

# Star Wars D6 : 1ère Édition Modernisée

v1.1

Ce système conserve toute la richesse de l'univers classique (West End Games) mais fluidifie les mécaniques pour des scènes d'action rapides, héroïques et cinématographiques, en reprenant des idées d'autres jeux plus modernes comme *Mini Six*, *D6 Legend*, *Mythic D6*, *Mutant Year Zero*.

La 1ère Édition de WEG est utilisée comme base, sauf pour ces cas particuliers :

<b>Star Wars D6 : 1ère Édition Modernisée</b> .....	<b>1</b>
1. Jets de dés : on compte les Succès, pas les Sommes.....	2
Table des Difficultés.....	3
Doubles actions.....	3
Travail d'équipe.....	4
2. Le Dé Explosif (Wild Die).....	4
3. Adieu les Pips (+1 / +2).....	4
4. Création de Personnages.....	5
A. Race et Blocs d'Attributs.....	5
B. Pack de Carrières.....	5
1. Le Contrebandier (Smuggler).....	5
2. Le Jeune de Ferme / Aspirant Pilote.....	5
3. Le Noble Héritier / Diplomate.....	6
4. Le Chasseur de Prime / Mercenaire / Déserteur.....	6
5. Le Pirate Informatique / Technicien.....	6
6. Le Gamin des Rues.....	6
7. Le Gardien Jedi.....	6
8. Le Consul Jedi.....	7
9. L'Esclave Déchaîné.....	7
10. Le Chasseur de Primes (Bounty Hunter).....	7
11. L'Espion / Agent secret.....	8
12. Le Droïde de Combat Reprogrammé.....	8
13. Le Prospecteur des Bordures.....	8
14. Le Joueur Professionnel.....	8
C. Atouts et Handicaps.....	8
Liste d'Atouts.....	9
Liste de Handicaps.....	10
D. Finalisation.....	10
5. Dépenser ses Points de Personnage (PP).....	11
6. Dépenser ses Points de Force (PF).....	11
Rappel : Les Points de Force.....	11
Rappel : Le Côté Obscur (La tentation).....	12
7. Gestion d'Inventaire.....	12
8. Combats et Défenses Fixes.....	13
9. Initiative de Groupe.....	13
10. Dégâts et États de Santé.....	14
11. Combats Spatiaux et Véhicules (Règles Modernisées).....	15
A. Les Jets d'Attaque et de Défense.....	15
B. Gérer l'Échelle (Le syndrome de l'Étoile de la Mort).....	15
Mode + simple.....	15
Mode + équilibré.....	16
C. Dégâts Spatiaux (Tableau de Résolution).....	17
D. Rôles de l'Équipage (Le chaos dans le vaisseau).....	18

12. Pouvoirs de la Force.....	18
A. Les Trois Compétences de la Force.....	18
B. Utilisation des Pouvoirs (Le Jet Unique).....	19
C. Le "Maintien" simplifié.....	19
Pourquoi c'est beaucoup mieux que l'original :.....	19
D. Les Points de Force et la Méditation.....	19
E. Augmentation de niveau.....	19

## 1. Jets de dés : on compte les Succès, pas les Sommes

*Inspiré de D6 Legend et Mythic D6*

Pour accomplir une action, lancez un nombre de dés à 6 faces (D6) égal à votre Attribut + votre Compétence. On n'additionne plus les résultats.

- **Un Succès** : Chaque dé affichant **4, 5 ou 6** compte comme 1 Succès.
- **Résolution** : Pour réussir, le nombre de Succès obtenus doit être supérieur ou égal à la Difficulté fixée par le MJ (ou à la Défense de l'adversaire). Les égalités vont à l'attaquant.
- **Rétrocompatibilité MJ** : Pour convertir une difficulté classique WEG, le MJ la divise simplement par 5 (ex: Difficile 20 = 4 Succès requis).

Si le nombre de Succès est supérieur ou égale au Seuil de Difficulté, c'est une Réussite, sinon c'est un Échec.

Si le nombre de Succès est supérieur ou égale au Jet d'Opposition, c'est le personnage qui a lancée l'action qui l'emporte contre celui qui réagit, mais parfois de manière nuancée ou partielle (à la discrétion du MJ)

### Exemple : "Est-ce que cette action est à ma portée ?"

- Si tu vas lancer **2 dés** : Tu réussiras les actions de routine (1 succès).
- Si tu vas lancer **4 dés** : Tu es un professionnel fiable (2 succès en moyenne).
- Si tu vas lancer **6 dés** : Tu es un expert capable d'exploits (3 succès en moyenne).
- Si tu vas lancer **10 dés** : Tu es une légende vivante ou un maître Jedi.

Note pour le MJ : faire varier le seuil de Succès (à 3 au lieu de 4 = beaucoup plus facile) est une option envisageable comme bonus d'une arme légendaire, par exemple.

