

LA FORCE

L'Ordre Jedi	225
Le rang de Chevalier Jedi	228
Le rang de Maître Jedi	229
Le Conseil Jedi	229
L'Ordre Sith	230
Devenir un Jedi	231
Les Points de Force	231
Récupérer des Points de Force	231
Le Côté Obscur	232
Expiation des Points du Côté Obscur	232
Sens, contrôle et altération	232
La Force dans les règles	233
Combiner les Compétences	233
Les pouvoirs liés au contrôle	233
Les pouvoirs liés au sens	234
Les pouvoirs liés au contrôle et au sens	235
Les pouvoirs liés à l'altération	235
Les pouvoirs liés au contrôle et à l'altération	235
Les pouvoirs liés au contrôle, au sens et à l'altération	236
D'autres pouvoirs	236
Utiliser la Force de façon héroïque	236
Résister aux pouvoirs de la Force	236

« Que la Force soit avec vous »... Que l'on soit apte ou non à utiliser des pouvoirs de Jedi ou de Sith, la Force est, dans l'univers de Star Wars, en tout être et en toute chose. Même les plus sceptiques sont traversés et animés par elle. Les êtres capables, non pas de la maîtriser, mais de la comprendre, sont rares. Très rares. Au temps de gloire de l'Ordre Jedi, toute la galaxie ne comptait que dix ou vingt mille Jedi accomplis. Et un peu moins de la moitié de Sith. C'est dire si, pour un Joueur, incarner un tel Personnage est un privilège. Jouer un Jedi ou même un Sith n'est pas comparable au fait de jouer un sorcier ou un super héros dans un autre jeu. Les pouvoirs de la Force ne sont pas des sorts, ni des super pouvoirs, même s'ils en revêtent parfois l'apparence. Un vrai Jedi apprend d'ailleurs surtout à vivre sans utiliser la Force. En faire usage constitue généralement

le dernier recours d'un chevalier. Ecouter la Force, par opposition à se faire entendre d'elle. Telle doit être la devise d'un vrai Jedi. Les Sith, bien entendu, prônent un contrôle plus actif de la Force, son exploitation et revendiquent leur statut d'êtres supérieurs, ce qui les pousse à utiliser ce pouvoir de façon ostensible et souvent néfaste.



La Force est une énergie que l'on peut comprendre comme un courant mystique ou comme quelque chose de tout à fait naturel. Elle vit au travers des midichloriens (ou midichlorelles) qui se nichent dans les globules rouges des êtres vivants, mais aussi dans la matière inerte. C'est l'énergie qui unit les atomes et lie les éléments entre eux. Au travers des âges, elle fut considérée comme de la magie, une essence divine ou une mystification commanditée par des charlatans. Les Jedi ne furent pas les premiers à étudier la Force et ils ne seront sans doute pas les derniers. Lors de l'exécution de la « Directive 66 », visant à exterminer tous les Chevaliers Jedi lors de l'avènement de l'Empereur et de l'Ordre Nouveau, on croyait voir cet Ordre disparaître, mais fort heureusement, il survécut grâce à Obi-Wan Kenobi, Yoda et quelques autres survivants de l'Ordre, disséminés dans la galaxie. Depuis la victoire de l'Alliance Rebelle sur l'Empire Galactique, l'Académie Jedi fut rebâtie grâce à la volonté de Luke Skywalker. Aujourd'hui, elle retrouve petit à petit sa puissance d'antan et prône les valeurs de l'ancien Ordre. Si les Sith sont devenus aussi rares que ne le furent les Jedi peu après le génocide de la Guerre des Clones, il en existe toujours à travers la galaxie. Cachés, ils attendent leur heure et oeuvrent dans l'ombre au grand retour de leur propre Ordre. Certaines planètes reculées sont sans doute soumises aux pouvoirs de Seigneurs Sith.

L'Ordre Jedi

L'Ordre Jedi, communauté ancienne respectée

et admirée, repose sur des millénaires d'existence, traversant des centaines de générations. Sa création serait située vers -25 000 avant l'Empire. Les Jedi, protecteurs unifiés par leur croyance en la Force, sont issus d'une époque noble et civilisée de l'Histoire galactique. Les origines de l'Ordre Jedi ne sont pas connues avec exactitude, mais beaucoup de leurs histoires furent enregistrées dans des reliques connues sous le nom d'holocrons. Ces banques de données ne peuvent être activées et utilisées que par un manipulateur de la Force pour pouvoir se servir de tous les secrets qui y sont enfermés. Quelques holocrons Jedi rapportent que l'Ordre Jedi serait intimement lié au monde d'Ossus, même si l'on sait aujourd'hui que cet Ordre naquit d'un rassemblement d'érudits issus de plusieurs mondes qui étudiaient ce champ d'énergie appelé la Force. En combinant leur savoir et au fur et à mesure de nombreuses expériences, ces érudits finirent par maîtriser la Force, les premiers vrais Chevaliers Jedi apparaissant dans les siècles qui ont suivi la fondation de l'Ancienne République.

Pendant des millénaires, le Code Jedi n'a cessé de se modifier. Par exemple, l'un de ces codes impose que chaque Maître Jedi n'ait qu'un Padawan à former, mais ceci ne fut pas toujours appliqué. Les Maîtres respectés du passé comme Arca Jeth d'Arkania, eurent plusieurs étudiants, tout comme les frères Ulic et Cay Qel-Droma et le Twi'lek Tott Doneeta. Il est probable que les événements qui découlèrent de ce code furent l'un des déclencheurs de la grande guerre contre les Sith, où beaucoup d'apprentis furent leurrés par le Côté Obscur et les promesses factices de la puissance des Sith pour se dresser face à leurs anciens maîtres.

Tandis que le code peut être interprété de différentes façons, le noyau dur est le suivant :

Il n'y a pas d'émotion, il y a la paix.
Il n'y a pas d'ignorance, il y a la connaissance.
Il n'y a pas de passion, il y a la sérénité.
Il n'y a pas de mort, il y a la Force.

Au temps où l'Ancienne République galactique prospérait, les Jedi assuraient le rôle de gardiens de la paix et de la justice. Utilisés comme médiateurs en cas de crises, les Jedi pouvaient devenir de farouches guerriers, utilisant la Force pour régler un conflit. Par la

suite, les sabres laser entraient en service, et les Jedi devinrent des épéistes redoutés. Siégeant sur Coruscant, dans un gigantesque temple, symbole de leur puissance, l'Ordre Jedi regroupait, au plus fort de ses effectifs, plus de 10 000 Jedi à travers la galaxie. L'Ordre tout entier obéissait au Conseil Jedi. Là siégeaient douze Maîtres Jedi, les plus puissants et les plus sages de l'Ordre, contemplant la nature étrange de la Force.



