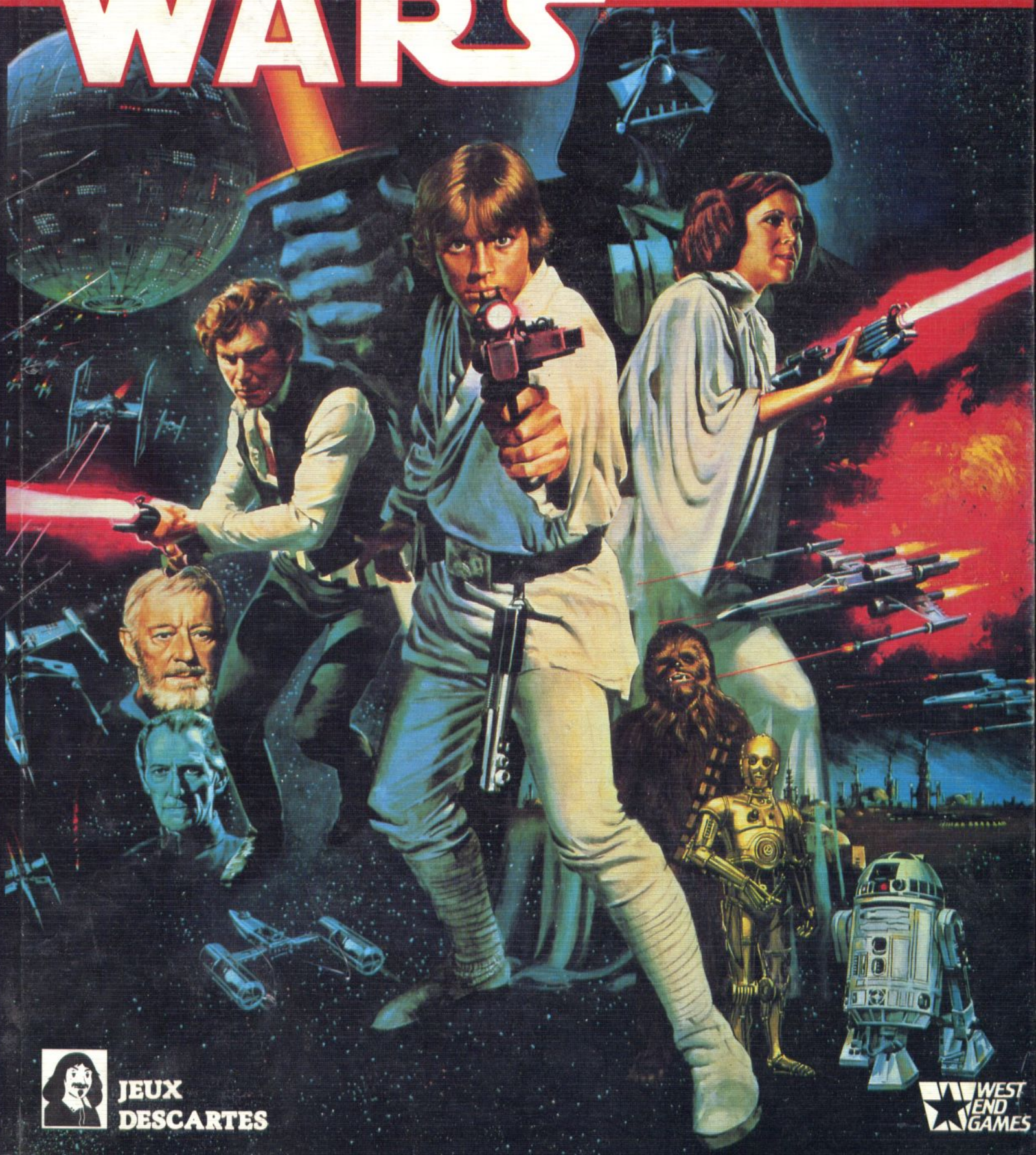
STAR WARS

LE JEU DE RÔLE

LA GUERRE DES ÉTOILES



JEUX DESCARTES

WEST END GAMES

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...

La Vieille République était LA république des légendes, elle était plus grande encore que l'espace ou le temps. Autrefois, sous le règne sage du Sénat et sous la protection des Chevaliers Jedi, elle prospéra et grandit. Mais, comme cela se produit souvent quand richesse et puissance dépassent les bornes de l'admirable pour confiner au terrifiant, c'est à ce moment là qu'apparaissent généralement des êtres maléfiques dont l'avidité ne connait pas non plus de limites.

Ainsi en fut-il de la République du temps de sa grandeur. Capable, telle les plus hauts arbres, de résister à toute agression externe, elle commença à pourrir de l'intérieur, bien que le danger ne fut pas visible du dehors.

Soutenu et encouragé sans répit, au coeur même du gouvernement et des énormes structures commerciales, par des individus assoiffés de pouvoir, l'ambitieux Sénateur Palpatine se fit élire Président de la République. Il promit de réintégrer les dissidents au sein du peuple et de restaurer la gloire mémorable du régime.

Une fois qu'il fut bien en place, il se proclama Empereur, se coupant ainsi de la populace. Les lamentations du peuple qui réclamait justice n'atteignirent pas ses oreilles.

Ayant exterminé par la perfidie et la tromperie les Chevaliers Jedi, garants de la justice galactique, des gouverneurs impériaux et des bureaucrates s'apprêtèrent alors à instaurer un règne de terreur sur les mondes déshérités de la galaxie. Beaucoup utilisèrent les forces impériales et le nom même de l'Empereur, dont l'isolement ne cessait de croître, pour réaliser leurs propres ambitions politiques.

Mais un petit nombre de systèmes stellaires se rebellèrent contre ces nouveaux outrages. Ils se déclarèrent adversaires de l'Ordre Nouveau et entamèrent le grand conflit qui devait restaurer la Vieille République.

Dès le début, ils furent largement surclassés en nombre par les systèmes tenus en esclavage par l'Empereur. Pendant ces premiers jours sombres, il semblait assuré que la flamme brillante de la résistance serait soufflée bien avant qu'elle ne puisse faire resplendir la lumière d'une nouvelle vérité au travers d'une galaxie aux peuples opprimés et meurtris...

