

# Star Wars

## by

## Kil

Voici un guide pour la création de perso et l'utilisation du système de jeu SWKIL produit dérivé du SASEM. (tous droits réservés à Stephane et Malvina et non George Lucas, ni personne d'autre d'ailleurs).

L'esprit de ce système est d'offrir un maximum de réalisme pour rapprocher le joueur de cette galaxie très lointaine tout en restant fonctionnel et adapté à l'univers de Star Wars.

Tout d'abord une **fiche de perso** est composée de 5 parties :

- Pages 1 : description du pj (nom, profession, race, etc)
- Pages 2 et 3 : compétences
- Pages 3 : niveau de santé
- Pages 4 et 5 : la Force
- équipement (crédits, armes à distance, armes de contact et autres)

Avant de lire la suite mieux vaut avoir une fiche de personnage devant les yeux, sinon j'ai peur que cela soit incompréhensible. La fiche de perso est la dernière page de ce pdf.

**Les descriptions du pj** sont à définir avant toute chose puisque les pex alloués à la création dépendent directement de la race, de l'âge voire de la profession du personnage (à la libre appréciation du mj). Puis les PEX sont à répartir dans des compétences en fonction de la profession du personnage et selon un maximum de compétences par niveau de maîtrise...

**Les niveaux de compétences** vont de 0 à 20 (pour le commun des mortels), 0 étant une incapacité absolue et 20 étant la capacité au travail du bois pour un ébéniste de 60 ans qui s'est initié à cette compétence dès l'âge de 5 ans. Au fils d'une progression le coût en PEX est de plus en plus cher en fonction du seuil de compétence (voir tableau). La philosophie qui a inspiré cette règle repose sur le fait que plus l'on progresse dans une compétence plus la progression est difficile et bien souvent il s'agit de franchir un pallié puis un autre, etc.

<i>Seuils de Compétence</i>	<i>Niveau de Maîtrise</i>	<i>Coût en PEX par Pt de Compétence</i>	<i>Coût en PEX par Pt de Carac Force</i>
Novice (N)	0 à 5	1	3
Initié (I)	6 à 10	2	6
Expert (E)	11 à 15	4	12
Maître (M)	16 à 20	8	24

Ce système permet également de rationaliser l'apprentissage en fonction de l'âge du personnage. Par exemple un humain de 12 ans aura le droit à un maximum de 11 compétences de niveau novice (N), 4 en initié (I), 0 en expert (E) et 0 en maître (M). Un vétéran de 52 ans aura le droit à 1 N, 16 I, 7 E, 3 M et celui-ci aura également beaucoup plus de PEX à la création. Mais sa vie s'en retrouvera bien entamé donc amoindrie en perspectives d'évolution. Les années peuvent aussi défiler très vite dans mes parties (ou pas, d'ailleurs).

### **Les compétences :**

Celles-ci sont régies par 6 caractéristiques :

Dextérité : caractéristique physique, capacité à se servir d'arme et à utiliser des compétences particulières (esquive, pickpocket)

Perception : caractéristique mentale, permet de percevoir dans le sens large du terme (empathie, recherche, etc), d'éviter d'être perçu (discrétion, dissimulation) et de faire preuve de sagacité, la perception dans le sens large du terme amenant à une certaine confiance en soi (commandement, volonté, etc).

Savoir : caractéristique mentale, connaissance pure (tactique, falsification, langages XT, etc)

Vigueur : caractéristique physique, force, endurance et résistance physique et tout ce qui en découle (équitation, bagarre, levage, intimidation, etc)

Mécanique : caractéristique de conditionnement, capacité à se servir de machine ou véhicule (canon, vaisseau, astrogation, machines de guerre, etc)

Technique : caractéristique mentale, connaissances techniques (vaisseau, machine de guerre, ordinateur, premier soin, médecine, etc) souvent en relation avec les compétences mécaniques, à ne pas confondre. La technique permet essentiellement de réparer et de concevoir véhicules et autres machines, jamais de les utiliser ou si peu. Un très bon mécano (au sens technicien d'entretien) peut parfaitement ne jamais avoir piloté de sa vie les engins qu'il répare.