Devenir un Jedi est certainement l'une des épreuves les plus compliquées qui soient. Tout d'abord, le taux de midichloriens doit être suffisamment élevé pour commencer une quelconque formation. Car sans ces minuscules formes de vie communiquant avec cette énergie, pas de symbiose réalisable avec la Force. L'entraînement Jedi exige un engagement total et une conscience rigoureuse. Du fait du risque potentiel énergétique engendré par la Force, l'instruction d'un Jedi est strictement structurée et codifiée pour imposer une discipline ferme afin d'éviter une propagation et une perte du contrôle de soi. Seule une vingtaine de Jedi ne réussirent pas leur formation. C'est avec le plus grand regret que l'Ordre Jedi identifie ces prétendants comme étant les Vingt Egarés. Un Jedi qui échoue dans sa formation peut devenir une menace très sérieuse. Le Côté Obscur de la Force se manifeste rapidement sur des étudiants impatients, qui sont leurrés par des chimères, ce qui entraîne des conséquences dévastatrices.

Pour éviter tout risque, les Jedi repèrent les futurs candidats, les identifient et les font

rentrer dans l'Ordre en bas âge. Une des méthodes de détection les plus utilisées est le prélèvement de sang qui permet de voir le taux de midichloriens dans leur circulation sanguine. Un futur Jedi commence à s'exercer dans la petite enfance. Tout lien avec la vie antérieure est coupé, ne laissant que pour seule famille, l'Ordre et ses membres. À cette première partie de la formation, un Maître enseigne à de petits groupes d'élèves. À l'approche de l'âge adulte, l'étudiant a le droit de suivre un Maître dans ses déplacements pour suivre l'enseignement prodigué. Il devient alors Padawan. Selon le Code Jedi, un Maître Jedi ne peut avoir plus d'un Padawan à la fois. Lors de la fin de la formation, le Padawan doit subir de nouvelles épreuves avant de monter au rang de Chevalier.



Au-dessus de Chevalier, existe le rang de Maître Jedi, réservé à ceux qui montrent leurs capacités à former de futurs Jedi. C'est à ce niveau que se compose le Conseil. Il est impossible de voir un Chevalier Jedi au Conseil. Seule exception à cette règle millénaire : le Chevalier Jedi Ki-Adi-mundi, dont la sagesse et les talents lui permettent de siéger parmi les Maîtres. De plus, seul le Conseil a le droit de s'entretenir avec les hauts dirigeants de la Nouvelle République. La tunique Jedi, simple d'apparence, permet d'effectuer d'amples mouvements, et de dissimuler divers objets. Leur arme de prédilection, le sabre laser, est une arme raffinée et élégante mais mortelle dans les mains d'un utilisateur expérimenté.

Les ennemis de toujours des Jedi sont les Sith. Ces personnes qui rejettent les règles établies par l'Ordre utilisent le mauvais penchant de la Force, le Côté Obscur. L'Ordre Sith, trouvant son origine dans la déchéance du premier Jedi

Noir, Xendor, a abandonné les préceptes de la connaissance et de la défense pour s'en servir en tant qu'arme de destruction. En l'an -1000, lors de ce que l'on a appelé les Nouvelles Guerres Sith, les Jedi finirent par vaincre la horde des Sith. Pensant avoir réussi à balayer l'Ordre maléfique, les Jedi ne prirent pas garde qu'un Sith avait survécu. Cette renaissance soudaine d'une menace Sith eut lieu lorsque deux Jedi, le Maître Jedi Qui-Gon Jinn et son Padawan Obi-Wan Kenobi, affrontèrent le Chevalier Sith Dark Maul lors de la Bataille de Naboo. Cette menace fut éliminée, mais Qui-Gon Jinn y laissa la vie. Malheureusement, les nouvelles doctrines des Sith - un maître, un apprenti - empêchèrent de savoir qui ils avaient éliminé.

Pendant une décennie, il n'y eut aucun signe physique d'un quelconque Seigneur Sith, faisant croire à tous que la menace était finalement éradiquée. Malheureusement, un enchaînement d'événements compromettants, menaces séparatistes dans la galaxie, force militaire illégale de la Confédération, joua en la faveur de l'Ordre Sith. L'influence des Jedi finit par faiblir. Lors de la Guerre des Clones, sur Géonosis, 200 Jedi furent réquisitionnés pour gagner la guerre. Le Conseil prenant la menace très au sérieux, décida également de participer au conflit. La majeure partie des Jedi envoyés au combat furent malheureusement tués. Puis une chose que l'Ordre ne vit pas arriver arriva. Le sénateur Palpatine, élu Chancelier, s'octroya les pleins pouvoirs et s'autoproclama Empereur. Son nouveau gouvernement, l'Empire, éradiqua les Jedi, par l'entremise d'un très puissant Seigneur Noir, Dark Vador, l'apprenti de l'Empereur. La galaxie entra dans la plus grande guerre civile de tous les temps, connue simplement sous le nom de Guerre Civile Galactique. Les Jedi furent exterminés. Quelques Jedi, une poignée, survécurent. Parmi eux se trouvaient le Chevalier Obi-Wan Kenobi et le Maître Yoda. Ces deux Jedi se séparèrent dans l'espoir de trouver un Jedi de la nouvelle génération qui pourrait être formé et se dresser face à l'Empereur et son apprenti. Alors apparut Luke Skywalker. Malgré que Luke soit déjà un jeune adulte, il reçut les bases, grâce à sa capacité, héritée de son père, de percevoir la Force. Mais une grande partie des talents du jeune Padawan, était tout de même issu de lui-même. Luke Skywalker marqua de nombreuses victoires faces à l'Empire, mettant

partiellement le puissant Dark Vador en échec. Grâce au courage et à la volonté de Luke, Vador redevint Anakin, et ensemble ils vainquirent l'Empereur.

