

AIDE DE JEU

STAR WARS D6

Précisions sur les règles de base

Les paragraphes suivants reprennent les règles particulières utilisées dans les parties de Star Wars D6. Elles ont pour but de fluidifier et de simplifier les règles classiques, tout en gardant le meilleur équilibre.

Actions multiples

Un personnage pourra généralement effectuer maximum deux actions à la fois avec -1D à chaque action. Cependant, une exception demeure lorsque vous vous fiez à la Force (vous dépensez 1 point de Force). Vous pourrez alors tenter de faire plus de deux actions dans ce cas uniquement. En effet, la Force permet d'effectuer de véritables prodiges.

Défense (Esquive)

Vous aurez parfois à faire un jet de Défense dans certaines situations. La compétence Esquive est la Défense de votre personnage. Faire un jet d'Esquive revient à faire un jet de Défense. Cela est valable dans un combat à distance avec des blasters, ou en mêlée avec une arme blanche, ou encore à mains nues. On parle donc de la même chose lorsqu'il s'agit de l'Esquive ou de la Défense.

Défense Fixe (Esquive Fixe)

La plupart du temps, vos adversaires, lors d'un combat, devront obtenir un jet d'Attaque égal ou supérieur à votre Défense Fixe, et ce quelques soit leur nombre.

Pour connaître votre score de Défense Fixe, multipliez par 3 le chiffre avant le D de votre compétence Esquive. Puis ajoutez l'éventuel +1 ou +2 après le D.

Exemple : un personnage a 3D+1 en Esquive. Pour connaître sa Défense, multipliez par 3 le chiffre se trouvant avant le D. Là, il s'agit du chiffre 3. $3 \times 3 = 9$. Puis on ajoute le bonus se trouvant après le D. Dans cet exemple, il s'agit de +1. $9 + 1 = 10$. Le personnage possède donc 10 en Défense Fixe.

Il est conseillé d'atteindre un score minimum d'Esquive/ Défense tournant autour de 4D, pour une Défense Fixe de 12.

Parade en mêlée (+6 en Défense)

Par défaut, un personnage cherchera à esquiver une attaque. Dans un combat en mêlée, une autre possibilité s'offre à lui : effectuer une parade.

Pour tenter une parade, il vous faut posséder une arme de mêlée ou arme blanche (exemple : un gaderfii), ou saisir un objet qui vous servira d'arme improvisée (exemple : un tabouret dans une cantina). Saisir un objet dans ce cas est une action gratuite, mais le personnage devra avoir la place de reculer d'un ou deux mètres. Cela sera précisé par le MJ.

Notez que si vous parez avec un sabre-laser, l'arme de l'attaquant est automatiquement détruite, sauf s'il s'agit d'un autre sabre-laser, d'une arme en cortosis ou en beskar.

Effectuer une parade ajoute +6 à votre Défense.

Couvert contre les tirs (+6 en Défense)

Le couvert s'applique lors d'un combat à distance. Un personnage peut décider de se mettre à couvert derrière un élément de décor (pilier, caisse, etc...) pour se protéger des tirs ennemis. C'est une action gratuite si l'élément de décor se trouve à trois mètres ou moins du personnage. Cela sera précisé par le MJ.

Se mettre à couvert implique la plupart du temps de ne pas se déplacer en restant protégé derrière un élément de décor.

Se mettre à couvert ajoute +6 à votre Défense.

Vigueur Fixe

L'attribut Vigueur est utilisé pour représenter la résistance aux dommages d'un personnage. Il vous sera parfois demandé de faire un jet de Vigueur, mais la plupart du temps vous comparerez votre Vigueur Fixe au jet de dommages.

Pour connaître votre score de Vigueur Fixe, multipliez par 3 le chiffre avant le D de votre attribut Vigueur. Puis ajoutez l'éventuel +1 ou +2 après le D.

