

Pouvoirs de la force : starwars d6 simplifié

En rouge, ce qui a changé

Sens :

- Beast languages : permet de communiquer simplement avec des animaux
- Combat sens : permet de jouer quand souhaité. Mais il faut réussir un jet dont la difficulté est égale au nombre d'adversaire (un groupe de sbires compte comme un adversaire) au prix d'une manœuvre. Ensuite, le pouvoir dure pour le reste de la rencontre.
- Danger sens : permet de faire un jet pour avoir un pressentiment en cas d'attaque à venir. Permet de ne pas être surpris et de pouvoir faire une action juste avant les hostilités si le jet est réussi.
 - Danger Sens II : augmente de 1 la difficulté passive pour toucher le personnage
- Diminuer les sens : permet, sur un jet de discrétion, de rajouter ses réussites au jet de discrétion (la difficulté dépendra de la situation et du nombre de personnes à affecter). Un échec donne un malus de -1D à la compétence de discrétion pour l'action en question.
- Enchanted coordination : permet de rajouter des dés au pool du groupe = au nombre de réussites. Ces dés peuvent être utilisés comme des points de personnage, mais dans le cadre d'une justification en rapport avec les objectifs du groupe (pour mener à bien une mission, la survie de l'équipe, etc.)
- Force breach : permet de créer une faille à travers la force afin d'affaiblir un utilisateur de la force. Si le pouvoir est activé avec succès, la difficulté est diminuée d'un cran face à un utilisateur de la force pour la durée de cet affrontement.
- Instinctive astrogation : permet de naviguer à travers l'hyperespace en écoutant la force.
- Life detection : permet de percevoir les êtres vivants à courte portée autour de soi. Un jet est nécessaire.
 - Life detection II : augmente la portée à moyenne
- Life sens : permet de chercher une personne connue ou de percevoir la quantité et qualité des êtres vivants dans une zone donnée. Un jet est nécessaire.
- Magnify senses : permet de voir les choses bien mieux, par exemple voir loin sans avoir besoin de macrojumelles etc.
- Receptive telepathy : permet de percevoir les émotions et pensées superficielles d'une personne. Un jet est nécessaire. **Modificateur de proximité et de relation ! (voir tableau)**
- Sens force : permet de sentir la force (puissance, lumineux ou dark) d'un lieu ou d'un objet.
- Sense surroundings : permet d'ignorer un effet négatif du type aveuglement ou surdité grâce à la force. **En gros le personnage ignore les malus.**
- Weather sens : afin de savoir comment va évoluer la météo
- Combat au sabre laser : permet de renvoyer des tirs de laser et de parer avec cette dangereuse arme. **En gros, avec le pouvoir vous avez 2 points. Pour un point vous pariez une attaque d'un adversaire ou d'un groupe de sbires de manière active (càd un jet). Pour un point vous pouvez renvoyer un tir (un jet est nécessaire avec la compétence contrôle et la difficulté = distance + modificateurs divers genre à couvert etc.). Une fois ces 2 points dépensés, toute parade supplémentaire coûte 2 points de stress, le renvoi en coûte 1.**

Contrôle :