Sous l'impulsion de Luke Skywalker, onze ans après la Bataille de Yavin, les Jedi commencèrent à refaire surface. Alors Luke, quatorze ans après sa destruction, restaura l'Ordre Jedi, qui pour l'instant se limite à l'Académie Jedi. Siégeant pour le moment sur Yavin IV, Luke réussit à avoir une centaine de Jedi formés. Du fin fond de la galaxie apparut alors une nouvelle menace : les Yuuzhan Vong. Malgré des batailles acharnées et des pertes astronomiques, les Jedi étaient constamment repoussés, malgré le soutien, quelquefois précaire, de la Nouvelle République. Coruscant venant de tomber, les Jedi sont maintenant seuls pour se sauver eux-mêmes, la Nouvelle République, la galaxie et la vie elle-même.

Le rang de Chevalier Jedi

Les Chevaliers Jedi furent pendant des centaines d'années les gardiens de la paix et de la justice. Ils furent toujours présents aux côtés de l'Ancienne République et étaient d'une certaine façon le bras armé de l'Ordre Jedi. Le rang de Chevalier succède à celui de Padawan : le Jedi a reçu une longue formation où il a pu démontrer ses possibilités avec la Force et sa dextérité au sabre. Avant d'être des guerriers, les Jedi étaient un groupe scientifique et philosophique qui étudiait avec beaucoup d'intérêt cette énergie qui pouvait se ressentir partout dans la galaxie. Le temps s'écoula et les connaissances sur la Force s'affinèrent : les Jedi se regroupèrent dans un Ordre unique et décidèrent d'utiliser cette énergie pour protéger l'Ancienne République. Mais avant d'utiliser leurs armes, les Jedi tentaient toujours de régler un conflit par des discussions entre les belligérants. Contrairement à une idée reçue, beaucoup de querelles purent être réglées par la voie diplomatique. Les Jedi faisaient également très attention à ne pas influencer le débat ni à se servir de la Force pour trancher pour tel ou tel parti.

Les Chevaliers Jedi furent de plus en plus présents auprès de l'Ancienne République à cause de la Grande Guerre de l'Hyperespace et la Grande Guerre des Sith. Mais l'Ordre Jedi

s'est fortement isolé du reste des citoyens de la République. La série de règles formant le Code Jedi a également ralenti l'évolution de l'Ordre, stagnant depuis au même point. Lorsque le sénateur Palpatine fut élu comme Chancelier puis s'autoproclama Empereur et dissolu le Sénat, il décida d'éradiquer les Jedi qui l'empêcheraient de diriger l'Empire nouvellement formé. Sa purge fut presque un succès, mais quelques Jedi survécurent au massacre. Parmi les plus connus furent Anakin Skywalker - bientôt transformé en Sith par Palpatine -, Obi-Wan Kenobi et Yoda. Mais les efforts de Palpatine n'éliminèrent pas non plus les candidats potentiels comme Luke Skywalker, Leia Organa ou Streen. Lors de l'intronisation de Palpatine, la galaxie comptait quelque 10.000 Jedi ; Lorsque Luke Skywalker bâtit le Nouvel Ordre Jedi, ils étaient environ 100. Mais cela ne fut pas suffisant quand les Yuuzhan Vong débarquèrent dans la galaxie.



Le nombre de Chevaliers Jedi qui étaient encore en vie pour affronter les Vong chuta à 50, et une bonne partie des survivants étaient des jeunes Padawans encore en formation. Les envoyer au combat aurait été un massacre à sens unique. Mais les Chevaliers Jedi malgré leurs faibles effectifs redéfinirent leur approche de la Force. Luke Skywalker commença à percevoir la Force non pas comme des côtés, mais comme un Tout. Luke voulait redonner une place à la méditation, et s'éloigner du rôle trop guerrier que l'Ordre avait pris ses dernières années. La République en avait fait des forces spéciales qui devaient intervenir sur tous les conflits et régler tous les problèmes. De ce fait, l'Ordre stagnait, enclavé dans son Code. Après le conflit contre les Vong, Luke Skywalker choisit Ossus, la planète sur laquelle les premiers Jedi percurent la Force, pour rebâtir son Nouvel Ordre et en confia la direction à Tionne et Kam Solusar.

Le rang de Maître Jedi

Les Maîtres Jedi représentent un idéal au sein de l'Ordre que tous souhaitent atteindre. Les Maîtres Jedi représentent le rang le plus élevé au sein de l'organisation, choisis à travers plusieurs critères. Pendant longtemps toutefois, l'attribution de ce titre n'avait pas de clarification précise, les détails l'entourant étaient flous. La manière la plus courante pour devenir un Maître était de former un étudiant Jedi et de le prendre comme Padawan, une sorte d'apprenti qui poursuivra sa formation de manière personnalisée auprès d'un vétéran. De nombreux Jedi sont passés par cette voie, citons par exemple Obi-Wan Kenobi qui fut le Padawan de Qui-Gon Jinn. Mais ce n'était pas la seule manière d'évoluer hiérarchiquement : si un individu dans l'Ordre Jedi se montrait particulièrement exemplaire, le Conseil Jedi pouvait lui attribuer ce titre honorifique. La maîtrise de la Force était également un élément de sélection, mais finalement le Conseil Jedi n'a jamais réellement classifié cela, et a laissé toujours un vide sur l'élection des Maîtres.

Lors des premières années de l'Ordre, il n'était pas rare de voir un Maître entouré de deux, trois voire quatre ou cinq Padawans. A l'époque, il y avait une formation presque "industrielle" des Jedi afin de pouvoir répondre aux demandes de l'Ancienne République : assurer la sécurité et maintenir la paix dans la galaxie. Après la Bataille de Ruusan pourtant, le Conseil Jedi décida - à l'instar de l'Ordre Sith - de limiter la formation à la relation entre un Maître et un apprenti. Cette restriction perdura jusqu'à la chute de l'Empire, avant que Luke Skywalker fonde le Nouvel Ordre Jedi. Dans les heures sombres de l'histoire de la galaxie, de nombreux Maîtres Jedi furent tués par la purge de Palpatine. Bien que plusieurs Jedi survécurent, seul le Maître Jedi Yoda était encore en vie de manière officielle. Yoda, le dernier Maître connu, prit comme dernier apprenti un certain Luke Skywalker qui fut formé durant un temps ; après sa mort, il devint une forme spectrale, comme Obi-Wan ou encore Anakin Skywalker. Aucune explication scientifique n'a jamais pu expliquer ces fantômes venus d'on ne sait où. Certains avancent que ces Jedi réintégrèrent la Force mais étant tellement puissants qu'ils pouvaient en rejaillir et apparaître là où ils le voulaient. Une autre

particularité fut la disparition physique de certaines dépouilles de Maîtres Jedi : là encore, personne n'a pu amener une explication sensée.

