

REGLES OPTIONNELLES POUR LES JEDI

StarWars D20

Mathieu Hatt, Florent Hartmann, Thomas Ludwig
Contact : mathhatt@yahoo.fr

L'idée de ces règles optionnelles est de rendre les *jedi* moins dépendants des points de *vitality* pour leurs pouvoirs (*skills* ou *feats*). Le problème étant qu'un *jedi* commençant un combat avec le tiers de ses points de *vitality* en moins sous prétexte qu'il a usé de persuasion ou d'un autre pouvoir que l'on pourrait considérer comme mental quelques instants auparavant n'est pas très logique ni crédible. Nous avons donc décidé de conserver une partie de l'influence de l'utilisation de la Force sur la forme physique du personnage, mais d'en transférer une partie sur une jauge annexe pour empêcher ce genre d'absurdité.

Il faut noter que ces règles optionnelles rendent les personnages *jedi* plus puissants que dans les règles de base, puisqu'ils sont moins pénalisés au niveau des points de vitalité. Mais cela reste relativement équilibré car la plupart des pouvoirs physiques utilisés en combat prélèvent toujours des points de vitalité.

Nous introduisons donc deux jauges séparées, dans laquelle les *jedi* puisent pour utiliser la Force. Une jauge « physique » et une jauge « mentale » :

- Jauge physique : *vitality points* (inchangés)
- Jauge mentale : *spirit points* (basés sur *wisdom*)

Jedi Guardian (et les autres classes de type 'combattants') :
vitality points = 1D10 / lvl + CON bonus
spirit points = 1D8 / lvl + WIS bonus

Jedi Consular (et les autres classes de type 'diplomates') :
vitality points = 1D8 / lvl + CON bonus
spirit points = 1D10 / lvl + WIS bonus

Notes :

1. Seuls les personnage dotés du *feat Force sensitive* voient la nouvelle jauge mentale s'ajouter à leurs caractéristiques. Au cas où un personnage acquiert le *feat* au cours du jeu et non à la création de personnage (si son MJ le lui permet), la nouvelle jauge mentale est créée entièrement comme si elle existait depuis le 1^{er} niveau.
2. Comme les *vitality points*, les *spirit points* se recalculent de façon rétroactive si la caractéristique *wisdom* se trouve modifiée et que le bonus associé change. De même, au premier niveau on ne détermine pas aléatoirement le score, mais on alloue au personnage la valeur maximum.

Concernant la récupération : les deux jauges se récupèrent normalement au même rythme, soit :
Lvl / heure de repos.

Mais pour représenter la récupération mentale, on estime qu'une situation de calme, en méditation, permet de doubler la vitesse de récupération de la jauge mentale (Sans avoir besoin d'un *feat* ou d'une compétence pour ce faire, un simple test de *Will DC* 10 ou 15 suffit).

Les pouvoirs de la Force se répartissent donc en trois catégories :

- Les pouvoirs « physiques » : ils ne font dépenser que des *vitality points*
- Les pouvoirs « mentaux » : ils ne font dépenser que des *spirit points*
- Les pouvoirs « mixtes » : ils font dépenser un peu des deux

(cf. la liste détaillée à la fin de cet article)

Quelques nouveaux *feats* qui complètent ses ajouts optionnels :

* ***Strong in the force***

Bénéfices : les pouvoirs de la Force coûtent un point de moins à chaque utilisation (physique ou mentale). Le personnage commence également avec 2 *Force Points* supplémentaires.

Pré requis : nécessite le *feat force sensitive*, et doit être pris à la création de personnage (ce dernier peut en être inconscient mais il ne peut pas l'acquérir en cours de jeu a priori), en accord avec le MJ (tout le monde n'est pas forcément un skywalker)...

* ***Mental Prowess***

Bénéfices : permet de passer la dépense de la jauge physique sur la jauge mentale.

Pré requis : nécessite *Jedi Level 4*, *WIS 13*.

* ***Calling Mastery***

Bénéfices : permet de faire appel à la force comme en dépensant 1 *Force Point*, mais en dépensant 40 (ou 30, ou 25) *spirit points* (ou répartis en *vitality points* et *spirit points*, cf. note ci dessous).

Pré requis : nécessite *Jedi Level 7* (*feat* à rajouter dans la liste des *feats* de passage de chevalier jedi).

Note : Peut se prendre trois fois (40, 30, 25). Il y a donc trois niveaux de *Calling Mastery* : 40 ou 20/20, 30 ou 15/15 et 25 ou 10/15.

* ***Meditation Control***

Bénéfices : permet de récupérer 4 ou 5 fois plus vite les *spirit points* (au lieu de 2). Peut se prendre deux fois (4 fois et 5 fois). Attention il faut toujours être en situation de calme et de méditation pour pouvoir utiliser ce *feat*.

Pré requis : nécessite *Jedi Level 5*, *WIS 12*.

Liste des pouvoirs, avec leurs statuts et les coûts associés (voir la description des pouvoirs pour plus de détails sur les différents coûts). S'il y a une valeur dans les deux colonnes, le pouvoir est mixte.

Force skills et Force feats	Coût(s) sur la jauge 'physique'	Coût(s) sur la jauge 'mentale'
<i>SKILLS</i>		
Affect mind	-	2, 4
Alchemy	2	3
Battlemind	1 + ½ x bonus	1 + ½ x bonus
Battle influence	-	8
Control mind	-	5
Drain energy	1, 2, 4, ou 6	1, 2, 4, ou 6
Drain knowledge	-	8
Empathy	-	2
Enhance ability	3	-
Enhance senses	-	3
Farseeing	-	3, 6, ou 9
Fear	-	2
Force defense	-	3
Force grip	4	-
Force light	6	2
Force lightning	6	-
Force push	4	-
Force stealth	-	2
Force strike	2	-
Friendship	-	2
Heal another	0, 1, 2 ou 3	1, 1, 2, ou 3
Heal self	-	0, 1, 2, ou 4
Illusion	-	3, 5, 8, ou 10
Inspire	0	6
Malacia	3	3
Move object	0, 1, 2, 4, 8...	1, 1, 2, 4, 8...
Plant surge	-	1
See force	-	3
Sever force	5	15
Telepathy	-	3
Transfer essence	Half of current points	Half of current points
<i>FEATS</i>		
Battle meditation	-	2
Beast language	-	2
Burst of speed	5	-
Cure disease	2	3
Cure poison	2	3
Drain force	0	0
Force flight	4	-
Force mind	-	4 + 1/target
Force pilot	x	-
Force speed	8	-
Force whirlwind	6	-
Hatred	3	1
Improved force mind	-	8 + 1/target
Knight mind	-	12 + 1/target

Knight speed	8	-
Master mind	-	16 + 1/target
Master speed	12	-
Morichro	10	6
Sith sorcery	2	2
Summon storm	2	3
Rage	0	0
Throw lightsaber	3	-