**Les caractéristiques** elles aussi ont un niveau allant de 0 à 20, 10 étant la norme humaine. De base toutes les caractéristiques sont à 10, à cela le joueur peut décider à la création d'avoir un domaine dans lequel il a des facilités et inversement. Dans tous les cas la somme des niveaux de carac doit être égal à 60 (10 par carac) à la création. Pour chaque nombre paire il y a un bonus ou un malus associé qui s'appliquera à toutes les compétences qui dépendent de cette caractéristique.

<i>Niveaux de caractéristique</i>	<i>4</i>	<i>6</i>	<i>8</i>	<i>10</i>	<i>12</i>	<i>14</i>	<i>16</i>
Malus/Bonus	- 3	- 2	- 1	0	+ 1	+ 2	+ 3

Il est très fortement recommandé de ne pas trop modifier la norme de 10 par carac à la création car si un bonus est appréciable un malus peut être un terrible handicap sur le terrain.

Aux caractéristiques de base qui symbolisent les aptitudes naturelles du pj s'ajoutent les aptitudes motivées par l'apprentissage dans un domaine en particulier. En gros plus on développe des compétences dans un domaine plus nous nous familiarisons avec ce domaine dans son ensemble, toujours dans une certaine mesure bien sûr. Ceci est symbolisé par l'ajout d'un demi point de caractéristique pour chaque seuil de compétence dépassé.

Il est temps de faire un petit exemple d'évolution :

La compétence « armes blanches » serait niveau 5 (bonus non compris) et dépend de la dextérité qui dans le cas présent serait à 13 ½ donc un bonus de 1. Pour l'instant on utilise donc la compétence « armes blanche » à 6. Maintenant le joueur dépense 2 PEX en « armes blanches » le faisant passer niveaux 6 alors cette compétence passera également le seuil du niveaux novice au niveaux initié et la dextérité monterait donc à 14. Les compétences régies par la dextérité n'auraient donc plus un bonus de 1 mais un bonus de 2. En définitive la compétence « armes blanches » serait désormais utilisée à 8 (niveau 6 plus bonus de 2).

Si vous avez tout suivi alors vous êtes prêt à créer votre personnage et à le faire progresser.

Maintenant passons aux choses sérieuses, les **jets de dés de compétence**.

Ce système utilise très simplement 2D6, on additionne leurs scores et on y ajoute la compétence requise pour l'action voulue (dit par le mj) sans oublier le bonus/malus de caractéristique ET éventuellement les malus de blessure (voir plus loin). On annonce le score au mj et celui-ci vous dit ce qui en résulte. Seul le mj connaît les seuils de difficulté et il se réserve tout droit d'y ajouté bonus et malus selon le contexte de l'action. Pour les actions de groupe, tous les joueurs jettent les dés et annoncent leur score au mj. Celui-ci prend le meilleur des scores et y ajoute un bonus pour chaque réussite de ses compatriotes (seuil évidemment moindre par rapport au seuil de difficulté de l'action commune).

### **La santé :**

Sa gestion est assez simple (voir feuille de perso). Les blessures sont classées par ordre de gravité et disposent d'un certain nombre de cases, plus la blessure est grave moins il y a de cases. Chaque case représente une blessure, une fois que toutes les cases d'un type de blessure sont remplies alors on passe automatiquement au rang en dessous et ce malgré la gravité moindre de la blessure. Vous l'aurez compris, ce système permet de prendre en compte l'accumulation des blessures. Avec 4 blessures superficielles on passe dans le domaine de la blessure légère et ainsi de suite. A chaque blessure il y a un malus associé en fonction de la gravité de la blessure bien sûr. Absolument toutes les blessures se cumulent et donc leur malus. Je rappelle que tous ces malus s'appliquent automatiquement à tout jet par la suite. La gravité originelle d'une blessure est tout simplement définie par l'écart plus ou moins important entre la défense et l'attaque subie.