- Absorber l'énergie : permet d'annuler des dégâts de blasters ou d'effets d'énergie (solaire, radiations, sabre laser etc.). **Lorsqu'une attaque est réussie, le personnage peut prendre 2 points de stress pour tenter d'absorber les dégâts. Il fait un jet de contrôle et chaque réussite diminue les dégâts de 1.**
 - Redirect energy : permet de renvoyer des éclairs ou des tirs de blaster (ou de les dévier simplement). **Nécessite 2 jets, un pour absorber les dégâts (contrôle) dont la difficulté est égale à la moitié des points de dégâts qui devraient être encaissés, et le second (altération) pour le renvoyer dont la difficulté dépend de la distance.**
- Accélérer la guérison : avec ce pouvoir, le personnage peut se remettre en à peine quelques heures de blessures, voir quelques jours si plus grave. Permet aussi de guérir la fatigue et la maladie. **Permet de guérir 1 point de vie par heure (au lieu de 2 points de vie par jour) et permet de récupérer 1 point par jour (au lieu de 1 par semaine) pour les pertes de santé. En gros, fonctionne comme une cuve à bacta. La difficulté du jet de contrôle dépend de la blessure. 2 réussites pour récupérer les points de vie, 4 réussites pour guérir les points de santé.**
 - Accélérer la guérison d'un autre : fonctionne comme accélérer la guérison mais le jet est modifié par la proximité et la relation.
- Concentration : **le personnage ignore le premier point de stress à chaque tour.**
- Contrôler la douleur : permet d'ignorer les malus en cas de blessure, fatigue etc. Le jet dépend de l'état du personnage : **25% de blessure : FD 2 ; 50% de blessure : FD 3 ; 75% de blessures : FD 4.**
 - Rester conscient : permet d'éviter de tomber inconscient à cause d'une attaque assommante ou à cause de blessures graves. **Rester conscient après des attaques « stun » : permet de récupérer des points de stress égaux au nombre de réussites en contrôle -2 quand le personnage atteint 0 en stress. Si les PV tombent à 0 ou moins, il est possible de faire un jet héroïque (FD 5) pour rester conscient à 0 PV. Par contre, dès que le personnage se reprend des dégâts, il tombe inconscient et ne peut plus utiliser ce pouvoir avant d'avoir récupéré au moins 1 PV.**
- Control temperature : permet de contrôler la température corporelle afin de résister à des situations difficiles (trop froid, trop chaud, mais aussi se cacher des dispositifs basés sur la température ou rajouter un bonus en résistance égal au nombre de réussites du pouvoir).
- Enhance attribute : **Au prix d'une action, le personnage rajoute 1D à un attribut pour un nombre de rounds égal au nombre de réussites. Si 1 réussite, ou moins, le personnage perd 1 PV et prend 1 stress.**
- Neutraliser le poison : permet de se débarrasser du poison (dépend de la toxine pour la difficulté)
- Force jump : pour sauter plus haut ou plus loin qu'une créature normale. **L'utilisation de ce pouvoir compte comme une manœuvre et non une action.**
- Sabre laser : **Le personnage se lie avec le cristal de son sabre laser pour qu'il ne fasse plus qu'un avec son arme. Il gagne un bonus de +1D pour tout ce qui concerne ce sabre laser (utilisation pour attaquer, parer, les pouvoirs en lien avec le sabre comme kinetic combat etc.). On peut se lier avec plusieurs cristaux, mais cela nécessite de reprendre ce pouvoir.**
- Transe hibernation : permet de ralentir ses fonctions corporelles pour survivre ou faire le mort. Il décide combien de temps il reste dans cet état ou quel élément va l'en sortir.
- Vide spirituel : jet modéré pour réussir à rentrer en méditation, difficile pour en sortir. Le sujet bénéficie d'un bonus de +1D à toutes ses compétences de la force (également pour sortir de la méditation).
 - Vide Spirituel II : **Le personnage diminue de 1 le stress encaissé, une fois par tour. Se cumule avec concentration.**
- Méditation : **permet de récupérer des points de stress pour 1 heure de méditation. Le nombre de points récupérés est égal au nombre de réussites +1 par heure de méditation supplémentaire. Peut s'utiliser 1 fois par jour de cette manière. De plus, le personnage gagne un bonus de +1D aux compétences mentales pendant un temps égal au temps de méditation (connaissances, diplomatie, sang-froid etc.)**

Altération :

