

STAR WARS™
FORCE
ET DESTINÉE™

LE SECRET DE L'ABÎME



EDGE

MODULE D'AVENTURE

**STAR
WARS™**
JEU DE RÔLE

LE SECRET DE L'ABÎME

Ce livret contient une aventure conçue pour être jouée en deux à trois sessions, ainsi que deux sections offrant des conseils aux MJ. Ces dernières présentent les règles permettant de construire une poignée de sabre laser en cours de partie. Elles fournissent également des renseignements détaillés sur la manière de maîtriser des campagnes de Chevaliers en puissance, destinées aux PJ déjà rompus aux bases de leurs carrières. Le scénario est censé s'associer à **Leçons du passé**, l'aventure figurant dans le Livre de Règles de **FORCE ET DESTINÉE**. Cependant, il peut également servir de prologue pour de nouveaux joueurs. Vous y trouverez d'ailleurs quelques conseils pour l'employer sous ces deux formes.

Dans ce dernier, les PJ découvrent une piste menant à un gisement de cristaux de rubat (variante des cristaux de kyber utilisés pour les sabres laser) sur la planète rocailleuse de Phemis. En la suivant, ils traversent toute une série d'épreuves inattendues au cours desquelles ils devront échapper à la vigilance des forces impériales chargées de mettre un terme à la chasse aux cristaux, avant de repartir indemnes. Toutefois, leurs ennemis n'ont aucune intention de les laisser quitter Phemis vivants, surtout en possession de ces précieux minéraux.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Le Secret de l'Abîme est censé fournir aux aspirants Jedi les cristaux nécessaires pour achever leurs sabres laser, et leur rappeler le danger que représente l'Empire pour tous les survivants de l'Ordre Jedi déchu. Les cristaux de ce scénario peuvent être associés aux poignées obtenues dans **Leçons du Passé** afin de façonner de nouveaux sabres laser, ou à celles construites à partir des règles de ce livret si les PJ n'ont pas l'intention de s'atteler à cette aventure.

Le scénario commence lorsque les personnages découvrent des informations cruciales sur la planète Phemis, un monde

mineur du Noyau doté de ressources restreintes et d'une population plus limitée encore. Cependant, Phemis abrite un secret : des cristaux de rubat, variante des cristaux de kyber, des minéraux d'une grande rareté servant à concentrer le faisceau des sabres laser. L'Ordre Jedi y recourait il y a longtemps, mais cessa de les utiliser au profit des cristaux d'Illum qui dominèrent les derniers jours de l'Ordre.

Néanmoins, l'Empire est bien conscient de la valeur des cristaux de kyber. L'Empereur a interdit leur collecte et placé tous les sites d'approvisionnement sous étroite surveillance. Heureusement pour les PJ, grâce à de récents soulèvements tectoniques, de nouveaux gisements de cristaux de rubat sont désormais accessibles, et l'Empire a tout juste eu le temps de les placer sous une surveillance minimale. Si les PJ y parviennent rapidement, ils pourraient récupérer les minéraux dont ils ont besoin et fuir avant d'être rattrapés par l'Empire. Cependant, ils doivent également échapper à la vigilance du commandant des opérations impériales sur Phemis, un stormtrooper légendaire connu sous le nom de « Bras-de-fer ».

SE RENDRE SUR PHEMIS

Avant l'aventure, les PJ doivent au moins être au courant de la présence de cristaux de rubat sur Phemis et peut-être auront-ils entendu parler du canyon regorgeant de cristaux sur lequel l'Empire n'a pas encore fait main basse. Ils peuvent découvrir ces informations par l'intermédiaire d'un contact PNJ, grâce à leurs compétences de Connaissance, ou de diverses autres manières. Plusieurs options sont présentées page suivante, mais le MJ a le dernier mot en la matière. Notez qu'une partie de ces exemples font référence à des personnages ou à d'autres détails de **Leçons du Passé**, et qu'il faudra sans doute les adapter pour qu'ils cadrent avec les circonstances actuelles de la campagne si le MJ souhaite les utiliser sans avoir maîtrisé cette aventure au préalable.



UNE HISTOIRE EN DEUX PARTIES

Cette aventure est censée suivre **Leçons du Passé**, qui figure dans le Livre de Règles de **FORCE ET DESTINÉE**. Au cours de ces deux scénarios, les PJ obtiennent tout le nécessaire pour construire leurs propres sabres laser et entamer une nouvelle étape dans leur initiation à la Force.

Le **Secret de l'Abîme** contient plusieurs encarts présentant des conseils sur la manière d'intégrer des éléments issus de l'autre aventure, ainsi que des intrigues concernant des événements de **Leçons du Passé** susceptibles d'entraîner les PJ vers Phemis. Cependant, il n'est pas nécessaire que ces scénarios soient joués dans l'ordre, ni même ensemble. Si le

MJ souhaite maîtriser l'un sans l'autre ou changer l'ordre supposé des événements, cette aventure est conçue pour s'adapter à ces deux options.

Si le MJ s'attaque au **Secret de l'Abîme** sans avoir préalablement maîtrisé **Leçons du Passé**, il lui suffit de ne pas tenir compte des encarts faisant référence aux événements de l'autre aventure. En outre, s'il ne compte pas utiliser l'autre scénario, il devra trouver un moyen d'introduire les règles pour construire des poignées de sabre laser, page 23, car les PJ doivent pouvoir incruster les cristaux obtenus dans **Le Secret de l'Abîme** même s'ils n'ont pas accès à l'holocron à bord du *Sanctuaire*.

RECHERCHES ACADÉMIQUES

Si l'un des PJ dispose de rangs en Connaissance (Éducation) ou de contacts au sein d'un institut d'enseignement supérieur, il est possible qu'il connaisse des géologues ou d'autres érudits susceptibles de lui indiquer l'emplacement de cristaux de sabre laser, dont ceux de rubat sur Phemis. Si les PJ sont devenus amis avec Ashur Sungazer dans **Leçons du Passé**, ce dernier pourrait être au courant de la relation unissant les anciens Jedi à Phemis, et faire le lien entre les légendes décrivant la planète et l'interdiction d'extraire du rubat (qui précède la mise en œuvre de cette loi par l'Empire). Ashur se ferait fort de transmettre cette information aux PJ.

LA RÉSISTANCE

Un grand nombre d'organisations de résistance, depuis la célèbre Alliance rebelle jusqu'aux organisations locales, épient les activités de l'Empire : leur survie dépend de la fiabilité de leurs renseignements. Si les PJ ont des liens avec un groupe rebelle, ils pourraient avoir des informations sur des sources de cristaux pour sabres laser en filant les escouades de sécurité de l'Empire. Un contact issu d'un groupe cherchant à saper les forces de l'Empire pourrait avoir remarqué une récente expédition de droïdes sondes sur Phemis, peu après l'ouverture du canyon de cristaux, et en avoir informé les PJ. Selon leurs ressources, ces derniers pourraient même avoir trouvé un vaisseau loyal à la cause pour les transporter sur Phemis (voir l'encart intitulé **Compagnons de voyage**, page 6 pour comprendre les conséquences de cette option sur l'aventure).

HISTOIRE

Si les PJ ont accès à l'holocron découvert dans **Leçons du Passé**, ils trouveront parmi ses archives une liste de planètes riches en cristaux. La plupart d'entre elles sont placées sous quarantaine ou même effacées des cartes stellaires modernes, mais Phemis demeure faiblement protégée, surtout au regard de sa valeur pour les aspirants Jedi.

L'holocron ne contient aucun renseignement plus récent sur Phemis, pas plus qu'il ne mentionne l'existence du canyon récemment mis à jour. Cependant, il regorge d'informations sur les planètes qu'il répertorie, dont des données géologiques et tectoniques qui pourraient permettre aux PJ de déduire eux-mêmes la présence du canyon. Le MJ pourrait supposer que les PJ ont pu en localiser l'entrée d'après ces données, ou qu'ils les ont transmises à un contact capable de les analyser. Dans ce dernier cas, il lui est également possible de s'inspirer des suggestions de **Recherches académiques** ou de **Résistance**.

DANS LA GUEULE DU LOUP

Toutes les sources d'informations sur Phemis ne sont pas bienveillantes. De temps à autre, les membres les plus proactifs du Bureau de Sécurité laissent filtrer quelques tuyaux au sein de la pègre ou d'autres milieux en guise d'appâts. Ce genre d'agents pourrait délibérément négliger de supprimer une information concernant l'activité tectonique sur Phemis dans l'espoir d'attirer un Jedi pour qu'il se fasse arrêter par la garnison stationnée sur cette planète. Si les PJ ont croisé le chemin d'Ern Garai dans **Leçons du Passé** (et si l'agent du BSI a survécu), ce dernier pourrait ourdir un complot semblable afin d'anéantir ceux qui lui ont jusqu'à présent échappé.

Recourir à cette option provoque quelques bouleversements dans l'aventure. Si les forces impériales sont à l'affût des PJ, ils auront plus de mal à passer inaperçus. Cependant, il peut s'écouler suffisamment de temps entre la fuite d'informations et l'arrivée des PJ pour que la garnison impériale baisse sa garde, à moins qu'un message ne se soit perdu dans les méandres de la bureaucratie galactique et que les soldats en faction sur Phemis n'aient même pas été avertis. Si le MJ décide de transformer l'aventure en piège pour les PJ, ajoutez  à tous les tests de Perception et de Vigilance effectués par les forces impériales (y compris les droïdes sondes) au cours de la partie. Cependant, le haut niveau d'alerte maintenu pour cette embuscade devrait être notifié aux PJ afin que la vérité leur apparaisse à la fin de l'aventure, et qu'ils règlent leurs comptes avec la source qui les a entraînés dans ce guépier.

PHEMIS

Données d'astrogation : système de Phemis, secteur corellien, région du Noyau

Mesures orbitales : 301. jours par an/ 23 heures par jour

Gouvernement : aucun (des corporations opèrent sous la direction de gouvernements lointains depuis leurs mondes d'origines)

Population : environ 10 000 (le nombre exact est incertain, car le début et la fin des opérations minières provoquent de fréquentes fluctuations.)

Langues : Basic

Terrain : falaises, canyons, montagnes, formations rocheuses

Villes importantes : aucune

Sites intéressants : la Grande Grotte, Spiremont, les Tunnels infinis, les Profondeurs aquatiques

Exportations : minéraux et minerais bruts

Importations : main d'œuvre, équipement minier, denrées alimentaires

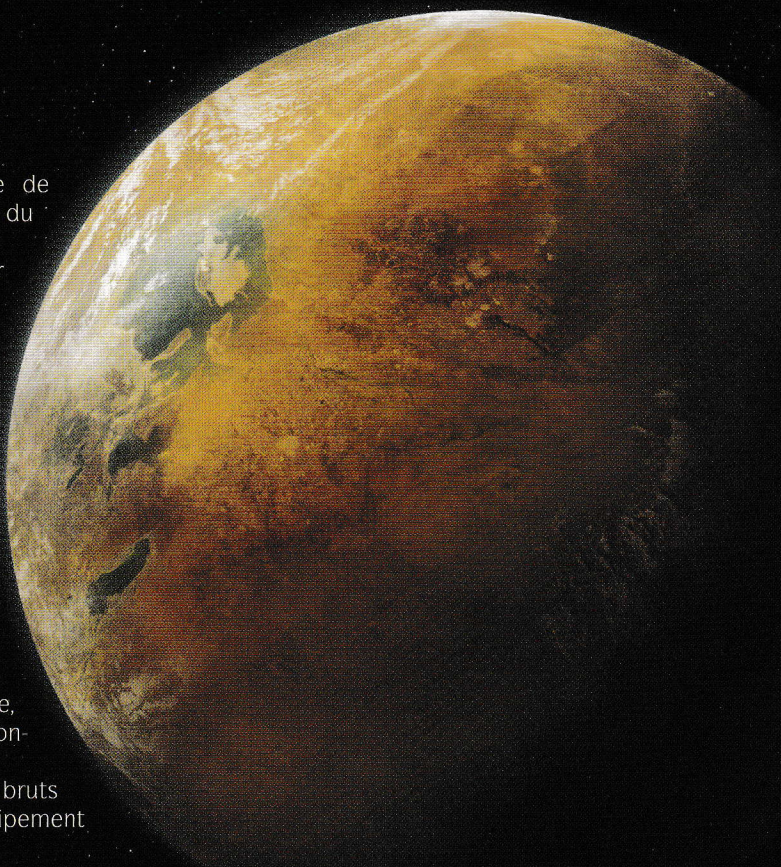
Routes marchandes : Passe Corellienne (via une voie secondaire)

Conditions particulières : une flotte de droïdes sondes impériaux sillonne régulièrement l'atmosphère de la planète, compliquant les décollages et atterrissages non autorisés.

Contexte : la planète Phemis appartient au système éponyme, qui se trouve à la frontière du secteur Corellien du Noyau. Malgré l'ampleur de la population du secteur voisin, Phemis demeure un trou paumé, de peu d'intérêt pour la galaxie. Son terrain difficile et ses ressources limitées en eau en font un piètre choix pour une colonie, et les formations rocailleuses qui recouvrent sa surface contiennent peu de minéraux de valeur. En l'occurrence, de petites mines sont exploitées pour extraire le peu de ressources que la planète a à offrir. Ces compagnies minières bénéficient souvent de concessions remontant à l'époque de l'Ancienne République, mais depuis leur origine jusqu'à nos jours, une loi est toujours en vigueur sur Phemis : l'extraction de rubat, un type de cristal de kyber rare, est interdite.

La faune de Phemis comprend plusieurs espèces robustes adaptées aux climats arides, y compris de gros quadrupèdes extrêmement territoriaux et quelques variantes d'arachnides souterrains. La planète abrite également un vaste éventail de créatures aviaires, dont la plupart suivent de longues routes migratoires entre

L'accès à Phemis est actuellement interdit par ordre de l'Empire et certains indices trahissent une présence impériale sur cette planète.



UNE GÉOLOGIE PARTICULIÈRE

Le panorama menaçant de Phemis, formé de rochers escarpés et de falaises, pourrait conduire certains observateurs à soupçonner une instabilité géologique particulièrement intense, qui serait responsable d'un tel paysage. En vérité, Phemis est une planète extrêmement stable d'un point de vue géologique, et où les tremblements de terre s'avèrent rarissimes. Cette incroyable stabilité permet de creuser plus profondément pour faciliter les opérations d'extraction. Cependant, aucune planète n'échappe à l'activité tectonique, et quand Phemis subit effectivement des séismes, ils se révèlent dévastateurs au point de défigurer une grande partie de sa surface. Ce genre d'événement n'aurait lieu qu'une fois par millénaire, si ce n'est moins, mais les mineurs de Phemis sont toutefois entraînés à l'évacuation totale de leurs sites en cas de besoin.

HISTOIRE DE PHEMIS

Phemis fut découverte par des explorateurs corelliens au tout début de l'Ancienne République. Les archives qui échappèrent aux censeurs de l'Empire indiquent que les premiers trafics vers cette planète remontent à plusieurs millénaires. Phemis n'aurait même pas eu droit au peu d'attention qu'elle a reçu si les premiers observateurs n'avaient pas remarqué quelque chose d'étrange : des signes indiquant que des étrangers à la planète la visitaient fréquemment. Cette anomalie piqua l'intérêt d'organisations commerciales et scientifiques qui espéraient trouver des ressources de valeur sur ce monde. Suite à leurs enquêtes, elles établirent les mines encore exploitées sur Phemis à ce jour.

Quand la nature de ces visiteurs étrangers fut dévoilée, tout espoir de déterrer des trésors secrets sur Phemis fut anéanti. L'Ordre Jedi révéla que ses membres se rendaient depuis longtemps sur Phemis pour ses précieux cristaux de rubat, liés à la Force et susceptibles de servir à la construction de sabres laser. Les Jedi finirent par convaincre le Sénat de faire des gisements de rubat une source protégée qu'ils s'accaparèrent, et de limiter les extractions susceptibles de les mettre en danger. Même si, par la suite, la planète Ilum devint la source quasi exclusive de cristaux de sabres laser, la loi protégeant ceux de Phemis demeura en vigueur pendant des siècles, personne ne trouvant suffisamment d'attrait à cette planète pour s'opposer à cet arrêt.

Après la chute de l'Ordre Jedi et la transformation de la République en Empire galactique, Phemis attira de nouveau l'attention de puissants décideurs politiques. L'Empereur connaissait bien les propriétés des cristaux de rubat et n'avait aucune intention de les laisser aux mains des Jedi qui auraient échappé à sa purge. L'interdiction d'extraire le rubat fut réaffirmée par les nouvelles lois de l'Empire : la simple possession des cristaux devenait un délit, et une petite garnison fut postée sur cette planète pour s'attaquer à toute tentative de contrebande.

TERRAIN ET CLIMAT

L'absence de colonisation de la planète s'explique en grande partie par la rudesse de son environnement. Pourtant située dans la zone habitable de son étoile, avec un climat généralement doux en dehors des régions polaires glacées, Phemis demeure inapte à la vie civilisée. En effet, elle est quasiment dépourvue de plaines adaptées à la construction, et sa surface est couverte de rochers saillants, de profonds canyons et d'immenses montagnes. En outre, la croûte de Phemis est constituée de roche compacte difficile à percer, ce qui limite les perspectives de terraformation et même les constructions souterraines.

SÉCURITÉ IMPÉRIALE SUR PHEMIS

Les détails exacts des opérations impériales sur Phemis sont classés top secret. Toutes ces précisions, de l'emplacement précis de la garnison à l'effectif total des troupes, ne sont connues que du commandant de la garnison, de ses unités et d'une poignée d'agents fidèles à l'Empereur. Pour les besoins de cette aventure, voici quelques informations pertinentes dont le MJ devra avoir connaissance.

L'Empereur considère Phemis comme une priorité, mais il est aussi conscient qu'elle a sombré dans l'oubli, même aux yeux des Jedi. Compte tenu de l'impossibilité de protéger chaque grotte et tunnel souterrain de la planète, l'Empire a développé une stratégie défensive basée sur des patrouilles automatisées actives capables d'intervenir rapidement. Les troupes présentes sur Phemis quittent rarement leur garnison sauf pour traquer la contrebande à l'intérieur des mines ou pour se livrer à des exercices d'entraînement. Toutes les opérations de reconnaissance en bonne et due forme sont effectuées par un réseau de droïdes sondes qui sillonnent les cieux et les tunnels à proximité des gisements de rubat

connus. Par conséquent, toute rencontre entre les PJ et les Impériaux ne se produit que si ces robots les ont détectés. Si les PJ échappent à leur attention, ils échappent également à celle des Impériaux.

De plus, même si les troupes de la garnison sont bien entraînées et constamment sur le qui-vive, elles sont rarement impliquées dans des combats de grande ampleur. Lorsque l'alerte est donnée, une équipe d'intervention spéciale est dépêchée selon la procédure standard, et l'envoi de renforts dépend de son évaluation de la situation. Parmi tout le personnel de la garnison impériale, seul le commandant sait comment réagir face au genre de menace qu'un groupe de PJ déterminés pourrait représenter, et il est probable qu'il ait quitté la base au moment de ces événements (voir **Une complication de dernière minute**, page 19). Par conséquent, des PJ bien organisés et vifs d'esprit devraient être capables de limiter les interventions de l'Empire, et le MJ devrait s'assurer de ne pas les submerger sous les commandos ennemis, même s'ils sont repérés par les droïdes sondes.

