

LES POUVOIRS DE LA FORCE

PRÉSENTATION

« La Force donne au Chevalier Jedi son pouvoir. C'est une sorte de fluide créé par tout être vivant. Une énergie qui nous entoure et nous pénètre, et qui maintient la galaxie en un tout unique. »

Obi-Wan Kenobi

La Force est partout. Elle est en toute chose. Certains prennent conscience de son existence et peuvent ainsi maîtriser la vie, la pensée et la matière. Mais ils sont rares.

LES JEDIS, LES SITHS ET LES AUTRES...

En 1000 BBY, une grande guerre opposa les Chevaliers Jedis aux Seigneurs Siths. Celle-ci se solda par l'extermination totale des Siths.

Nous sommes en 200 BBY, et si les Siths ont complètement disparus. Mais les Jedis veillent car les Siths ne sont pas les seuls adeptes de la Force à succomber au Côté obscur de la Force.

RÈGLES : UTILISER LA FORCE

Chaque personnage qui maîtrise la Force commence la soirée avec un nombre de Points de Force correspondant à son niveau de maîtrise.

Un padawan a entre 2PF et 5PF. Un chevalier Jedi et un Maître Jedi a au moins 6PF.

Il n'est pas possible d'en regagner au cours de la soirée.

Comme il est indiqué dans les règles il est possible pour un adepte de la Force de contrer un pouvoir de la Force (ou du Côté Obscur), lancé par un autre personnage. Il dépense alors 2PF au lieu d'un seul et annonce « Brisé ».

Lorsqu'un pouvoir de la Force est « brisé » ou que sa cible « résiste », le(s) PF est(sont) bien dépensé(s) par l'utilisateur du pouvoir.

Les trois compétences de la Force : Contrôle, Sens et Altération. Un adepte de la Force peut utiliser tous les pouvoirs des paragraphes ci

dessous dès lors qu'il a les compétences nécessaires.

POUVOIRS DE CONTRÔLE

Les pouvoirs de Contrôle listés dans ce chapitre ne s'applique qu'au personnage qui utilise le pouvoir.

Contrôle de la Douleur © :

Le personnage dépense 1PF pour ne pas tomber inconscient après avoir perdu 2PV. 1PF doit être dépensé à chaque fois qu'1PV est perdu à partir du premier. Ce pouvoir ne peut être utilisé à la perte du dernier PV.

Ce pouvoir permet également de mentir à son bourreau lors d'une séance de torture (Cf. compétence Torture)

Transe Cataleptique ©:

Le personnage dépense 1PF pour rentrer en transe. Son rythme cardiaque ralentit jusqu'à ne plus être seulement que de quelques battements par minute.

Lorsqu'un personnage avec la compétence SOINS analyse rapidement le personnage, le joueur qui fait le mort lui annonce qu'il est mort. Si le même soigneur l'analyse une deuxième fois, le joueur qui fait le mort lui révélera que son rythme cardiaque est extrêmement faible mais qu'il vit encore.

Accélérer la guérison ©:

Le personnage conscient ou inconscient peut dépenser 1PF pour regagner 1PV. Cela se fait instantanément et permet notamment de prolonger un combat. Penser cependant qu'à partir du 2PV perdu, il faut dépenser 1PF pour rester conscient.

Ce pouvoir peut être utilisé une fois arrivé à 0PV.

Contorsion - Evasion :

Le personnage peut dépenser 1PF pour se libérer de ses liens.

Neutraliser le poison/drogue ©:

Le personnage peut dépenser 1PF pour annuler l'effet d'une Drogue ou d'un Poison.

Absorber dissiper l'Énergie ☺:

Le personnage peut dépenser 1PF pour annuler l'effet d'un tir de blaster en annonçant « Résiste » à voix haute. Ce pouvoir ne s'applique pas aux sabres lasers.

La grande classe veut que l'adepte de la Force fasse comme Darth Vader qui absorbe les tirs du blaster lourd de Han Solo dans le creux de sa main.