## Table des Difficultés

<b>Difficulté</b> <i>(Seuil classique)</i>	<b>Succès requis</b>	<b>Description Narrative</b>	<b>Exemple de situation</b>
<b>Très Facile</b> <i>(3-5)</i>	<b>1</b>	Une action de routine pour un pro.	Tirer sur une cible fixe à bout portant.
<b>Facile</b> <i>(6-10)</i>	<b>2</b>	Demande de la concentration.	Réparer un comlink avec les bons outils.
<b>Moyen</b> <i>(11-15)</i>	<b>3</b>	Le standard pour un héros.	Convaincre un garde de vous laisser passer.
<b>Difficile</b> <i>(16-20)</i>	<b>4</b>	Une prouesse remarquable.	Piloter dans un champ d'astéroïdes dense.
<b>Très Difficile</b> <i>(21-30)</i>	<b>5</b>	À la limite du possible.	Pirater l'ordinateur central de l'Étoile de la Mort.
<b>Héroïque</b> <i>(31+)</i>	<b>6+</b>	Un miracle de la Force.	Détruire un Croiseur Stellaire avec un seul tir.

## Doubles actions

Si un joueur veut faire 2 actions dans son round, il subit **-1D** à ses deux jets. S'il veut en faire 3, il subit **-2D** à tous ses jets, etc. (C'est simple et ça marche parfaitement avec ton système de dés entiers).

## Travail d'équipe

- *Exemple* : Deux PJ collaborent sur une console de sécurité.
  - **Mécanique** : Le second joueur lance la moitié de dés. Chaque succès obtenu donne **+1 Dé supplémentaire** au joueur principal pour résoudre cette action.
- 

## 2. Le Dé Explosif (Wild Die)

*Emprunté de la 2e Édition*

L'un de vos dés doit toujours être d'une couleur différente des autres : c'est le Dé Explosif. Il représente la chance insolente des héros (ou leur poisson légendaire).

- Sur un **6** : C'est un Succès, et le dé "explose" ! Vous relancez ce dé pour tenter d'obtenir un Succès **supplémentaire** (et ainsi de suite tant que vous faites des 6).
  - Sur un **1** : le **MJ décide** : soit de **retirer 1 Succès**, soit d'introduire une **complication narrative majeure** (qui survient même si l'action finit par réussir).
- 

## 3. Adieu les Pips (+1 / +2)

*Tiré de D6 Legend et Mythic D6*

Le système n'utilise que des dés entiers (D). Vous ne verrez plus de statistiques comme "4D+2".

- *Conversion d'anciennes fiches* : Un +1 est ignoré ( $3D+1 = 3D$ ). Un +2 est arrondi au supérieur ( $3D+2 = 4D$ ).
- **Coût d'évolution (XP)** :
  - **Augmenter une Compétence (+1D)** : Coûte sa valeur actuelle en dés multipliée par **3**. (*Ex: Passer de 4D à 5D en Tir coûte 12 PP*).
  - **Augmenter un Attribut (+1D)** : Coûte sa valeur actuelle en dés multipliée par **30**. (*Ex: Passer de 2D à 3D en Vigueur coûte 60 PP*).

*Les +1 / +2 sur les fiches de personnages venant de ressources externes sont juste ignorés mais donnent un rabais sur le coût en PP pour passer au niveau suivant.*

---

## 4. Création de Personnages

Suivre les étapes A à D dans l'ordre :

### A. Race et Blocs d'Attributs

Choisissez la Race de votre personnage

Si c'est un humain : au lieu de répartir 18D un par un, répartissez ces valeurs fixes entre les 6 attributs :

- 4D : 1 fois
- 3D : 4 fois
- 2D : 1 fois

### B. Pack de Carrières

Chaque joueur choisit un Pack de carrière adapté des archétypes iconiques de la 1E, ou l'élabore avec le MJ (7D de compétences à répartir, max à 2D).

Les Personnages Joueurs n'ont plus de Compétences Spécialisées sauf cas exceptionnels accordés par le MJ

#### 1. Le Contrebandier (Smuggler)

*Le roi de la débrouille, avec un vaisseau qui tient par miracle.*

- **Compétences** : Pilotage d'Espace (+2D), Baratin (+2D), Tir au Blaster (+1D), Réparation de Vaisseau (+1D), Connaissance des Systèmes Stellaires (+1D).
- **Atout suggéré** : Vaisseau Signature (Le tas de boue le plus rapide de la galaxie).
- **Arme** : Pistolet Blaster lourd (5D de dégâts) **(1 slot)**.
- **Protection** : Gilet pare-éclats (+1D Encaissement, protection torse uniquement).
- **Spécial** : Un Cargo léger de type YT-1300 (en très mauvais état qui vous donne le handicap **Dette colossale**) ou une trousse à outils de réparation spatiale.
- 

#### 2. Le Jeune de Ferme / Aspirant Pilote

*Naïf, mais avec un potentiel et des réflexes hors du commun.*

- **Compétences** : Pilotage de Starfighter (+2D), Tir au Blaster (+1D), Réparation de Droïdes (+1D), Survie (+1D), Perception (+2D).
- **Atout suggéré** : Sensibilité à la Force (L'héritage d'un père inconnu).
- **Arme** : Fusil Blaster (5D de dégâts) **(2)** ou un Bâton de choc.
- **Outils** : Kit de réparation de droïdes **(1)**.
- **Spécial** : Un vieux Landspeeder d'occasion ou une paire de macro-jumelles (jumelles thermiques).