COMPAGNONS DE VOYAGE

L'aventure devrait rester centrée sur les activités des PJ une fois arrivées sur Phemis, mais il est conseillé de se pencher sur la manière dont ils s'y sont rendus. Les enjeux de la confrontation finale avec la garnison impériale (voir **Une complication de dernière minute**, page 19) seront bien différents si les vies de fidèles compagnons sont menacées plutôt que celle du capitaine d'un véhicule loué. Au bout du compte, la question du transport n'a pas forcément d'impact sur les événements du scénario, mais elle peut y ajouter un caractère plus dramatique, surtout si elle implique des PNJ potentiellement récurrents.

Si les PJ ne disposent pas de moyen de locomotion, le MJ peut les amener à prendre contact avec un PNJ, la capitaine Myra Joraan. Cette dernière possède son propre vaisseau, *Le Dernier Mot*. Elle n'est pas prête à embarquer n'importe qui, mais détecte suffisamment Palpatine pour que les PJ parviennent à la convaincre de les aider à contrarier l'Empire. *Le Dernier Mot* est un cargo léger Questor ZH-25, présenté page 264 du Livre de Règles.

Bien sûr, le MJ est libre de recourir à toute autre sorte de véhicule à louer. Les ports les plus louches de la galaxie regorgent de contrebandiers assez audacieux

ou désespérés pour se frayer un chemin parmi la sécurité impériale de Phemis, et susceptibles d'être embauchés pour une somme modique (s'il s'agit de la première aventure des PJ, on peut supposer qu'ils ont payé ces frais grâce à des ressources supplémentaires qui n'influent pas sur leurs fonds initiaux.) L'allié qui a porté Phemis à leur attention peut aussi être à même de leur fournir un moyen de transport.

Quels que soient leur chauffeur et le coût requis, les PJ arriveront certainement dans un cargo doté de capacités de combat limitées. Par ailleurs, braver l'interdiction impériale s'avérera suffisamment dangereux pour n'importe quel capitaine ; des renforts supplémentaires pour une mission aussi périlleuse se révéleraient bien trop coûteux pour les PJ. Il leur sera même impossible d'appeler pour être récupérés : le capitaine devrait insister sur la nécessité de garder le silence radio afin d'éviter d'attirer l'attention (ce qui permet également de maintenir l'effet de surprise lors de l'embuscade de Bras-de-fer au terme de l'aventure). Une fois que les PJ auront atterri sur Phemis, ils seront livrés à eux-mêmes jusqu'à leur retour.

À cause de ces obstacles, les entreprises d'extraction minière s'installent dans des réseaux souterrains puis s'étendent, plutôt que de tenter de créer de nouveaux sites. Les autres méthodes de construction ne représentent pas seulement un défi technique : la quasi-totalité des faibles ressources en eau est piégée sous terre, et on ne peut y accéder qu'en suivant le réseau de grottes creusé par les rivières souterraines. En opérant à l'intérieur de ces dédales de cavernes, les exploitants miniers peuvent accéder à la nappe phréatique de la planète et éviter l'importation coûteuse de cette ressource vitale.

Les seules constructions émergées de Phemis consistent en divers ports et quais de chargement destinés aux navettes qu'on utilise pour transporter les minerais extraits dans les profondeurs de la roche... à une exception près. L'emplacement de la garnison impériale est un secret bien gardé, mais plusieurs relais de communications sont installés sur toute la surface de la planète pour s'assurer que les droïdes sondes restent toujours en contact avec les équipes d'intervention spéciales chargées de répondre à leurs alertes.

CRISTAUX DE RUBAT

On trouve les cristaux de rubat bruts dans les gisements de divers autres minéraux. On ne sait quasiment rien sur les circonstances exactes menant à la formation de ces roches si ce n'est qu'elles doivent avoir un lien avec la Force. Au début, une mince pellicule de poussière de cristal se forme à la surface du gisement central, puis

s'étend peu à peu en de nombreuses spires allongées si personne n'y touche. Les cristaux de rubat utilisés pour les sabres laser ont été créés en sélectionnant des pousses entièrement formées, qui peuvent atteindre plus de trente centimètres de long, avant d'être taillées en petits noyaux purifiés.

Correctement raffiné, un cristal de rubat peut produire une lame de sabre laser d'une clarté incroyable. Certains Jedi pensaient que récolter et tailler eux-mêmes ces minéraux amplifiait leur lien avec les cristaux, mais peut-être s'agit-il de simples légendes.

Du point de vue des règles, les cristaux de rubat sont considérés comme des cristaux d'Illum, décrits page 196 du Livre de Règles de **FORCE ET DESTINÉE**.

LE CANYON DES CRISTAUX

Ces derniers mois, Phemis a été ravagée par une activité tectonique d'une rare intensité. Un grand nombre de grottes et de tunnels se sont partiellement ou totalement effondrés, même si les capteurs sismiques se sont avérés suffisamment efficaces pour permettre l'évacuation des sites miniers sans incident majeur. Quelques gisements de minerais prometteurs ont été perdus dans le soulèvement, mais la découverte de nombreux autres sites a provoqué une flambée d'activité sur toute la planète.

Parmi ces découvertes se trouvait un grand nombre de cavernes riches en cristaux de rubat, que la garnison impériale basée sur Phemis s'efforce encore d'analyser et de



sécuriser. Son plus grand souci est un vaste canyon qui s'étend sur plus d'une centaine de kilomètres et se divise en un réseau de grottes parsemées de gisements de rubat. Les équipes scientifiques de la garnison sont encore en train d'en mesurer l'étendue, alors que par sa taille et son accessibilité, le ravin dépasse du rayon de patrouille des droïdes sondes de Phemis. Les Impériaux n'ont trouvé aucun moyen de placer le canyon en quarantaine sans compromettre leur sécurité ailleurs. L'Empereur enverra de nouvelles troupes et du matériel sur Phemis pour protéger cette brèche dans la surveillance de la planète, mais d'ici là, c'est le moment idéal pour faire main basse sur les premières récoltes de rubat depuis des siècles.

Quelle que soit la manière dont les PJ se rendent sur Phemis, ils parviennent à franchir son orbite sans rencontrer d'unités de sécurité ou de surveillance spatiales. Mais la situation change du tout au tout quand leur vaisseau approche de l'orbite basse. Lorsque les PJ pénètrent dans l'atmosphère de la planète, lisez ou paraphrasez le passage suivant à voix haute :

Le canyon mentionné par vos sources est visible à l'œil nu et forme une mince cicatrice qui s'étend sur la surface de la planète. Cependant, avant de pouvoir entamer votre approche, les senseurs signalent que plusieurs droïdes sondes semblent patrouiller le long de la faille. Vous pouvez les repérer, car ils balaient constamment la surface de leurs senseurs. Tenter de se frayer un chemin pourrait s'avérer acrobatique, mais vous pouvez également décider d'atterrir en douceur loin du canyon.

ÉCHAPPER AUX RADARS

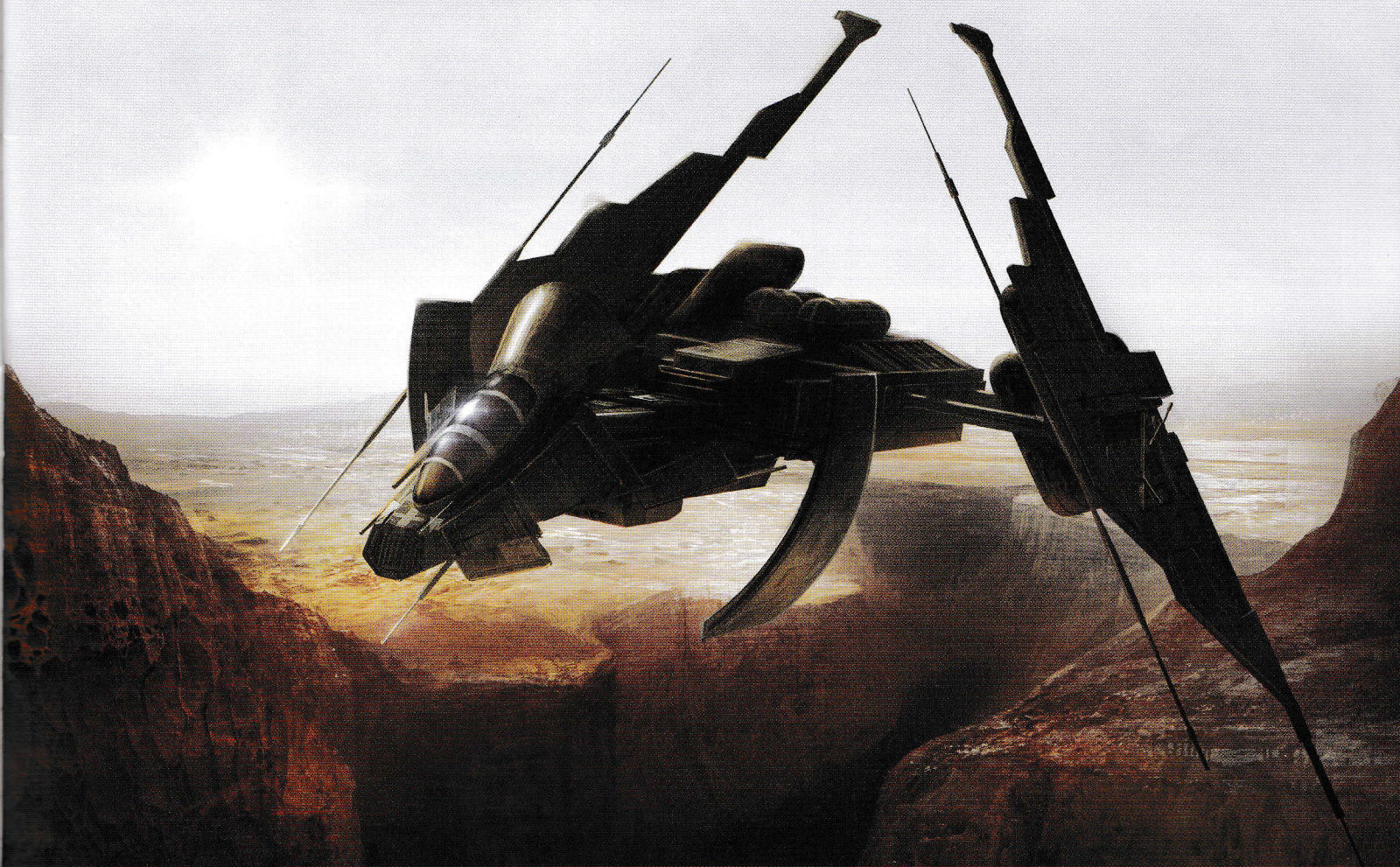
Si les PJ souhaitent tenter de franchir la barrière des droïdes sondes sans être repérés, ils peuvent y parvenir en rasant le sol. L'extrémité sud du canyon débouche sur une vaste vallée de spires rocheuses déchiquetées, et en s'approchant depuis cette direction, ils devraient pouvoir atterrir devant la bouche du ravin avant d'être détectés.

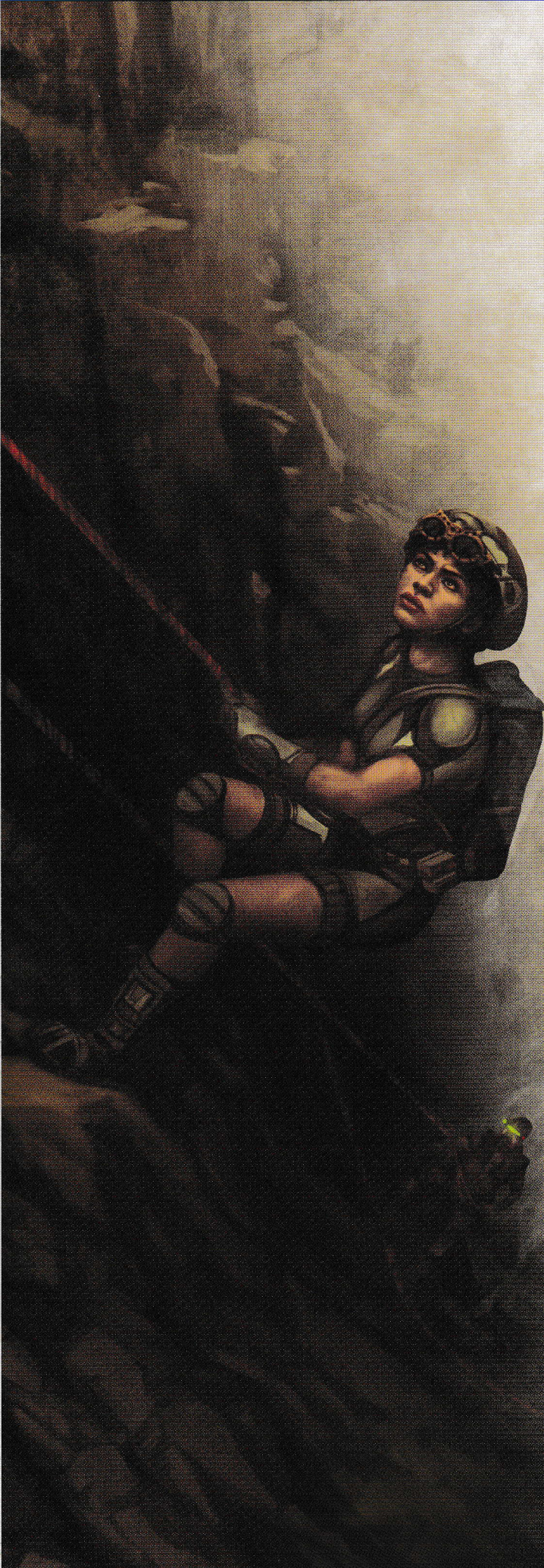
Pour survoler ce terrain rocailleux, il faut effectuer un **test de Pilotage (espace)** dont la difficulté dépend de la vitesse et de la taille du vaisseau des PJ (voir page 246 du Livre de Règles). Toutefois, les PJ doivent voyager à une vitesse minimale de 2 afin d'accéder à la zone d'atterrissage sans être repérés par les Impériaux. Ajoutez ■ au test en raison du terrain difficile.

En cas de réussite, les PJ atteignent l'entrée sud du canyon sans incident. ☹ ☹ signifie qu'ils repèrent un endroit à proximité de leur appareil pour se cacher jusqu'à la fin de leur mission. ☹ peut infliger du stress aux PJ ou du stress mécanique au vaisseau. ☹ entraîne une collision mineure avec une spire rocheuse (voir page 248 du Livre de Règles). Enfin, en cas d'échec au test, l'appareil est repéré par un droïde sonde (cf. **Alerte**, page 9).

Si les PJ ne sont pas aux commandes du vaisseau (s'ils l'ont loué, par exemple), le pilote refuse de mettre son véhicule en danger et insiste pour atterrir loin du canyon (voir **La Marche**, page suivante).

Une fois débarqués, les PJ doivent escalader les amas rocheux déchiquetés qui sortent de la bouche sud, et pénétrer à l'intérieur du canyon proprement dit. Chaque





PJ doit effectuer un **test d'Athlétisme Moyen** (◆◆) agrémenté d'un ■. En cas de succès, ils parviennent à se frayer un chemin et à entrer dans le canyon. ☹☹ peuvent être utilisés pour aider un camarade en retirant un dé de difficulté à son test, jusqu'à une difficulté minimale de **Facile** (◆). Un échec signifie que le PJ subit 2 points de stress lors de sa tentative d'escalade et doit patienter quelques minutes avant de retenter sa chance. Enfin, le MJ peut dépenser un ☹ pour infliger du stress, mais ☹☹☹ ou ☹☹ indiquent que les PJ provoquent un petit éboulement et que le bruit attire l'attention d'un droïde sonde. Dès que les PJ auront tous escaladé l'amas rocheux, le moment sera idéal pour qu'un des robots leur tombe dessus (voir **Alerte** page suivante).

LA MARCHÉ

Si les PJ choisissent d'atterrir à plus de dix kilomètres du canyon, ils peuvent le faire sans attirer l'attention des droïdes sondes. Lisez ou paraphrasez le passage suivant à voix haute :

En sortant de votre vaisseau, vous voyez le paysage rude et escarpé qui s'étend devant vous. Phe-mis semble être entièrement constituée de pics, de falaises et d'affleurements balayés par le sable et la poussière. La chaleur sèche promet une marche désagréable avant d'atteindre le canyon et ses patrouilles impériales.

Une fois le vaisseau posé, les PJ peuvent le quitter et se diriger vers le ravin. La distance à parcourir ne serait pas si longue sur la plupart des planètes, mais le terrain difficile de Phe-mis oblige à évoluer lentement. En outre, les affleurements pointus et les crevasses sinueuses représentent un risque pour les voyageurs inconscients du danger.

Pour naviguer entre ces saillies rocheuses et atteindre le canyon, un membre du groupe doit effectuer un **test de Survie Facile** (◆) agrémenté de ■■ en raison du terrain tortueux et de la rigueur du climat. En cas de réussite, les PJ parviennent au défilé sans encombre. En cas d'échec, ils s'égarent un court instant et perdent quelques heures dans les méandres d'un ravin ou se retrouvent piégés sur un affleurement avant de pouvoir retenter un test pour trouver la bonne piste. Notez le nombre d'échecs subis par les PJ à ce test.

De plus, une fois que les PJ sont parvenus à s'orienter, chacun d'eux doit effectuer un **test de Résistance Facile** (◆) avec un ■ dû à la chaleur. Augmentez d'un dé la difficulté du test pour chaque échec subi lors du test de Survie précédent. Si un PJ échoue, son seuil de stress est réduit de 2 points pendant le reste de la session en raison d'un coup de chaleur. Les PJ subissent également 1 point de stress par ☹.

Enfin, une fois que les PJ ont atteint l'extrémité du canyon, chacun doit effectuer un **test d'Athlétisme ou de Coordination Moyen** (◆◆) pour descendre au

fond du ravin. Les parois raides et rocailleuses rendent la descente difficile. En cas de succès, le personnage parvient à destination sans encombre. ☸ lui inflige du stress dû à la difficulté de l'exercice, tandis qu'un échec indique qu'il a pris un mauvais départ et doit tout recommencer. Un échec agrémenté d'au moins ☸ ☸ signifie que le personnage glisse à mi-parcours et tombe à courte distance du sol (voir les règles concernant les chutes page 221 du Livre de Règles de **FORCE ET DESTINÉE**). ☸ à l'un des tests signifie que la descente des PJ est remarquée par un droïde sonde (voir **Alerte**).

PASSER INAPERÇU

Atteindre le canyon sans être repérés ne suffira pas à éviter les Impériaux. Une fois dans le réseau souterrain, les PJ seront protégés des scans aériens, mais d'autres droïdes sondes patrouillent sur les lieux.

Cette deuxième ligne de défense ne saute pas aux yeux, mais les PJ peuvent détecter un signe d'activités supplémentaires grâce à un **test de Perception Facile** (◆) en approchant des grottes. Un succès de base indique un détail inhabituel, comme un relais de communication installé à l'entrée d'une caverne. Au moins trois ☆ obtenus au test signifient que les PJ ont une meilleure idée de ce qu'ils affrontent. Ils pourraient par exemple apercevoir une coque de droïde sonde cabossée montrant des traces de lutte avec une bête locale (voir **Coup de boutoir**, page 12 pour

la description d'un des coupables les plus plausibles). Les PJ avertis peuvent éviter les patrouilles de droïdes sondes souterrains grâce à un **test de Discrétion Moyen** (◆◆) quand ils traversent les grottes.

Si les PJ ignorent la présence d'autres droïdes ou sont repérés par les patrouilles, ils peuvent tenter de les détruire avant que leurs ennemis ne donnent l'alarme. Les robots eux-mêmes ne sont pas discrets et seront à coup sûr repérés par tout PJ détecté. Résolvez ce genre de rencontre comme décrit dans **Alerte**, ci-dessous.