Manier un sabre laser ☺ :

Seuls les personnages avec la compétence Contrôle sont autorisés à se battre avec un sabre laser. Cela ne coûte aucun PF. Cependant un sabre laser est toujours manié à deux mains.

POUVOIRS DE SENS**Réception télépathique :**

Le personnage peut avoir fait des rêves, reçu des appels télépathiques des personnes en détresses qui lui sont proches par le biais de rêves...

Ce pouvoir est représenté par des informations livrées dans l'historique du personnage.

Sens exacerbés :

Le personnage peut dépenser 1PF, choisir un autre personnage non droïd et lui dire « La Force contrôle ton esprit, dis moi si ta dernière phrase était vraie. »

POUVOIRS DE CONTRÔLE ET DE SENS**Clairvoyance :**

La compétence CONTRÔLE rajoute au PERSONNAGE qui ont déjà SENS le don de clairvoyance, lui permettant de faire une prédiction (Cf Historique du personnage). Toutes les prédictions ne se réalisent pas forcément.

Parer les tirs de blaster ☺:

Seuls les personnages avec les compétences CONTRÔLE et SENS peuvent essayer de parer les tirs de blaster avec leur sabre laser. (S'ils y arrivent !)

POUVOIRS D'ALTÉRATION**Désarmer ☺:**

Le personnage peut dépenser 1PF, tendre la main vers son adversaire et dire : « La Force contrôle ton Corps, Désarmer. »

Immobiliser ☺:

Le personnage peut dépenser 1PF, tendre la main vers son adversaire et dire : « La Force contrôle ton Corps, Immobilisé. » Attention si le joueur arrête de tendre le bras vers son adversaire, ou se déplace d'un pas, l'immobilisation est rompue.

POUVOIRS D'ALTÉRATION ET DE CONTRÔLE

En combinant CONTRÔLE et ALTÉRATION, un personnage peut employer la plupart des pouvoirs de CONTRÔLE pour affecter d'autres personnes que lui-même.

Assommer ☺:

Le personnage peut dépenser 1PF et toucher sa victime pour la rendre inconsciente sans perte de PV en lui disant : « La Force contrôle ton corps, Assommer ». Il n'a pas besoin de surprendre sa victime. Ce pouvoir marche sur les droïds.

Accélérer la guérison d'un autre :

Le personnage peut dépenser 1PF, poser sa main sur sa cible (non droïd) et lui dire : « La Force contrôle ton corps, tu regagnes 1PV. »

Contorsion - Evasion :

Le personnage peut dépenser 1PF et dire à un joueur capturé « La Force contrôle ton corps, tu es libre ».

Neutraliser le poison/drogue :

Dépense 1PF pour dire : « La Force contrôle ton corps : tu es libéré de l'effet de la Drogue/du Poison. »

POUVOIRS DE CONTRÔLE, SENS ET ALTÉRATION

Modifier l'esprit :

Pour utiliser ce pouvoir, le personnage regarder sa cible (non droïd) dans les yeux et lui dire : « La Force contrôle ton esprit... » suivi de ce que sa cible doit dire ou penser. Il devra dépenser 2PF par injonction. Ce pouvoir permet de modifier la pensée pas d'en connaître le contenu. Le personnage ne pourra pas forcer la cible a répondre à une de ses questions. De plus les modifications doivent être mineure et ne doivent modifier l'opinion de la cible que sur tel personne ou tel événement. Il n'est pas possible de changer la nature profonde de la cible. Ce pouvoir est à utiliser avec précaution, ne pas hésiter à venir trouver Philippe pour valider la modification avant.

Meurtre télékinétique © :

L'utilisation de ce pouvoir est réservée au personnage qui s'aventure du côté obscur de la Force.

Le personnage peut dépenser 1PF, étendre le(s) bras vers sa cible et dire « Le côté obscur contrôle ton corps, BLESSE. »

Darth Vader : « Excuses acceptées, Capitaine Needa... »