Cette galaxie est celle dans laquelle vous êtes né. C'est la galaxie de...

Conception du jeu : **Greg Costikyan**
Aventure "Percée Rebelle" : **Curtis Smith**
Aventure solo et idées d'aventures : **Ken Rolston**
Edition : **Eric Goldberg, Paul Murphy, Bill Slavicsek**
Direction artistique : **Stephen Crane**
Graphismes : **Susan Kramer, Diane Malz, Kevin Wilkins**
Responsable de la production : **Richard Hawran**
Publicités en couleurs : **Richard Johnson**
Illustration de couverture : **Cantrell**
Illustrations intérieures : **Ralph Mc Quarrie, Joe Johnston**
Montages photographiques : **Industrial Light & Magic**
Tests et conseils : **Laura Antoniou, Paul Balsamo, Ed Campbell, Peter Corless, Dan Decker, Patrick Egan, Brad Freeman, Dan Gelber, Jeffrey Gomez, Dan Greenberg, Bill Herz, Doug Kaufman, Paul Lidberg, Stephen Osmanski, Al Perry, Curtis Scott, Dennis Taylor, Chuck Turnitsa, Carol Turrietta, Dave Turrietta, Earl Van Atta, Jan Warner, Sam Weiss**
Sont particulièrement remerciés : **David Craig, Noah Falstein, Anita Gross, Karen Picelle, Louise Riley, Howard Roffman** (de Lucasfilm Ltd)
Actes héroïques et méritoires accomplis au service de la Rébellion : **Greg Gorden, Wayne Shaw, Stephen Tihor, Allen Varney, Martin Wixted**
Traduction française : **Jean Balczesak**
Supervision de la traduction française : **Henri Balczesak**

®, TM & © 1988 LUCASFILM, Ltd. (LFL)
tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes
avec l'autorisation de LFL.

Edition française publiée par

JEUX DESCARTES

STAR WARS®

Le Jeu de Rôle

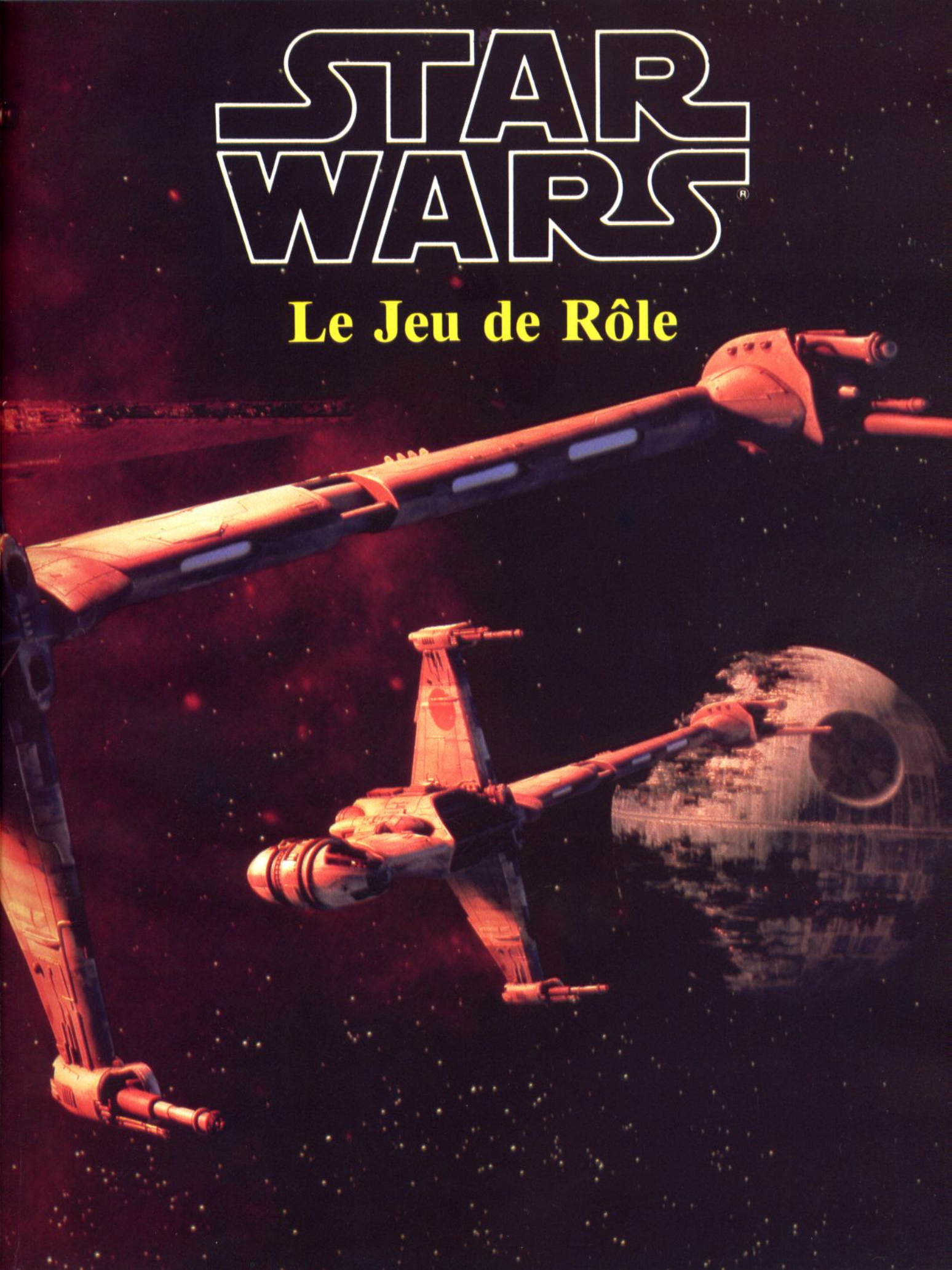


TABLE DES MATIERES

Introduction 5

Section du Joueur

Chapitre Un : Créer un Personnage 7
Chapitre Deux : L'Armature des Règles 11
Chapitre Trois : Une Introduction au Jeu de Rôle 17