Avec un peu de créativité ou du matériel supplémentaire, il est possible d'imaginer d'autres solutions pour échapper à la vigilance ennemie. Les PJ pourraient utiliser la faune locale pour distraire et neutraliser les sondes, comme décrit dans la section **Créatures du canyon**, page 12. De plus, ils peuvent se mettre à la recherche des relais de communication utilisés par le réseau de droïdes avec du matériel de détection et saboter ces amplificateurs de signaux grâce à un **test de Mécanique ou d'Informatique Moyen** (◆◆). Si les PJ parviennent à leurs fins, tout droïde rencontré à l'intérieur des grottes se précipitera vers la surface jusqu'au moment où il parviendra à obtenir un signal, ce qui donnera aux PJ une chance supplémentaire de le détruire. Les PJ équipés de brouilleurs de senseurs ou de communications disposent d'un avantage similaire.

ALERTE

Si les PJ sont détectés par un droïde sonde, le MJ peut utiliser la rencontre suivante. Cette dernière suit les règles normales, mais il reste possible de modifier la description ou le décor selon l'endroit où elle se déroule. Pour commencer la rencontre, lisez ou paraphrasez le passage suivant à voix haute :

Le hurlement assourdissant d'une sirène se répète soudain sur les parois rocheuses qui vous entourent. Avec un temps de retard, vous remarquez un droïde sonde actif à proximité. Ses senseurs émettent une lueur rouge et il ouvre le feu tout en s'éloignant du groupe à toute vitesse.

Le robot commence par s'approcher des personnages depuis un terrain difficile (soit des pentes couvertes d'éboulis, soit un amas d'affleurements rocheux) et détermine son initiative au moyen d'un test de Calme. La rencontre débute alors qu'il se trouve à portée moyenne des PJ et toutes les zones les séparant sont considérées comme un terrain difficile.

La tactique du droïde sonde est simple. Il tente de rassembler et de transmettre des informations sur les PJ, puis de harceler ces derniers tout en restant indemne. S'il commence un tour à portée courte ou au contact avec un adversaire, il manœuvre pour s'éloigner au moins à portée moyenne. S'il commence à portée

DRÔIDES SONDE

Une véritable légion de droïdes sonde constitue le principal obstacle à l'exploration de Phemis. La garnison utilise le modèle Viper d'Arakyd, très répandu dans la galaxie. Ces appareils sont dotés d'un impressionnant arsenal de scanners, de répulseurs qui leur permettent de se déplacer sur n'importe quel terrain (y compris dans de vastes réseaux de grottes et de canyons), de toute une variété de membres permettant d'effectuer des manipulations, ainsi que de blasters intégrés pour se défendre. L'Empire les envoie par nuées entières dans toutes les zones propices à l'extraction de rubat afin qu'ils gardent un œil (et des senseurs) sur tout intrus.

Une chaîne de relais de communication installés à la surface et dans les grottes les mieux connues dessert les patrouilles de droïdes. Ces appareils peuvent capter un signal d'alarme qui, en leur absence, pourrait être bloqué ou gêné par le relief. L'Empire apprécie ce réseau : efficace et peu coûteux, il ne nécessite par ailleurs personne pour fonctionner. Il dépend toutefois de la vigilance des droïdes sonde : un intrus capable de réfléchir rapidement ou de s'emparer des éléments compromis du réseau avant qu'ils puissent être réparés peut tirer profit des failles du système.

moyenne (comme au début du combat), il attaque avec son blaster, puis élargit sa zone de tir ou se réfugie derrière des affleurements rocheux (ce qui lui confère une défense de 2 au lieu de 1). Il reste en terrain difficile tant qu'il le peut pour ralentir ses poursuivants.

Si les PJ rencontrent un droïde sonde lors de leur atterrissage, celui-ci devrait apparaître à moyenne portée de la planète et rester bien abrité (défense à distance 2) tout en s'efforçant de se cacher. Les PJ peuvent tenter de l'abattre depuis leur vaisseau, mais rappelez-vous que son gabarit de 1 en fait une cible difficile. Bien sûr, il suffit de le toucher avec n'importe quelle arme du véhicule pour le détruire instantanément.

Si les PJ se révèlent incapables de neutraliser leur adversaire à la fin du premier round, ce dernier alerte la garnison locale.

DROÏDE SONDE VIPER [RIVAL]

Le Viper est un droïde de reconnaissance et d'exploration. Astucieux et vigilant, il a été produit en masse par Arakyd pour tenir lieu d'yeux et d'oreilles à la machine industrielle impériale. Déployé à travers la galaxie dans des modules hyperspatiaux pour assurer la reconnaissance d'innombrables planètes, le Viper est implacable et minutieux. Ces caractéristiques en font également une excellente sentinelle, affectée avec certaines garnisons à la protection de vastes zones.

2	3	2	3	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLOTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 4	SOLDE DE BLESSURE 12	DEFENSE CAC/ID 0 1			

Compétences : Calme 1, Distance (armes légères) 2, Perception 2, Survie 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, de manger, ni de boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et les toxines), Mécanisme d'autodestruction (si sa mission est compromise, le droïde sonde peut s'autodétruire au prix d'une brouille hors tour. L'explosion inflige 10 points de dégâts aux personnages au contact.), Sustentation (les droïdes sondes disposent de répulseurs permettant de rester en suspension au-dessus du sol. Grâce à ce mode de locomotion, ils n'ont pas besoin de dépenser de manœuvre supplémentaire lorsqu'ils

se déplacent en terrain difficile. Pour le reste, ces répulseurs ne leur accordent aucun autre avantage par rapport à un personnage terrestre classique.)

Équipement : pistolet blaster intégré (Distance [armes légères] : dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), communicateur holonet longue portée, détecteur de formes de vies, senseurs longue portée

RÉACTION DE LA GARNISON

Évidemment, l'aventure ne prend pas fin si un droïde sonde est parvenu à alerter la garnison. Cependant, une équipe d'intervention est déployée pour enquêter. Elle est constituée de deux escouades de trois sbires stormtroopers spécialement entraînés et équipés (surnommés les « cavetroopers »). Si le groupe compte plus de quatre PJ (ou si le MJ les estime particulièrement doués pour le combat), chaque escouade est accompagnée d'un droïde sonde Viper.

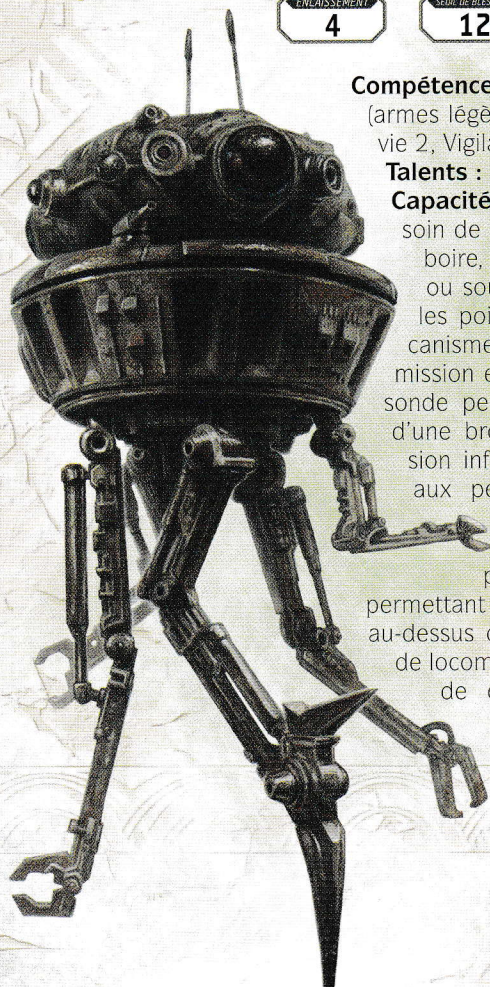
Bien qu'un déploiement ennemi soit garanti une fois les PJ découverts, les conséquences d'un tel événement pour les personnages peuvent varier. S'ils ne sont pas détectés sur-le-champ (par exemple si les droïdes ont repéré leur approche après coup, comme décrit page 9), les Impériaux devront les traquer depuis l'endroit où leur piste a été découverte. De même, s'ils ont été détectés pendant qu'ils arpentaient les tunnels, les Impériaux devront explorer les galeries eux-mêmes.

Les PJ n'ont pas non plus besoin de se figer sur place. Même en ayant accès à un vaisseau de déploiement rapide, l'équipe d'intervention ne pourra pas arriver moins d'une heure après le déclenchement de l'alerte et risque de ne pas pouvoir approcher des lieux avant trois ou quatre heures de plus si la piste est embrouillée. Ce délai laisse aux PJ suffisamment de temps pour trouver un moyen approprié de se défendre contre le commando lancé à ses trousses.

ÉCHAPPER AUX PATROUILLES

Les PJ ont plusieurs moyens d'esquiver, de retarder, ou même d'éliminer l'équipe d'intervention impériale. Cependant, leurs possibilités sont limitées par la situation dans laquelle ils sont découverts. Si les personnages sont repérés alors qu'ils se dirigent vers le canyon, ils n'ont que peu d'options, comme tenter de se cacher ou de se hâter vers leur destination.

Il est extrêmement compliqué d'échapper à la patrouille dans de telles circonstances, étant donné que l'équipe d'intervention bénéficie du soutien de la flotte de droïdes sondes. Un des PJ doit effectuer un **test de Discrétion** (● ● ◆) contre la **Vigilance** des soldats. Puisqu'il s'agit de trouver une bonne cachette et de rester tranquille, il n'est pas nécessaire que plus d'un personnage accomplisse ce test. Si les PJ parviennent à atteindre le canyon avant l'arrivée de la patrouille, ils peuvent ajouter ■ à tous les tests de Discrétion vu le nombre de cachettes offertes par les grottes.



Une fois dans le gouffre ou dans les cavernes, les PJ ont d'autres moyens d'affronter l'équipe d'intervention. S'ils ont déjà eu le temps d'explorer un des tunnels sinueux de la zone, ils pourraient tenter d'entraîner leurs adversaires sur une autre piste ou d'user d'une autre diversion grâce à un **test de Survie Moyen** (◆◆). Ce dernier peut recevoir ■ ou un ■ selon le temps que les PJ ont passé à explorer avant d'être découverts. Les PJ ayant accès aux outils appropriés ou à d'autres équipements pourraient même tendre une embuscade dans les galeries. La difficulté d'un tel test varie selon la nature du piège. Provoquer un éboulement pour barrer la route à leurs adversaires nécessiterait un **test de Mécanique ou de Survie Moyen** (◆◆), tandis que la pose de grenades ou d'explosifs pour causer l'effondrement d'un tunnel sur les Impériaux sans mettre en péril les PJ demanderait un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆). Les PJ pourraient également inciter la faune locale à s'attaquer aux Impériaux en attirant leurs poursuivants à travers les toiles d'une tisseuse de rubat ou le territoire d'un béliet de canyon (voir **Créatures du canyon**, ci-dessous, pour plus de détails). Enfin, les PJ peuvent fuir à travers les tunnels en espérant que les Impériaux se perdent avant eux. Cette tactique nécessite de triompher des deux escouades de l'équipe d'intervention lors de tests de Survie opposés. Si les PJ perdent contre une patrouille mais l'emportent sur l'autre, ils sont d'abord confrontés à la première tandis que la seconde sera peu après appelée en renfort.

DÉCOUVERTS PAR LES PATROUILLES

Si les soldats de l'équipe d'intervention parviennent à affronter directement les PJ, ils exigent que ces derniers déposent les armes, puis attaquent aussitôt en cas de refus. Il serait évidemment idiot, voire suicidaire, de se rendre aux Impériaux, mais cette proposition laisse une dernière chance aux PJ de s'en tirer par une astuce. Utiliser le pouvoir de la Force Influence avec les améliorations appropriées permettrait de se débarrasser des gardes sans les tuer. Sinon, les PJ pourraient faire semblant de se rendre pour inciter leurs ennemis à s'approcher. Mais dans la plupart des cas, ce genre de rencontre débouchera sur un combat. La cruauté de l'armée impériale peut forcer les PJ à tuer sous peine d'être tués, et le groupe n'obtiendra aucun point de Conflit pour s'être défendu contre cette menace.

S'ils parviennent à se débarrasser des soldats, que ce soit en les tuant ou en les semant, les PJ seront de nouveau en mesure de fouiller le canyon à la recherche de rubat. Cependant, s'ils se retrouvent aux prises avec d'autres droïdes sondes durant leur exploration, des troupes supplémentaires seront envoyées pour répondre à cette intrusion prolongée.

La garnison déploie deux escouades supplémentaires, voire trois si les deux précédentes ont été éliminées. Ces équipes tentent également de poursuivre les PJ à travers le canyon. Si les personnages triomphent aussi de ces nouveaux poursuivants, aucun renfort n'est envoyé, la garnison décidant de tendre une embuscade aux PJ lorsqu'ils s'apprêteront à quitter Phemis (voir **Une complication de dernière minute**, page 19).

STORMTROOPER IMPÉRIAL « CAVETROOPER » [SBIRE]

Certains détachements des stormtroopers impériaux sont entraînés pour intervenir d'urgence dans certains environnements, ce qui leur permet de se déployer rapidement à travers un type de terrain particulier pour atteindre et détruire une cible spécifique. Les troupes stationnées sur Phemis ont suivi ce genre de formation et échangé leurs armes standards contre des carabines et des vibrolames longues, plus adaptées au combat dans les réseaux souterrains de la planète. Ils portent également une armure plus légère et plus flexible, similaire à celle des unités de reconnaissance.

3	3	2	2	3	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT		SEUIL DE BLESSURE		DÉFENSE CAC/PI	
4		5		0 0	

Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Sang-froid, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] : dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame longue (Corps à corps : dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure d'unité de reconnaissance (encaissement +1), équipement de vision infrarouge (le stormtrooper retire ■■ dus à l'obscurité à tous ses jets)

EXPLORER LES CANYONS

La carte page 15 offre au MJ un bon aperçu du paysage et des grottes de cristaux flanquant les PJ. Cette section présente un résumé des diverses rencontres que les personnages pourraient faire en explorant les canyons. Leurs emplacements sont mentionnés sur la carte.

Cependant, le MJ ne doit pas s'y sentir contraint lorsqu'il guidera ses PJ à travers l'aventure. Les rencontres sont modulaires afin qu'il puisse adapter les décisions du groupe à la volée. Introduire des nids de tisseuses de rubat, des effondrements et autres dangers quand les circonstances l'exigent permettra de maintenir la tension et l'intérêt des PJ vis-à-vis de l'aventure.

CRÉATURES DU CANYON

Les dangers ne se limitent pas aux nuées d'impériaux défendant le canyon. Malgré ces conditions extrêmes, quelques espèces robustes peuplent Phemis. La récente activité sismique a réduit le nombre déjà restreint de créatures sur Phemis, mais certaines espèces parmi les plus résistantes et les plus dangereuses ont réussi à survivre à la catastrophe. Deux d'entre elles sont originaires de régions semblables à celle du canyon récemment découvert, et de petits groupes ont commencé à migrer vers les nouvelles zones.

Utiliser ces créatures dans les événements du **Secret de l'Abîme** reste entièrement à la discrétion du MJ. Toutefois, elles ne se limitent pas à offrir de nouvelles perspectives de combat. En effet, le MJ peut y recourir pour pimenter la situation si l'aventure progresse trop rapidement, ou pour fournir d'autres ressources à des PJ en difficulté si les choses ont très mal tourné. Dans ces deux cas, le MJ peut encourager les personnages à gérer cet obstacle ou cette occasion en usant de créativité et d'astuce plutôt qu'en se bornant à tuer des animaux sauvages. Bien sûr, si le MJ et les joueurs préfèrent les réserver aux combats, rien ne les en empêche !

COUP DE BOUTOIR

L'une des premières choses que l'on apprend à un mineur sur Phemis consiste à reconnaître les marques laissées par les bédiers de canyon pour délimiter leur territoire. L'animal entasse les os rongés de ses proies en piles macabres aux frontières de son domaine, parfois en nombre limité quand la chasse n'a pas été bonne. Les rochers ou pierres de grande taille portent souvent des traces de coups de bédier, un comportement qui, d'après les xénobiologistes, permet à l'animal d'aiguiser ses cornes. Toute personne assez folle ou inconsciente pour ignorer ces marques court un énorme risque. Ces grandes créatures sont très territoriales, et semblent considérer la présence de tout autre être vivant comme un affront personnel. Pis encore, les bédiers sont capables de suivre la piste la plus ténue, et s'avèrent aussi implacables quand ils traquent que lorsqu'ils attaquent.

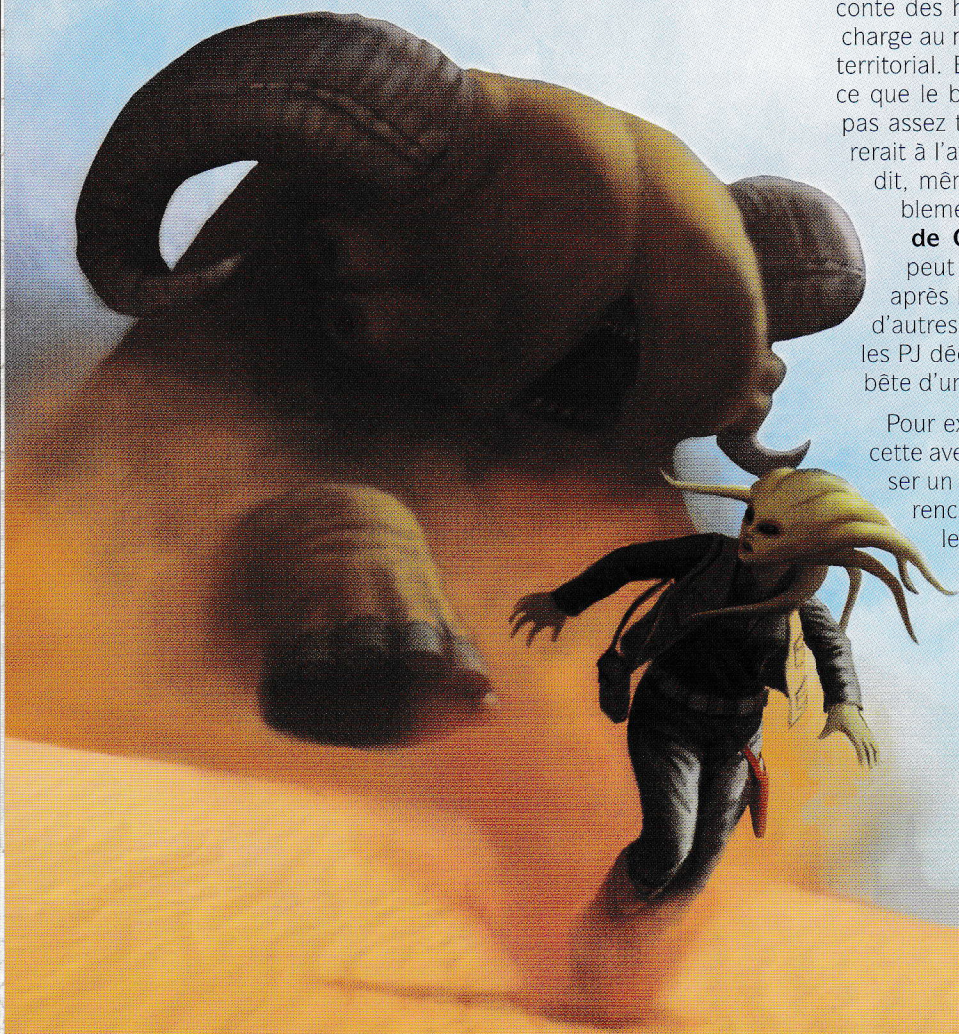
Une fois qu'un malheureux a attiré l'attention d'un bédier de canyon, la créature curieuse pourchasse l'intrus sans répit. Le bédier ne cesse sa traque que si sa cible est parvenue à s'échapper ou s'il l'a réduite en chair à pâté. Cependant, pour une raison étrange, il perd tout intérêt pour sa proie, fût-ce un ennemi en fuite, dès qu'elle quitte le territoire du bédier. On raconte des histoires de bédiers s'arrêtant net en pleine charge au moment où leur proie dépasse un marqueur territorial. Bien sûr, cette clémence ne s'étend pas à ce que le bédier perçoit comme une menace : il n'est pas assez têtue ou idiot pour ignorer quelqu'un qui tirerait à l'aveuglette en bordure de son territoire. Cela

dit, même un PJ qui a vu du pays ne sera probablement pas au courant de ces détails. Un **test de Connaissance (xénologie) Moyen (◆◆)**

peut fournir quelques informations restreintes après la découverte de marqueurs territoriaux ou d'autres signes de la présence d'un bédier. Sinon, les PJ découvriront les instincts territoriaux de cette bête d'une manière bien plus brutale.