## **La Force :**

*La Force est ce qui donne au Jedi son pouvoir. C'est un champ d'énergie créé par tous les êtres vivants. Elle nous entoure et nous pénètre. C'est ce qui lie la galaxie en un tout uni.*

Voilà l'idée général, avec l'aide de la Force tout est possible en théorie. Après c'est une question de maîtrise. En théorie également parce que tous les êtres ne sont pas égaux dans la Force, loin de là. Plus le taux en médichloriens (micro-organisme reliant le vivant à la Force) est élevé plus le sujet est réceptif et émetif en la Force. Je symbolise ce potentiel par des points de Force, tout être vivant a obligatoirement au moins 1 point de Force. A partir de 2 points de Force une légère maîtrise de celle-ci devient possible, vous allez comprendre pourquoi. J'ai mis en évidence trois domaines de maîtrise appelés "caractéristique Force". A la création un joueur peut alouer  $(3/2)^*$  (son nb de points de Force arrondi au supérieur) en points de "caractéristique Force" parmi les trois décrites si-dessous. Sous réserve de ne jamais dépasser son nombre de Points de Force dans une carac Force et d'avoir au moins 1 point dans chaque carac Force. Pour résumer, un être aillant 2 points de Force aura 1 en Mentaliste, 1 en Physique et 1 en Sens.

### Les carac Force :

*Mental* : capacité à influencer extérieurement la Force, il s'agit d'introspection, de concentration et d'écoute de la force en un point donné à un moment donné. Les effets les plus courants de ce domaine sont la manipulation mentale, la lecture d'une mémoire, la télékispésie, l'ouverture d'une porte, soigner la blessure d'un autre, etc. Un mentaliste est un fin technicien de la Force qui se forme à force d'expérience.

*Physique* : capacité à influencer intérieurement la Force, c'est une utilisation plutôt instinctive, proche du conditionnement d'un pilote par exemple. Contrairement au mental il ne s'agit pas là d'une écoute de la Force et d'une action subtile mais plutôt d'une prise de position ferme vis à vis de celle-ci. Grace à ce domaine on peut augmenter sa vélocité, sa force physique, son endurance, soigner une blessure sur soi, en d'autres termes on peut améliorer ou au contraire accabler n'importe quelle caractéristique physique d'un être. A noter qu'il est toujours plus facile d'agir sur soi-même que sur un autre.

*Sens* : si mental permet d'écouter la Force de manière ponctuelle et superficielle mais précise, sens est une caractéristique beaucoup plus diffuse et vaste aux effets souvent incontrôlables mais toujours présents. On développe cette caractéristique en tissant chaque jour un peu plus le lien qui nous unit au grand "tout". Ainsi on ressent ce qui se passe à travers la Force et on est sensible aux grands bouleversements passés, présents et futurs. De manière plus terre à terre cette capacité permet également de sentir la présence en la Force d'un être ou d'un lieu, on évite ainsi bien des mauvaises surprises. En faisant un effort de méditation on peut même percevoir à distance des êtres, des objets, des plans. Encore plus loin on peut avoir une vision du passé, du présent ou de l'avenir si notre sens de la Force est très développé.

## Comment se servir de la Force :

### *Décans :*

Chaque carac Force à deux décans, le premier est égal à la somme du niveau de carac Force et du potentiel du Jedi (maximum de Pts de Force). Le deuxième est un bonus ou un malus égale à la différence entre le niveau de maîtrise de la carac Force et le potentiel (maximum de Pts de Force) divisé par deux et arrondi au supérieure.

### *Utilisation d'un pouvoir :*

Pour utiliser la Force on se sert des caracs Force correspondantes à l'effet voulu (demander au meneur) en premier et deuxième décans (rarement la même carac Force) auquel on ajoute 1D6.

De la même manière qu'avec un jet de compétence tout dépend du seuil de difficulté. Chaque pouvoir consomme un certain nombre de points de Force donné par le meneur. Une fois que l'on a plus de pts de Force on ressent une profonde fatigue mentale, aller en dessous de 0 pts de Force nous fait risquer une perte de conscience.