Le Conseil Jedi

Jusqu'au début de la Guerre des Clones et la Chute de l'Ancienne République, le Conseil Jedi, plus haute instance de l'Ordre Jedi, était composé de douze personnes, douze Maîtres Jedi. Ces Jedi devaient, dans la tâche qui leur était allouée, guider la politique de l'Ordre Jedi, composé à son apogée de pas moins de 10 000 Jedi. Leur salle est à la fois grandiose et simple, mélangeant une dualité entre la somptuosité de la Force et le choix de vivre de manière simple, de façon presque identique à des moines. La salle se situe sur l'un des quatre piliers majeurs entourant la tour principale et de là, les membres de ce conseil pouvaient contempler à loisir Coruscant et débattre entre eux. Pour ne pas bloquer toutes les décisions, les acteurs du Conseil étaient divisés en trois groupes : Il y avait les membres à vie qui, comme leur nom l'indique, une fois intégrés au Conseil, pouvaient rester au Conseil jusqu'à la fin de leur vie. Ils étaient au nombre de cinq. Bien sûr, ils avaient la possibilité de quitter leur fonction à tout instant : à ce moment là, le Conseil votait pour élire un nouveau membre à vie.

Toutefois les démissions étaient très rares, les Jedi élus à ce rang étaient conscients de l'importance du rôle qu'on leur donnait et ils faisaient au mieux pour remplir leurs fonctions. Lors de la Bataille de Naboo, les membres de l'époque étaient : Mace Windu, Yoda, Oppo Rancisis, Plo Koon et Yarael Poof. Ensuite venaient les membres à long terme. Ils étaient quatre : Eeth Koth, Even Piell, Depa Billaba et Saesee Tiin. Ces membres pouvaient également démissionner s'ils le souhaitaient mais comme ils étaient élus avec un mandat limité, c'était également très peu probable qu'un Maître Jedi décide de quitter le Conseil. La durée de leur mandat était de plusieurs années. Enfin, les trois derniers Maîtres Jedi étaient choisis en tant que membres à court terme : Ki-Adi-Mundi, Yaddle et Adi Gallia. La durée de leur mandat était estimée entre plusieurs mois et quelques années. Avant de la Bataille de Géonosis, le Conseil effectua des changements dans ces membres : Coleman Trebor intégra les membres à vie puisque

Yarael Poof fut tué. Le deuxième changement fut le suivant : Yaddle, tuée par une toxine, fut remplacée par Shaak Ti.

Quand l'Empire émergea des décombres de l'Ancienne République, l'Empereur Palpatine s'attaqua aux Jedi en lançant une vaste purge. Le Conseil fut banni, les bâtiments rasés, les Jedi traqués. La plupart des membres du Conseil furent tués, sauf Yoda qui grâce à son don de précognition avait pu anticiper un avenir plus favorable pour la galaxie et avait choisi de survivre au lieu de mourir au combat. L'existence du Conseil Jedi ne fut redécouvert que bien plus tard par Luke Skywalker ; ce dernier effectuait des recherches afin de rebâtir l'Ordre Jedi : ce serait un Nouvel Ordre. Néanmoins pendant de nombreuses années, même lorsque les Yuuzhan Vong s'attaquèrent à la galaxie, le Sénat s'opposa fréquemment aux propositions du Maître Jedi. Heureusement pour eux, lorsque Cal Omas prit le commandement de la Nouvelle République il laissa carte blanche à Luke Skywalker pour bâtir son Conseil Jedi. Cal Omas respectait beaucoup les Jedi et dans ses heures noires, il valait mieux avoir un allié puissant contre les Vong. Ce nouveau Conseil fut alors bâti sur un schéma suivant : six Jedi et six représentants de la Nouvelle République.

L'Ordre Sith

Ordre millénaire d'utilisateurs de la Force soumis au Côté Obscur, et déterminés à exterminer les Jedi, les Sith ont toujours représenté une menace mortelle pour la paix et la sécurité dans la galaxie. Bien que la création de l'Ordre Sith, du moins tel qu'on le connaît, avec un Maître et un apprenti, soit attribué à Dark Bane et aux Jedi Noirs qui le précéderent, le culte Sith puise ses origines au plus profond de l'histoire galactique. Il y a de cela bien longtemps, avant même l'avènement de l'Ancienne République, vivait un peuple sur la lointaine planète Korriban. Bien que primitifs, les Sith possédaient naturellement la maîtrise de la Force. Bien que leur utilisation de cette puissance soit radicalement différente de celle des Jedi, les Sith étaient néanmoins assez habiles dans leur domaine.

Durant les premiers temps de l'Ordre Jedi, environ 25 000 ans avant la Bataille de Yavin, un conflit interne ébranla l'organisation, conflit connu sous le nom de Premier Grand Schisme.

Une terrible guerre s'engagea alors entre les deux factions, Jedi et Jedi Noirs, et nombre de vaillants guerriers périrent. Après de longues années de conflit, soit cent ans, les Jedi Noirs adeptes du Côté Obscur furent vaincus. Ces premiers adeptes de l'obscur allaient être l'amorce d'autres affrontements entre défenseurs de la lumière et seigneurs des ténèbres, mineurs pour la plupart, jusqu'au Second Grand Schisme de -7000, connu aussi sous le nom de Cent Ans d'Obscurité. Suite à cette nouvelle défaite pour eux, les Jedi Noirs furent exilés des territoires de la République. Ils quittèrent l'espace républicain et découvrirent par hasard - mais peut-il exister un hasard avec la Force ? - Korriban et le peuple Sith.



Bien qu'ayant été vaincus, les Jedi Noirs étaient de puissants utilisateurs de la Force. Ils parvinrent sans grand mal à se rendre maîtres du peuple Sith, qui prit les étrangers pour des dieux. Les Jedi Noirs devinrent dès lors les seigneurs de la planète, et firent ériger quantité de monuments, de statues et de temples à leur gloire. Deux millénaires d'évolution et de mélange entre les deux cultures brouillèrent les différences entre les natifs de Korriban et les exilés Jedi. Le terme de "Sith" engloba alors non seulement le peuple originaire de la planète, mais aussi les puissants Seigneurs qui les dirigeaient, qui furent appelés dès lors les Seigneurs Sith. 2000 ans après la création de

l'Empire Sith, durant l'âge d'or des Sith, un vaisseau d'exploration de la République découvrit les mondes contrôlés par les Sith. Un Seigneur Sith, Naga Sadow, vit dans la présence de cet astronef l'occasion d'envahir la République et de se venger de l'Ordre Jedi. Les cartes interstellaires contenues dans le vaisseau d'exploration lui permirent de retrouver un chemin depuis longtemps oublié. L'invasion qui suivit fut connue sous le nom de Grande Guerre de l'Hyperespace, et devint dans l'histoire le premier conflit d'une longue lignée entre les Sith et les Jedi.