Pour exploiter au mieux un bédier de canyon dans cette aventure, le MJ devrait amener les PJ à en croiser un aux frontières de son territoire. Ce genre de rencontre laissera une chance aux PJ d'étudier le comportement de cette créature par la pratique, surtout si le MJ plante le décor en y incluant des marqueurs territoriaux ou des détails similaires.

Une fois que les PJ sauront comment éviter la fureur de cet animal, ils pourront tenter de trouver un moyen de se frayer un chemin sans avoir à l'affronter, ou d'employer ces connaissances pour transformer leurs poursuivants impériaux en appâts. Même si les bédiers de canyon ne fréquentent pas les grottes, des PJ particulièrement



rusés pourraient déplacer leurs marqueurs territoriaux dans les tunnels afin de les pousser à s'attaquer à des tisseuses de rubat ou à des droïdes sondes. Pour ce faire, les PJ devront effectuer un **test de Survie Moyen** (◆◆), agrémenté de ■ en raison du caractère explosif de la bête.

BÉLIER DE CANYON [RIVAL]

Ces énormes quadrupèdes à la carrure massive mesurent près de quatre mètres de haut au garrot, et six mètres de long depuis leur queue en moignon jusqu'à la gueule avec laquelle ils déchiquettent leurs proies. Leur caractéristique la plus impressionnante est l'énorme paire de cornes saillant de leur crâne, une épaisse crête osseuse recourbée vers l'avant qui dépasse le faciès plat de la bête et constitue leur arme de prédilection.

5	1	1	2	3	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAC/ID			
5	20	0 0			

Compétences : Perception 1, Survie 2, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 3. Piétinement (lorsqu'un bélier de canyon effectue une manœuvre pour s'approcher de sa cible avant d'attaquer, il ajoute ■ à son test d'attaque et inflige +2 points de dégâts)

Équipement : crête cornue (Pugilat ; dégâts 9 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 4, Renversement)

TOILES DE CRISTAL

Sur Phemis, de nombreux mineurs pensent que la créature arachnéenne connue sous le nom de « tisseuse de rubat » porte malheur. Même les ouvriers qui ne se considèrent pas comme superstitieux frémissent à la vue des toiles scintillantes, présage d'une cessation imminente des activités en cours. Les tisseuses sont de très dangereux prédateurs connus pour s'attaquer à des créatures aussi grosses que des wookies quand elles sont affamées. De plus, elles ne se rassemblent qu'à proximité des gisements de cristaux de rubat interdits, ce qui signifie que leur découverte est immédiatement suivie d'une descente des Impériaux pour condamner la zone.

Les tisseuses consomment un vaste éventail de minéraux qu'elles incorporent à leur carapace, ce qui explique pourquoi leurs abdomens enflés ressemblent à d'énormes joyaux. Cependant, en plus de leur donner un aspect extraordinaire, ce régime améliore également leur armure et leurs armes naturelles. Bien que les tisseuses de rubat ne manifestent pas les mêmes penchants territoriaux que les béliers de canyon, il serait dangereux de

les sous-estimer. Elles tissent des toiles renforcées par les mêmes minéraux qui solidifient leur carapace, et les utilisent pour rabattre leurs proies à travers les tunnels où il sera plus facile de leur tendre des embuscades. Contrairement aux toiles utilisées par de nombreuses espèces similaires à travers la galaxie, celles des tisseuses de rubat n'ont aucune propriété adhésive, mais se révèlent toutefois extrêmement résistantes. Elles servent également de système d'alarme pour signaler la présence d'une proie particulièrement agressive, leurs fibres cristallines émettant un tintement lorsqu'on les heurte ou les brise.

Les tisseuses de rubat peuvent jouer plusieurs rôles au cours de l'aventure, mais il est conseillé de les employer en tant qu'élément indirect. Plutôt que de faire tomber les PJ dans l'embuscade d'une tisseuse affamée, le MJ aura plus intérêt à recourir à une chasseuse patiente parsemant progressivement leur chemin de toiles, voire à un réseau de tunnels abandonnés, jonché de barrières tissées par l'une de ces créatures depuis longtemps disparue. Pour évoluer dans une zone tapissée de toiles épaisses, il faut effectuer un **test de Coordination Moyen** avec un dé de difficulté amélioré (◆◆). Les toiles d'une tisseuse de rubat sont très difficiles à détruire et pour rompre même les plus récentes à la force des poings, il faut réussir un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆). Infliger 10 points de dégâts avec une arme permet d'obtenir le même résultat. Les plus anciennes, constituées de couches multiples, sont encore plus résistantes (améliorez un dé de difficulté, ou le nombre de dégâts requis passe à 12).

Tout ☼ obtenu lors du test pourrait amener la toile à vibrer, alertant alors une tisseuse à proximité ou tout droïde sonde patrouillant les tunnels (ces derniers étant programmés pour enquêter immédiatement sur ce bruit). Une toile endommagée ou brisée peut également s'avérer dangereuse : ☼ indique qu'elle vole en éclats et que des fragments coupants infligent une

blessure Critique (avec -20 au jet) au PJ qui tente de la traverser. Le MJ peut aussi dépenser ☸ ☸ ☸ ou ☹ quand les PJ opèrent dans des zones tapissées de toiles pour les immobiliser pendant trois rounds.

Malgré le danger qu'elles représentent, les tisseuses de rubat et leurs toiles pourraient constituer une aubaine pour les PJ manquant d'armes contre leurs poursuivants. S'ils ont eu le temps d'explorer les tunnels, ils peuvent se servir de ces obstacles pour tendre une embuscade ou pour diviser leurs ennemis. Ils peuvent également attirer l'attention des tisseuses de rubat sur les Impériaux en faisant tinter les toiles sur leur passage, ou en déposant une grenade à retardement sous une toile dans un tunnel susceptible d'être traversé par leurs poursuivants.

TISSEUSE DE RUBAT

La tisseuse à dix pattes est bien plus robuste que ses membres grêles ne le laissent paraître. Bien que sa masse centrale ne mesure pas plus d'un mètre de long, la densité des minéraux renforçant sa carapace lui permet de surpasser en poids et en puissance des proies deux fois plus grandes.



Compétences : Discrétion 2, Pugilat 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : membres barbelés (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 1)

RISQUES NATURELS

La faune hostile n'est pas le seul danger sur Phemis. Explorer les tunnels souterrains peut s'avérer extrêmement périlleux, d'autant plus que l'activité tectonique ne les a exposés que récemment. Tout n'est pas géologiquement stable sur cette planète, et un effondrement ou un passage immergé peut se révéler aussi mortel qu'un bélier de canyon grincheux.

Le MJ peut tirer parti de ces dangers environnementaux lorsque les PJ explorent des sections du réseau souterrain susceptibles d'en contenir, comme indiqué sur la carte page suivante. Sinon, il peut simplement les employer au gré de ses désirs.

EFFONDREMENT

Alors que les PJ traversent une des sections de la grotte, une portion du plafond s'effondre. Les PJ inconscients du danger pourraient essuyer une pluie de gravats, voire se retrouver enterrés. Demandez à chacun d'eux d'effectuer un **test de Vigilance Moyen** (◆◆), puis lisez ou paraphrasez le passage suivant :

SOURCES DE LUMIÈRE

Les grottes traversées par les PJ sont sombres, voire plongées dans l'obscurité totale. Si au moins un des PJ a pensé à emporter une source de lumière tel qu'un bâton luisant, cela ne posera aucun problème. Mais dans le cas contraire, les PJ errent à l'aveuglette à travers les tunnels. Ils subissent alors ☐☐☐ à tous leurs tests et risquent de se blesser en tombant d'une saillie ou en percutant un mur.

Alors que vous traversez le couloir, vous entendez un craquement menaçant. Soudain, une partie du plafond de la galerie s'effondre, projetant une pluie de fragments coupants et un nuage de poussière dans le tunnel.

Tout PJ ayant raté son test de Vigilance subit 1 blessure (l'encaissement n'est pas pris en compte) plus 1 autre par ☸ obtenu. Chaque ☸ généré lors d'une réussite inflige 1 point de stress au lieu d'une blessure. Un ☹ lors d'un échec signifie que le PJ subit une blessure critique. Un ☺ indique qu'il peut réagir suffisamment vite pour sauver un de ses camarades (ce bénéfice s'applique même lors d'un échec ; dans ce cas, le PJ pousse son ami à l'abri, mais ne peut pas se sauver lui-même).

GAZ TOXIQUE

Le dédale de galeries est mal ventilé. À un moment, les personnages pénètrent dans une grotte où les gaz issus du noyau de la planète ont pollué l'air, rendant la respiration difficile. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

La grotte où vous débouchez a la forme d'un bol creux à l'endroit où le sol s'est creusé. Le passage semble se prolonger vers l'extrémité de la salle, mais alors que vous descendez au milieu de la cavité, vos yeux se mettent à larmoyer et vous êtes pris d'une horrible quinte de toux.

Chaque PJ doit effectuer un **test de Résistance Moyen** (◆◆) à moins d'être muni d'un respirateur, d'un autre équipement de respiration, ou de ne pas avoir besoin de respirer. Un succès indique qu'il résiste aux effets néfastes suffisamment longtemps pour traverser la grotte. En cas d'échec, il subit 4 points de stress. Tout ☸ inflige 1 point de stress supplémentaire. ☸ ☸ ☸ ☸ ou ☹ signifient que le personnage succombe aux gaz et s'écroule au sol. Il doit alors effectuer un autre test de Résistance, cette fois agrémenté d'un ■, pour parvenir à se relever tant bien que mal et à se rendre de l'autre côté de la caverne.

Territoire du bélier
de canyon

Territoire du bélier
de canyon

Gaz toxique

Tisseuses
de rubat

Risque
d'effondrement

Gaz toxique

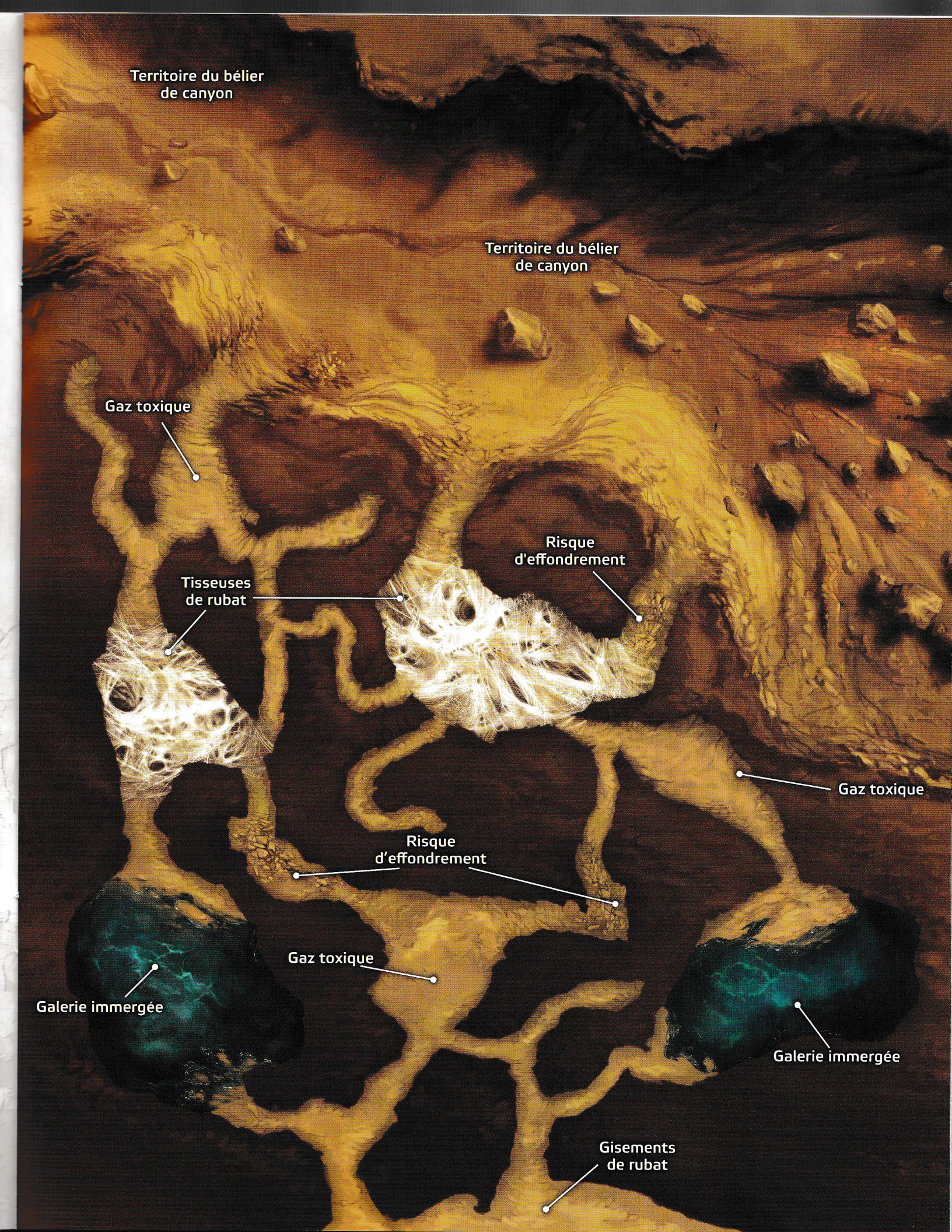
Risque
d'effondrement

Gaz toxique

Galerie immergée

Galerie immergée

Gisements
de rubat



Les gaz étant plus lourds que le reste de l'air, les PJ parvenant à traverser la grotte peuvent échapper aux effets du gaz.

GALERIE IMMERGÉE

Sur Phemis, la majeure partie de l'eau coule sous la surface de la planète, sous forme de rivières souterraines perçant les dédales de galeries. Lors de cette rencontre, les PJ s'aperçoivent que leur chemin est bloqué par un cours d'eau souterrain. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

La galerie que vous suivez se mêle à un courant d'eau glaciale. En passant un coin, vous vous apercevez qu'elle débouche sur un petit lac souterrain. L'eau semble calme, claire et froide. Cependant, en éclairant la surface, vous croyez distinguer l'ombre d'un autre passage dans les profondeurs du lac.

Les PJ pourraient vouloir déterminer si la galerie immergée mène vers les grottes de rubat ou si ce n'est qu'un cul-de-sac. Des appareils de détection

permettent de constater que le couloir demeure inondé sur une courte distance avant de s'élever au-dessus du niveau de l'eau. L'utilisation du pouvoir de la Force Prédiction révèle la même information.

Pour traverser le lac souterrain à la nage, il faut effectuer un **test d'Athlétisme Moyen** (♦♦) agrémenté d'un ■ en raison de la température de l'eau glaciale (les PJ amphibies le réussissent automatiquement et peuvent aider leurs camarades dépourvus de cette capacité en réduisant le niveau de difficulté de leurs tests à **Facile** [♦]). En cas de succès, le personnage nage pendant deux rounds avant de parvenir de l'autre côté. S'il échoue, cette durée est doublée et passe donc à quatre rounds. ☼ ☼ ou ☼ ajoutent un round supplémentaire. Si un PJ passe trop de temps sous l'eau (en général, on ne peut retenir sa respiration que pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de Pugilat), il commence à se noyer. Reportez-vous aux pages 220 et 221 du Livre de Règles de **FORCE ET DESTINÉE** pour de plus amples informations sur la noyade et la suffocation.

OBJECTIF EN VUE

En général, les gisements de rubat se trouvent à l'intérieur de vastes grottes, au cœur des réseaux souterrains. Le temps nécessaire aux PJ pour en repérer une dépend du MJ, mais il est recommandé de faire en sorte qu'ils affrontent au moins quelques défis supplémentaires avant cette découverte. Par ailleurs, les PJ devraient s'être débarrassés de tous les poursuivants ayant détecté leur présence, car ils ne pourront pas s'arrêter suffisamment longtemps pour récupérer les cristaux si des équipes d'intervention les interrompent.

Cependant, ce ne sont pas les seules considérations à prendre en compte pour décider si les PJ découvrent une grotte remplie de cristaux. Dans ce genre d'endroits, la Force imprègne l'air et se fait fortement sentir à travers les tunnels. Quand des individus qui y sont sensibles pénètrent en ces lieux, ils sont guidés et mis à l'épreuve par la Force elle-même ; c'est elle qui leur montre le chemin. Cet effet devrait se traduire par des rencontres censées souligner ce phénomène.

Par exemple, la crainte d'être découverts par des droïdes sondes ou les équipes d'intervention à leurs trousses risque de brouiller le lien des PJ avec la Force et d'obscurcir leur vision jusqu'au moment où ils auront surmonté leur peur. Les PJ peuvent relever ce défi en contrôlant suffisamment leurs émotions et leurs pensées pour se faufiler à l'insu des sondes ou en triomphant d'une équipe d'intervention. Du point de vue des

règles du jeu, il s'agit d'épreuves ordinaires. Cependant, en mettant l'accent sur la faculté de la Force à guider les PJ, ces événements pourraient prendre une signification différente. Une fois que les personnages se seront débarrassés de leurs adversaires, le MJ pourrait révéler l'existence d'un tunnel qui leur aurait échappé au cours de leur fuite, ou d'une faille dans la paroi permettant de contourner un cul-de-sac.

Une autre possibilité consiste à modeler les rencontres des PJ en fonction de leurs propres actions et émotions. Un PJ qui privilégie une approche directe pourrait se retrouver bloqué par plusieurs toiles de tisseuses de rubat jusqu'au moment où il devra songer à emprunter un autre chemin. De même, un PJ trop indépendant pourrait se retrouver séparé du groupe jusqu'à ce qu'il admette son besoin de coopérer. Le MJ devrait cependant s'assurer que de telles rencontres ne paraissent pas trop moralisatrices et ne contraignent pas les PJ à agir d'une façon qui ne plaise pas à leurs joueurs. Une bonne manière de mettre en avant l'effet dramatique de ce genre d'épreuve sans risquer d'ennuyer les joueurs consiste à jouer sur la faiblesse émotionnelle de la Moralité d'un PJ. Développer une épreuve appropriée pour chaque type de Moralité peut s'avérer difficile, à plus forte raison s'il faut l'adapter à l'histoire ou au comportement d'un PJ. Néanmoins, le résultat en vaut souvent la peine. Rien n'est plus efficace pour intégrer la Force à la campagne que de l'amener à interagir directement avec les PJ.