Section du Maître de Jeu

Chapitre Un : Une Introduction à la Maîtrise du Jeu 26
Chapitre Deux : Attributs et Compétences 29
Chapitre Trois : Combat 46
Chapitre Quatre : Blessures et Guérison 53
Chapitre Cinq : Vaisseaux Spatiaux 54
Chapitre Six : La Force 66
Chapitre Sept : Autres Personnages 81

Section Aventure

Chapitre Un : Diriger des Aventures 87
Chapitre Deux : Concevoir des Aventures 95
Chapitre Trois : "Percée Rebelle", une Aventure 100
Chapitre Quatre : Idées d'Aventures 115

Fiches de Personnages 122

Tables et Tableaux 139

Nouvelles Règles 143

Introduction

Joignez-vous à la Rébellion et sauvez la galaxie

Préparez-vous à découvrir l'ampleur et la puissance majestueuse de la plus grande histoire de science-fiction de tous les temps! Dans *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*, vous incarnerez un personnage de l'univers de *La Guerre des Etoiles*, en lutte contre la puissance terrifiante du maléfique Empire galactique. Vous piloterez des vaisseaux spatiaux plus rapides que la lumière, vous échangerez des tirs de pistolaser avec les troupes de choc impériales, vous mènerez des duels au sabre-laser, et vous puiserez à la source la Force mystique qui lie ensemble tous les êtres vivants.

Vous vivrez dans une galaxie composée d'un milliard de soleils, d'un milliard de systèmes stellaires possédant chacun des merveilles et des dangers à découvrir. Vous vivrez dans un univers de périls sinistres, où la Liberté se bat désespérément contre la Nuit Eternelle de la Tyrannie et de l'Oppression. Vous serez confrontés à des rapports de force désastreux, des choix difficiles et des défis impossibles ; mais si vous êtes brave et pur, vous pourrez triompher, car la Force sera avec vous à tout jamais.

Quelques mots à propos des jeux de rôle

Dans *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*, chaque joueur contrôle un personnage, un individu unique qui vit dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*. Les règles du jeu déterminent ce dont votre personnage est exactement capable.

Une personne assume la fonction de *maître de jeu*. Ce maître de jeu, ou *"MJ"*, dirige les parties. Lorsqu'un joueur veut que son personnage accomplisse quelque chose, c'est le MJ qui décide ce qui se produit, en se servant des règles comme guide.

Il agit aussi comme un "metteur en scène", en décrivant aux joueurs l'univers dans lequel les personnages évoluent. Il joue également les rôles des *Personnages-Non-Joueurs*, ou *"PNJ"* : des individus qui vivent dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*, mais qui ne sont pas contrôlés par les joueurs.

Mais, plus important que tout, le MJ crée une *aventure* pour ses joueurs. Une histoire complète que peuvent vivre leurs personnages, avec des figurants (des PNJ), une intrigue intéressante (le scénario) et des récompenses en cas de succès.

En bref, quand vous jouez, vous créez votre propre "film" de la série *La Guerre des Etoiles*, avec votre personnage et ceux des autres joueurs en vedettes, et le maître de jeu comme metteur en scène, scénariste et responsable de la figuration.

Les joueurs

Vous n'avez pas besoin de lire ce livre en entier pour jouer, contentez-vous seulement de la Section du Joueur (pages 6 à 24). Vous aurez également besoin de regarder les fiches de personnages (voir pages 123 à 138). Par la suite, quand vous en aurez le temps et l'envie, vous pourrez lire le reste du livre, mais l'aventure "Percée Rebelle" devrait être réservée aux seuls maîtres de jeu (pages 100 à 114).

Les maîtres de jeu

Les maîtres de jeu ont plus d'efforts à fournir que les joueurs. Si vous avez l'intention de maîtriser *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*, vous devrez lire la plus grande partie de ce livre, parce qu'une bonne part de votre tâche consistera à vous assurer que les joueurs respectent les règles. La Section du Maître de Jeu (pages 25 à 85), tout en expliquant les règles en détail, donne des conseils et des suggestions pour aider les MJ débutants à se lancer. La Section Aventure (pages 86 à 121), quant à elle, fournit encore plus de conseils concernant la maîtrise du jeu ; vous pourrez souhaiter la lire, après avoir dirigé vos premières parties de *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*. Cette section met également à votre disposition une première aventure complète, plus quantités d'idées que vous pourrez développer pour en faire des scénarios à part entière.

Ce dont vous avez besoin pour jouer

En plus d'un maître de jeu et de joueurs (de trois à sept environ), vous aurez besoin de crayons, de papier et d'au moins six dés conventionnels à six faces. Nous n'avons malheureusement pas pu inclure ces derniers dans le présent livre. Vous pouvez cependant très bien utiliser ceux d'un autre jeu, ou en acheter quelques uns. On en trouve dans la plupart des magasins de jouets et de jeux, ainsi que dans beaucoup de papeteries.

Suppléments et aventures

Ce livre contient tout ce qu'il vous est autrement nécessaire pour jouer à *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*. Néanmoins, nous publions toutes sortes de compléments destinés à faciliter la vie des maîtres de jeu et des joueurs : des aventures, des suppléments et des recueils d'informations. Le plus important de tous est *Le Guide de la Guerre des Etoiles*, qui décrit en grands détails les vaisseaux spatiaux, l'équipement et les extra-terrestres de l'univers de *La Guerre des Etoiles*.

SECTION DU JOUEUR

Chapitre Un
Créer un personnage

La Guerre des Etoiles est un jeu de rôle, aussi, avant de commencer, il vous faut un rôle à jouer. Voici comment créer votre propre personnage.

Choisir une fiche de personnage

Il y a *24 fiches de personnages*, imprimées entre les pages 123 et 138 de ce livre. Chacune d'entre-elles décrit un personnage adapté à l'univers de *La Guerre des Etoiles*. Elle fournit des informations de base utiles pour le jeu - comme les nombres à employer quand le personnage veut faire quelque chose en cours de partie - ainsi que des renseignements décrivant ses motivations, ce qu'il ou elle aime, et comment il ou elle réagit devant les autres personnages.