Exemple : jedi – "je veux faire une poussé de force sur mon adversaire"

mj – "tu me fais un jet de mental (1' décan) sous physique (2' décan)

jedi – "j'ai 6 en mental et 3 en physique avec un potentiel de 10,

ça me fait :  $16 - 2 + 1D6$  qui fait 3 = 17 "

mj – "c'est à peu près réussi, ton adversaire est repoussé à 2 mètres de toi,  
ça t'as coûté 2 points de Force"

### *Récupération :*

La moitié du maximum de points de Force revient après chaque nuit de sommeil. Il est possible de méditer pour regagner quelques points de Force, le nombre de points de Force ainsi regagné dépend du temps passé à méditer mais cette technique ne peut rapporter qu'un tiers du maximum de pts de Force arrondi à l'inférieur.

### *Progression :*

A noter qu'un joueur peut faire progresser son personnage dans sa maîtrise de la Force (carac Force, voir tableau des pex ci-dessus) mais jamais dans son potentiel en la Force (points de Force). Ceci est à la charge exclusive du meneur. De plus, comme dit plus haut, une carac Force ne peut jamais dépasser le nombre de points de Force car il est logiquement limité par son potentiel.

### *Pouvoir d'implication :*

Comme vous le savez la Force influe sur tout y compris nos propres compétences. Il existe donc un pouvoir d'influence (très utile) qui, pour 2 points de Force de manière ponctuelle et 3 points de Force à l'échelle d'une scène, permet littéralement de booster une compétence d'un bonus égal au niveau de la carac Force dont elle dépend, à savoir :

- Mental : Savoir et Technique
- Physique : Dextérité et Vigueur
- Sens : Perception et Mécanique

Enfin le joueur doit choisir sa forme de combat (a voir avec le meneur).

Il existe également des points obscures, comme leur nom l'indique, ils resteront obscures pour vous.

## **Le Combat :**

Les joueurs dispose d'une Initiative égale à 5 moins le bonus de Perception et d'une Fréquence égale à 5 moins le bonus de Dextérité.

### *Rangs d'action :*

La scène se déroule en X rangs d'action correspondants chacun à une demi seconde. Les personnages agissent au rang d'action égal à leur Initiative puis tout les "Fréquence" rang d'action. Une fois sa première action faite, un personnage a le droit à une esquive passive jusqu'à sa prochaine action. L'Initiative a une importance non négligeable puisque qu'elle permet au bénéficiaire de prendre son adversaire par surprise, auquel cas la seule opposition au jet d'attaque sera un seuil de difficulté au secret du meneur en fonction de la situation.

### *Division de jet :*

En plus de cela il faut savoir que toute action est divisible autant de fois que l'on veut (multiplier les actes, multiplier les cibles également) le résultat du ou des jet(s) sera alors divisé par le nombre d'actes réalisés pendant l'action ou le nombre de cibles mais mieux vaut être très sûr de son avantage pour utiliser cette option, car en voulant faire deux choses à la fois on peut très facilement rater les deux. S'il s'agit de multiplier les actions, alors chaque action supplémentaire est réalisée au rang d'action suivant. L'esquive passive est elle aussi divisible si l'on s'attend à plusieurs attaques avant notre rang d'action.

### *Optimisation du groupe :*

Commandement permet de synchroniser les actions et donc de leur ajouter un bonus de groupe, associé à Tactique, ce bonus est encore augmenté. A noter que le Tacticien et le Commandant peuvent être deux personnes différentes. Evidemment pour cela il faut un minimum de temps pour discuter, je limite ce temps. Bien souvent les joueurs doivent agir dans l'urgence en réaction à une agression. Dans ce cas un commandement demande une action (un joueur lance un ordre) mais ce peut être déjà beaucoup trop tard.

### *Tir :*

Dans un jet de tir il y a toujours un seuil de difficulté en fonction de la distance si tant est que l'arme permet d'atteindre cette distance, ce seuil est vient s'ajouter à l'esquive de l'adversaire.