Il est impossible de fournir une liste exhaustive d'éventuelles épreuves et de conseils sur la façon dont la faiblesse émotionnelle affecte chaque PJ, mais vous trouverez ci-dessous quelques possibilités. Ces exemples peuvent être introduits tels quels dans l'aventure. Cependant, il est conseillé au MJ de les utiliser en tant que base d'inspiration pour une rencontre plus personnalisée. Notez que les PJ devraient finir par trouver les cristaux ; les propositions ci-dessous sont conçues pour rendre ce processus plus immersif.

- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Colère** se retrouve pourchassé par une tisseuse de rubat insaisissable ou une autre créature locale. Ce prédateur ne tente pas de blesser le PJ, préférant s'approcher discrètement et le faire trébucher, ou le provoquer d'une autre manière avant de prendre la fuite. Toute tentative visant à le combattre se solde par un échec, et si le PJ essaie de le poursuivre, il finira par se perdre dans les tunnels. Cependant, s'il ignore ces provocations, la créature ne reviendra pas.
- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Jalousie** a une vision du chemin menant à une grotte de cristaux voisine, dans laquelle les personnages entrent sans lui. S'il la garde pour lui, le reste des PJ s'embrouille et s'égare. S'il décide de la partager dans l'intérêt du groupe, il la retrouve, cette fois en se voyant en compagnie de ses camarades.
- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Peur** se retrouve dans une situation effrayante, qui ne peut mener qu'à une mort certaine. Séparé du groupe par un effondrement ou une embuscade, il devra agir avec courage et détermination pour s'en sortir. Que sa décision soit mue par l'envie de protéger le groupe du sort qu'il vient de subir ou simplement de vendre chèrement sa peau face aux prédateurs, il ne trouvera le salut qu'en se détournant du danger. Une fois qu'il l'aura ignorée, la menace disparaîtra, révélant le cristal qu'il recherche.

- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Témérité** entrevoit une grotte de cristaux au bout d'un sentier étroit et traître. S'il tente de le traverser, il devra effectuer une série de tests de Coordination dont la difficulté ne cessera de croître. Chaque succès le rapproche de son but, sans qu'il l'atteigne jamais tout à fait, tandis qu'un échec le place dans une situation précaire : suspendu au rebord d'une saillie ou en équilibre au bord d'une faille qui vient de s'ouvrir, par exemple. S'il décide d'abandonner sa tentative visant à atteindre la grotte, il n'aura pas à effectuer de test pour rejoindre le groupe, car le chemin est sûr.
- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Haine** trouve des signes indiquant la présence d'un ancien ennemi à l'intérieur des galeries. Sa piste paraît évidente et semble facile à suivre. Si le PJ se lance à sa poursuite, il perd tout sens de l'orientation en suivant la piste qui le mène toujours plus loin. Cette dernière l'embarque dans une poursuite sans fin, même s'il semble se rapprocher de sa proie à plusieurs reprises. S'il abandonne sa traque, il retrouve sans difficulté son chemin et parvient à rejoindre le groupe.
- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Faiblesse** croit apercevoir un soldat impérial en train de torturer une victime innocente au loin. Le soldat ne remarque pas le PJ, et ignorer cet acte de cruauté permettrait au groupe de traverser sans attirer l'attention. Cependant, les appels au secours de la victime résonnent à travers le tunnel jusqu'au moment où le PJ décide d'affronter cette injustice. En arrivant sur les lieux du drame, la scène macabre s'estompe pour révéler un cristal.
- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Obsession** voit ce qui lui apparaît comme un meilleur chemin à travers une paroi de glace transparente. Cependant, il n'a aucune possibilité de la percer et tout ce qu'il jette à travers rebondit vers lui. S'il se contente d'ignorer la tentation d'un raccourci facile et rapide, il se rendra bientôt compte que la route qu'il avait précédemment ignorée le mène là où il veut aller.
- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Arrogance** triomphe avec brio et aplomb de chaque défi qui lui est présenté dans les galeries (le MJ lui accorde ■ ou dégrade la difficulté de ses tests). Si le groupe commence à compter sur son succès, ou si le personnage y pousse ses camarades, sa chance tourne rapidement (tous ses bonus accordés sont remplacés par des malus équivalents, comme □ au lieu de ■ ou l'amélioration des difficultés de tous les tests précédemment dégradés). Le personnage conserve toutes ces pénalités jusqu'à ce qu'il fasse amende honorable et demande à être aidé ou remplacé à la tête du groupe.



- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Froideur** a une vision le représentant en train de pénétrer seul dans une grotte. L'envie lui prend de se laisser guider par celle-ci sans le reste du groupe. S'il cède à cette pulsion, il se perd dans les galeries jusqu'à ce qu'il retourne auprès de ses camarades. Cependant, s'il partage cette vision avec les autres, elle les mène à l'endroit où ils souhaitent aller.
- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Cupidité** est tenté en voyant des objets qui semblent appartenir à un visiteur disparu depuis longtemps, y compris un sabre laser complet. Le matériel a l'air d'avoir été placé dans une sorte d'autel improvisé, au sommet d'une petite pyramide ou d'une pile de rochers. Si le PJ oublie sa propre quête au profit du sabre laser, il s'aperçoit que l'objet est recouvert d'une épaisse couche de saleté qui l'empêche d'en estimer l'état. La saleté ne peut pas être retirée grâce aux outils que porte le personnage et son mécanisme crache de la vase et de l'huile dès que le PJ tente de le déplacer. Le personnage ne pourra pas trouver les grottes de cristaux tant qu'il n'aura pas abandonné le sabre laser volé, mais lorsqu'il s'y résoudra, l'objet tombera en morceaux et se révélera dénué de cristal.
- Un personnage doté de la faiblesse émotionnelle **Cruauté** a la vision d'un officier impérial ou d'un autre ennemi tourmentant une créature impuissante, voire un allié des PJ. La vision lui semble aussi réelle que tout ce qu'il voit dans les grottes, mais toute attaque contre l'agresseur semble infliger autant de mal à la victime. Si le PJ parvient à dissocier la notion de punition de celle de justice, et choisit de protéger les faibles sans sacrifier au cycle de violence, la vision s'estompe et le chemin apparaît.

Il est important de noter que ce genre d'épreuve est censé faire sortir les personnages de leur zone de confort, mais pas les joueurs. Il est donc possible d'infliger des malus ou des conséquences néfastes pour souligner la puissance de la Force et le sérieux de ce genre d'épreuves, mais ces malus ne doivent jamais paralyser un personnage ou le laisser sur la touche. On pourrait par exemple être tenté de mettre un personnage doté de la faiblesse Froideur à l'épreuve en le rendant incapable d'agir sans l'aide d'autres joueurs, mais en arriver là risque plutôt de gâcher le plaisir du jeu. Par conséquent, si un joueur semble incapable de résoudre le dilemme de son personnage, le MJ devrait lui permettre d'effectuer un test de Sang-froid, de Calme ou d'une autre compétence afin qu'il se rende compte de ce qui lui arrive.

Une fois que les PJ ont surmonté les épreuves et défis appropriés à leur nature, une lueur illumine leur chemin au loin : la lumière d'une grotte de cristaux. Quand ils pénètrent à l'intérieur, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

Vous suivez la faible lueur quand soudain, au détour d'un tunnel, vous vous arrêtez net à la vue d'un spectacle fantastique. Les murs sont incrustés de spires de cristaux étincelants dont la lumière semble s'intensifier à mesure que vous approchez. La grotte est immaculée, et quand vous y entrez, vous avez l'impression que le monde extérieur s'est évanoui, vous laissant en paix, à l'unisson avec la Force.

SÉLECTIONNER UN CRISTAL

Trouver un cristal de sabre laser approprié n'est pas chose aisée, même au beau milieu d'un gisement de rubat. D'un point de vue purement technique, le moindre défaut peut s'avérer désastreux lors de l'insertion du cristal dans un sabre laser. Cependant, le véritable défi ne se situe pas là.

Un sabre laser n'est pas qu'une arme : il s'agit aussi du symbole du lien qui unit son porteur à la Force, et le cristal en est le cœur. À l'époque de l'Ancienne République, choisir un cristal approprié était une tâche sacrée pour les Jedi, pas une tradition ni une simple coutume historique. En fait, les véritables Jedi s'apercevaient que la Force pouvait les guider vers un cristal uniquement fait pour eux et qui répondait différemment des autres. Les archives mentionnant ce rituel furent détruites lors de la purge de l'Ordre organisée par Palpatine, mais des échos demeurent dans la Force elle-même pour permettre aux aspirants dignes de devenir Jedi de vivre une expérience similaire.

Le MJ doit donner l'impression qu'une atmosphère de sainteté règne dans la grotte et que les PJ sont guidés par une sorte d'instinct émanant de la Force. S'ils se ruent sur les gisements sans prêter attention à ces facteurs, les cristaux s'assombriront et s'effriteront à la moindre tentative pour les récolter. Les PJ devront poursuivre leur chemin à travers les galeries et traverser d'autres épreuves et défis avant de découvrir une nouvelle grotte de cristaux où ils manifesteront davantage de respect.

Si les PJ acceptent d'être guidés par la Force, chacun trouvera le chemin vers l'amas contenant le cristal qui lui est destiné. Une fois que les PJ ont approché leurs cristaux, lisez ou paraphrasez le passage suivant à voix haute :

L'attraction de la Force a conduit chacun de vous à un endroit différent de la grotte. Vous vous tenez désormais devant un gros amas de cristaux de rubat qui semble emplir votre champ de vision. Et pourtant, malgré la taille et la splendeur de ce gisement, vous savez qu'un simple fragment vous suffit. La lueur du rubat se concentre en un point, et semble émettre un chant qui vous appelle. Avec beaucoup de soin et de patience, vous devriez pouvoir extraire ce qu'il vous faut sans perturber la croissance des autres cristaux.

LA RÉCOLTE DES CRISTAUX

Trouver le cristal approprié parmi le reste de la grappe est avant tout affaire de dévotion et de sang-froid. Tant que la Force dirige les tentatives des PJ, ils peuvent extraire les cristaux sans outils ni aide extérieure. Le processus est lent et complexe, mais la compétence et le savoir nécessaires pour le mener à bien viennent de la Force elle-même. Au bout d'un moment, les PJ

qui ont achevé leur récolte de rubat sont désormais en possession de cristaux de sabre laser. De plus, ces cristaux se lient aux personnages grâce au rituel de la récolte. Chaque PJ gagne une compréhension instinctive du cristal de rubat qu'il a récupéré et sent chacune de ses facettes comme s'il faisait partie de son propre corps. Puisqu'il s'agit de son propre sabre laser, il obtient des bonus pour le modifier (voir page 196 du Livre de Règles pour plus d'informations).

UNE COMPLICATION DE DERNIÈRE MINUTE

Une fois que les PJ ont récupéré leurs cristaux, ils peuvent sortir des grottes et retourner au canyon. À ce stade, il est préférable de minimiser le nombre de rencontres et d'affrontements pour éviter d'altérer le rythme de l'aventure. Si le MJ craint que cette relative tranquillité nuise à l'immersion des joueurs dans la narration, il peut souligner que la Force indique aux PJ un chemin sûr pour sortir de la grotte. Sinon, il peut présager l'affrontement à venir en attirant l'attention des PJ sur le redéploiement évident de droïdes sondes dans la zone.

Certes, les PJ ne sont pas encore sortis d'affaire. Pendant qu'ils cherchaient les cristaux sous terre, le vaisseau qui les a amenés sur Phemis a été repéré par une patrouille de chasseurs TIE. Une équipe d'intervention dotée de matériel de détection a été envoyée pour le sécuriser le temps d'approfondir l'enquête et les Impériaux ont capturé les membres de l'équipage restés à bord. Des signes de la présence des PJ ayant été découverts, le commandant de la garnison a décidé de se joindre à l'équipe surveillant l'appareil. Il y monte désormais la garde, accompagné de plusieurs équipes de cavetroopers déployés sur la zone.

Lisez ou paraphrasez le passage suivant à voix haute lorsque les PJ approchent du vaisseau :

Au détour d'une formation rocheuse qui vous bloque la vue sur l'appareil, une mauvaise surprise vous attend : des soldats impériaux, dirigés par un commandant de stormtroopers. Ce dernier tourne la tête au bruit de votre arrivée et vous remarquez que le brassard du côté droit de son amure a été retiré, dévoilant un bras cybernétique lourdement renforcé.

Si les PJ ont évité d'attirer l'attention impériale durant toute l'aventure, lisez ou paraphrasez le passage suivant à voix haute lorsque Bras-de-fer s'adresse à eux.

Le commandant des stormtroopers se tourne vers vous :

« C'est tout ce que ce vaisseau a craché ? Cette bande de vermines ? Dommage, j'espérais affronter de vrais Jedi. Mais ne vous inquiétez pas. Vous les rejoindrez bientôt. »

Soudain, son bras cybernétique pivote et il dégaine une énorme vibroépée à une vitesse fulgurante. Vous sentez dans la Force les échos de sa soif de sang et de sa haine. Pas question de négocier.

Si les PJ ont été repérés par des droïdes sondes ou ont attiré l'attention d'autres sentinelles impériales, lisez ou paraphrasez le passage suivant à voix haute :

Le commandant des stormtroopers lève les yeux vers vous, surpris.

« Vous êtes doués, je vous l'accorde. Vous avez surpassé nos défenses habituelles, mais je suis d'une autre trempe, et vous n'êtes pas des Jedi. Je vais faire en sorte que vous ne le deveniez jamais.

Soudain, son bras cybernétique pivote et il dégaine une énorme vibroépée à une vitesse fulgurante. Vous sentez dans la Force les échos de sa soif de sang et de sa haine. Pas question de négocier.

L'AFFRONTEMENT

Jusqu'ici, l'intrigue du **Secret de l'Abîme** s'est focalisée sur la faculté des PJ à éviter ou à affronter indirectement la menace impériale, mais désormais, la présence de Bras-de-fer fournit une chance au MJ et aux joueurs

LES PJ ONT-ILS DES SABRES LASER ?

L'ultime affrontement avec Bras-de-fer et ses stormtroopers peut évoluer de façon très différente selon que les PJ sont munis ou non de sabres laser. Il est tout à fait possible que les PJ disposent d'informations et de matériel pour construire une poignée, ou qu'ils en aient été équipés avant de pénétrer dans les grottes (les informations pour fabriquer une poignée de sabre laser sont présentées page 23 et les PJ peuvent les avoir obtenues en cours de partie, par l'intermédiaire de l'holocron de Val Isa, découvert dans **Leçons du Passé**, l'aventure du Livre de Règles de **FORCE ET DESTINÉE**). S'ils en disposent, ils peuvent alors y ajouter leurs cristaux et brandir des sabres laser lors de l'ultime combat.

En revanche, si les PJ sont dépourvus de sabres laser ou s'ils ne comptent aucun combattant au corps à corps extrêmement compétent (quelqu'un qui possède une arme de corps à corps infligeant plus de 6 dégâts de base et dispose d'au moins deux rangs dans la compétence Corps à corps ou Pugilat), le MJ devrait envisager de retirer le talent Parer à Bras-de-fer afin que la rencontre soit plus équilibrée.

de se lâcher et de savourer une grande scène de combat avant d'achever cette aventure. Par conséquent, le MJ devrait tirer pleinement parti du système de dés et des autres éléments du système de **FORCE ET DESTINÉE** lors de cette ultime confrontation.

L'affrontement devrait avoir lieu dans une zone relativement dégagée à proximité du vaisseau des PJ. Cette dernière peut être recouverte de formations rocheuses et de pentes traîtresses parsemées d'éboulis, avec une saillie surplombant un à pic (distance moyenne). Le MJ devrait fournir un maximum de détails pour cette situation afin de planter le décor et de stimuler l'imagination des joueurs. Les formations rocheuses permettent non seulement de s'abriter, mais on peut également les soulever et s'en servir comme armes mortelles grâce au pouvoir de la Force Déplacement. Un PJ particulièrement audacieux pourrait même se faufiler de couvert en couvert jusqu'au vaisseau pour libérer ses alliés ou activer les systèmes d'armement.

Outre Bras-de-fer, l'affrontement devrait inclure deux groupes de sbires de trois cavetroopers (voir page 11). L'un d'eux se tient juste derrière le commandant des stormtroopers tandis que l'autre monte la garde devant le vaisseau. Un unique droïde sonde (voir page 10) plane au-dessus du bord de l'à pic (à courte distance du rebord et distance moyenne de Bras-de-fer). Si les PJ sont gravement blessés ou comptent peu de combattants, le MJ devrait limiter les groupes de sbires à deux cavetroopers chacun.



Au début du combat, Bras-de-fer et ses stormtroopers tentent d'affronter les PJ au corps à corps avec leurs vibroépées, tandis que les membres du groupe à proximité du vaisseau se ruent à l'abri d'une formation rocheuse pour tirer sur les PJ avec leurs carabines. Le droïde continue de planer au-dessus du rebord de la falaise pour empêcher les PJ attaqués de s'en approcher tout en les mitraillant de tirs de blaster.

Avant l'affrontement, il est conseillé au MJ de songer à la manière d'utiliser les résultats des dés pour rendre cette rencontre aussi dramatique et mémorable que possible. ☉ ou ☪ pourraient signifier que la roche se fend sous le choc des tirs perdus et que des éclats blessent des ennemis ou alliés. ☼ pourrait provoquer l'effondrement d'un rocher sur des soldats impériaux, tandis que ☶ déclencherait le même phénomène sur un PJ, qui se retrouverait coincé sous un éboulis. Les tests effectués par (et contre) Bras-de-fer en particulier pourraient altérer le champ de bataille de façon à mettre en valeur les principaux combattants. Entre sa puissance colossale et son arme dévastatrice, il pourrait bouleverser le paysage et provoquer d'énormes dégâts collatéraux ou d'autres effets similaires lors de tirs perdus ou de parades.

Au terme du quatrième round de combat, un troisième groupe de sbires composé de deux cavetroopers intervient après avoir patrouillé dans les environs au début de l'affrontement. Si ce dernier n'est pas terminé, l'apparition de cette nouvelle menace devrait signaler aux PJ que d'autres adversaires rôdent à proximité. S'ils s'attardent sur le terrain, quatre autres groupes de quatre cavetroopers débarquent à la fin du dixième round, et une navette de classe *Lambda*, escortée par quatre chasseurs TIE et



transportant vingt stormtroopers et deux sergents atterrit dix minutes plus tard (voir leurs profils pages 260, 261, 407 et 408 du Livre de Règles de **FORCE ET DESTINÉE**). Le MJ devrait avertir les PJ de ces renforts et faire en sorte qu'ils entendent le vrombissement des moteurs jumelés ioniques, que le groupe ou les membres de l'équipage repèrent les vaisseaux grâce à leurs scanners, ou qu'un PJ en symbiose avec la Force ait une prémonition du danger.

Une fois que les PJ ont vaincu leurs adversaires, ils peuvent pénétrer dans le vaisseau et libérer l'équipage prisonnier à bord. À ce stade, ils devraient se préparer à décoller et s'éloigner de Phemis, ainsi qu'à assembler leurs nouveaux sabres laser.

BRAS-DE-FER, COMMANDANT STORMTROOPER [NÉMÉSIS]

Bien que les stormtroopers découragent toute notion d'individualité au sein de leurs formations, certains guerriers se forgent un nom et une réputation qui s'étendent bien au-delà de leur champ d'opération. Le stormtrooper surnommé Bras-de-fer compte parmi le premier groupe de soldats enrôlés pour rejoindre le Corps au moment où les clones commençaient à tomber en disgrâce.