### 3. Le Noble Héritier / Diplomate

*L'argent et les relations sont ses meilleures armes contre l'Empire.*

- **Compétences** : Persuasion (+2D), Commandement (+1D), Culture (+2D), Langues (+1D), Richesse (+1D).
- **Atout suggéré** : Connexions (Réseau de la Rébellion ou Haute Société).
- **Arme** : Petit pistolet blaster de poche (3D de dégâts, facile à cacher).
- **Tenue** : Vêtements de luxe (donne un **Avantage** sur les jets de haute société).
- **Spécial** : Un droïde de protocole (série 3PO) ou une bague de sceau familiale (pour les faveurs).

### 4. Le Chasseur de Prime / Mercenaire / Déserteur

*Un pro du combat qui ne fait confiance qu'à son armure.*

- **Compétences** : Tir au Blaster (+2D), Combat à mains nues (+1D), Armes Lourdes (+1D), Intimidation (+2D), Discrétion (+1D).
- **Atout suggéré** : Équipement Fétiche (Armure personnalisée ou Fusil de précision).
- **Arme** : Carabine Blaster (5D) **(2)** et 2 Détonateurs thermiques (Dégâts 6D, zone).
- **Protection** : Armure de combat légère (+1D ou +2D Encaissement) **(1 slot si portée)**.
- **Outils** : Menottes magnétiques et pack de survie.

### 5. Le Pirate Informatique / Technicien

*Si ça a un circuit imprimé, il peut le casser ou le réparer.*

- **Compétences** : Sécurité Informatique (+2D), Réparation de Systèmes (+2D), Senseurs (+1D), Baratin (+1D), Perception (+1D).
- **Handicap suggéré** : Gremlins (Il répare tout, mais finit toujours par casser un truc à côté).
- **Arme** : Pistolet Blaster (4D de dégâts) **(1)**.
- **Outils** : Datapad optimisé et Kit d'intrusion informatique (Slicer Tools) **(1)**.
- **Spécial** : Un droïde astromech (type R2) d'occasion un peu caractériel.

### 6. Le Gamin des Rues

*Petit, rapide, et invisible dans la foule.*

- **Compétences** : Discrétion (+2D), Vol à la tire (+2D), Esquive (+1D), Connaissance de la Pègre (+1D), Escalade (+1D).
- **Atout suggéré** : Talent Inné (Se faufiler dans les conduits de ventilation).
- **Arme** : Couteau de vibration (Vibrolame, Vigueur +1D dégâts).
- **Outils** : Passe-partout magnétique (Lockpicks) et un sac de couchage usé.
- **Spécial** : Une carte détaillée des bas-fonds de sa planète d'origine.

### 7. Le Gardien Jedi

*La lame de l'Ordre. Il se concentre sur le combat au sabre, les prouesses physiques et la protection des innocents.*

- **Compétences** : Sabre Laser (+2D), Acrobaties (+1D), Esquive (+1D), Perception (+1D).
- **Compétences de Force** : Contrôle (+1D), Sens (+1D).
- **Atout Obligatoire** : Sensibilité à la Force.
- **Arme** : **Sabre Laser** (5D de dégâts).
- **Tenue** : Robes de bure Jedi.
- **Outils** : Projecteur holographique portable.

## 8. Le Consul Jedi

*L'esprit de l'Ordre. Il cherche la connaissance, la diplomatie et utilise la Force pour soigner ou guider, évitant le combat si possible.*

- **Compétences** : Savoir / Culture (+2D), Persuasion (+1D), Diplomatie (+1D), Perception (+1D).
- **Compétences de Force** : Sens (+1D), Altération (+1D).
- **Atout Obligatoire** : Sensibilité à la Force.
- **Atout Suggéré** : Méditation profonde (Succès sur 3+ lors des jets de Force hors-combat).
- **Arme** : **Sabre Laser** (5D de dégâts) ou un Bâton de marche.
- **Outils** : Trousse de premiers soins (Medpac) **(1)**.
- **Spécial** : Un Holocron ancien (inutilisable pour l'instant) ou une collection de textes de lois galactiques.

## 9. L'Esclave Déchaîné

*Puissant, loyal et terrifiant au corps-à-corps. Il a une dette de vie envers un autre PJ. Typiquement un Wookiee.*

- **Compétences** : Combat à mains nues (+2D), Vigueur/Encaissement (+2D), Réparation de Vaisseau (+1D), Intimidation (+1D), Escalade (+1D).
- **Atout suggéré** : Cri de Guerre (Une fois par combat, fait un jet d'Intimidation gratuit sur tous les ennemis proches).
- **Équipement** : Arbalète Laser (Bowcaster) : Dégâts 5D **(2 slots)**, nécessite une force de 4D pour être armée sans malus.

## 10. Le Chasseur de Primes (Bounty Hunter)

*Froid, méthodique et équipé pour la traque.*

- **Compétences** : Traque/Pistage (+2D), Tir au Blaster (+1D), Capture (Jet de filet/menottes) (+1D), Perception/Recherche (+1D), Pilotage (+1D), Armes Lourdes (+1D).
- **Handicap suggéré** : Ennemis (Une guilde rivale ou une cible qui a survécu).
- **Équipement** : Jetpack (3 charges de mouvement rapide) ou Casque avec vision thermique/infrarouge.