Durant les siècles qui suivirent, de nombreuses guerres éclatèrent entre les deux factions, semant le désordre et la désolation dans la galaxie. Le dernier grand conflit eut lieu dans les plaines de Ruusan, où le Seigneur Sith Kaan et ses Sith affrontèrent l'Armée de la Lumière. De ce terrible affrontement qui fut le dernier des Nouvelles Guerres Sith, un seul être survécut : le Sith Dark Bane. Il parvint à s'échapper et permit la continuité de l'Ordre Sith sur de nouvelles bases : autrefois composé de nombreux guerriers - tous plus comploteurs les uns que les autres - et agissant au grand jour, l'Ordre Sith rejoignit la clandestinité, et ne compta désormais plus que deux membres maximum en même temps : un Maître et un apprenti. Dark Bane se fit discret, et mena ses opérations sans se faire repérer des Jedi, bien plus nombreux et plus puissants. Il prit un apprenti, et ainsi commença une nouvelle lignée de Seigneurs de Sith.

Plus récemment dans l'histoire, les Sith refirent leur apparition sous l'édige d'un mystérieux Seigneur Noir nommé Dark Sidious. Usant de complot et de manipulations politiques, il parvint à accéder, sous le nom civil de Palpatine, au plus haut niveau politique : celui de Chancelier Suprême. Une fois en place, il oeuvra pour créer une grande armée, en agitant une menace séparatiste dont lui-même était en secret l'instigateur. Grâce à cette armée, il finit par mener un coup d'état et renversa le régime républicain millénaire. Il s'autoproclama Empereur, et révéla enfin sa vraie nature, en lançant une vaste opération de purge contre les Jedi, qui seront presque tous exterminés. Après plusieurs années d'un règne cruel et despotique, Palpatine fut finalement trahi par son propre apprenti, Dark Vador, qui choisit de se sacrifier pour sauver son fils Luke et tuer l'Empereur.

Malgré tout, l'esprit de l'Empereur survécut, et se réincarna dans le corps d'un clone préalablement préparé pour cela. Palpatine lança alors une nouvelle offensive contre la Nouvelle République, et parvint même à entraîner Luke Skywalker vers le Côté Obscur. Il fut malgré cela vaincu et son esprit détruit. Onze années après la Bataille de Yavin, après un ultime sursaut de l'esprit d'Exar Kun, qui parvint à corrompre deux étudiants de Luke Skywalker, mais fut finalement vaincu, la longue Histoire des Sith prit fin, aucun Seigneur Sith n'ayant repris à ce jour le flambeau. A la connaissance de tous...

Devenir un Jedi

Dans le chapitre consacré à la création des Personnages, vous avez pu lire que devenir un Jedi n'était pas chose aisée. Pour simuler le côté rare de la chose et pour empêcher tous les Joueurs de se ruer sur de tels profils, seuls les dés peuvent désigner un Jedi. En outre, ne peut devenir Jedi qu'un Personnage dont le Pouvoir est supérieur ou égal à huit. Comme on l'a vu également, il existe trois « métiers » associés à l'Ordre Jedi : l'étudiant, le chevalier et le Jedi raté. On considère enfin que si quelques personnes peuvent trouver par leurs propres moyens certaines voies de la Force, aucun Personnage ne peut devenir Jedi sans passer par l'Académie. Jouer un Jedi est donc un rôle contraignant, à ne pas prendre à la légère. On n'est pas libre de ses mouvements et on est toujours redevable à l'Ordre.

Les Points de Force

Chaque Personnage possède, on l'a vu, des Points de Force, calculés à partir du Pouvoir. Ces points représentent le potentiel du Personnage dans son utilisation de la Force. Plus il en a, plus ses capacités seront grandes et ses réalisations spectaculaires. Dans les règles qui vont suivre, vous allez comprendre qu'utiliser la Force coûte des PF.

Récupérer des Points de Force

Si utiliser la Force coûte des Points de Force, il existe bien entendu un moyen de récupérer les points perdus. Le repos et la méditation sont ces deux moyens. En se reposant dans de bonnes conditions, le Personnage peut récupérer 1d20 Points de Force perdus en

l'espace d'une nuit. En méditant, l'esprit calme et serein, il peut récupérer 1d4 Points de Force par heure. Il va de soi qu'un Personnage ne peut jamais dépasser son total de Points de Force.

Le Côté Obscur

Par certains de leurs actes, les Personnages enclins à la Force peuvent dériver, lentement mais sûrement, du Côté Obscur. Lorsque vous serez décrits les pouvoirs de la Force dans les pages qui vont suivre, vous lirez parfois « l'utilisation de ce pouvoir octroie un point du Côté Obscur ». A chaque fois que le Personnage se sert de la Force dans un but qui ne correspond pas au code Jedi, il engrange des points du Côté Obscur. Lorsque ce total dépasse le Pouvoir du Personnage, on considère qu'il a basculé totalement du mauvais côté de la Force. Un Personnage qui deviendrait ainsi un Jedi Noir peut continuer à jouer, mais il doit alors se comporter comme tel. Egoïste, vil, opportuniste, n'accordant plus aucun crédit aux valeurs chères aux Jedi. Si le Maître du Jeu le désire, il peut prendre le contrôle de ce Personnage autant de fois qu'il le souhaitera pour le faire agir comme il le souhaite, en fonction de sa nouvelle inclinaison.

Expiation des points du Côté Obscur

Une fois le Personnage devenu un Jedi Noir, on ne peut plus revenir en arrière. L'exemple de Dark Vader redevenu Anakin Skywalker est unique et dû aux capacités incroyables du Seigneur Sith et de son fils. Par contre, avant de dépasser son Pouvoir, un Personnage peut tenter de perdre quelques points du Côté Obscur. Comment procéder ?

