

Les Jeux des Brindilles



dimanche 27 décembre 2009, par [haazeven](#)

Les exercices de la Force sont des entraînements particuliers, qui confèrent aux Jedis des bonus après les avoir effectués. Ils sont présentés plus en détail dans le supplément **Jedi Academy Training Manual**.

Les Jeux des Brindilles sont un ensemble de techniques qui permettent de mieux comprendre l'infinie complexité qu'est la Force. Leur création se perd dans la nuit des temps : ils se sont transmis de génération en génération de Jedi, et se sont naturellement modifiés avec le temps. Certains Maîtres Jedi ont essayé de compiler les différentes formes de ce jeu, mais leurs travaux ont été perdus au cours de la Guerre des Clones.

De toutes ces variantes, quatre étaient couramment utilisées, et sont exposées ici. D'autres traditions de la Force (notamment les Moines Aing'Tii) utilisent ces exercices, sous des formes légèrement différentes et adaptées à leur philosophie.

Le Premier Jeu des Brindilles

Dans sa version la plus simple, il s'agit d'empiler les unes sur les autres de fines brindilles, de manière à former une fine colonne. La structure doit être constamment maintenue par la Force en raison de son équilibre plus que

précaire. Une fois que la colonne a atteint une hauteur d'environ deux mètres, vous devez la garder telle quelle pendant une bonne dizaine de minutes, après quoi il faut retirer une à une toutes les brindilles, en partant de celle du bas, sans rompre l'édifice. **Durée** : 1 heure. **Cible** : vous. **Matériel requis** : vingt brindilles de 10 cm de long.

Faites un test de Use the Force. Le résultat du test détermine les avantages de l'exercice.

DD 15 : vous réussissez à compléter la colonne, mais elle s'écroule juste au moment où vous placez la dernière brindille. La prochaine fois que vous effectuez un test de Use the Force pour l'utilisation Move Light Object, vous pouvez choisir de faire 10, même si les conditions vous en empêchent.

DD 20 : vous réussissez à compléter la colonne et à la maintenir 10 minutes en équilibre, mais elle s'écroule avant que vous ne la désassembliez. La prochaine fois que vous utilisez le pouvoir de la Force *move object*, vous pouvez le maintenir en une action rapide plutôt qu'en une action simple.

DD 25 : vous réussissez à assembler, maintenir, puis défaire complètement la colonne de brindilles. La prochaine fois que vous effectuez un test de Use the Force pour l'utilisation Move

Light Object, vous pouvez déplacer jusqu'à 5 objets (chacun pesant moins de 5 kg) au lieu d'un seul. Vous devez réussir un test de Use the Force pour chacun de ces objets.

(différente de vous-même).

DD 28 : vous déterminez quelle brindille a été déplacée ainsi que sa position initiale, et vous remettez le tas tel qu'il était en ne touchant qu'à une seule brindille. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur votre prochain test de Use the Force effectué pour activer un pouvoir de la Force qui cible une seule créature (différente de vous-même). Ce bonus passe à +5 s'il s'agit d'un pouvoir doté du mot-clé *[telekinetic]*.

Le Deuxième Jeu des Brindilles

Sa deuxième version demande comme la première une grande maîtrise de la télékinésie, mais commence également à introduire des notions de Sens. En fermant les yeux, vous devez lever les brindilles en l'air, serrées en une sorte de paquet, puis les lâcher sur le sol en un tas chaotique. Tandis que vous avez les yeux fermés, un assistant doit modifier la position d'une brindille. Quand vous ouvrez les yeux, vous devez déterminer quelle brindille a été déplacée, et ensuite vous devez la remettre à sa place initiale (que vous n'avez pas vu), sans toucher le tas de brindilles, et en ne déplaçant qu'une seule brindille. **Durée :** 1 heure. **Cible :** vous. **Matériel requis :** cinquante brindilles de 10 cm de long, un assistant.

Le Troisième Jeu des Brindilles

La troisième forme de ce jeu est en fait une variante de la deuxième forme, dans laquelle l'accent est mis sur les Sens plutôt que sur l'Altération. Comme le Deuxième Jeu des Brindilles, il faut tout d'abord éparpiller les brindilles devant vous, les yeux fermés. Ensuite, chacun des assistants touche une brindille. Quand vous ouvrez les yeux, vous devez déterminer qui a touché quelle brindille. **Durée :** 1 heure. **Cible :** vous. **Matériel requis :** 50 brindilles de 10 cm de long, et au moins 3 assistants.

Faites un test de Use the Force. Le résultat du test détermine les avantages de l'exercice.

Faites un test de Use the Force. Le résultat du test détermine les avantages de l'exercice.

DD 18 : vous déterminez quelle brindille a été déplacée, mais vous savez pas quelle était sa position initiale. Vous gagnez un bonus de Force de +1 sur votre prochain test de Use the Force effectué pour activer un pouvoir de la Force qui cible une seule créature (différente de vous-même).

DD 20 : vous déterminez quelle brindille a touché un assistant. Vous pouvez dépenser un Point de Force en une action mineure pour ignorer le camouflage pendant 10 rounds. Vous subissez toujours les effets du camouflage total.

DD 23 : vous déterminez quelle brindille a été déplacée, vous savez quelle était sa position initiale, mais vous n'arrivez pas à la déplacer sans toucher aux autres brindilles. Vous gagnez un bonus de Force de +2 sur votre prochain test de Use the Force effectué pour activer un pouvoir de la Force qui cible une seule créature

DD 25 : vous déterminez quelle brindille ont touché 2 assistants. Vous pouvez dépenser un Point de Force en une action mineure pour ignorer le camouflage et pour réduire le camouflage total en camouflage standard pendant 10 rounds.

DD 30 : vous déterminez quelle brindille ont touché les 3 assistants. Vous pouvez dépenser un Point de Force en une action mineure pour ignorer toute forme de camouflage et de camouflage total pendant 10 rounds.

DD 20 : vous parvenez à saisir le sens général du message, mais vous ne découvrez pas l'ensemble des mots. Par ailleurs, vous ne posez pas simultanément toutes les brindilles au sol. Choisissez une langue connue de l'assistant. Vous pouvez comprendre cette langue quand elle est parlée, mais vous ne pouvez pas la lire, l'écrire, ni la parler.

Le Quatrième Jeu des Brindilles

Cette quatrième variante enseigne que tout a un sens, même s'il est caché, crypté, ou difficile à saisir. Il faut vous éloigner des brindilles le temps qu'un assistant les assemble sur le sol, de manière à écrire un message dans une langue de son choix. Ensuite, il balaie les brindilles de manière à effacer ce message. En revenant, vous devez par télékinésie saisir toutes les brindilles, et réécrire ensuite le message original, en déplaçant toutes les brindilles simultanément. **Durée** : 1 heure. **Cible** : vous. **Matériel requis** : 50 brindilles de 10 cm de long et 1 assistant.

DD 25 : vous parvenez à saisir l'intégralité du message, mais vous ne posez pas simultanément toutes les brindilles au sol. Choisissez une langue connue de l'assistant. Vous pouvez la parler (même si votre organe vocal n'est pas adapté à cette langue) et la comprendre quand elle est parlée, mais pas l'écrire ni la lire.

Faites un test de Use the Force. Le résultat du test détermine les avantages de l'exercice.

DD 30 : vous parvenez à comprendre toutes les subtilités du message, et vous posez simultanément toutes les brindilles au sol. Choisissez une langue connue de l'assistant. Vous pouvez la parler (même si votre organe vocal n'est pas adapté à cette langue), la lire et l'écrire.