

Cette aide de jeu pour Metal Adventures a été réalisée par Maokiel suite à une idée de Ruronin et profite des réflexions de Tisky sur le sujet. Elle s'inspire du livre de base de Star Wars : Saga Edition.

Metal Adventures est un jeu écrit par Arnaud Cuidet et édité par les éditions Matagot.

I/ La force

Tout comme le Panache dans M.A., la force est utilisée dans les jdr S.W. pour permettre aux joueurs de forcer le destin.

Dans SW: Saga chaque personnage, Jedi ou non, dispose de point de force.

Il peut utiliser ces points de force pour :

- ajouter des D6 au résultat d'un dé d'attaque / compétence / habilité
- Éviter la mort
- Influencer légèrement sur le scénario (provoquer la chance, autre)
- activer certains pouvoirs / talents / technique de force
- récupérer un pouvoir de Force utilisé (système combat / quotidien du D20 system)
- baisser son niveau d'obscurité

Les points de forces sont dépensés définitivement, le pool étant régénéré à chaque montée de niveau.

Je propose donc de renommer les Points de Panache en Points de Force (PF) et d'ajouter les possibilités suivantes aux Forces Sensitives :

- utilisation de PF pour déclencher des pouvoirs de force
- utilisation de PF pour booster des pouvoirs de force
- utilisation définitive d'un PF pour baisser son niveau d'obscurité

Un Jedi qui utilise définitivement son dernier PF perd sa connexion avec la force.

Un Jedi peut utiliser la méditation pour régénérer ses PF au rythme de 1/heure.

Chaque Jedi possède une jauge d'obscurité. Celle-ci est équivalente à la somme du score de Perception et de Sang-froid du personnage. Un Jedi peut gagner des points du côté obscur de plusieurs manières différentes.

Les Transgressions Majeures offrent 1 point automatiquement.

- Commettre consciemment un acte mauvais
- Utiliser un pouvoir obscur de la force
- Utiliser la force sous l'effet de la colère

Les Transgressions Modérées peuvent accorder 1 point à la discrétion du M.J.:

- Utiliser la force pour infliger des blessures / souffrances excessives
- Commettre un acte douteux potentiellement mauvais

Les Transgressions Mineures n'accordent pas de point obscur, sauf si le M.J. le juge utile.

Il est également possible pour le personnage de diminuer ses points obscurs via l'expiation et/ou les actes héroïques. Chaque fois que le personnage gagne un point de gloire il récupère un point du côté obscur.

- Acte héroïque
- Méditation sur ses fautes : 1 journée (perte définitive d'un PF)
- Méditation sur ses fautes : 1 mois (perte d'un PG)

Une nouvelle compétence accompagne la force dans la colonne Perception: **[Force]** compétence violente fermée.

Un nouvel équipement est disponible également : le sabre laser. L'utilisation de cette arme de mêlée requiert des dons particuliers. Toute personne qui n'est pas spécialisé dans son utilisation risque de se blesser mortellement. Un sabre laser n'a pas de prix, il est l'accomplissement de la formation d'un Padawan. C'est une arme qui inflige 1M dégâts.

II/ Jedi

Les Jedi combinent l'entraînement physique avec la maîtrise de la force.

Jedi Consulaire

Aptitude :

Jedi consulaire

Action Simple

Le Jedi consulaire est capable d'utiliser la force des mots et la sagesse héritée de la Force pour régler tous types de conflit. En dépensant 1PF le Jedi consulaire dispose d'autant de dés bonus que la moitié de sa gloire pour tous ses tests sociaux pour un nombre de tour équivalent à sa gloire.

Domaines privilégiés : Survie, Espionnage, Négociation

Compétences :

Survie : Mêlée (Spé. Sabre Laser)

Espionnage : Empathie, Force

Sciences : Sciences Solaires, Sciences Stellaires

Négociation: Éloquence, étiquette

Équipement :

Pouvoirs : un pouvoir majeur, ou deux pouvoirs mineurs

Jedi Gardien

Aptitude :

Incrévable (Fusillier, G&D p10)

Le Fusilier n'abandonne jamais le combat. S'il dépense 1 PF, son état est considéré comme un niveau moins grave jusqu'à la fin de la scène. S'il est Mort ?, il est considéré comme Gravement blessé et peut continuer à agir. Les coups critiques sont tous considérés comme simples. Si le personnage n'a plus de points de Vie au moment où il utilise cette aptitude ou avant la fin de la scène, le PF est définitivement perdu. Par la suite, à chaque fois que le personnage perd à nouveau des points de Vie, il doit définitivement perdre un nouveau PF.

Lorsque le personnage bénéficie de cette aptitude, il doit donner à chaque tour 1d MF au MJ. S'il recourt au MF, il peut utiliser ce dé MF avant de le donner. S'il n'y a plus de MF dans la réserve des PJ, cette aptitude ne produit plus ses effets et le personnage retrouve son état de santé normal.

Sentinelle

Les sentinelles sont les vrais ennemis du côté obscur. En dépensant 1 PF, un Jedi sentinelle peut effectuer un test de [force] difficulté 1 pour sentir la présence et la localisation relative d'un utilisateur du côté obscur.

Chaque succès excédentaire affine cette information.

Une sentinelle est entraînée à résister au côté obscur. Elle peut dépenser 1 PF pour augmenter la difficulté de tout pouvoir obscur la ciblant d'une valeur égale à son Sang-froid. Une sentinelle peut utiliser définitivement un PF pour se libérer de l'emprise d'un pouvoir obscur.

