



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Star wars > Aides de jeu > **Traditions de la Force : la Garde Noire**



## Traditions de la Force : la Garde Noire

jeudi 2 décembre 2010, par [haazeven](#)

La Garde Noire fut formée par Vulta Daanat un ancien membre de l'Armée des Ténèbres. Contrairement aux autres adeptes sith, Vulta pensait que la Force devait être utilisée pour percer les secrets de l'univers, plus que pour renforcer son pouvoir personnel. Cette différence philosophique se solda par un duel au sabre-laser avec le Seigneur Sith Kaan, et la défaite de Vulta. Celui-ci, laissé pour mort, pu s'enfuir, et fonder sur Mustafar sa propre secte, la Garde Noire.

Ce culte cherche à apprendre les secrets de la Force et de l'univers, et n'hésite pas à les voler aux autres traditions quand c'est possible. Par ailleurs, les Gardes Noirs s'entraînent intensément au sabre-laser, à cause de la défaite de Daanat contre Kaan vers -1000.

*Conditions d'entrée* : pour devenir un Garde noir, et acquérir des talents de l'arbre suivant, il faut être sensible à la Force, et être tombé du Côté Obscur.



### Arbre de talents : Garde Noir

**Adaptation surprenante** : vous pouvez dépenser une action mineure par tour pour changer votre prise sur votre sabre-laser, et ainsi perturber votre adversaire. Effectuez un test de *Deception* contre un test d'*Intuition* de votre adversaire. En cas de réussite, il est *flat-footed* jusqu'à son prochain tour de jeu.

Vous devez avoir un sabre-laser allumé pour activer ce talent. Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois par combat contre un même adversaire.

**Percer les ténèbres** : quand vous réussissez un coup critique avec un sabre-laser, vous pouvez dépenser un Point de Force pour infliger 3d8 dégâts d'énergie supplémentaires.

**Secrets du corps** : quand un effet vous déplace contre votre gré, vous pouvez dépenser un Point de Force en une réaction pour l'annuler. Ceci permet notamment d'éviter les chutes, mais aussi les attaques télékinétiques.

**Secrets de l'esprit** : quand vous êtes attaqué par un effet mental, vous pouvez dépenser un Point de Force en une réaction pour entrer dans l'esprit de votre adversaire. Ceci vous confère alors un bonus de +2 sur tous les tests de *Use the Force* effectués pour activer des pouvoirs ou des effets mentaux contre la cible. Ce bonus dure jusqu'à la fin de la rencontre.

**Secrets des lames** : vous pouvez dépenser un Point de Force en une action mineure pour activer et désactiver à un rythme hallucinant votre sabre-laser. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vos adversaires ne peuvent pas utiliser de talents de l'arbre de talent **Lightsaber Combat** contre vous.

**Secrets de l'univers** : quand une créature sensible à la Force réussit un 20 naturel sur un test de *Use the Force* à moins de 6 cases de vous, vous pouvez dépenser un Point de Force en une réaction. Le prochain test de *Use the Force* que vous effectuez avant la fin de la rencontre est alors un 20 naturel. *Prérequis* : Secrets du corps, Secrets de l'esprit, Secrets des lames.

**Vengeance de la Force** : quand vous tombez à 0



points de vie, vous pouvez dépenser un Point de Force en une réaction pour activer n'importe lequel de vos pouvoirs de la Force du Côté Obscur.