## 11. L'Espion / Agent secret

*L'expert en infiltration sociale et physique. Il n'est jamais là où on l'attend.*

- **Compétences** : Discrétion (+2D), Déguisement (+2D), Sécurité Informatique (+1D), Baratin (+1D), Perception (+1D).
- **Atout suggéré** : Faveurs (Un réseau de résistants locaux).
- **Équipement** : Scanner de fréquences impériales, kit de maquillage holographique, et un pistolet blaster silencieux (4D).

## 12. Le Droïde de Combat Reprogrammé

*Un châssis de métal avec une logique binaire implacable.*

- **Compétences** : Tir au Blaster (+2D), Calcul de trajectoire (Senseurs) (+2D), Réparation de soi-même (+1D), Connaissance des points vitaux (+2D).
- **Handicap suggéré** : Étranger (Malus social massif avec les organiques).
- **Équipement** : Blindage intégré (+2D Encaissement), Vocodeur monocorde.

## 13. Le Prospecteur des Bordures

*Il connaît les routes hyperspatiales que l'Empire ignore.*

- **Compétences** : Navigation Astronomique (+2D), Survie (+2D), Pilotage (+1D), Senseurs (+1D), Tir (+1D).
- **Atout suggéré** : Destiné (Il finit toujours par trouver un chemin).
- **Équipement** : Un vieux vaisseau de reconnaissance type *Longprobe* (en très mauvais état qui vous donne le handicap **Dette colossale**) ou une carte de secteurs inexplorés.

## 14. Le Joueur Professionnel

*Il ne compte pas sur la Force, mais sur les probabilités et le bluff.*

- **Compétences** : Jeu / Tricherie (+2D), Baratin (+2D), Perception/Psychologie (+1D), Tir (au cas où ça tourne mal) (+1D), Agilité/Escroquerie (+1D).
- **Atout suggéré** : Chanceux (Relance les échecs une fois par séance).
- **Équipement** : Un jeu de Sabacc truqué, une tenue élégante, et un crédit de 1000 crédits (mais une dette de 5000).

## C. Atouts et Handicaps

*Emprunté de Mini Six*

À la création, pour donner du relief à votre personnage, vous devez choisir **2 Atouts** et **1 Handicap**.

- **Avantages (Bonus mécaniques ou narratifs)** : Sensibilité à la Force, Vaisseau signature, Réseau dans la pègre, Talent Inné (sur une action très spécifique, les succès s'obtiennent sur du 3+), etc.
- **Handicap (Moteur à histoires)** : Prime sur la tête, Dette colossale, Code d'honneur strict, Phobie, etc. Un Handicap ne donne pas de malus aux dés : à la place, quand il vous met dans une situation dangereuse ou vous force à faire un mauvais choix, **le MJ vous récompense avec 1 PP (ou 1 Point de Force)**.

## Liste d'Atouts

Un Atout peut donner un bonus narratif, un Dé supplémentaire (+1D) dans une situation très précise, ou permettre de relancer des dés.

- **Casse-cou** (Tête Brûlée) : L'atout parfait pour les pilotes à la Han Solo ou Anakin.
- **Mécanique adaptée** : Une fois par séance, vous pouvez accomplir une action terriblement dangereuse. Pour ce round, vos Défenses Statiques (Esquive/Parade) tombent à 0, mais vous doublez vos dés de Vigueur pour calculer votre Encaissement Statique face aux dégâts.
- **Chanceux** : Une fois par séance, quand un jet tourne mal, vous pouvez déclarer que vous avez de la chance. Vous pouvez relancer tous les dés de ce jet qui n'ont pas fait de Succès. (Attention : ne permet pas de relancer un "1" obtenu sur le Dé Explosif).
- **Compagnon** (Le Droïde Astromech / L'Apprenti) : \* Mécanique adaptée : Vous êtes accompagné d'un PNJ loyal (un droïde, un Wookiee endetté, un Padawan). Il possède un profil très basique (ex: 2D partout, sauf dans 2 compétences où il a 4D). Il agit sous les ordres du joueur, mais ne reçoit pas de Points de Personnage.
- **Connexions dans la Pègre / Rébellion** : Mythic D6 gère très bien les réseaux. Le joueur a un contact fiable. Mécanique : Il peut faire un jet de Commandement ou Persuasion pour obtenir du matériel illégal, un abri ou des fausses identités sans avoir à payer de crédits.
- **Destiné** : Les personnages avec cet atout sentent qu'ils sont promis à un grand dessein. Une fois par séance, le personnage peut décider qu'un jet raté n'a aucune part dans son destin. Il relance immédiatement ce jet pour obtenir un résultat différent.
- **Faveurs / Séduisant** : Une fois par séance, vous obtenez un +1 Succès automatique sur un jet d'interaction sociale (Baratin, Persuasion, Charme) ou pour faire jouer vos relations.
- **Mécanique adaptée** : Une fois par séance, le joueur peut décider qu'un échec total n'est pas son destin. Il ignore le résultat du jet (même un 1 sur le Dé Explosif) et recommence intégralement son lancer.
- **Méditation profonde** : Succès sur 3+ lors des jets d'Utilisation de la Force hors-combat
- **Sensibilité à la Force** : C'est l'atout obligatoire pour débloquer les pouvoirs. Mécanique : Permet d'acheter des compétences de Force et d'utiliser les Points de Force de manière plus puissante (voir plus bas).
- **Talent Inné (Spécialisation)** : Mini Six utilise beaucoup ça. Le personnage est un prodige dans un domaine ultra-précis (ex: "Tirer au blaster à une main", "Réparer des

droïdes astromechs"). Mécanique : Dans cette situation précise, les succès s'obtiennent sur du **3+** au lieu de 4+.