Domaines privilégiés : Survie, Espionnage, Trempe

Compétences :

Techniques : Armes Embarquées, Pilotage (Vaisseau Spatial)

Survie : Mêlée (Spé. Sabre Laser), Environnement (au choix)

Espionnage : Force

Trempe : Détermination, Tactique

Équipement :

Pouvoirs : 1 pouvoir majeur, ou deux pouvoirs mineurs

III/ Pouvoirs de la force

Afin de partir sur une liste de pouvoir de base, j'ai transposé les pouvoirs du livre de base de SW: Saga à la sauce M.A. C'est une liste non exhaustive. J'ai conservé le nom anglais des pouvoirs du livre de base, traduction en cours et ouverte à proposition.

Un Jedi commence avec 2 pouvoirs mineurs ou un pouvoir majeur. Il est possible d'apprendre des pouvoirs supplémentaires.

À la création uniquement il est possible de dépenser 3 points de création pour un pouvoir mineur supplémentaire ou 5 points de création pour un pouvoir majeur supplémentaire.

À la dépense d'expérience il est possible de dépenser 2 500xp pour l'acquisition d'un pouvoir mineur et 5 000xp pour l'acquisition d'un pouvoir majeur.

Il est nécessaire de dépenser 1PF pour activer un pouvoir de la force, sauf si ça description précise le contraire.

Il est possible de dépenser 1 PF pour accéder temporairement à un pouvoir de la force non maîtrisé. Il faut toujours en payer le coût d'activation.

Il est possible de gagner 1 point du côté obscur pour accéder temporairement à un pouvoir du côté obscur au lieu de payer 1 PF.

L'utilisation de M.F. pour lancer des pouvoirs de la force indique que le personnage puise dans sa colère et/ou ses émotions négatives pour l'amplifier. Cela peut entraîner l'obtention d'un point du côté obscur (voir Transgression Modéré).

Battle Strike (majeur)

Le personnage utilise la force pour améliorer ses capacités de combat.

Action : Simple

Effet : Le personnage ajoute un nombre de dés bonus équivalent à sa Perception à ses jets de mêlées jusqu'à la fin du combat. Toute utilisation de MF durant ce combat alors que ce pouvoir est actif est une Transgression Modérée.

Dark Rage (majeur – Côté obscur)

Le personnage utilise le côté obscur pour devenir enragé.

Action : Simple

Effet : Le personnage ajoute un nombre de dés bonus équivalent à sa Carrure à ses jets de mêlées jusqu'à la fin du combat. Ses tests de mêlée disposent d'une OD pour la durée du combat.

Farseeing (majeur)

Le personnage utilise la force pour distinguer un individu et les événements en train de se dérouler autour de lui dans un lieu distant.

Action : Complexe

Effet : Le personnage effectue un test de **[Force]** difficulté 1 et TD. En cas de réussite il obtient du M.J. de vagues informations sur sa cible, sa condition physique et son entourage immédiat. Plus il y a de succès excédentaires, plus les informations sont précises. Si la cible est décédée, la difficulté du test de **[Force]** est de 3.

Limitation : Le personnage ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois toutes les 24 heures par cible.

Force Disarm (majeur)

Le personnage utilise la force pour désarmer sa cible.

Action : Complexe

Effet : Le personnage effectue un test de **[Force]** contre une difficulté égale à la Carrure de sa cible. Si il réussit la cible est désarmée. Si il réussit et qu'il paye un PF supplémentaire, et qu'il dispose d'une main libre, le personnage peut récupérer l'arme en main.

Force Grip (majeur)

Le personnage utilise la force pour étrangler voir écraser sa victime.

Action : Complexe

Effet : Le personnage effectue un test de **[Force]** contre la Carrure de sa cible. En cas de réussite, celle-ci est immobilisée et subit 1L dégât plus les succès excédentaires. Il est possible de maintenir ce pouvoir en payant 1PF au début du tour suivant, un nouveau test de **[Force]** TF est requis pour définir les dégâts subis sur ce tour. La victime peut essayer de se libérer à son initiative en réussissant un test de Détermination d'une difficulté égale au nombre de réussite excédentaires du test de **[Force]** initial.

Force Lightning (majeur – Côté obscur)

Le personnage utilise le côté obscur pour électrocuter sa cible avec des arcs mortels d'énergie issue de la force.

Action : Complexe

Effet : Le personnage utilise sa compétence **[Force]** pour réaliser un tir. Les éclairs de force inflige 1G dégât plus succès excédentaires. Le personnage peut dépenser 1PF et gagner 1 point obscur supplémentaire pour augmenter la puissance des éclairs à 1M.

Force Slam (majeur)

Le personnage utilise la force pour repousser violemment une ou plusieurs cibles.

Action : Complexe

Effet : Le personnage effectue un test de **[Force]** unique qui est comparé à la Carrure de chacune de ses cibles. Chaque cible qu'il touche subit des dégâts équivalent à 1G plus succès excédentaires. De plus elle est violemment repoussée d'un nombre de mètre équivalent aux dégâts qu'elle a subit. Elle peut recevoir des dégâts supplémentaires si des obstacles se trouvent sur sa route. Le personnage peut cibler un nombre d'ennemi égal à son score de Perception. Il doit en outre dépenser 1MF par cible qu'il souhaite affecter avec son pouvoir pour le déclencher. Cette dépense de M.F. traduit la concentration du personnage, elle ne compte pas dans la limite du test de **[Force]** requis pour lancer le pouvoir et n'influe pas sur les points obscurs.

...

Suite en cours d'écriture