Examinez-les toutes. Puis, choisissez celle d'un personnage que vous aimeriez jouer. Chacune de ces fiches n'est qu'une ébauche et il vous faudra la développer. Il y a beaucoup de Contrebandiers dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*, par exemple. Yan Solo en est un (et un très bon), mais il en existe quantités d'autres. C'est pourquoi nous avons inclus une fiche de Contrebandier. Mais chacun des personnages de ce type doit être légèrement différent des autres. Aussi, quand vous décidez d'être un Contrebandier, il vous faut décider à quoi ressemble exactement votre personnage.

Même si un autre joueur a choisi la fiche que vous convoitiez, rien ne vous empêche de la prendre, vous aussi. Il peut y avoir deux Contrebandiers dans un même groupe.

Néanmoins, un groupe devrait toujours être équilibré. Chaque personnage a des aptitudes particulières ; certains excellent au pilotage de vaisseaux spatiaux, d'autres au combat rapproché, certains savent beaucoup de choses sur les planètes et les races extra-terrestres de la galaxie, d'autres possèdent des pouvoirs Jedi. Votre groupe sera plus efficace, s'il possède un bon éventail de compétences. Si *tous* les joueurs désirent incarner des Contrebandiers, il risque d'y avoir un problème. Aussi, avant de choisir votre fiche, vous avez tout intérêt à vous mettre d'accord avec les autres joueurs.

Copier les fiches

Vous notez les informations concernant votre personnage sur votre fiche : son équipement, son apparence, ses compétences, son Niveau de Blessure, etc. En cours de partie, vous apprécierez certainement d'avoir cette fiche posée devant vous sur la table, de telle sorte que vous puissiez noter dessus au crayon d'éventuelles modifications au fur et à mesure qu'elles se produisent. Comme les fiches font partie intégrante de ce livre, cela risque de vous poser quelques problèmes.

La solution peut être de les photocopier. Chaque page est divisée en trois fiches qui sont imprimées recto-verso. Sur la face avant, il y a des données relatives au jeu, et de l'autre coté, des informations plus générales sur le personnage. Découpez les photocopies en conséquence, et assurez vous que vous avez bien le recto et le verso de votre fiche quand vous choisissez un personnage.

Si vous ne disposez pas d'une photocopieuse (ou si vous n'avez pas le temps de faire des photocopies), reportez seulement les attributs de votre fiche sur une feuille volante. Ne vous embarrassez pas à copier les informations générales ; lisez-les une fois et référez-vous au livre quand vous aurez besoin de vous rafraîchir la mémoire. Vous pouvez cependant noter toutes les autres informations dont vous avez besoin sur votre feuille.

Individualiser les fiches

La prochaine étape consiste à individualiser votre fiche. Mais, avant que vous ne puissiez le faire, vous devez en savoir un peu plus sur les compétences et les attributs.

Codes-Dé

Dès que vous voulez accomplir quoi que ce soit dans le jeu, vous devez faire un jet de dés. Plus élevé est le résultat de ce jet, mieux c'est, et plus grandes sont les chances que vous réussissiez ce que vous voulez réaliser.

Combien de dés devez-vous lancer ? Cela dépend de votre *code-dé*. Chaque compétence et chaque attribut a un code-dé (voir ci-dessous), aussi, quand vous utilisez une compétence ou un attribut, vous devez regarder quel est son code afin de savoir combien de dés vous devez utiliser.

Prenons un code-dé typique : "3D". Il signifie qu'il faut lancer trois dés et faire le total de leurs résultats ("D" est l'abréviation de "dé"). Ainsi, si vous obtenez 3 avec un dé, 2 avec un autre et 6 avec le troisième, le total de votre jet de dés est de 11.

Prenons maintenant un autre code-dé : "2D+2". Cela signifie que vous devez lancer deux dés, faire la somme de leurs scores et ajouter deux au total obtenu. Ainsi, si vous obtenez 4 avec le premier dé, et 3 avec le second, le total de votre jet de dés est de 9.

En règle générale, les codes-dé se présentent sous la forme d'un nombre (combien de dés il vous faut lancer), suivi d'un "D", parfois suivi lui-même par un signe "plus" ("+") et un autre nombre (que vous ajoutez au score des dés).

Attributs et Compétences

Chaque personnage a des "attributs" et des "compétences". On vient au monde avec ses *attributs* : ce sont des aptitudes innées. Il y en a six dans le jeu : Dextérité, Savoir, Mécanique, Perception, Vigueur et Technique (voir page 29).

Les *compétences* sont des aptitudes apprises, par opposition à celles que vous possédez à votre naissance. Vous ne pouvez pas améliorer vos attributs en cours de jeu, tout comme il vous est impossible de vous rendre plus intelligent ou plus grand. Par contre, vous *pouvez* améliorer vos compétences (voir page 15).

Votre personnage possède un code-dé pour chaque attribut et chaque compétence. Ce code-dé indique combien de dés vous devez lancer quand vous en faites usage. **Exemple :** La Dextérité de Roark Garnet est de 3D+1, en conséquence, s'il essaye de jongler avec des objets quelconques, son joueur doit lancer trois dés, faire la somme de leurs résultats et ajouter un à ce total.

Les codes de vos attributs sont imprimés sur votre fiche de personnage. Des fiches différentes ont des codes différents, mais tous les Contrebandiers (par exemple) ont les mêmes attributs.

Quoi qu'il en soit, il vous faut choisir vous-même les codes de vos propres compétences. C'est ce que l'on appelle "individualiser" une fiche.

Choisir les codes des compétences

Une liste de compétences est imprimée en dessous de chaque attribut sur les fiches de personnage.

Exemple : "Blaster", "Parade à Mains Nues", "Esquive", et bien d'autres sont inscrites en dessous de "Dextérité". Ce sont toutes des compétences en Dextérité.

UN CONTREBANDIER EST NÉ

Supposons que vous décidiez d'être un Contrebandier. Voilà à quoi ressemble une fiche de Contrebandier :

Contrebandier

STAR WARS
Fiche de Personnage

Nom du Personnage: Roark Garnet
Nom du Joueur: Pierre Thomas
Taille: 1m80 Poids: 72 kg
Sexe: M Age: 28 ans
Description physique: Fine moustache ; veste de cuir ; jeans et bottes en bon état ; porte toujours un pistolaser dans un holstr en cuir usé.