- **Vaisseau Signature / Équipement fétiche** : Le personnage possède un objet iconique (comme le Faucon Millenium ou une armure Mandalorienne ancestrale). Mécanique : Une fois par séance, quand il utilise cet équipement, le joueur gagne +1 Succès automatique à son jet.

## Liste de Handicaps

L'approche moderne est de dire que le Handicap ne pénalise pas passivement les stats. À la place, quand le Handicap met le joueur dans une vraie galère scénaristique, **le MJ lui donne 1 Point de Personnage (PP)**

- **Âge (Trop vieux / Trop jeune)** : Gagnez 1 PP quand votre âge avancé (problème physique) ou votre jeunesse (manque de crédibilité, naïveté) vous met, vous ou votre groupe, dans une situation fâcheuse.
- **Code de conduite strict** : Le code Jedi, le Credo Mandalorien, ou un sens de l'honneur de contrebandier ("Je tire toujours le premier"). Si ce code l'oblige à faire un choix sous-optimal (épargner un ennemi qui va donner l'alerte), il est récompensé par un PP.
- **Cyborg défectueux** : Le personnage a une prothèse bon marché. Sur un "1" sur le Dé Explosif lors d'un effort physique, la prothèse lâche ou se bloque au pire moment.
- **Dette colossale** : Le personnage doit énormément d'argent à un syndicat du crime. Tous ses revenus sont siphonnés, le forçant à accepter des missions dangereuses.
- **Ennemi juré (La Némésis)** : Complète parfaitement la "Prime sur la tête". Un Inquisiteur, un rival de contrebande, une personne arnaquée ou un officier de l'Empire a fait de votre capture une affaire personnelle. Gagnez 1 PP quand il intervient dans le scénario pour tout compliquer.
- **Gremlins (La poisse mécanique)** : C'est *littéralement* le Faucon Millenium ! Vous avez le don pour que les machines tombent en panne entre vos mains (moteurs, hyperdrive, armes). Vous gagnez 1 PP à chaque fois que le MJ décide qu'une machine que vous utilisez tombe en panne au pire moment.
- **Prime sur la tête (Recherché)** : L'Empire, Jabba le Hutt ou le Soleil Noir le traque. Si des chasseurs de primes débarquent au pire moment et ruinent le plan du joueur, il gagne 1 PP.
- **Sombre Secret** : Vous cachez un passé lourd : ancien officier Impérial ayant déserté, Jedi ayant survécu à l'Ordre 66 en se cachant, ancien apprenti Sith... Vous gagnez 1 PP quand les conséquences de ce secret menacent votre couverture ou votre groupe.

## D. Finalisation

- 1 Point de Force
- Attribut "Utilisation de la Force" a 1D si atout "Sensible à la Force" sélectionné
- Relations : décrivez le lien que vous avez au moins la moitié des autres Personnages Joueurs
- Décrivez votre personnage aux autres joueurs.

---

## 5. Dépenser ses Points de Personnage (PP)

*Inspiré de Mythic D6, Fate*

Dans ce système modernisé, les PP servent à la fois de monnaie d'héroïsme en cours de partie et de points d'expérience (XP) entre les séances. Voici tout ce que l'on a acté les concernant :

- **La Récompense de Handicap** : Les joueurs ne gagnent pas de PP uniquement à la fin du scénario. En cours de partie, si le **Handicap** d'un joueur (ex: *Prime sur la tête*, *Code de conduite*) le met dans une véritable galère ou complique gravement la scène, le MJ l'indemnise en lui donnant **1 PP immédiat**.
- **L'Évolution des Attributs** : Très coûteux, cela demande d'investir un nombre de PP égal à **Valeur actuelle en Dés x 30** pour gagner +1D.
- **L'Évolution des Compétences** : Entre les parties, dépenser un nombre de PP égal à **Valeur actuelle en Dés x 3** permet de gagner +1D dans une compétence.
- **Pas de Compétences Spécialisées** : sauf exceptions accordées par le MJ, les Compétences n'ont plus de Spécialisations, et donc les PP ne peuvent pas être dépensés pour les créer ni les améliorer.
- **L'Évolution des Compétences de la Force** : demandent d'investir un nombre de PP égal à **Valeur actuelle en Dés x 6** pour gagner +1D.

---

## 6. Dépenser ses Points de Force (PF)

*Nouveauté :*

- **Intervention de la Force** : Après avoir lancé les dés, le joueur peut dépenser 1 Point de Force pour ajouter **+1 Succès** à son total. C'est instantané et ça sauve une action, au détriment du développement futur du personnage. Par contre, le MJ peut rajouter une **Complication** mineure si l'action réussit, et l'action peut plus facilement donner 1 Point de Côté Obscur si c'est un action néfaste pour quelqu'un.