Il servit avec une efficacité redoutable, mais avec brutalité, jusqu'au jour où son escouade dut affronter une Jedi renégate qui avait échappé à la chute de l'Ordre. Il perdit ses soldats et son bras lors de ce combat, mais élimina seul la Jedi après qu'elle eut épuisé ses dernières réserves. D'après la légende qui circule parmi les Stormtroopers, il aurait acquis son surnom non pas à cause de sa prothèse cybernétique, mais parce qu'il aurait étranglé sa proie avec

son bras valide. Quelle que soit la vérité, Bras-de-fer n'en parle jamais, mais une lueur impitoyable brille dans ses yeux chaque fois que l'on mentionne les Jedi.

3	3	2	3	4	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CAC/D		
5	18	14	0	0	

Compétences : Athlétisme 3, Commandement 2, Corps à corps 3, Distance (armes légères) 2, Résistance 3, Sang-froid 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Parer 4 (lorsque le personnage est touché par une attaque de Corps à corps, avant de prendre en compte sa valeur d'encaissement, il peut subir 3 points de stress pour réduire les dégâts de 6)

Capacités : commandement tactique (peut exécuter une manœuvre pour diriger un groupe de sbires stormtroopers [ou cavetroopers] situé jusqu'à portée moyenne ; le groupe peut immédiatement effectuer une manœuvre gratuite et ajouter  à son prochain test.)

Équipement : vibrolame renforcée (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Cortosis, Perforant 2, Sanguinaire 1), 2 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée moyenne ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de stormtrooper et prothèse cybernétique (encaissement +2), bras cybernétique, ceinture multi-usages, chargeurs de rechange.

LA RAGE DU SURVIVANT

Le MJ doit garder à l'esprit que Bras-de-fer est un ennemi de niveau Némésis et donc tout aussi capable qu'un PJ de survivre à des blessures dépassant son seuil. Par conséquent, il y a de grandes chances pour que Bras-de-fer soit toujours vivant après le combat pour récupérer le vaisseau, quoique neutralisé et impuissant. Les PJ ne sont pas forcés de le laisser dans cet état, mais exécuter un ennemi sans défense n'est pas sans conséquence. Si les PJ lui portent le coup de grâce alors qu'il est neutralisé, ils reçoivent chacun 7 points de Conflit.

Cependant, montrer de la pitié peut s'avérer extrêmement dangereux avec un ennemi tel que Bras-de-fer. Si les PJ triomphent et lui laissent la vie sauve, il n'aura plus qu'une obsession : prendre sa revanche. Si Bras-de-fer a pu obtenir un nouveau bras après son combat contre un Jedi, c'est sa fierté que les PJ ont blessée, et personne ne fabrique d'égos cybernétiques. Son incapacité à sécuriser Phemis provoquera probablement sa déchéance, mais une fois libéré de son affectation à la garnison, il aura les mains libres pour chercher des missions qui lui permettront de traquer les PJ dans toute la galaxie et de racheter sa faute.

Le MJ n'est pas obligé d'utiliser Bras-de-fer comme ennemi récurrent, même s'il survit. Ses supérieurs peuvent le maintenir sous surveillance et assouvir sa

soif de vengeance en lui attribuant des missions contre d'autres ennemis de l'Empire. Toutefois, son acharnement pourrait en faire un excellent faire-valoir auprès des PJ. Même si ces derniers disposent déjà d'un antagoniste récurrent issu d'une précédente aventure, comme Eren Garai de **Leçons du Passé**, le MJ peut se servir de Bras-de-fer comme complément pour souligner la diversité des menaces qui s'opposent aux utilisateurs de la Force à travers la galaxie. Il y a plusieurs moyens de l'utiliser comme Némésis récurrente. S'il garde le contrôle sur ses missions après sa disgrâce sur Phemis, il pourrait s'arranger pour être affecté à des régions où les PJ se rendent fréquemment.

S'il parvient à convaincre l'un de ses supérieurs que les PJ représentent une véritable menace (chose aisée puisqu'il s'agit d'utilisateurs de la Force dotés de sabres laser), on pourrait même lui ordonner de les pourchasser activement, auquel cas il deviendra un ennemi que les PJ devront fuir ou affronter une nouvelle fois, peut-être à la tête d'un corps expéditionnaire constitué de troupes de l'Armée impériale ou d'autres stormtroopers.

Enfin, Bras-de-fer risque également de se mutiner si on lui a refusé la possibilité d'exercer sa vengeance. Dans ce cas, il ne disposera pas du soutien impérial pour sa vendetta, mais n'aura plus à subir les restrictions et la surveillance de l'Empire, et ne rencontrera plus aucun obstacle susceptible de l'empêcher de prendre sa revanche. Son entêtement et sa brutalité naturelle pourraient limiter son efficacité en tant qu'agent indépendant, mais ces handicaps pourraient susciter une multitude d'aventures : si Bras-de-fer est forcé de se tourner vers des éléments de la pègre pour l'aider dans sa traque, une mauvaise surprise attendra les PJ lorsqu'ils tenteront par exemple de libérer les esclaves d'un baron du crime et découvriront que leur ancien ennemi opère en tant qu'homme de main. Si

CULPABILITÉ PAR ACCOINTANCE

Les PJ n'en ont peut-être pas fini avec Bras-de-fer, même après leur départ de Phemis. Selon leur mode de transport, ils risquent de se retrouver en porte à faux vis-à-vis de l'équipage du vaisseau. Voici quelques exemples de répercussions :

Si les PJ ont loué les services d'un contrebandier, ils n'auront pas à se soucier des conséquences à long terme. Tant qu'ils acquittent la rémunération promise, l'incident est accepté comme faisant partie des risques du métier. Si les PJ ont déformé leurs intentions ou le danger de la situation, le capitaine pourrait demander une prime pour avoir jeté son équipage dans la gueule du loup.

Si le vaisseau a été fourni par des alliés des PJ, les conséquences de l'embuscade dépendent de la relation que les PJ entretiennent avec eux. Il est peu probable que des combattants de la liberté anti-impériaux considèrent la situation d'un œil désapprouvateur : si le but a été atteint, c'est une victoire pour la cause. Tous ceux qui s'impliquent dans ce genre de lutte savent bien qu'ils risquent de se frotter à l'Empire. Si les PJ ont reçu l'aide d'un ami ou d'un contact civil, le MJ doit prendre en compte la réaction de l'équipage du cargo, et celle du contact, qui risque de ne pas apprécier ces complications.

l'ex-stormtrooper demeure réellement indépendant, ses méthodes pourraient provoquer des dégâts collatéraux que ses anciens maîtres ne toléreront pas plus que les PJ. Que les personnages aient besoin d'affronter l'Empire pour traduire Bras-de-fer en justice, ou au contraire de coopérer avec ses agents et d'instaurer une alliance précaire contre leur Némésis, un grand nombre d'intrigues passionnantes s'offrent à vous.

ATTRIBUTION DES XP

Le MJ attribue aux PJ les XP standards pour chaque session. En outre, chacun d'entre eux peut recevoir les récompenses suivantes :

- Chaque PJ gagne 10 XP supplémentaires si le groupe a réussi à éviter d'attirer l'attention des Impériaux.
- S'ils ont été repérés par leurs ennemis, mais ont réussi à se débarrasser de leurs poursuivants sans avoir à combattre, chacun reçoit 5 XP supplémentaires.



FABRIQUER UN SABRE LASER

Avant la purge subie par l'Ordre Jedi, la coutume voulait que chaque Padawan construise son propre sabre laser. Il ne s'agissait pas de mettre à l'épreuve les aptitudes ou les compétences des futurs Jedi, mais plutôt d'un rite de passage consacré par une tradition immémoriale. À présent que les secrets et les trésors des Jedi ont été rayés d'une grande partie de la galaxie, ceux qui souhaitent perpétuer cette tradition sont forcés de construire leurs propres sabres. On trouve encore quelques poignées, voire des armes en état de marche dans des collections privées ou à bord d'antiques vaisseaux comme le *Sanctuaire* de Val Isa, mais il s'agit plutôt de l'exception qui confirme la règle. Tenter de mettre la main dessus s'avérerait incroyablement périlleux.

Heureusement pour les PJ de **FORCE ET DESTINÉE**, il est possible de fabriquer un sabre laser, même s'ils ne sont pas très doués en mécanique ou versés dans les connaissances du passé, quoique ce genre de talent puisse aider. La section qui suit détaille le processus de construction d'une telle arme.

RÈGLES DE CONSTRUCTION DE SABRE LASER

Les sabres laser sont des bijoux de technologie galactique, mais c'est l'élégante simplicité de leur conception qui suscite l'émerveillement. En dehors des cristaux exceptionnellement rares qui créent leur lame emblématique, les composants se limitent à une source d'énergie, un émetteur, des circuits assez simples et une poignée munie de commandes de base. Construire cette dernière se révèle plutôt facile : c'est l'obtention et le façonnage du cristal qui empêchent la plupart des gens de fabriquer un sabre laser.

Pour y parvenir, le personnage doit commencer par la poignée, et donc obtenir des informations de base sur le procédé, ou les déduire à partir de sources établies. D'anciens documents, un holocron ou la possibilité de démonter un sabre existant peuvent éclairer le personnage dans ce sens. L'apprenti artisan pourra tirer profit de la méditation et de l'harmonie avec la Force, guidé par les innombrables générations de Jedi qui l'ont rejointe. Même à l'apogée de l'Ordre Jedi, la Force était considérée comme la source ultime sur le sujet, au point que nombre de sabres laser furent construits via la méditation, en manipulant les composants par télékinésie.

CONSTRUIRE LA POIGNÉE

Du point de vue des règles, le personnage construit la poignée de son sabre en rassemblant les composants nécessaires puis en effectuant un test. L'obtention des matériaux n'est pas compliquée : le personnage peut

soit acheter pour 300 crédits d'éléments sans effectuer de test (c'est le prix d'une poignée de sabre de base), soit effectuer un **test Moyen de Système D** (◆◆) pour les obtenir. L'essentiel de la somme passe dans l'acquisition d'une source d'énergie appropriée, comme un générateur au diatium, mais d'autres articles sont nécessaires. L'enveloppe de la poignée, en particulier, coûte une bouchée de pain, à moins que l'artisan en herbe ne souhaite la personnaliser à sa façon. Seuls les composants internes sont vraiment importants, et un simple tuyau industriel fera aussi bien l'affaire qu'un chef d'œuvre de métallurgie plaqué en électrum lorsqu'il s'agit d'abriter le cœur cristallin de l'arme.

Une fois les matériaux obtenus, le personnage doit réussir un **test de Mécanique** ou de **Connaissance (Culture) Moyen** (◆◆). S'il ne dispose pas d'informations sur la construction des sabres laser (par l'intermédiaire d'un holocron ou d'autres archives de données par exemple), le MJ peut décider qu'il n'y parvient tout simplement pas, ou faire passer la difficulté à **Intimidante** (◆◆◆◆). Dans tous les cas, l'assemblage de la poignée nécessite trois jours de travail concentré et soigneux.

★ ET ▼

En cas de réussite au test, le personnage obtient une poignée de sabre laser de base, telle que décrite page 176 du Livre de Règles de **FORCE ET DESTINÉE**. Chaque ★ supplémentaire réduit la durée d'assemblage de quatre heures (jusqu'à un minimum de quatre heures). En cas d'échec, le personnage ne réussit pas à construire la poignée. Il pourra retenter sa chance par la suite, mais s'il a obtenu ✨, le MJ peut décider que certains composants, voire tous, ont été abîmés et qu'il faut s'en procurer de nouveaux.

S'il a réussi, le personnage dispose donc d'une poignée de sabre laser de base, comme celle de la **Table 5-8 : Poignées de sabres laser**, page 177 du Livre de Règles. Le temps et les efforts consacrés à la fabrication lui confèrent toutefois un avantage supplémentaire. Lorsque le personnage ajoute son premier kit (y compris un cristal) à la poignée, il peut immédiatement ajouter un mod sur ce dernier sans effectuer de test de Mécanique (on considère qu'il l'a automatiquement réussi). Ce mod compte toutefois dans le nombre total de ceux qui sont installés sur le kit.

Ce processus décrit la construction d'une poignée de sabre laser de base, mais le MJ peut permettre à un joueur de l'utiliser pour en fabriquer d'autres sortes. Dans ce cas, le coût des matériaux correspond à celui de la poignée sur la **Table 5-8 : Poignées de sabres laser** page 177 du Livre de règles. Sinon, le MJ peut augmenter la difficulté du test de Système D destiné à obtenir les composants.

ET

Tout  obtenu lors du test de construction peut servir à accélérer l'assemblage. Le personnage peut également dépenser  pour réduire le coût des composants de 25 crédits (il peut le faire à plusieurs reprises, jusqu'à un minimum de 100 crédits), ou afin de personnaliser ou de décorer la poignée (ce qui ne confère aucun avantage en termes de mécanique de jeu, mais la rend intéressante et adaptée aux goûts du joueur).    peuvent être utilisés pour réduire l'encombrement de la poignée de 1.

Le joueur peut également dépenser  pour ajouter 1 emplacement à la poignée, et ce, à plusieurs reprises.

ET

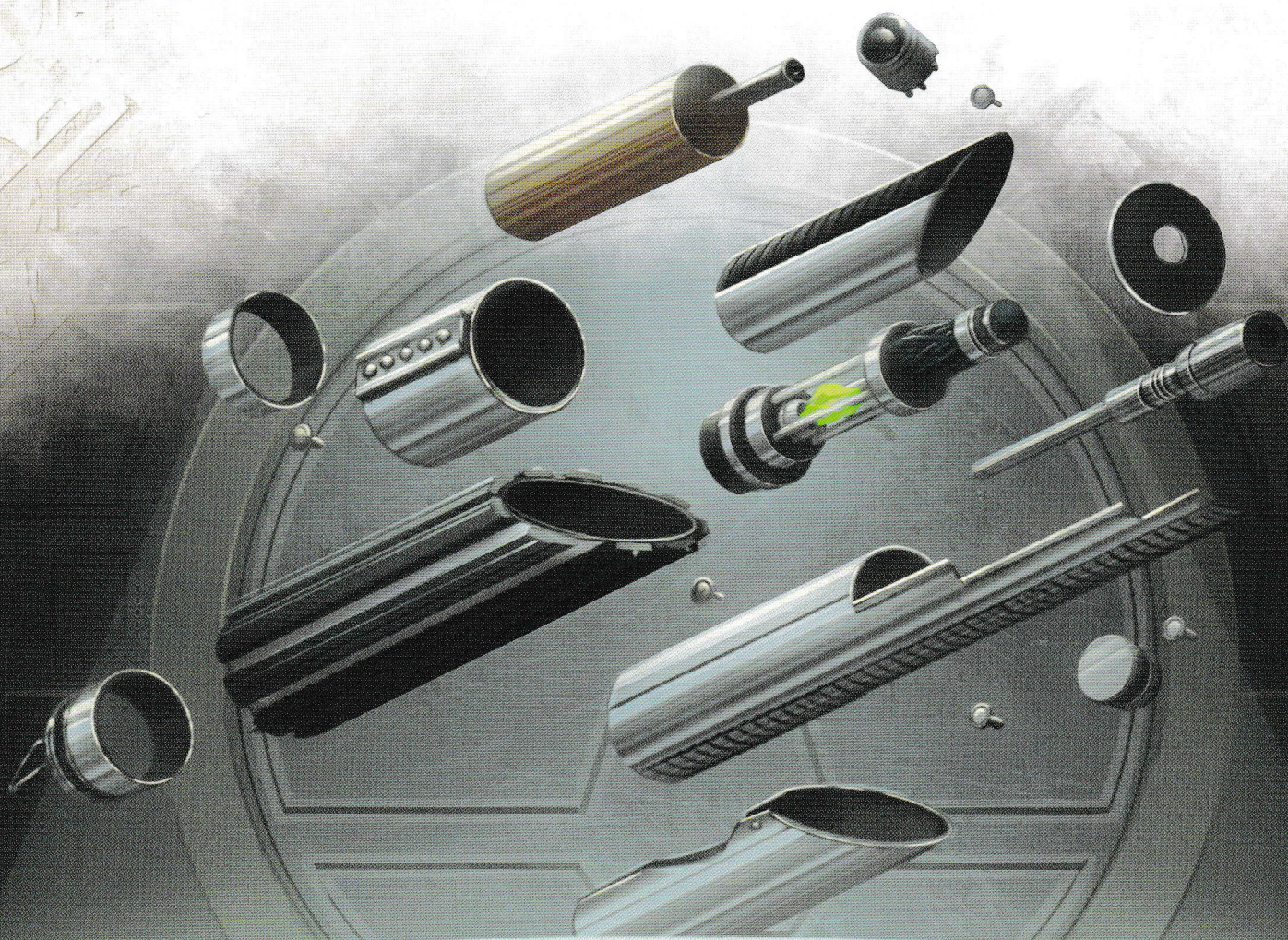
Si le test de construction génère un ou plusieurs , l'assemblage s'avère plus difficile et requiert plus de ressources que prévu. Pour chaque  obtenu, il faut ajouter pour 25 crédits de composants supplémentaires, sinon, la construction dure 12 heures de plus que prévu.    signifient que la poignée est plus massive que prévu : son encombrement augmente de 1.

SABRES LASER UNIQUES

Construire soi-même son sabre laser n'affecte pas directement les cristaux qui le composent, mais permettent de les adapter, eux ou un autre kit du sabre, lors de l'installation.

Comme indiqué page 23, quand le personnage ajoute son premier kit (y compris s'il s'agit d'un cristal) à la poignée, il peut automatiquement y ajouter un mod sans effectuer de test de Mécanique (on considère qu'il l'a automatiquement réussi). Ce mod compte toutefois dans le nombre total de ceux qui sont installés sur le kit. Par conséquent, lorsqu'un personnage fabrique son propre sabre laser, tant que le premier élément qu'il y installe est le cristal, l'arme sera différente de sa version « standard ».

Si le personnage obtient  pendant la construction, le nombre d'emplacements de la poignée est réduit de 1. L'effet des  se cumule jusqu'à un minimum de 2 emplacements.



CHEVALIERS EN PUISSANCE

Le Livre de règles de **FORCE ET DESTINÉE** introduit la notion de « Chevaliers en puissance », une option qui permet aux joueurs d'incarner des personnages plus aguerris, page 104. Le MJ dispose de conseils lui permettant d'utiliser cette alternative page 321. Cette section approfondit le concept de Chevaliers en puissance et permettra au MJ de mieux appréhender ses implications dans une campagne.

Ces conseils sont censés englober toutes sortes de scénarios pour Chevaliers en puissance, que les personnages viennent d'être créés, qu'ils arrivent à ce seuil ou qu'ils l'aient déjà franchi. Par conséquent, il s'agit également des personnages qui ont déjà gagné au moins 150 XP au fil des parties et ont donc beaucoup évolué depuis le début. Le vaste éventail d'évolutions possibles au sein de **FORCE ET DESTINÉE** empêche de couvrir toutes les variantes imaginables, mais le MJ pourra combiner les informations fournies avec sa propre expérience pour offrir le meilleur à ses joueurs.

CAPACITÉS DES PERSONNAGES

Même s'il vient d'être créé, un Chevalier en puissance possède de formidables pouvoirs. Il peut maîtriser la Force, manier le sabre laser avec brio ou simplement disposer d'un éventail de capacités plus vaste qu'un personnage moins expérimenté. Au début, les Chevaliers en puissance peuvent être assez spécialisés pour optimiser leurs capacités : ils se concentreront peut-être sur les pouvoirs de la Force ou sur le style de combat au sabre qu'ils auront choisi, sans toutefois pouvoir se permettre de maîtriser réellement les deux. Au fil de la campagne, les personnages s'éloigneront de cette spécialisation initiale et deviendront à la fois plus puissants et plus polyvalents. Vous trouverez ci-dessous des indications sur l'influence qu'exercent les capacités des Chevaliers en puissance sur la partie.