DEXTERITE 3D+1	**PERCEPTION** 3D
Armes Blanches	Commandement
Armes Lourdes	Dissimulation—Discrétion
Blaster 5D+1	Escroquerie
Esquive 4D+1	Jeu
Grenade	Marchandage 4D
Parade Arme Blanche	Recherche
Parade Mains Nues	
SAVOIR 2D+1	**VIGUEUR** 3D
Bureaucratie	Combat Mains Nues 4D
Cultures	Escalade—Saut
Illégalité	Levage
Langages	Natation
Races Extra-Terrestres	Résistance
Survie	**TECHNIQUE** 2D+2
Systèmes Planétaires	Démolition
Technologie	Médecine
MECANIQUE 3D+2	Prog.—Rép. Droïd
Astrogation	Prog.—Rép. Ordinateur
Canons de Vaisseau	Rép. Répulseurs
Ecrans de Vaisseau	Rep. Vaisseau
Equitation	Sécurité
Pilotage de Vaisseau 5D+2	
Répulseurs	

1			
Points de Force	Points du Côté Obscur	Niveau de Blessure	Points de Compétence

Contrebandier

Equipement
Vaisseau de transport léger
Pistolet-blaster lourd
Communicateur
2000 crédits standards
25000 crédits de dettes envers un patron du crime

Présentation : Vos parents appellent cela "courir la galaxie", mais pour autant que cela vous concerne, il n'existe pas de meilleure existence que celle de marchand indépendant. Voyager comme ça vous chante, faire un peu de commerce par-ci par-là, toujours chercher la bonne affaire, marchander et vendre. Et puis... il y a toujours une nouvelle planète au terme du voyage, des nouveaux mondes à voir.

Ça devrait en principe être comme ça. Mais... l'Empire devient chaque jour plus restrictif. Des marchandises autrefois légales sont maintenant de la contrebande. Et même la contrebande devient de plus en plus difficile à pratiquer. Les inspecteurs des douanes sont de vrais chiens de chasse. Vous devez dépenser des fortunes en pots-de-vin. Souvent, vous avez envie de faire un massacre et de tout plaquer... mais vous ne voulez pas tout plaquer. Pour vous, votre vaisseau est tout à la fois votre foyer, votre moyen de transport et votre liberté. La seule idée que vous puissiez le perdre vous fait souffrir.

Pourtant, c'est bien ce qui peut arriver. Pour continuer à faire des affaires, vous avez dû emprunter de l'argent à un gangster, un immonde roi de la pègre. Maintenant, vous êtes joliment endetté et ses hommes de main n'arrêtent pas de parler de vous briser les rotules. Maudit soit l'Empire! Tout ça c'est de la faute de ses lois et de sa corruption.

Personnalité : Vous êtes dur-à-cuire, futé, bel homme et cynique. Vous êtes un bon pilote et un excellent homme d'affaires. Ce que vous recherchez surtout, c'est à réussir dans la vie et à être laissé en paix par les enquiquineurs, qu'il s'agisse de criminels ou de fonctionnaires.

Une Citation Typique : "Je n'ai pas l'argent sur moi."

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous avez au moins besoin d'une personne, d'un partenaire, pour faire fonctionner votre vaisseau. Il peut s'agir d'un Etudiant Extra-Terrestre, d'un Pilote Impétueux, d'un Joueur Professionnel, d'un Mercenaire, d'un Jedi Mineur, d'un Mon Calamari, d'un Wookie ou n'importe qui possédant d'assez bonnes compétences en mécanique. Vous pouvez avoir rencontré pratiquement n'importe quel autre personnage au cours de vos voyages d'affaires (souvent malhonnêtes).

STAR WARS

Sur la partie supérieure de la fiche, vous devez noter votre nom et celui de votre personnage, ainsi que sa taille, son poids, son sexe et son âge. Vous devriez également réfléchir à son apparence et griffonner une description succincte sous "Description Physique". Dans l'exemple ci- dessus, Pierre Thomas a choisi de jouer un Contrebandier nommé Roark Garnet.

Les nombres imprimés sur la fiche sont des *codes d'attribut*. La Dextérité de Roark, par exemple, est de 3D+1.

Au départ, une compétence a le même code que l'attribut en dessous duquel elle est inscrite.

Exemple : La Dextérité de Roark est de 3D+1. Cela signifie que son code en Blaster est également de 3D+1, ainsi que celui en Parade à Mains Nues, etc.

Vous disposez de **7D** à répartir entre vos compétences. *Allouer 1D* à une compétence donnée, correspond à augmenter de 1D son code de base (celui de l'attribut dont elle relève). Inscrivez le total obtenu sur la fiche de personnage, à côté du nom de la compétence.

Exemple : La Dextérité de Roark est de 3D+1. Son joueur alloue 1D en Esquive, le code de cette dernière compétence est désormais de 4D+1. Le joueur note donc "4D+1" à côté de "Esquive" sur la fiche ; il lui reste encore 6D à répartir entre les autres compétences.

Aucune compétence ne peut être augmentée de plus de 2D.

Exemple : Le joueur de Roark peut allouer 1D à Blaster, ce qui monterait le code de cette compétence à 4D+1 ; ou bien, il peut allouer 2D à Blaster, ce qui donnerait un code de 5D+1. Il *ne* pourrait cependant *pas* allouer 3D, ou plus, à cette même compétence.

Vous devez choisir quelles compétences vous souhaitez augmenter, et vous pouvez répartir des dés entre elles comme vous le désirez, pourvu que vous ne répartissiez pas plus de 7D au total, et que vous n'allouiez pas plus de 2D à une même compétence.

Exemple : Pierre décide d'allouer 1D à Combat à Mains Nues, 2D à Blaster, 1D à Esquive, 2D à Pilotage de Vaisseau et 1D à Marchandage. Les codes de ses compétences sont désormais tels qu'ils sont indiqués dans l'encadré ci-contre.