Rappel : Les Points de Force

*Tel que dans la 1e Édition*

Tous les personnages (Jedi ou non) possèdent au moins 1 Point de Force à la création.

Cela n'a rien à voir avec les pouvoirs de la Force, ce qui peut semer la confusion chez les nouveaux joueurs ; si c'est le cas, renommez-les en **Points de Destin**.

- **L'Effet en jeu** : Quand un joueur déclare dépenser un Point de Force au début d'un round (ou d'un jet hors-combat), **il double le nombre de dés lancés** (Attributs et Compétences) pour la durée intégrale de ce round. S'il avait 4D en tir et 3D en esquive, il passe à 8D en tir et 6D en esquive le temps d'une poignée de secondes. C'est l'équivalent de l'instant de grâce de Luke dans la tranchée de l'Étoile de la Mort. Le Dé Explosif sera ignoré sur un 1.
- **La Récupération (La boussole morale)** : C'était la grande force du système. La façon dont on récupérait ces points à la fin de l'aventure dépendait de la raison pour laquelle ils avaient été dépensés :
  - **Utilisation égoïste, motivée par la peur, la colère ou pour faire le mal** : Le Point de Force est perdu définitivement, et le personnage gagne 1 Point de Côté Obscur.
  - **Utilisation neutre ou pour sa propre survie** : Le Point de Force est perdu au moment de l'action, mais il est regagné à la fin du scénario. Le joueur n'en perd pas, mais n'en gagne pas de nouveau.
  - **Utilisation héroïque, dramatique, au péril de sa vie pour sauver les autres** : Le Point de Force est récupéré à la fin du scénario, **ET le joueur gagne un 2ème Point de Force** en récompense. C'était la seule façon d'en accumuler.

## Rappel : Le Côté Obscur (La tentation)

*Tel que dans la 1e Édition*

- Un personnage qui commet un acte cruel ou utilise la Force sous l'emprise de la colère gagne 1 Point de Côté Obscur (PCO).
- *La mécanique de tentation* : Un joueur peut faire appel au Côté Obscur pour obtenir l'effet d'un Point de Force gratuit (doubler ses dés). En échange, il gagne immédiatement 1 PCO.
- *La chute* : À la fin du scénario, le joueur lance 1D6. Si le résultat est **inférieur ou égal** à son total de PCO, le personnage bascule du Côté Obscur et devient un PNJ contrôlé par le MJ. L'épée de Damoclès est toujours là !

---

## 7. Gestion d'Inventaire

*Inspiré de Mutant Year Zero*

- **La règle** : Nombre d'emplacements d'inventaire (*slots*) égal à la **Vigueur x 2**.
- **Encombrement** : Un pistolet blaster = 1 slot. Un fusil ou un pack de survie = 2 slots. Un équipement porté (armure, arme) ne fait pas exception.
- **Consommables (Munitions / Énergie)** : Au lieu de compter chaque tir, utilise le **Dé de Consommation**. Après un combat intense ou une utilisation intensive, lance un D6 pour chaque arme a munition utilisée. Sur un **1**, tes munitions sont vides. Ça crée un stress génial en plein milieu d'une fusillade !

---

## 8. Combats et Défenses Fixes

*Emprunté de Mini Six*

Fini les jets de dés interminables pour esquiver ou encaisser. Les défenses sont désormais des seuils fixes que l'attaquant doit égaler ou dépasser.

- **Esquive / Parade Fixe** : Dés de Compétence divisés par 2 (arrondi au supérieur).
  - *Exemple* : Avec 5D en Esquive, votre Défense Statique est de 3.
- **Encaissement Fixe** : (Dés de Vigueur + Dés d'Armure) divisés par 2 (arrondi au supérieur).
  - *Exemple* : Vigueur 3D + Gilet 1D = 4D. Votre Encaissement Fixe est de 2.

---

## 9. Initiative de Groupe

*Emprunté de la 2e Édition*

Au début d'un combat, le joueur ayant le plus de dés en **Perception** lance son pool. Le MJ fait de même pour les ennemis. On compte les Succès (4+).

- Le camp qui a le plus de Succès agit en premier. (En cas d'égalité, les Héros agissent toujours en premier).
- Tous les joueurs décrivent et résolvent leur 1ère action dans l'ordre de leur choix.
- Puis, tous les ennemis résolvent leur 1ère action.
- On passe ensuite aux 2èmes actions éventuelles des joueurs, etc.

## 10. Dégâts et États de Santé

*Emprunté de D6 Legend*

Quand une attaque touche, l'attaquant lance les dés de Dégâts de son arme et compte ses Succès (4+). On y soustrait simplement l'Encaissement Fixe de la cible. Le résultat indique la blessure :

<b>Différentiel Dégâts - Encaissement (Nombre de Succès)</b>	<b>État de Santé</b>	<b>Effet en jeu</b>
Encaissement supérieur aux Dégâts	Juste une égratignure	L'armure a tenu, ou tir superficiel. Aucun malus.
<b>0</b>	<b>Sonné</b>	Le personnage subit <b>-1D</b> à toutes ses actions au prochain round.
<b>1</b>	<b>Blessé</b>	Le personnage subit <b>-1D</b> permanent jusqu'à guérison. Tombe à terre. <i>(Les sbires mineurs sont souvent éliminés à ce stade).</i>
<b>2</b>	<b>Incapacité</b>	Le personnage s'effondre, inconscient ou incapable d'agir.
<b>3</b>	<b>Mortellement Blessé</b>	Le personnage est mourant. Soins urgents requis sous peine de mort.