LA FORCE EST AVEC NOUS

Un Chevalier en puissance débutant disposera vraisemblablement d'une valeur de Force de 1 ou 2. Ceux qui préfèrent d'autres capacités aux pouvoirs de la Force n'investiront sans doute pas dans le talent Valeur de Force dès le début et se rapprocheront donc des personnages ordinaires à cet égard. Toutefois, un Chevalier en puissance n'aura guère de difficulté à acquérir une valeur de Force de 2 en obtenant le talent éponyme dans son arborescence de spécialité. Cette évolution peut énormément améliorer l'efficacité de ses pouvoirs de la Force, car même un seul  supplémentaire lui permettra de générer  sans devoir recourir aux résultats  et encourir le risque de recevoir des points de Conflit. En plus de ces considérations sur les  générés, cette augmentation fera peut-être

de l'utilisation des pouvoirs de la Force une tactique éprouvée, plutôt que de se cantonner à ne les utiliser qu'en cas d'urgence.

Une fois qu'au moins un des PJ dispose d'une valeur de Force de 2 ou plus, le MJ doit s'attendre à des recours bien plus fréquents à la Force lorsqu'il s'agit de résoudre des problèmes. Il peut y remédier dans une certaine mesure en rappelant aux PJ qu'ils risquent d'être repérés par l'Empire, mais il ne s'agit en aucun cas de les priver de l'occasion de mettre en pratique les capacités qu'ils ont acquises.

Un Chevalier en puissance peut commencer avec une valeur de Force de 3, voire plus s'il choisit judicieusement ses spécialités, et en particulier s'il dépense une partie des XP de création issus de son espèce dans ce but. Il sera capable de véritables prouesses, mais ce choix se limitera à accroître l'efficacité de capacités existantes plutôt que de lui offrir de nouvelles options. Il en va de même lorsque le personnage accroît sa valeur de Force au fil de la campagne.

Un personnage doté d'une valeur de Force plus élevée peut accomplir des exploits, mais il n'apprend rien de véritablement neuf une fois qu'il est capable de générer des  de façon fiable sans recevoir de Conflit. S'il se focalise sur la maîtrise de la Force, il n'obtiendra de nouvelles capacités qu'en achetant d'autres pouvoirs ou en améliorant ceux dont il dispose déjà.

Un Chevalier en puissance débutant aura vraisemblablement acquis au moins un pouvoir de la Force, tandis qu'un autre qui se concentrera sur l'utilisation de la Force en aura beaucoup, ou un petit éventail de pouvoirs qu'il aura dotés de nombreuses améliorations. Chacun d'eux lui donne une nouvelle solution à exploiter en cas de problème. La plupart n'offrent au départ que des alternatives aux options existantes, mais une fois améliorés, ils confèrent des possibilités inédites. Par exemple, le pouvoir Guérison équivaut à l'utilisation d'un stimpack (même s'il peut se révéler plus efficace). Mais une fois acquise l'amélioration Maîtrise, un personnage doté de ce pouvoir peut accomplir de vrais miracles et ramener à la vie des êtres qui viennent de pousser le dernier soupir.

Au début d'une campagne de Chevaliers en puissance, les pouvoirs de la Force oscilleront vraisemblablement entre ces deux extrêmes. Au fil du temps, ils ne se limiteront plus à de simples outils, mais pourront littéralement bouleverser la partie. Le MJ doit toujours noter de quels pouvoirs de la Force disposent ses joueurs, ainsi que les améliorations qu'ils ont acquises et qui les dotent de capacités inédites. En ne négligeant pas de prendre en compte les pouvoirs des PJ, il évitera d'une part que ces derniers gâchent de belles scènes, mais pourra également inclure des défis que ses joueurs ne pourraient pas surmonter sans leurs capacités spécifiques.

COMBAT AU SABRE LASER

Les Chevaliers en puissance sont capables de triompher même lors de combats désespérés, car ils peuvent tous commencer le jeu avec un sabre laser. Ces armes puissantes et polyvalentes ne sont bien sûr pas exclusivement réservées aux Chevaliers en puissance, et le MJ doit apprendre à les respecter. Il existe toutefois une nuance entre une scène de combat où un ou plusieurs participants manient des sabres laser, et un véritable combat au sabre laser. La différence provient des talents adéquats dans lesquels les personnages auront investi.

Les atouts conférés par ces talents se répartissent en plusieurs catégories. Certains, comme Parer, octroient de formidables capacités défensives. En fait, il s'agit bien souvent du seul moyen pour le personnage de résister durablement à un adversaire aussi compétent que lui et doté d'un équipement comparable. Un ou plusieurs rangs en Parer ou Dévier permettront généralement de tenir bon là où un combattant ordinaire serait rapidement vaincu. D'autres talents défensifs procurent des avantages moins directs, comme la capacité d'accroître sa valeur de défense avec Sixième sens ou de protéger des alliés au moyen de Cercle de Protection. En prenant bien note de ces deux types de talents, le MJ saura à quels adversaires le groupe pourra survivre, et lesquels il pourra vaincre. Prêtez une attention particulière aux talents permettant de défendre autrui, même s'il ne s'agit pas de talents de la Force. Garde du corps (amélioré), par exemple, autorise un personnage à faire profiter tout le groupe de son investissement dans une capacité défensive.

D'autres talents augmentent le potentiel offensif déjà redoutable du sabre laser. Certains octroient directement des bonus aux dégâts ou à la précision des attaques, comme Avalanche ou Contre-attaque. Le MJ ne doit donc pas les négliger, mais ceux qui bouleversent réellement les règles du jeu sont plutôt des talents comme Balayage du sarlacc, Dévier (amélioré) ou Assaut de la Force. Ils procurent de nouvelles options offensives permettant au personnage de s'en prendre à plusieurs adversaires à la fois, d'infirmer des dégâts en dehors de son tour ou d'associer sa maîtrise de la Force à ses techniques d'escrime. Lorsqu'un joueur opte pour l'un de ces talents, il faut absolument en prendre note pour lui donner l'occasion de les mettre en pratique.

Il existe également des talents liés à la pratique du sabre laser, mais pas particulièrement offensifs ni défensifs. Ils améliorent plutôt la mobilité du PJ ou lui permettent d'exercer un contrôle sur le champ de bataille. Un adversaire sera facilement désarmé grâce au talent Sum djem, tandis qu'un personnage n'aura aucun mal à se déplacer sous un feu nourri s'il dispose de Déflection djem so. En plus de leur polyvalence au combat, nombre de ces pouvoirs constituent d'excellents instruments narratifs. Les prouesses et les acrobaties qui en résultent peuvent donner lieu à des

descriptions épiques, ou fournir l'inspiration pour une interprétation unique des résultats des dés. Un MJ dont les joueurs recourent aux tactiques de mobilité et de contrôle aura tout intérêt à préparer des champs de bataille intéressants, dont le terrain et les aspects particuliers peuvent se révéler utiles ou handicapants dans ce genre d'approche.

Certains talents de combat avancés que les Chevaliers en puissance peuvent acquérir grâce à leur surplus d'expérience ne se limitent pas au combat au sabre laser. Un personnage doté d'Assaut global ou d'Officier supérieur (amélioré) peut renforcer ses alliés. Compte tenu de la compétence de base des Chevaliers en puissance, disposer d'un camarade capable d'accroître leur puissance peut constituer une tactique extrêmement efficace.

ET AUTRES CONSIDÉRATIONS

Les instruments des Jedi ne sont pas les seuls aspects qui permettent aux Chevaliers en puissance d'avoir un tel impact sur une campagne. Ces personnages disposent d'une grande quantité d'XP à dépenser dès le début du jeu et peuvent donc se retrouver avec un vaste éventail de capacités en plus de leur lien avec la Force et de leur habileté au sabre laser. La plupart des joueurs dépenseront au moins une partie de leur capital afin d'élargir leur répertoire de compétences et d'acquérir des talents qui les aideront dans d'autres domaines. Certaines spécialités du Livre de règles de **FORCE ET DESTINÉE** permettent même de se centrer sur ces options, comme l'As de l'espace ou l'Artisan.

Le MJ devra donc s'adapter à l'approche de ses joueurs vis-à-vis de ces éléments supplémentaires. S'ils attribuent des XP à des compétences annexes tout en se concentrant essentiellement sur d'autres options, le



MJ pourra se contenter de prendre en compte leurs capacités supplémentaires lorsqu'il concevra ses aventures. Par exemple, s'il remarque que les PJ ont investi en Informatique et en Mécanique, il pourra ajouter une base de données impériale ou un parc de speeders dans son scénario : les PJ auront l'occasion d'utiliser ces compétences s'ils le souhaitent. Il se peut également qu'un ou plusieurs PJ aient placé énormément d'XP dans ce genre d'options : le MJ devra aussi en tenir compte. Même si la majorité des joueurs s'intéressent surtout à l'obtention d'un antique holocron caché dans les profondeurs d'une base impériale, le PJ qui s'est focalisé sur ses talents de pilote ne doit pas être laissé en reste. Au contraire, le MJ doit s'arranger pour que sa maîtrise des véhicules se révèle essentielle dans l'opération d'infiltration de la base, voire inclure des schémas de speeders inédits qu'il pourrait soustraire aux bases de données du complexe.

LES RESPONSABILITÉS DU MJ

Dès lors qu'il connaît bien les capacités des PJ, le MJ doit s'en servir pour améliorer la conception de sa campagne. Il s'agit, dans une certaine mesure, d'incorporer les capacités des PJ parmi les facteurs à prendre en compte pour suivre les conseils du **Chapitre 9 de FORCE ET DESTINÉE**. Dans le cas des Chevaliers en puissance, il devra néanmoins y ajouter quelques éléments spécifiques. En bref, le MJ doit s'assurer qu'une campagne de Chevaliers en puissance ait une envergure et des enjeux suffisamment vastes, pour que les joueurs mesurent la portée de leurs actes sur la galaxie. Il doit également réfléchir à la manière dont la puissance des PJ affecte leur statut d'aspirants Jedi.

PLANTER LE DÉCOR : CONFLIT ÉPIQUE

Au tout début, une campagne de **FORCE ET DESTINÉE** peut se concentrer sur la récupération de connaissances oubliées ou sur le fait d'échapper à l'Empire, mais la situation change un peu lorsque les PJ deviennent des Chevaliers en puissance. Certes, ils s'intéresseront toujours aux antiques holocrons et tâcheront d'éviter une confrontation avec les redoutables troupes impériales, mais ils s'efforceront aussi d'utiliser leurs trouvailles à bon escient et de lutter contre les injustices que commet l'Empire. En clair, les campagnes de Chevaliers en puissance permettent aux PJ de renverser la situation.

À court terme, cela signifie que les Chevaliers en puissance sont parfaitement capables d'affronter des malfrats ou de simples soldats, et qu'ils s'en tireront aussi bien face à des escouades militaires complètes qu'à des Inquisiteurs de l'Empire. Mais à long terme, ils seront en mesure de provoquer des changements significatifs dans la galaxie, qu'il s'agisse de renverser des gouverneurs ou des moffs impériaux, ou mieux, de réinstaurer les enseignements des Jedi. La conception d'aventures

sera bien sûr influencée par cette première évolution, mais c'est la seconde, le passage à des conflits épiques et de vaste envergure, qui définit réellement une campagne de Chevaliers en puissance.

La meilleure façon de s'assurer que la campagne tient ses promesses de grandeur consiste à se pencher sur deux facteurs : l'envergure des événements et les enjeux des actions des PJ. Dans les deux cas, le MJ doit placer la barre très haut : une campagne à échelle immense et des enjeux cruciaux. En termes d'ampleur, le MJ doit réfléchir aux Motivations des PJ ainsi qu'aux éléments d'historique qui pourraient les impliquer dans des affrontements particuliers. La méthode la plus évidente consiste à dresser les PJ contre l'Empire aux côtés de l'Alliance Rebelle, mais ce n'est pas la seule option. Par exemple, si les PJ sont liés à une planète ou à une culture particulière, la campagne pourrait les amener à tenir des rôles de dirigeants ou de conseillers au sein du gouvernement, afin de protéger le peuple contre toute menace, qu'il s'agisse de l'Empire, des Hutts ou d'autres périls. Cette approche associe l'intensité et l'envergure d'un récit où d'innombrables vies sont en jeu à un attachement d'ordre plus personnel, qui pousse les PJ à combattre pour quelque chose qui leur semble réel. Sans le premier aspect, les exploits des PJ ne seront pas à la hauteur de leurs capacités, et sans le second, ils n'auront pas l'impression que ces prouesses comptent réellement.

Cela dit, même si les enjeux doivent rester considérables, cela ne signifie pas pour autant que chaque aventure doive ébranler tout le secteur sur ses fondations. Sauver une seule personne peut se révéler crucial pour les PJ, en particulier s'il s'agit d'un être cher. Il faut garder en tête un détail important lorsqu'on élabore une campagne de Chevaliers en puissance : les PJ doivent toujours avoir quelque chose à gagner en agissant, et quelque chose à perdre s'ils s'abstiennent. La plupart du temps, ce « quelque chose » ne doit pas se limiter aux intérêts des PJ eux-mêmes. Une aventure où les PJ doivent affronter un détachement de stormtroopers dans la nature pour survivre ne présente pas d'enjeux fondamentaux, même si les PJ risquent leur vie. En effet, qu'ils survivent ou qu'ils meurent, rien ne changera réellement. Si, au contraire, les PJ s'efforcent de tenir les stormtroopers à l'écart d'une base rebelle en cours d'évacuation, ou de se frayer un chemin parmi eux pour récupérer un holocron qui les aiderait à mieux appréhender la Force, on a affaire à de véritables enjeux.

Qui plus est, ces enjeux finissent par se cumuler. Si les PJ sont parvenus à aider leurs amis rebelles à s'échapper de la base, ils ont tout intérêt à ce que ces derniers continuent à survivre. Il suffirait que les Impériaux découvrent et anéantissent la cellule que les personnages ont sauvée pour réduire leurs précédents efforts à néant. Naturellement, il ne s'agit pas de créer des aventures « binaires » dont l'issue se limite soit à la victoire, soit à l'échec. Se contenter de confier le sort des mêmes Rebelles aux PJ à chaque scénario ne fait pas vraiment monter la sauce.

Au contraire, si les Rebelles se sont échappés de leur base avec des schémas impériaux, et que les PJ doivent choisir entre protéger leurs amis et accomplir la mission en livrant ces plans... les choses deviennent plus intéressantes. Lorsqu'il élabore les enjeux d'une aventure, le MJ doit toujours réfléchir aux conséquences à long terme plutôt que de se contenter de formules toutes faites. Il revient ainsi toujours à l'échelle globale de sa campagne, et bénéficie d'une inspiration constante pour mettre en place les enjeux de l'aventure suivante.

DES ADVERSAIRES SUR MESURE

Tout conflit digne de ce nom doit opposer deux camps de force à peu près égale. Pour que les PJ s'impliquent dans le genre de lutte épique qui définit les campagnes des Chevaliers en puissance, il leur faut des adversaires à leur mesure. Le MJ doit d'abord s'assurer d'utiliser des ennemis en rapport avec le thème de sa campagne. Si les PJ partent en croisade contre l'esclavage sur Nar Shaddaa, mieux vaut leur opposer des figures de la pègre ou en faire les cibles de sinistres assassins que de les confronter aux assauts directs des stormtroopers de l'Empire. À l'inverse, s'ils s'en prennent à d'importantes figures de l'autorité impériale, ils doivent s'attendre à affronter l'élite des troupes de Palpatine.

Lorsqu'il réfléchit en termes de cohérence narrative, le MJ ne doit cependant pas perdre de vue l'autre élément essentiel d'une campagne réussie : les règles. Le système de **FORCE ET DESTINÉE** est certes concentré sur la création de récits palpitants, mais le MJ ne doit pas pour autant ignorer l'aspect mécanique des règles, bien au contraire. Leur bon usage peut en effet améliorer l'expérience des joueurs, tandis que les ignorer au profit de conclusions arbitraires risque d'enliser la partie encore plus que si vous passiez votre temps à consulter le livre de base pour les vérifier.

Si les PJ ont vraiment courroucé l'Empire, par exemple, il paraît logique qu'ils soient confrontés à des représailles, adaptées à la fois en termes de cohérence narrative et de règles du jeu. Toutefois, s'il semble plausible que l'Empire leur envoie aux troupes des bataillons comptant des centaines de stormtroopers, ce genre de conflit ne serait guère palpitant à jouer. Il faudrait passer des heures à lancer les dés pour les éliminer tous, en supposant que les soldats n'anéantissent pas les PJ dès les premiers rounds de combat. Au contraire, si l'Empire envoie une petite troupe d'élite, le MJ dispose d'une certaine marge de manœuvre pour ajouter des détails à la situation et faire monter la pression. Il peut adapter les profils de ces adversaires à ceux des PJ, ou mettre en place des pièges et des tactiques astucieuses pour exploiter le comportement habituel de ces derniers. Même si des légions de soldats seraient techniquement plus à même de battre les PJ, l'équipe restreinte leur paraîtra plus menaçante dans la mesure où ils disposeront de plus de temps pour s'y confronter directement. Écrabouiller un personnage sans lui laisser une chance ne fait naître aucun sentiment de danger, uniquement de la frustration.

Dans l'ensemble, le soin et la personnalisation constituent les meilleurs outils du MJ pour créer des conflits mémorables et intéressants. Il s'avère crucial de bien connaître les capacités des PJ : il convient donc de surveiller la façon dont ils dépensent leurs XP. Même si la première rencontre personnalisée ne fonctionne pas très bien pour les PJ, ce n'est pas forcément une mauvaise chose : il suffit au MJ d'analyser ce qu'il peut améliorer et d'en tirer des leçons. Si les PJ se font vraiment écraser, leur prochain adversaire devrait être moins dangereux. Si un combat a trop tiré en longueur pour rester palpitant, le MJ doit imaginer des méthodes pour accélérer le mouvement, ou simplifier légèrement le prochain affrontement.

LE COMBAT N'EST PAS LE SEUL DÉFI

Il ne suffit pas de faire intervenir des ennemis dangereux pour rendre des aventures intéressantes sur le long terme. Les défis proviennent de sources diverses, y compris des obstacles plus passifs ou moins tangibles. La plupart du temps, le MJ les matérialise en influant sur la difficulté des tests que les PJ doivent effectuer au fil de l'aventure. Parfois, il en demande un pour une tâche qui n'en nécessiterait pas en temps normal : il peut s'agir d'un test de Mécanique pour démarrer le vaisseau avant que les soldats impériaux qui font irruption dans la baie d'amarrage ne l'abordent, par exemple. En raison de la souplesse d'utilisation des réserves de dés de **FORCE ET DESTINÉE**, on ne peut définir des règles absolues pour calculer une difficulté, mais voici malgré tout quelques conseils.

Un Chevalier en puissance est généralement capable de réussir des **tests Moyens** (◆◆), même en dehors de ses domaines de prédilection. Dans le cas des compétences où il a investi de l'expérience, il devrait également se tirer sans problème des **tests Difficiles** (◆◆◆). En règle générale, c'est une bonne chose. S'arranger pour que les personnages échouent dans leurs tâches n'est guère profitable à une aventure. Les complications supplémentaires issues des ☹ et ☹☹ suffisent généralement à rendre la situation intéressante sans ignorer les compétences évidentes des Chevaliers en puissance. Toutefois, ce niveau de compétence signifie également que le MJ peut inclure des tests extrêmement difficiles dans une campagne de Chevaliers en puissance pour faire monter la tension sans pour autant aboutir à une impasse. Même un PJ expérimenté et du niveau d'un Chevalier en puissance aura du mal à réussir un **test Exceptionnel** (◆◆◆◆◆), mais il est susceptible d'obtenir un résultat intéressant plutôt qu'un simple échec lamentable.