Note aux joueurs qui emploient des feuilles volantes au lieu de fiches de personnages : Toutes les compétences ont au départ les mêmes codes que les attributs en dessous desquels elles sont inscrites. Vous n'avez donc besoin de noter sur votre feuille que les compétences auxquelles vous allouez des dés. Si vous êtes amené à employer une autre compétence, il vous suffit de vous reporter à l'attribut dont elle dépend pour déterminer son code-dé.

Règles spéciales concernant la Force

Des compétences spéciales de la Force sont imprimées sur quelques fiches de personnages (voir l'Etudiant Extra-Terrestre, le Jedi Raté, le Jedi Mineur et le Jedi Exalté).

Si une compétence de la Force est inscrite sur votre fiche, son code-dé est indiqué. A la différence de toutes les autres, ces compétences ne dépendent pas des attributs.

Si vous avez une compétence de la Force sur votre fiche, vous *pouvez* très bien lui allouer un ou deux dés de votre potentiel de 7D pour l'augmenter. Si vous ne possédez pas de compétence de ce type, tant pis ; le seul moyen pour vous d'acquérir une compétence de la Force, est de trouver quelqu'un qui en possède une et qui puisse vous l'enseigner.

Points de Force

Tous les personnages commencent avec un point de Force ; inscrivez "1" dans le cercle "Points de Force" sur la fiche de votre personnage.

Equipement

Sur votre fiche de personnage, il y a également une section consacrée à l'équipement. Elle indique toutes les possessions avec lesquelles votre personnages commence sa première partie. La plupart des personnages débutent avec une somme d'argent (exprimée en crédits standards) ; vous pouvez, si tel est votre désir, en dépenser une partie pour acheter de l'équipement supplémentaire (voir Table des Prix page 141).

Relations entre personnages

Une phase importante du processus de génération de personnages, consiste à décider pourquoi et comment les personnages des joueurs se connaissent. Dans les films de la série *La Guerre*

des Etoiles, les personnages principaux ne se laissent jamais tomber les uns les autres. Luke va même jusqu'à abandonner son entraînement de Jedi, afin de voler au secours de ses amis. Il est donc important que les personnages des joueurs puissent éprouver le même genre de sentiments entre-eux. En règle générale, chaque personnage devrait connaître au moins un de ses compagnons.

Consultez la section "Relations avec les autres personnages" qui se trouve au verso de votre fiche. Elle vous donne quelques suggestions expliquant comment vous avez pu rencontrer et faire la connaissance des autres personnages. Mais c'est à vous, ainsi qu'aux autres joueurs et au maître de jeu, qu'il revient de décider comment cela s'est vraiment passé.

Discutez des relations qui pourraient exister avec vos partenaires et le maître de jeu. Emettez des suggestions sur la façon dont s'est produite votre rencontre. Essayez de voir comment les autres joueurs voient leurs personnages, et quels types de relations sont envisageables avec eux. Montez de toutes pièces un scénario avec vos amis. Par exemple :

Maître de jeu : Bon, nous avons un Gosse et un Chasseur de Prime.

Chasseur de Prime : Oh, non. Pas encore un de ces exécrables marmots!

Gosse : Mais si!

Maître de jeu : Allez, c'est un personnage valable.

Chasseur de Prime : Tu te souviens du dernier Gosse que nous avons eu ? Quand il a fait sortir ce pirate de la soute en se bagarrant avec lui, j'ai du, pour le sauver, sauter depuis l'orbite de Dantooine avec sur moi seulement un parachute et un bouclier anti-chaleur.

Gosse : Euh... Je pensais jouer celui-ci d'une façon un peu différente. Comme une sorte de gamin de bonne famille, bien élevé et tout. Tu sais, réservé, intelligent et en quête d'aventures.

Chasseur de Prime : Eh bien... d'accord. Mais comment pourrais-je l'avoir connu ?

Maître de jeu : Hum... Est-il orphelin?

Gosse : Ouais! J'suis un pauvre petit orphelin...

Chasseur de Prime : Ses parents ont dus être tués par les troupes de l'Empire.

Maître de jeu : Tu l'as trouvé en train d'errer sur Farstine, le monde de méthane, pendant l'occupation impériale. Il n'avait plus d'argent et il ne lui restait plus que quinze minutes d'oxygène...

Gosse : Mais je restais digne.

Maître de jeu : Tu as été séduit par ses bonnes manières, même au comble du malheur...

Gosse : Et j'ai été heureux de trouver un protecteur, même s'il est aussi bourru.

Chasseur de Prime : Bourru, mais avec un coeur d'or.

Maître de jeu : Et une faiblesse pour... un gosse qui ressemble à ton jeune frère, qui est mort en bas âge ?

Chasseur de Prime : Bon, d'accord, mais je n'ai jamais dit au Gosse que j'avais eu un frère cadet.

Maître de jeu : Parfait! Une blessure secrète que tu dissimules même à tes proches.

Chasseur de Prime : Tu es sûr que ce n'est pas trop mélodramatique ?

Maître de jeu : Non, ça me semble bien. Et puis, il est facile de jouer un mélodrame.

Les relations entre les personnages servent à trois choses. Premièrement, elles leur donnent des raisons de s'entraider. C'est important, car les joueurs doivent collaborer pour s'en sortir pendant les parties. Deuxièmement, elles donnent des indications aux joueurs sur la manière dont leur personnage réagit au contact des autres. Troisièmement, elles contribuent à créer l'illusion que ce qui se passe dans le jeu n'est qu'une infime partie des événe-

ments de l'univers de *La Guerre des Etoiles* tout entier, et aussi que les personnages ont vécu par le passé des histoires indépendantes.

Voici quelques idées sur la façon dont les personnages ont pu se connaître :

• **Parents**. Personne ne choisit ses parents (malheureusement), et donc votre personnage peut être apparenté à n'importe qui. En général, des parents se sentent obligés de s'entraider, même quand ils ne s'aiment pas. A vous de définir la nature de vos liens.

L'âge n'est pas un handicap. Des personnages peuvent être parents, grands parents, oncles ou tantes, aussi facilement que frères et soeurs. Même des personnages appartenant à des milieux différents peuvent être apparentés : un Contrebandier, par exemple, peut très bien être la brebis galeuse d'une famille de Sénateurs.