# 11. Combats Spatiaux et Véhicules (Règles Modernisées)

Remanié de la 1e Édition

Les combats de vaisseaux utilisent exactement le même moteur de résolution que les combats terrestres. Oubliez la gestion complexe des zones de boucliers de la 2ème Édition : on garde le rythme trépidant des films !

## A. Les Jets d'Attaque et de Défense

Les vaisseaux apportent des dés bonus (ou malus) aux compétences de l'équipage.

- **Le Jet d'Attaque (Tireur)** : Le tireur lance ses dés de *Gunnery (Artillerie spatiale)* auxquels il ajoute les dés de *Système de Visée (Fire Control)* de l'arme. Il compte ses Succès (4+).
- **L'Esquive Fixe (Pilote)** : L'esquive du vaisseau est une valeur fixe que le tireur doit évaluer.
  - *Calcul* : (Dés de Pilotage du joueur + Dés de Manœuvrabilité du vaisseau) divisés par 2 (arrondi au supérieur).
- **L'Encaissement Fixe (Vaisseau)** : Si le tir touche, le vaisseau encaisse automatiquement.
  - *Calcul* : (Dés de Coque + Dés de Boucliers) divisés par 2 (arrondi au supérieur).

Exemple : Han Solo (Pilotage 6D) aux commandes du Faucon (Manœuvrabilité 2D) a une Esquive Fixe de 4. Le Faucon a une Coque de 4D et 2D de Boucliers, soit un Encaissement Fixe de 3.

## B. Gérer l'Échelle (Le syndrome de l'Étoile de la Mort)

Pour éviter les tableaux croisés à n'en plus finir, l'univers est divisé en 3 Échelles simples :

1. **Personnage** (Humain, Droïde, Speeder Bike)
2. **Chasseur / Cargo** (X-Wing, Faucon Millenium, Chasseur TIE, landspeeder)
3. **Vaisseau Capital** (Croiseur Interstellar, Frégate Nébulon-B, AT-AT)

Je propose 2 modes, que le MJ pourra choisir en fonction de la situation. le 1er est plus simple à comprendre et résoudre, mais moins équilibré que le 2ème :

Mode + simple

Si deux adversaires ne sont pas de la même échelle, appliquez cette règle simple de bon sens pour chaque échelle de différence :

- **Tirer sur plus PETIT que soi** : La cible est minuscule et rapide. Le tireur subit une pénalité de **-2 Succès** à son jet d'attaque. Mais s'il touche, ses dégâts sont dévastateurs : il gagne **+2 Succès automatiques** à son jet de Dégâts.

- **Tirer sur plus GROS que soi** : La cible est immense. Le tireur gagne **+2 Succès automatiques** pour toucher (c'est inratable). En revanche, le blindage est gigantesque : la cible gagne **+2 à son Encaissement** Fixe. (Un piéton au blaster ne fera donc jamais la moindre égratignure à un Croiseur).

Mode + équilibré

Le seuil de succès standard est de **4+**. Ce seuil s'ajuste selon la taille respective de l'attaquant et de sa cible sur 3 échelles :

Situation	Jet pour TOUCHER	Jet de DÉGÂTS
<b>Cible BEAUCOUP plus PETITE</b> (de 2 échelles)	<b>6+</b> (Presque intouchable)	<b>2+</b> (Dévastateur)
<b>Cible plus PETITE</b> (1 échelle)	<b>5+</b> (Plus dur à viser)	<b>3+</b> (Dévastateur)
<b>Même Échelle</b> (ex: Chasseur vs Chasseur)	<b>4+</b> (Standard)	<b>4+</b> (Standard)
<b>Cible plus GROSSE</b> (1 échelle)	<b>3+</b> (Dur à rater)	<b>5+</b> (Blindage épais)
<b>Cible BEAUCOUP plus GROSSE</b> (de 2 échelles)	<b>2+</b> (Presque inratable)	<b>6+</b> (Presque indestructible)

## C. Dégâts Spatiaux (Tableau de Résolution)

Comme pour les piétons, on soustrait l'Encaissement Fixe du vaisseau cible aux Succès de Dégâts de l'arme. Le résultat donne l'état du vaisseau :

Différentiel Dégâts - Encaissement (Nombre de Succès)	État du Vaisseau	Effet en jeu
Encaissement supérieur aux Dégâts	Boucliers intacts	Les boucliers absorbent le choc ou le tir ricoche sur le blindage.
<b>0</b>	Surcharge / Ionisation	Des étincelles jaillissent dans le cockpit. Le vaisseau et l'équipage subissent <b>-1D</b> à toutes leurs actions au prochain round.
<b>1</b>	Avarie Légère	Un système saute. Le vaisseau subit <b>-1D</b> permanent (cumulable) jusqu'à réparation. <i>Le MJ peut aussi décider qu'une arme ou que l'Hyperdrive tombe en panne.</i>
<b>2</b>	Avarie Sévère	Le vaisseau est à la dérive, les moteurs sont coupés ou il est en feu. Il ne peut plus ni attaquer ni esquiver. (Encaissement seul).
<b>3 ou +</b>	Détruit	Le vaisseau explose en mille morceaux.