S'il se consacre une journée entière à la méditation, le Personnage peut, au terme de cette période, lancer 1d100. Si le résultat est inférieur ou égal au double de son Pouvoir, il peut gommer un point du Côté Obscur de sa Feuille de Personnage. Attention toutefois. Si le résultat est compris entre 91 et 00, il n'a pas pu trouver la faille dans son attitude et sort donc renforcé dans son inclinaison négative : il ajoute un point du Côté Obscur à son total...

Sens, contrôle et altération

La Force s'utilise de façon simple dans le système de jeu. On le sait, il existe trois Compétences liées à l'usage de la Force : le Sens, le Contrôle et l'Altération. Chacune de ces trois disciplines aborde une parcelle seulement de l'énergie essentielle qu'est la Force. Afin de couvrir un spectre plus large, il est possible de combiner ces trois Compétences. Nous verrons comment cela se passe en termes de règles.

Les Jedi peuvent contrôler leur propre corps et leur propre esprit, contrôler ceux des autres et contrôler des objets matériels. Tous ces pouvoirs sont les résultantes de manipulations simples de la Force. Un Jedi apprend tout d'abord à contrôler sa propre Force intérieure. La Force est en toutes choses et en chacun, mais elle est plus forte chez certains que chez d'autres. En apprenant à contrôler sa propre Force, un Personnage apprend à être en harmonie avec sa nature physique. Ce qui lui permet de contrôler ses fonctions corporelles.



L'étape suivante consiste à apprendre à sentir les flux et reflux qui animent la Force, ainsi que les liens qui unissent les choses entre elles. En vérité, apprendre à sentir la Force commence dès qu'un Personnage possède les rudiments du Contrôle, dont la Compétence en Sens est largement complémentaire. La Force entoure et lie toute chose. En apprenant à la percevoir avec son seul esprit, le Jedi apprend à être en harmonie avec les êtres et les objets. Il apprend à ressentir les liens qui le rattachent aux autres et la nature de ses sentiments. En sentant le réseau de liens qui compose la Force, un Personnage apprend à lire les sentiments des autres, à utiliser la Force pour exacerber ses propres sens, et à déterminer la gravité de la blessure ou de la maladie qui affecte un organisme. En combinant le contrôle de la Force avec sa perception, un Jedi étend ses

pouvoirs. Il apprend alors à lire dans les esprits, à y projeter des pensées et des sentiments, et à voir le passé, le présent et les futurs possibles, même pour des lieux dont il est très éloigné.

Ensuite, un Jedi apprend à altérer la distribution de la Force. Afin de pouvoir déplacer des objets par sa seule volonté. Il peut alors également faire au corps des autres ce qu'il peut faire au sien : les aider à supporter la douleur, la fatigue, la faim et la soif, accélérer leur guérison, etc. En combinant Altération, Contrôle et Sens, un Jedi peut modifier le contenu de l'esprit des autres, leur faisant ainsi commettre des erreurs de mémoire, de perception ou de raisonnement. On raconte que les anciens Chevaliers Jedi possédaient nettement plus de Compétences que celles-ci, des pouvoirs importants et mystérieux qui leur permettaient de modifier la structure même de l'univers, de faire surgir des puissances formidables du cadre même de la réalité, de vivre après la mort et de guider l'humanité sur la voie de la vertu. Malheureusement, ces sages ont aujourd'hui disparu (ou du moins est-ce ce que tout le monde prétend) et les pouvoirs qu'ils possédaient sont perdus à tout jamais.

La Force dans les règles

On sait déjà deux choses de la Force. Qu'elle est régie par trois Compétences que l'on peut combiner et qu'il existe des Points de Force. En fait, utiliser un pouvoir de la Force revient à tester une Compétence (Sens, Contrôle ou Altération) ou à combiner deux ou trois de ces Compétences. Un pouvoir coûte des Points de Force. Plus il est important ou difficile à mettre en œuvre, plus il coûtera de points et, de la même façon, plus le Facteur de Difficulté sera élevé.

Combiner les Compétences

Bien que, dans l'absolu, la combinaison de plusieurs Compétences ne soit appliquée que dans le cas de la Force, rien n'empêche d'étendre ce principe à d'autres situations. Mais tenons-nous ici à ce qui nous occupe : la Force. Combiner des Compétences revient à faire la moyenne de leurs valeurs. On arrondit toujours à l'unité inférieure.

Exemple : Gheldor est un Chevalier Jedi qui va tenter d'utiliser un pouvoir faisant appel à ses Compétences de Sens et de Contrôle. Son score dans ces deux Compétences est respectivement de 14 et de 17. Il utilisera donc ce pouvoir sur base d'un score combiné de 15.

Les pouvoirs liés au Contrôle

Tous les pouvoirs qui suivent sont liés à la Compétence de Contrôle.

Contrôler la douleur

En utilisant ce pouvoir, le Jedi est capable, non pas de ne plus ressentir sa douleur, mais de résister à ses effets. Il parvient donc à garder l'esprit clair et à faire abstraction de la douleur. Il la dépasse. Dans le cas de la torture, le Jedi peut donc résister beaucoup plus longtemps qu'un être normal. Il peut réprimer un cri de douleur et rester conscient alors que son corps souhaite céder à la solution de facilité qu'est l'évanouissement. Bien entendu, cela n'annule en aucun cas les effets physiques et directs des blessures éventuelles.

Facteur de Difficulté : il est égal au nombre de Points de Vie perdus, de façon générale, sur un coup direct. Dans le cas de la torture, c'est différent, car un bon bourreau peut susciter la douleur sans réellement blesser (donc sans faire vraiment perdre des Points de Vie). Le FD sera donc égal au nombre de Degrés de Maîtrise en médecine (torture) multiplié par deux du bourreau.

Coût en Points de Force : 1d4.

Transe cataleptique

En utilisant ce pouvoir, le Personnage réussit à ralentir son métabolisme jusqu'à simuler la mort. Son cœur ne bat plus qu'au rythme d'une fois toutes les minutes, son corps refroidit et prend une apparence cadavérique. Ce pouvoir a deux utilités. La première est de se faire passer pour mort. La seconde est de résister plus facilement aux situations de danger comme l'asphyxie ou encore la maladie. Ainsi ralenti, le corps n'a plus les mêmes besoins en matière d'air ou de nourriture et la progression d'un virus s'en trouverait également freinée. Un Jedi ne peut bien entendu maintenir cet état indéfiniment. Comptez 1d4 jour(s) pour le DM1 en Contrôle, 1d6 supplémentaire pour le DM2, ajoutez 1d8 pour le DM3, 1d10 pour le DM4 et 1d20 pour

le DM5. Un Personnage disposant d'un DM5 en Contrôle peut donc rester en transe pendant une période comprise entre 5 et 48 jours.