Exemple : un personnage a 2D+2 en Vigueur. Pour connaître sa Vigueur Fixe, multipliez par 3 le chiffre se trouvant avant le D. Là, il s'agit du chiffre 2. $2 \times 3 = 6$. Puis on ajoute le bonus se trouvant après le D. Dans cet exemple, il s'agit de +2. $6 + 2 = 8$. Le personnage possède donc 8 en Vigueur Fixe.

Notez qu'une armure légère (veste protectrice...) offre +1 en Vigueur Fixe, une armure moyenne (armure d'éclaireur...) offre +2, et une armure lourde (armure de chasseur de primes...) offre +3.

Encombrement

Un personnage-joueur peut transporter 4 objets à sa ceinture, et 6 objets dans un sac à dos sans être encombré (pistolet-blaster, grenade, medpac, communicateur, etc...).

La Moralité et la Force

Les notions du Bien et du Mal sont omniprésentes dans l'univers de Star Wars. Pour mesurer la moralité des personnages-joueurs et leur rapport avec la Force, nous utilisons 4 valeurs complémentaires. Celles-ci sont : Les points de Force, les points de Prouesse, les points de Noirceur (Nouveau !), et les points de Côté Obscur.

Les points de Force

En tant que héros de l'univers de Star Wars, chaque personnage-joueur possède 1 point de Force. Vous devez déclarer vous « fier à la Force » quand vous voulez utiliser votre point de Force. Tous vos Attributs et toutes vos compétences sont alors doublés pendant 1 round.

« Se fier à la Force » permet d'accomplir de véritables prodiges, comme réaliser plusieurs actions en 1 round. Vous récupérez votre point de Force à la fin de chaque aventure.

Les points de Prouesse

Vous débutez avec 5 points de Prouesse. Ceux-ci agissent comme des mini-points de Force. C'est une autre manifestation du Côté Lumineux.

Vous pouvez dépenser 1 ou 2 points de Prouesse pour améliorer vos chances de réussite lorsque vous effectuez une action. Chaque point de Prouesse vous procure 1D de bonus que vous ajoutez à votre jet de Compétence ou d'Attribut.

Vous récupérez vos points de Prouesse à la fin de chaque aventure. On peut acquérir 1 point de Prouesse supplémentaire en se comportant de façon exemplaire, en faisant le Bien, durant 5 aventures d'affilée.

Les points de Noirceur (*Nouveau !*)

Ils servent à représenter l'éventuelle déchéance d'un personnage-joueur. Celui-ci reçoit 1 points de Noirceur à chaque fois qu'il réalise un acte mauvais (tromperie ou chantage aux conséquences graves, acte de cruauté, meurtre de sang-froid, sauver sa peau ou s'enrichir au détriment des autres, etc...).

Quand un total de 4 points de Noirceur est atteint, 3 d'entre eux sont immédiatement convertis en 1 point de Côté Obscur.

On peut se débarrasser d'un point de Noirceur en se comportant de façon exemplaire, en faisant le Bien, pendant 2 aventures d'affilée.

Les points de Côté Obscur

Un personnage-joueur reçoit 1 point de Côté Obscur lorsqu'il dépense 1 point de Force pour faire le Mal, ou quand il accumule 4 points de Noirceur (voir plus haut).

Si l'on possède 1 ou plusieurs points de Côté Obscur, on peut « faire appel au Côté Obscur » une fois par partie. Dans ce cas, on gagne immédiatement 1 point de Force que l'on doit dépenser tout de suite (sinon, il est perdu). De plus, on reçoit de suite 1 point de Côté Obscur supplémentaire.

On peut se débarrasser d'un point de Côté Obscur en se comportant de façon exemplaire, en faisant le Bien, pendant 5 aventures d'affilée.

Si un personnage-joueur atteint un total de 4 points de Côté Obscur, il est consumé par le Mal et devient son serviteur (et par la même un personnage non-joueur).

Si un personnage-joueur sacrifie sa vie pour une juste cause, il trouve la rédemption avant de rejoindre la Force.

Xav'

Ce document a été créé uniquement pour un usage ludique du jeu de rôle Star Wars D6, et ne peut servir en aucun cas à but lucratif.

Illustrations : Copyright Disney/Lucasfilm.