## D. Rôles de l'Équipage (Le chaos dans le vaisseau)

Un vaisseau n'est pas qu'un pilote et un canon. Les autres joueurs peuvent utiliser leur action lors du round pour faire la différence grâce au travail d'équipe :

- **Renforcer les Boucliers (Copilote)** : Le joueur fait un jet de compétence *Boucliers (Shields)* pour rediriger l'énergie. S'il obtient au moins **2 Succès**, il ajoute temporairement **+1** à l'Encaissement Fixe du vaisseau pour ce round. (S'il fait un jet exceptionnel de 4 Succès, il ajoute +2).
- **Réparation d'Urgence (Ingénieur)** : Le vaisseau crache du feu et a un malus de -1D (Avarie Légère) ? Un joueur peut utiliser son action pour faire un jet de *Réparation de Vaisseau*. S'il obtient **2 Succès**, le malus est ignoré **pour ce round uniquement**. Le vaisseau est toujours cassé, mais les câbles tiennent grâce à lui le temps de fuir !
- **Verrouillage de cible (Senseurs / Copilote)** : Le joueur scrute les écrans radar avec sa compétence *Senseurs (Sensors)*. S'il obtient **2 Succès**, il trouve une faille dans l'esquive ennemie et offre **+1 Succès automatique** au prochain jet d'attaque de l'Artilleur.

---

## 12. Pouvoirs de la Force

*Inspiré de la 1e et 2e Édition*

Dans le jeu original, les Jedi sont clairement + puissants que les autres, mais pas autant qu'ils le devraient. J'ai pris le parti de les rendre légèrement plus puissant, Faire un groupe de PJ hybride entre Jedi et non-Jedi n'était déjà pas une très bonne idée dans les règles de base, mais si vous adoptez ces règles ci-dessous, ca le sera encore moins.

Dans cette édition, les Jedi ne perdent plus de temps à combiner trois jets de dés. Chaque action de la Force se résout par **un seul jet** de l'une des trois compétences de base.

L'atout "Sensible à la Force" donne droit à un nouvel Attribut : **Utiliser de la Force**, au niveau 1D, ainsi qu'aux 3 Compétences de Force au niveau 0 :

### A. Les Trois Compétences de la Force

- **Contrôle (C)** : Agir sur son propre corps (Guérison, Vitesse, Dissimuler sa présence).
- **Sens (S)** : Percevoir l'invisible (Sentir le danger, Vision à distance, Empathie).
- **Altération (A)** : Modifier l'environnement (Télékinésie, Suggestion mentale, Éclairs).

Elles deviennent des Compétences, pas des Attributs

## B. Utilisation des Pouvoirs (Le Jet Unique)

Pour utiliser un pouvoir, choisissez la compétence dominante requise. Le MJ fixe une difficulté en Succès (souvent de 1 à 4) ou utilise la Défense Statique de la cible.

- **Télékinésie** : Jet d'**Altération**. (Difficulté selon le poids/distance).
- **Ruse Jedi (Suggestion)** : Jet d'**Altération** contre la Volonté Statique de la cible (Volonté/2).
- **Combat au Sabre Laser** : Jet de **Sens** (pour anticiper les tirs). Les succès obtenus s'ajoutent à votre Parade Statique pour le round.
- **Prouesse Physique** : Jet de **Contrôle**. Les succès s'ajoutent à votre Vigueur ou votre Agilité pour une action précise.

## C. Le "Maintien" simplifié

Dans les anciennes règles, maintenir un pouvoir (ex: garder son sabre chargé par la Force) infligeait -1D de malus permanent.

- **Règle Modernisée** : Vous pouvez maintenir **un seul** pouvoir actif sans malus. Si vous en maintenez un deuxième, vous subissez **-1 Succès automatique** à toutes vos autres actions (au lieu de perdre un dé complet).

Pourquoi c'est beaucoup mieux que l'original :

1. **Rapidité** : Le joueur dit "Je pousse le Stormtrooper", il lance ses dés d'*Altération*, compte les succès, terminé. On ne calcule plus les malus de jets multiples.
2. **Équilibrage** : En remplaçant le malus de -1D par un malus de -1 Succès pour le maintien, on reste dans la logique de ton système de "comptage de réussites". C'est une pénalité sévère mais claire.
3. **Liberté** : On ne force pas les joueurs à apprendre des listes de sorts infinies. S'ils ont les dés en *Sens*, ils peuvent essayer de "sentir" n'importe quoi, c'est le MJ qui ajuste la difficulté.

## D. Les Points de Force et la Méditation

- **Canaliser la Force** : Si vous prenez un round complet pour méditer sans rien faire d'autre, votre prochain jet de Force bénéficie d'un **Avantage (Succès sur 3+)**.

## E. Augmentation de niveau

- Augmenter l'Attribut "Utilisation de la Force" coûte le même nombre de PP que les autres attributs
- Augmenter une des 3 Compétence de Force coûte x6 PP, contrairement au x3 des autres Compétences.