Facteur de Difficulté : -2.

Coût en Points de Force : 1d6.

Accélérer la guérison

Ce pouvoir permet au Jedi d'accélérer le processus de guérison naturel de son corps. Ses tissus se régénèrent, ses os se ressoudent, ses anticorps sont plus efficaces. Ce pouvoir n'est pas garant d'une guérison parfaite, il ne fait qu'accélérer le processus naturel. Si un Personnage est condamné, cela ne le sauvera pas. Tout au plus cela prolongera-t-il son existence. Si le Maître du Jeu estime que ce pouvoir s'applique au cas envisagé, le Personnage divise par deux son temps naturel de guérison.

Facteur de Difficulté : -2

Coût en Points de Force : 1d6.

Contorsion

Ce pouvoir permet au Jedi de réussir des contorsions qui seraient jugées trop douloureuses ou défiant les lois de la physique chez un représentant normal de son espèce. Il est possible, par exemple, de passer ses poignets à travers des menottes ou de se glisser à travers des barreaux. Bien entendu, il y a une limite physique à ces actions. La matière n'est pas réductible. Les tendons peuvent toutefois s'étendre au maximum de leur possibilité ou au contraire se resserrer autant que possible. Plus d'un Jedi a pu ainsi s'évader d'endroits peu fréquentables en laissant derrière lui une cellule intacte ou des liens pas même entamés.

Facteur de Difficulté : 0

Coût en Points de Force : 1d4.

Neutraliser un poison, une maladie

Grâce à ce pouvoir, un Jedi est à même de ralentir les effets d'une toxine ingérée par son organisme ou de la neutraliser totalement avec un peu d'entraînement. De même, il peut ainsi contrôler une maladie et réussir à en annuler les effets.

Facteur de Difficulté : selon la virulence du poison, de la maladie.

Coût en Points de Force : 1d6.

Absorber l'énergie

Ce pouvoir très pratique permet à un Jedi d'absorber et de dissiper toute forme d'énergie, qu'il s'agisse de chaleur, de lumière, d'électricité ou encore d'un tir de blaster. Plus la source est puissante, plus l'utilisation de ce pouvoir sera difficile et éprouvante pour le Jedi. Il est impensable, par exemple, d'absorber la lumière du soleil en plein jour, mais il est par contre possible d'en dissiper les effets dans une grotte peu éclairée. De même, un Jedi n'arrêtera pas la production électrique d'une centrale, mais il peut couper le courant dans une pièce donnée. Il peut absorber un tir de blaster, mais pas la frappe d'un canon de vaisseau... Tout est dans la mesure.

Facteur de Difficulté : selon la puissance de la source.

Coût en Points de Force : 1d8.

Pouvoirs liés au Sens

Tous les pouvoirs qui suivent sont liés à la Compétence de Sens.

Réception télépathique

Par l'usage de ce pouvoir, le Jedi est sensible aux messages que lui envoie un autre utilisateur de la Force. Il peut les recevoir et les décoder, quelle que soit la langue d'émission, mais ne peut lui-même y répondre.

Facteur de Difficulté : 0.

Coût en Points de Force : 1.

Sens exacerbés

En utilisant ce pouvoir, un Jedi accroît considérablement la portée de ses sens naturels que sont la vue, l'odorat, l'ouïe, le goût et le toucher. Il peut voir plus loin, entendre une conversation à travers des murs, déceler les différentes composantes d'un plat... Il peut aussi de cette façon mieux voir dans le noir ou isoler un bruit dans un chaos sonore.

Facteur de Difficulté : selon la distance ou les obstacles.

Coût en Points de Force : 1d4.

Sentir la vie

Le Jedi qui utilise ce pouvoir devient plus sensible aux variations dans la Force qu'entraîne la présence de toute forme de vie. Cela permet de retrouver une personne inconsciente, de déjouer une embuscade ou de

localiser la plus proche concentration d'êtres vivants. Le Jedi peut même réussir à distinguer entre êtres vivants intelligents ou non.

Facteur de Difficulté : -2

Coût en Points de Force : 1d4.

Astrogation instinctive

Ce pouvoir, particulièrement utile pour les Jedi qui se lancent dans de grandes traversées intersidérales, permet à l'utilisateur de la Force de naviguer à l'instinct en hyperspace, sans avoir à se référer à un ordinateur de vol ou à sa compétence en astrogation. Il peut dresser un plan de vol sans faille et sans obstacle (sauf imprévus) rien qu'en ayant conscience de la route à choisir.

Facteur de Difficulté : selon l'éloignement de la destination.

Coût en Points de Force : 1d6.

Pouvoirs liés au Contrôle et au Sens

Les pouvoirs qui vont suivre dépendent d'une combinaison de deux Compétences : le Contrôle et le Sens.

Projection télépathique

Le Jedi capable de maîtriser ce pouvoir peut émettre un message télépathique à destination d'un autre utilisateur de la Force. Quasi automatique lorsque les deux personnes se font face, ce pouvoir peut devenir très délicat à utiliser lorsque l'on ne sait ni où se trouve le destinataire, ni à quelle distance... Le message peut cependant être complexe et émis aussi longtemps que le lien existe.

Facteur de Difficulté : selon l'éloignement et l'incertitude de la destination.

Coût en Points de Force : 1d6.

Clairvoyance

Bien que l'avenir soit toujours en mouvement, il est possible d'en discerner certaines pistes, certains aspects, même si ces visions traitent de personnes ou de lieux situés à des distances importantes. L'avenir ainsi perçu n'est pas la réalité, mais une des réalités possibles.

Facteur de Difficulté : -5

Coût en Points de Force : 1d8.

Pouvoirs liés à l'Altération

Tous les pouvoirs qui suivent sont liés à la Compétence d'Altération.

Télékinésie

Ce pouvoir permet au Jedi de modifier la nature de la Force qui entoure un objet de façon à déplacer cet objet. Plus l'objet est lourd, plus l'effort de concentration sera intense et si l'objet est attaché, ce n'en sera que plus difficile. Une fois en mouvement, l'objet peut être propulsé à bonne vitesse si le Jedi le désire.