Certaines armes autorisent le tir en raffale, dans ce mode de dire la difficulté du jet est augmenté de 3 puis ce malus se cumule à chaque rang d'action. Tirer sur un groupe est toujours plus simple que de tirer sur une cible précise, le seuil de difficulté sera logiquement diminué de 10 mais le tir atteindra un membre du groupe au hasard.

### *Mêlée :*

Dans le cas d'un combat en mêlée il n'y a pas de seuil de difficulté, ça peut donc faire très mal s'il n'y a pas d'esquive ou de parade.

### *Parade :*

La parade n'est rien autre qu'une action retardée au rang d'action de l'adversaire. Si la parade est réussie, elle autorise alors une riposte au rang d'action suivant. L'adversaire peut faire alors une parade à - 3, si elle réussit il peut faire une contre riposte au prochain rang d'action avec le même malus. Les parades et ripostes peuvent se suivre ainsi indéfiniment, les malus de 3 se cumulent à chaque rang d'action. Un Jedi peut parer des lasers de la même manière, s'il fait une parade héroïque le laser est renvoyé sur le tireur.



Joueur : .....

Nom : .....

Profession : .....

Race/sexe : .....

Cheveux/Poils : .....

Yeux : ..... Age : .....

Taille : ..... Poids : .....

Gaucher  Droitier

**Équipement :**

Crédits : .....

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

**Armes à Distance :**

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

**Armes de Contact :**

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

**La Force :**

Points de Force : 0000000000000000

Maximum : .....

**Décans**

Niveau 1' 2'

Mental .....  
 Physique .....  
 Sens .....

Forme de combat : .....

Points Obscures : 00000

**Niveau de Santé :**

Écart	Santé	Malus	Blessures
1-2	Blessure superficielle	0	0000
3-4	Blessure légère	-1	000
5-6	Blessure sérieuse	-3	000
7-8	Blessure grave	-10	00
9-10	Blessure fatale	-15	00
11+	Mort	X	0

Initiative : ..... Fréquence : .....

Rangs d'actions :

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

PEX Total : ..... Réserve : .....

Novice : .... Initié : .... Expert : .... Maître : ....

Physique .....	Sens .....
<b>DÉXTERITÉ</b> .....	<b>PERCEPTION</b> .....
Arc .....	Commandement .....
Arbalète .....	Discrétion .....
Armes d'épaules .....	Empathie .....
Armes blanches .....	Escroquerie .....
Armes lancées .....	Volonté .....
Armes lourdes .....	Investigation .....
Blasters .....	Jeux .....
Esquive .....	Marchandage .....
Grenade/Lance Gr .....	Persuasion .....
Pickpocket .....	Recherche .....
Sabre laser .....	Dissimulation .....
Mental .....	Physique .....
<b>SAVOIR</b> .....	<b>VIGUEUR</b> .....
Affaires .....	Bagarre .....
Bureaucratie .....	Course .....
Erudition .....	Equitation .....
Tactique .....	Escalade .....
Falsification .....	Intimidation .....
Illégalité .....	Levage .....
Langages XT .....	Natation .....
Races XT .....	Résistance .....
Survie .....	Aisance .....
Syst. Planétaire .....	Saut .....
Technologie .....	
Sens .....	Mental .....
<b>MÉCANIQUE</b> .....	<b>TECHNIQUE</b> .....
Vaisseaux (Vx) .....	Vaisseaux .....
Ecrans Vx .....	Droids .....
Canons Vx .....	Démolition .....
Astrogation .....	Ordinateurs .....
Senseurs .....	Premiers soins .....
Chass. & Airspeed. ....	Chass. & Airspeed .....
Vx archaïque .....	Médecine .....
Vx guerre .....	Vx guerre .....
Armes Vx Guerre .....	Sécurité .....
Combin. énerg. ....	Armes & armures .....
Machines guerre .....	Machines guerre .....
Véhicules .....	Véhicules .....