Le système de dés narratif de **FORCE ET DESTINÉE** fournit d'autres outils pour créer des situations périlleuses sans se limiter à augmenter artificiellement la difficulté. Les ■ issus de circonstances extérieures ne représentent pas qu'un moyen d'ajouter de la souplesse au calcul de la difficulté, ils permettent aussi aux PJ qui ont investi dans les talents adéquats de se mettre en avant en les annulant. Naturellement, il faut éviter d'en abuser : les joueurs ne doivent jamais avoir l'impression que le MJ a ajouté un nombre invraisemblable de ■ pour contrer leurs talents.

Le meilleur moyen de pimenter une situation conflictuelle hors combat réside peut-être dans l'ajout de  : ces dés peuvent générer des , capables de renverser la situation au désavantage des PJ. Les  peuvent être ajoutés de diverses façons, qu'ils viennent d'adversaires particulièrement doués ou soient directement intégrés à la difficulté de certains tests rares.

L'un des moyens les plus courants d'ajouter des  consiste pour le MJ à dépenser des points de Destin afin d'améliorer la difficulté d'un test ordinaire. Il évite ainsi qu'une situation simple paraisse trop banale, ou fait monter la pression lors d'une confrontation déjà tendue. En outre, le point de Destin lumineux qu'il crée de la sorte constitue une ressource précieuse pour les PJ. Faire circuler les points de Destin à la table est particulièrement important pour des Chevaliers en puissance, car nombre d'effets des talents et des pouvoirs de la Force dépendent de leur disponibilité.

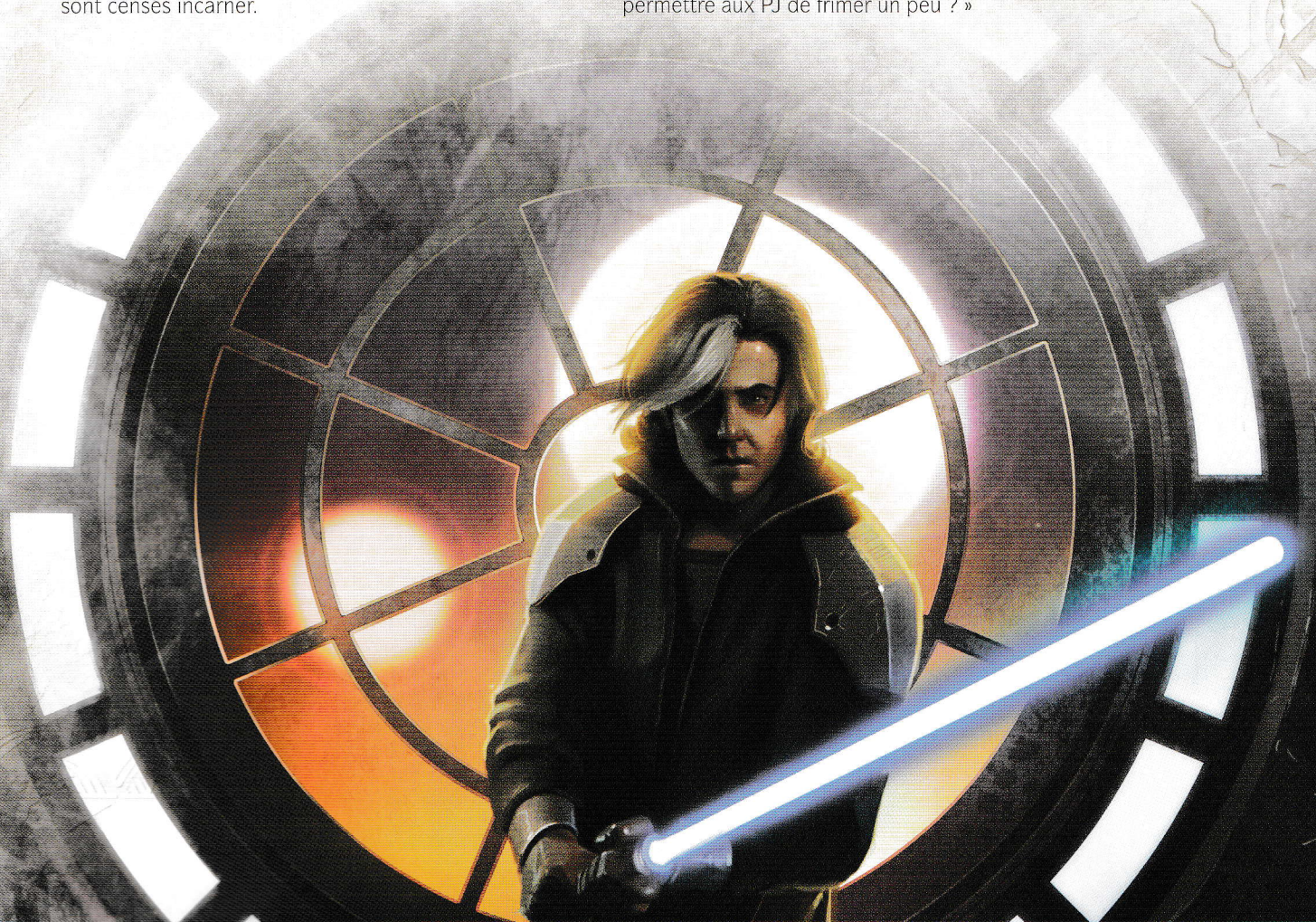
BALAYER L'OPPOSITION OU LUTTER PIED À PIED

Les sections précédentes fournissent au MJ des outils permettant de stimuler les Chevaliers en puissance et de leur opposer des défis à la hauteur de leurs formidables talents. Toutefois, l'une des clefs du succès consiste non seulement à savoir comment mettre les joueurs à l'épreuve, mais à juger du moment opportun pour le faire. Parfois, il est plus intéressant de laisser aux PJ une occasion de s'en sortir haut la main grâce à leurs dons et d'exhiber leur puissance, tout simplement. Après tout, s'ils passent leur temps face à des adversaires taillés pour leur donner du fil à retordre, les joueurs n'auront pas l'impression d'être les héros hors du commun qu'ils sont censés incarner.

Trouver le bon équilibre entre opposition ardue et obstacles faciles à surmonter tient plus de l'art que de la science, car le ratio varie d'un groupe à l'autre. Certains préfèrent balayer l'opposition tandis que d'autres apprécient de lutter pied à pied pour rester au sommet. La communication entre les joueurs et le MJ se révèle donc cruciale, avant la campagne et entre les parties. Le MJ a tout intérêt à observer la façon dont ses joueurs réagissent au déroulement de la partie. Si le rythme ou la difficulté d'une rencontre semble les frustrer, réduire celle de la suivante détendra sans doute l'atmosphère. Au contraire, si les tâches élémentaires les lassent, l'apparition d'un ennemi puissant et dangereux pourra les réveiller.

Dans l'idéal, le MJ doit réserver les ajustements de difficulté improvisés aux situations d'urgence : l'ensemble de sa campagne doit déjà ménager une certaine variété. Les aventures mineures où les PJ tentent d'atteindre leurs objectifs personnels ou s'opposent à des périls d'ordre plus modeste permettent de souffler avant un défi de taille. D'autre part, relier des menaces minimes afin de révéler peu à peu un danger à grande échelle s'avère plus judicieux pour augmenter la tension que de faire intervenir le péril majeur de façon trop abrupte.

Le MJ doit également réfléchir à des rencontres intéressantes, mais qui ne représentent pas de réelle menace. N'abusez pas des ennemis et des obstacles trop ordinaires, même dans des aventures mineures. Après tout, si l'issue de la bataille est connue d'avance, quel intérêt de décortiquer chaque attaque (à moins que les joueurs n'apprécient réellement ce genre de chose) ? Pour éviter cela, le MJ doit se poser une seule question lorsqu'il prépare des défis de peu d'importance : « Comment ce défi va-t-il permettre aux PJ de frimer un peu ? »



Triompher de quelques gros bras lambda dans un spatioport ne nécessite guère d'efforts et ne donnera donc pas aux PJ l'occasion de briller même s'ils y mettent tout leur cœur. Mais si les bandits en question sont des criminels notoires redoutés par tous les habitants de la ville, la rencontre devient bien plus intéressante. Même s'ils ne se révèlent pas plus difficiles à battre, l'aventure se complique quand la nouvelle de l'exploit des PJ se répand. En fait, puisque la vraie question ne consiste pas à savoir si les PJ triomphent ou non, le MJ n'a même pas besoin de recourir aux règles de combat. Ce genre de situation peut se résoudre avec un simple **test de Sabre laser Facile** (◆) en interprétant judicieusement les symboles narratifs obtenus, voire en déterminant que la victoire est acquise automatiquement si les PJ le souhaitent. Dans le dernier cas, les tests effectués par les PJ viseront plutôt à gérer les conséquences de leurs actes.

CHEVALIERS EN PUISSANCE DANS L'UNIVERS DE STAR WARS

Toutes les campagnes de **FORCE ET DESTINÉE** sont uniques puisque chacune repose sur une combinaison spéciale de joueurs, de personnages et d'aventures, mais il existe un motif que l'on retrouve dans nombre d'entre elles. Dans une campagne standard, les PJ s'efforcent de déterrer les secrets des Jedi et de la Force afin de les mettre à profit pour le bien de la galaxie. Par la suite, ils maîtrisent les enseignements qu'ils ont exhumés et laissent leur propre trace dans l'histoire, qu'il s'agisse de faire renaître un Ordre Jedi ou de propager une doctrine inédite issue de leur expérience personnelle. Toutefois, la galaxie *Star Wars* reste vaste et présente beaucoup d'occasions de s'éloigner de cette formule. En établir la liste exhaustive dépasse le cadre de ce livret, mais voici quelques suggestions permettant d'utiliser des éléments déjà connus pour modifier votre campagne.

LA SAGA SKYWALKER

On pourrait résumer l'univers de *Star Wars* à l'histoire de la famille Skywalker : après tout, c'est celle que nous rapportent les films, la chute d'Anakin Skywalker et sa rédemption grâce à son fils Luke. Les récits de l'univers *Star Wars Legends* évoquent parfois d'autres histoires, mais la saga Skywalker en est vraiment le cœur. Vous n'êtes pas obligé de considérer que cet aspect du décor de jeu est gravé dans le marbre, mais un MJ attaché aux récits existants aura sans doute envie d'en tirer profit.

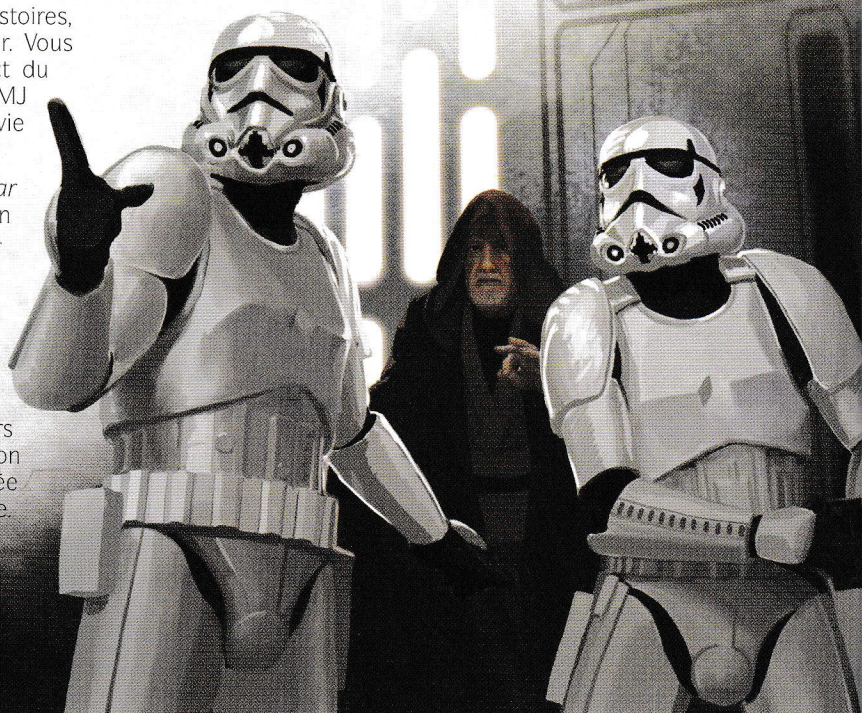
Si vous souhaitez coller à l'univers officiel de *Star Wars*, vous devrez prendre en considération un aspect crucial qui l'éloignera de l'approche standard : les PJ ne peuvent pas être des Jedi. Dans l'univers officiel, l'héritage des Jedi est oublié jusqu'à ce que Luke Skywalker le retrouve, ce qu'il ne peut pas faire si les PJ s'en sont déjà chargés ! Avant d'entamer une campagne de ce genre, le MJ doit en discuter avec ses joueurs. Certains joueurs en déduiront peut-être que leurs personnages doivent remplacer Luke et tenir son rôle dans la galaxie, à moins qu'ils ne refusent l'idée qu'une option leur soit complètement inaccessible.

Mais d'autres peuvent trouver l'idée séduisante, en particulier si cela signifie que leurs personnages pourront à terme s'intégrer dans ce qu'ils considèrent comme « la vraie histoire » de l'univers *Star Wars*.

AUTRES ÉPOQUES

La plupart des campagnes de **FORCE ET DESTINÉE** se déroulent à une période spécifique : l'Empire a fait main-basse sur la galaxie et les vrais Jedi n'existent plus. Toutefois, les récits de *Star Wars Legends* couvrent de nombreuses autres époques de l'histoire galactique, y compris celle où l'Ordre Jedi disposait d'une influence indéniable. Si vous jouez à ces époques, les PJ seront probablement des Padawans, et les Chevaliers en puissance de vrais Chevaliers Jedi. Toutefois, ce changement de contexte ne se limite pas à changer quelques titres honorifiques. Jouer à une époque où l'Ordre Jedi est actif modifie énormément le décor de jeu. Le plus important, c'est que les personnages ne sont plus des fugitifs, mais bénéficient au contraire du soutien d'une structure puissante et influente. D'un autre côté, on les surveille de plus près, et ils doivent gérer leur Conflit avec plus de soin pour éviter de déchoir aux yeux d'un Ordre qui ne plaisante pas avec la moralité.

En jouant à d'autres époques, les changements dépassent le cadre de l'Ordre Jedi, et celui de ce livret, mais on peut évoquer certaines modifications apportées aux règles. Pour commencer, les époques où l'Ordre Jedi est puissant sont aussi vulnérables à des périls comme les Jedi Noirs, voire les Sith, dont l'effectif a autant souffert que celui des Jedi de la purge de Palpatine. Les PJ doivent donc s'attendre à des duels bien plus fréquents contre des adversaires aussi redoutables qu'eux. Pour des raisons similaires, les ennemis n'ayant pas accès à la Force préparaient souvent plus de mesures destinées à l'affronter aux époques où ils pouvaient s'attendre à croiser des Jedi. Les sentinelles droïdes qui ne risquaient pas d'être affectées par les célèbres « trucs de Jedi » étaient bien plus répandus, au même titre que les armes et armures dotées de l'attribut Cortosis. Dans un contexte où l'Ordre Jedi est actif, les PJ disposent donc de plus de ressources, mais se retrouvent également confrontés à de nouveaux défis.



CRÉDITS

CONCEPTION

Sam Stewart

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

Jordan Goldfarb

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Jim Jacobson et Mark Pollard

CONCEPTION GRAPHIQUE

Chris Beck et Shaun Boyke

SUPERVISION DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Magali Villeneuve et Ben Zwiefel

ILLUSTRATIONS

Sara Betsy, Dimitri Bielak, Jon Bosco, Christopher Burdett, Dmitry Burmak, Anthony Devine, Tony Foti, Jeff Lee Johnson, David Nash, Marciej Rebisz, Mark Winters, Sara Winters et les archives Lucasfilm

TRADUCTION

Marianne Feraud et Sandy Julien

RELECTURE POUR EDGE

Marianne Feraud, Sandy Julien et le Duck

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andy Christensen

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

GESTION DE LA PRODUCTION

Megan Duehn, Simone Elliott et Eric Knight

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

"Blood Legion" : Harrison Lavin avec James Meier, Alexandar Ortloff et Lee Peters. "Power Gamers Union (Local 404)" : Phil Maiewski avec Brett Bowen, Kimber Bowen, Krik Charest, Mike Coleman, Noah Harris et Andrew Maiewski. "Above Average Tuesday" : Kyle Dekker avec Amy Dekker, Karina Grimaldi, Jacob Gulliver, Ben Lifson, Thomas Lockman et Daniel Kluver.

LICENCES LUCAS

DIRECTEUR CRÉATIF

Michael Siglain

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

GROUPE NARRATIF LUCASFILM

Leland Chee et Pablo Hidalgo



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© & ™ Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être utilisée sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Apple® et le logo Apple sont TM de Apple Inc., déposés aux États-Unis et autres pays. App Store™ est une marque de service de Apple Inc. Google Play est ™ de Google Inc. Édition française par Edge Entertainment, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Imprimé en Chine.

ISBN : 978-84-16357-37-6

Code Produit : UBISWF03

Pour plus d'informations sur la gamme **Star Wars : FORCE ET DESTINÉE**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-vous visite via :

STARWARS.COM

STAR WARS FORCE ET DESTINÉE™ LE JEU DE RÔLE

Les accessoires indispensables à tout MJ
de *Star Wars* : FORCE ET DESTINÉE

Sur un monde isolé au cœur de la galaxie, l'Empire conserve un secret lié aux Jedi. Le destin va donner à un improbable groupe d'aventuriers l'occasion de défier les troupes impériales et de révéler leur véritable nature : des champions de la Force...

Faites monter la tension d'un cran dans votre campagne grâce au **KIT DU MAÎTRE DU JEU DE FORCE ET DESTINÉE**. Grâce aux règles de fabrication de sabre laser, les joueurs auront la possibilité de construire leurs propres armes de Jedi au moyen des cristaux qu'ils auront découverts lors de l'aventure inédite que contient ce supplément. En outre, les règles et conseils qu'il propose concernant les Chevaliers en puissance permettront au MJ de mettre ses joueurs à l'épreuve et de les confronter à des défis dignes de futurs Jedi. Le kit contient également un superbe écran pour disposer en permanence des règles et des tables couramment utilisées lors des parties.

Contient un livret de 32 pages et un écran du maître du jeu en 4 volets. Un exemplaire du livre de règles de **FORCE ET DESTINÉE** est nécessaire pour utiliser ce supplément.



Disney

LUCASFILM



EDGE

starwars.com

© & ™ Lucasfilm Ltd. Aucune partie de ce produit ne peut être utilisée sans autorisation écrite spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Publishing, Inc. Apple et le logo Apple sont TM de Apple Inc., déposés aux États-Unis et autres pays. App Store™ est une marque de service de Apple Inc. Google Play est ™ de Google Inc. Édition française par Edge Entertainment, 06 rue du Cassé, 31240 Saint-Jean. Tél : 05 34 55 19 06. Imprimé en Chine.



KIT DU MAÎTRE DU JEU
SKU: UBISWF03
PC/PCI: SWF03/ISWF03
ISBN : 978-84-16357-37-6
PRIX : 19,95 €



9 788416 357376