Les liens peuvent être encore plus ténus, comme cousins germains ou parents par alliance. N'en faites quand même pas trop dans le genre "cousin-disparu-depuis-longtemps" ; George Lucas peut s'en sortir une fois avec ce poncif, mais pas vous.

• **Employés**. Un personnage peut être le patron d'un autre. Les personnages de haute extraction peuvent employer ceux qui viennent des basses classes. Un Sénateur, par exemple, peut avoir engagé un Chasseur de Prime en tant que garde du corps. Un propriétaire de vaisseau peut avoir enrôlé un autre personnage dans son équipage.

• **Co-propriétaires d'un vaisseau**. Deux ou plusieurs personnages peuvent posséder un vaisseau en commun, et en partager également les dettes. Cela peut leur donner une bonne raison de coopérer.

• **Compagnons de voyage**. Même les êtres les plus mal assortis peuvent avoir voyagé ensemble pendant des mois ou des années avant que le jeu ne commence. Des personnages des bas quartiers peuvent avoir été copains et complices dans le crime. Des personnages de bonnes familles peuvent aussi avoir été des amis partageant les mêmes vues sur la vie.

• **Mentors**. Tout personnage d'un certain âge peut adopter un personnage plus jeune, comme Obi-Wan l'a fait avec Luke. Leur relation pourra être du type formel "maître à élève" - où le mentor enseigne la Force à son disciple - ou elle pourra être beaucoup plus désinvolte, comme celle existant entre Indiana Jones et Petite Lune dans *Le Temple Maudit*.

• **Rivaux**. Avoir deux personnages qui s'en veulent à mort, n'est pas une bonne idée ; c'est une porte ouverte sur les disputes et les catastrophes. Par contre, il tout à fait envisageable que deux personnages soient rivaux. Une certaine compétition peut épicer une aventure, aussi longtemps qu'elle ne dégénère pas jusqu'à occasionner des problèmes.

• **Originaires de la même planète**. Deux personnages qui sont nés sur la même planète ont toujours des choses en commun, même si leurs intérêts sont très différents. Dans notre monde, deux quadragénaires qui ont grandi à St-Etienne, finiront invariablement par parler des "Verts". Des personnages qui ont grandi sur la même planète auront le même genre de souvenirs communs.

• **Camarades de classe**. Des personnages du même âge peuvent très bien avoir fréquenté en même temps l'Académie Navale Impériale ou la même université.

• **Connus par réputation**. Même si deux personnages ne se sont jamais rencontrés auparavant, ils peuvent se connaître de réputation. Un Contrebandier peut avoir entendu parler d'autres Contrebandiers, de Pirates ou de Chasseurs de Prime. Des Sénateurs peuvent être connus pour leurs opinion politiques ou leurs oeuvres de charité. Un Mercenaire ou un Chasseur de Prime peut être réputé pour avoir servi dans les rangs de l'Empire. Toutes sortes d'informations peuvent aider un joueur à établir des relations avec un autre personnage.

• **Amoureux**. L'amour est un lien puissant, mais il est difficile à manier. De nombreux joueurs sont embarrassés à l'idée de jouer des amoureux, et c'est plus facile à faire quand les joueurs sont eux-mêmes mariés ou, au moins, s'ils éprouvent des sentiments l'un envers l'autre. Note pour le maître de jeu : n'imposez *jamais* à vos joueurs de s'aimer. C'est une chose de leur dire "Vous êtes parents". Il peuvent ne pas apprécier, mais ils n'en ont même pas besoin ; des parents ne sont pas obligés de s'apprécier mutuellement. C'est autre chose que de leur dire "Vous vous aimez". C'est alors prendre un peu trop à la légère le libre arbitre des joueurs. S'ils veulent que leurs personnages tombent amoureux, c'est parfait, et cela crée le type de liens que vous cherchez à encourager ; mais ne leur imposez jamais cela.

N'existe-t-il pas des Eclaireurs *Volubiles* ?

Ou des Nobles Humbles ? Ou des Pilotes Prudents ?

Bien sûr qu'il y en a. Les descriptions présentées sur chaque fiche sont conçues afin de vous fournir un rôle que vous puissiez jouer sur l'instant. Les fiches de personnages permettent d'en choisir un, vite et sans effort.

Mais si les indications proposées ne correspondent pas *exactement* au personnage que vous voulez incarner, n'hésitez pas à les modifier. Les fiches de personnages sont censées encourager votre imagination, et non pas la restreindre. Allez-y, réécrivez l'histoire et la description de votre fiche, ou dites aux autres joueurs à quoi ressemble votre personnage. Changez le nom de la fiche en conséquence. Discutez-en avec votre maître de jeu ; il peut avoir également des idées. Cependant, ne changez pas les codes des attributs.

Si, même modifiée, aucune des fiches ne correspond à l'idée que vous vous faites de votre personnage, vous pouvez aussi en créer une. Pour savoir comment procéder, reportez-vous aux règles de la page 81.

Au fait, il est aussi possible de jouer des Droïds, mais les règles qui leur sont relatives sont légèrement différentes de celles qui s'appliquent aux autres personnages. Si vous êtes intéressé, voyez page 82.

Commencez

Maintenant, à vous d'agir. Choisissez votre fiche de personnage et préparez-vous à jouer. Ensuite, lisez le reste de la Section du Joueur, ou, s'il y a des joueurs expérimentés aux alentours, demandez-leur de vous expliquer le jeu.

Chapitre Deux
L'armature des règles

Ce chapitre vous en en apprendra assez sur les règles pour que vous puissiez jouer. La Section Maître de Jeu (pages 25 à 85) décrit ces mêmes règles plus en détail.

Attributs et compétences

Tous les personnages possèdent des aptitudes (attributs et compétences, voir page 29) à chacune desquelles est associé à un code-dé. Pour utiliser l'une de celles que possède votre personnage, vous lancez des dés : c'est le code-dé de l'aptitude utilisée qui vous indique combien vous devez lancer de dés et comment vous devez calculer leur somme (page 29).

Quelle aptitude faut-il utiliser ?