- Affect mind : permet de modifier la perception/conclusion d'un personnage.
- Battle meditation : l'utilisateur entre en transe et perçoit le combat qui a lieu. Il ne peut rien faire d'autre qu'influencer la force afin de faire pencher la balance du côté de ses alliés. Tant qu'il est en méditation/transe, ses alliés peuvent transformer un échec en réussite (mais ce sont des jets qui se font dans le cadre d'une bataille qui oppose les alliés du personnage à ses adversaires).
- Control breathing : permet de respirer dans un environnement difficile (sous l'eau, voir dans l'espace, mais la difficulté dépendra de la situation).
- Control another pain : idem contrôler la douleur mais pour qqn d'autre. **Le jet est modifié par la proximité et la relation. Nécessite le pouvoir contrôler la douleur.**
- Create force talisman : demande un temps de méditation avec le talisman pour en faire une source du côté lumineux. Sur un jet héroïque et un temps relativement long avec un objet approprié, le talisman est créé. Il offre alors un bonus pour résister aux pouvoirs de la force contre celui qui le porte : un échec transformé en réussite pour résister aux pouvoirs de la force.
- Disable device : permet de surcharger un appareil électronique pour le désactiver. **La difficulté dépend de la taille de l'appareil, modifié par la proximité, et du mode de fonctionnement (plus difficile pour un blaster que pour un sabre laser car le second fonctionne en permanence alors que le premier une fraction de seconde)**
 - Drain energy (nécessite disable device) : permet de drainer l'énergie contenue dans un appareil pour ensuite l'utiliser afin de rajouter un nombre de dés dépendant de l'appareil pour un pouvoir de type télékinésie ou autre (+1D pour un tout petit appareil, +2D pour un droid, +3D pour un speeder ou un chasseur).
- Enhance another attribute : idem enhance attribute mais pour quelqu'un d'autre. **Modifié par la relation et la proximité.**
- Force Harmony : est utilisé pour résister au côté obscur. Permet de lier un nombre de personnes égal au code de l'altération du chevalier. Si réussi, il offre un bonus de 1D pour résister aux attaques du côté obscur (influence, éclairs, etc.). **Le personnage peut utiliser son action pour que lui et tous ses alliés transforment un échec en réussite (pour résister au côté obscur). Mais dans ce cas, le bonus de 1D disparaît pour le tour.**
- Kinetic combat : permet d'utiliser le sabre à courte portée pour lancer une attaque ou défendre à l'aide de l'arme qui vole dans les airs. **La difficulté pour attaquer/parer/renvoyer les tirs est augmentée d'un cran quand l'arme « vole ».**
- Lesser Force shield : **Augmente de 1 la réduction de dégâts physique du personnage.**
 - Force shield : **augmente de 1 la réduction de dégâts (se cumule avec lesser force shield).**
 - Greater force shield : **augmente de 1 la réduction de dégâts (se cumule avec ses prédécesseurs).**
- Mettre en transe cataleptique (idem transe hibernation pour qqn d'autre). **Modifié par la proximité.**
- Neutraliser le poison (chez quelqu'un d'autre) : **Modifié par la proximité**
- Projective telepathy : permet de transmettre des émotions ou pensées superficielles à distance. Ne pas pouvoir les exprimer à haute voix augmente la difficulté d'un cran. **Modifié par la proximité et par la relation.**
- Ramener une personne à la conscience (vide spirituel, stun, transe hibernation, etc.) **Modifié par la proximité. Difficulté de base = 2.**
- Télékinésie : **modifié par la proximité, nécessite d'être visible, la difficulté augmente d'un cran si le personnage ne peut pas « mimer » les mouvements qu'il souhaite faire exécuter (arrêter un bloc par télékinésie en plaçant sa main devant comme si c'était elle qui arrêterait le bloc). La difficulté dépend du poids. Un caillou ne nécessite pas de jet (mais une action), un fusil blaster FD 1, un humanoïde consentant FD 2, un speeder FD 3, un quadripode ou un chasseur FD 4, pour plus gros, à voir**
- Transférer de la force : permet de sauver quelqu'un d'une mort certaine en lui transférant un point de force, point récupéré à la fin de la scène (et utilisé pour sauver quelqu'un de la mort). **Par exemple dans le round suivant un coup de grâce qui fait mourir un personnage.**

Modificateurs

Proximité	Relation	Modificateur
Contact, toucher	Proches (marié, fratrie, parent-enfant...)	+0
À vue, jusqu'à 20m	Amis proches	-1D au jet
Hors de vue ou à 20-100m	Amis	+1 difficulté
101m-10km	Connaissance	+2 difficultés
11-1000km	Rencontré une fois	+3 difficultés
Même planète, +de 1000km	Jamais rencontré, mais se connaissent de réputation	+4 difficultés
Même système planétaire, différentes planètes	Étrangers complets	+5 difficultés
Différents systèmes planétaires	Étrangers complets, races très différentes et/ou inconnues	+6 ou + difficultés supp.