Facteur de Difficulté : selon le poids et la structure de l'objet.

Coût en Points de Force : 1d6.

Blessier/Tuer

Ce pouvoir entraîne automatiquement le gain d'1d4 points du Côté Obscur. Il permet au Jedi de s'attaquer aux fonctions vitales d'une cible, par exemple ses fonctions respiratoires. La victime aura alors la sensation d'étouffer et cela peut entraîner sa mort si l'utilisateur de la Force ne desserre pas son étreinte. Les règles d'applications dépendent de la nature de l'attaque. Dans le cas de l'étranglement, il s'agit des règles sur l'asphyxie.

Facteur de Difficulté : le Bdef de la cible.

Coût en Points de Force : 1d6.

Pouvoirs liés au Contrôle et à l'Altération

Les pouvoirs qui vont suivre dépendent d'une combinaison de deux Compétences : le Contrôle et l'Altération.

Contrôler la douleur d'autrui, Garder conscient, Mettre en transe cataleptique, Accélérer la guérison d'autrui, Désintoxiquer autrui

Ces pouvoirs sont les versions transposées des pouvoirs individuels de Contrôle. Le Jedi est maintenant à même de les pratiquer sur autrui. Notez que la cible doit à chaque fois être consentante.

Infliger la douleur

Ce pouvoir entraîne le gain automatique d'un point du Côté Obscur. Il permet au Jedi de faire ressentir une vive douleur à sa victime, du genre incapacitant. Cette douleur ne peut

entraîner la mort, sauf si la cible est cardiaque et que la douleur la prend par surprise.

Facteur de Difficulté : le Bdef de la cible.

Coût en Points de Force : 1d4.

Transférer la Force

Ce pouvoir permet à un Jedi de transférer une partie de sa force vitale dans quelqu'un d'autre. On l'utilise souvent pour sauver de la mort des personnes gravement blessées. On n'en use cependant qu'avec parcimonie car le Jedi met ainsi sa propre vie en danger. En effet, chaque Point de Vie rendu à la cible est enlevé du total des Points de Vie du Jedi.

Facteur de Difficulté : -5

Coût en Points de Force : 1d6.

Pouvoirs liés au Contrôle, au Sens et à l'Altération

Les pouvoirs qui vont suivre sont le fruit de la combinaison des trois Compétences de la Force.

Modifier un esprit

Ce pouvoir permet au Jedi d'altérer les perceptions d'un esprit extérieur au sien. Cela peut se faire par suggestion, en insinuant une pensée que la cible considérera comme sienne, par illusion, en trompant les sens d'autrui ou en modifiant jusqu'aux souvenirs d'une personne en jouant avec sa mémoire. L'attribution de points du Côté Obscur dépend aussi bien de la méthode que du but de la manœuvre. Indiquer à un stormtrooper que l'on peut passer parce que l'on n'est pas les personnes recherchées est une chose. Modifier profondément les souvenirs de quelqu'un pour en faire une bête sanguinaire en est une autre...

Facteur de Difficulté : selon le degré de modification désiré.

Coût en Points de Force : 1d4.

D'autres pouvoirs

La Force étant sans limite, la liste des pouvoirs que peut réussir à maîtriser un Jedi est elle aussi illimitée. Chaque Jedi peut proposer au Maître du Jeu une nouvelle façon de se servir de la Force et celui-ci est libre d'accepter ou de refuser un tel pouvoir, en prenant en compte, notamment, le degré de connaissance du Jedi. Les pouvoirs ici présentés sont connus de

longue date des utilisateurs de la Force et deviennent donc codés, routiniers. Un nouveau pouvoir demande toujours beaucoup plus d'entraînement afin d'en discerner les composantes et d'en analyser le fonctionnement. Un nouveau pouvoir, même aux effets moins impressionnants, peut être nettement plus difficile à utiliser qu'un pouvoir connu. Laissez cependant les Joueurs s'essayer à quelques variantes si le cœur leur en dit. Mais maintenez toujours le danger du Côté Obscur. Même un pouvoir anodin peut entraîner l'acquisition de points du Côté Obscur si la moralité du contexte dans lequel il est utilisé est contestable.

Utiliser la Force de façon héroïque

Une autre façon d'utiliser la Force est de tenter n'importe quelle action en état de grâce, après méditation ou en sentant la Force autour de soi. Cet état permet au Jedi d'ajouter des Points de Force (qu'il perd donc) à un test qu'il souhaite effectuer. Il peut ainsi utiliser autant de Points de Force qu'il en possède en une seule fois afin d'assurer la réussite d'un test qu'il ne peut pas rater. Attention une fois de plus au Côté Obscur... Même si l'intention est bonne, utiliser la Force pour tuer entraîne toujours un conflit moral pouvant déboucher sur l'obtention d'un point du Côté Obscur.

Exemple : Rangon voit l'espion impérial s'échapper à travers les ruelles de la cité. D'un instant à l'autre, il peut le perdre et mettre en danger les projets de la Nouvelle République. Il dégaine son blaster et va tenter de viser l'espion au genou afin de l'immobiliser. Pour se donner plus de chance, il laisse la Force l'envahir et décide de consacrer 10 Points de Force à ce tir. Il possède une Compétence en Armes de Tir égale à 12. Elle passe donc à 22. La distance et la difficulté de toucher quelqu'un à travers la foule fait décider d'un Facteur de Difficulté de -5. Le Joueur doit donc lancer un 17 ou moins (au lieu d'un 7 ou moins) pour toucher l'espion.

Résister aux pouvoirs de la Force

Seul un esprit fort peut espérer déjouer une tentative d'utilisation de la Force à son encontre. Certains pouvoirs mettent en avant le Bdef de la cible dans le Facteur de Difficulté de l'utilisateur de la Force. Si la cible est elle-même utilisatrice de la Force, elle peut y ajouter le tiers de sa valeur en Pouvoir.

Exemple : Ulliane, une jeune étudiante de la Force, se retrouve coincée dans un ancien temple en compagnie d'un Jedi Noir. Celui-ci veut infliger de la douleur à sa cible afin de la faire crier pour attirer ses amis dans un piège. Ulliane va tenter de résister. Son Bdef est de 2 et il s'agit donc du FD de base de l'action pour le Jedi Noir. Elle va également s'opposer de toute sa Force. Son pouvoir étant de 8, elle peut ajouter 2 points supplémentaires au FD de l'action, qui passe donc à 4.