Le problème est de savoir quel attribut ou quelle compétence il faut employer dans une situation quelconque. Le principe est simple : *les compétences prévalent sur les attributs.* Vous ne devez utiliser un attribut, que s'il n'existe pas de compétence relative à ce que vous voulez faire. **Exemple :** Si vous voulez jongler, vous employez votre Dextérité, puisqu'il n'y a pas de compétence en jonglerie.

Rien qu'à leur nom, vous pouvez déjà deviner ce que permet de faire chaque compétence et chaque attribut. Si vous avez besoin de plus de renseignements, référez-vous aux règles sur les compétences (page 29).

Jets en opposition

Parfois vous pouvez être amené à utiliser un attribut ou une compétence à l'encontre de quelqu'un qui emploie ses aptitudes pour vous résister. Ainsi, par exemple, si vous employez votre Vigueur pour faire une partie de "bras de fer", votre adversaire emploiera la sienne pour essayer de vous battre.

Dans ce cas, vous faites tous deux vos jets de dés ; celui qui obtient le score le plus élevé gagne.

Exemple : *Tandis que la bathysphère tournoyait follement en traversant l'atmosphère visqueuse de l'énorme planète, tombant toujours plus bas en direction des nuages zébrés de stries loin en dessous, Roark Garnet et le dernier des Impériaux survivants luttaient désespérément pour s'emparer des commandes de l'appareil.* La Vigueur de l'Impérial est de 2D+2, celle de Roark de 3D. Le joueur de ce dernier obtient un 8 avec les dés, alors que le MJ fait 11 pour l'Impérial. *Poussant Roark de côté d'un coup de coude, l'Impérial agrippe les commandes et commence à les manoeuvrer pour reprendre le contrôle de l'engin. "Maudit sois-tu, Rebelle," hurla-t-il. "Il y a un millier d'atmosphères là-dehors! La coque ne peut pas en supporter plus. Laisse-moi piloter ou nous sommes morts!"*

Si les jets sont égaux, un personnage contrôlé par un joueur l'emportera sur un personnage-non-joueur. Si les deux adversaires sont des personnages-joueurs, relancez les dés.

Que se passe-t-il si un camp possède un avantage sur l'autre ? Dans ce cas, le MJ lui accorde un *modificateur*. Ce dernier est ajouté au résultat des dés, ce qui augmente les chances de réussite.

Exemple : *Tandis que Roark l'observait, l'Impérial, transpirant un peu sous l'effort, luttait avec l'appareil pour lui redonner un semblant de stabilité. De l'autre côté du hublot, tourbillonnait une brume rougeâtre : la couche nuageuse supérieure de l'épaisse atmosphère jovienne. Soudain, une énorme forme grise se dessina au travers des nuages. "Hé!" hurla Roark en reprenant les commandes.* Le maître de jeu, décidant que l'Impérial est épuisé par les efforts qu'il a fourni, accorde à Roark un modificateur de +2. Le jet de l'Impérial est de 9, celui de Roark est de 8, auquel s'ajoute le modificateur pour donner un total de 10. C'est donc Roark qui reprend les commandes. *La frôlant à quelques centimètres, la bathysphère plongea sous la forme grise. Tout au long de la face inférieure de cette dernière, il y avait des appendices couverts de plumes et des sphincters qui s'ouvraient et se refermaient. "C'e... C'est impossible," balbutia l'Impérial. "Il n'y a pas de formes de vie sur cette planète."*

Facteurs de difficulté

La plupart du temps, vous n'essayez pas de battre quelqu'un d'autre. Par exemple, si vous tentez de réparer un hyperpropulseur défectueux, personne ne "s'oppose" à vous.

Dans ce cas, le maître de jeu assigne un *facteur de difficulté* à votre tâche. Si votre jet de dés est *supérieur ou égal* à celui-ci, vous réussissez. S'il est inférieur, vous échouez.

Exemple : *Soudain, Roark se sentit plus lourd d'une centaine de kilos. S'agrippant aux commandes, il parvint à rester debout, mais au prix d'un effort de tous les instants. "Les répulseurs," dit-il, "nous sommes exposés à l'entière gravité de la planète."*

L'Impérial s'allongea prudemment sur le sol. "Nous sommes fichus," dit-il. "Pris au piège d'une géante gazeuse en dessous de sa couche nuageuse. Nous sommes fichus." La coque craqua de façon menaçante. "La ferme!" rugit Roark. "Où avez-vous mis les répulseurs sur ces trucs ?"

"Oh, là-derrière," répondit l'Impérial en désignant la queue de l'appareil d'un signe de tête.

Maugréant au travers des sifflements de sa respiration, Roark se colla contre la paroi et commença à progresser précautionneusement en direction des propulseurs...

La compétence de Roark en Réparation des Répulseurs est de 2D+2. Le maître de jeu estime que le facteur de difficulté est de 10. Le joueur de Roark lance les dés et fait 12 : les répulseurs fonctionnent à nouveau ! *Il poussa un soupir de soulagement.*

Comment le maître de jeu choisit-il le facteur de difficulté? Les règles concernant les compétences (voir page 29) lui indiquent comment procéder. Vous pouvez les lire, ou vous en remettre à votre maître de jeu pour qu'il vous donne les facteurs appropriés à chaque situation.

Combien de temps cela prend-il ?

Dans la plupart des cas de figure, l'utilisation d'une compétence ou d'un attribut prend "un *round de combat*" (cinq secondes). Cependant, certaines compétences - telles que Réparation de Vaisseau, par exemple - prennent plus de temps (voir page 30). Mais, à moins que votre maître de jeu ne vous dise le contraire, considérez que vous pouvez employer une compétence en un seul round de combat.

Préparation

Si vous voulez augmenter vos chances de succès lorsque vous employez une compétence ou un attribut, vous pouvez passer un round à vous préparer. Pendant ce round, vous ne faites rien, ce n'est qu'au suivant que vous effectuerez le jet de dés. Dans ce cas, votre code sera augmenté de 1D. **Exemple :** Si votre compétence avec un blaster est de 3D+1, et si vous passez un round supplémentaire à viser, vous lancerez 4D+1 au moment où vous ferez feu.

Courir

Si vous courez pendant un round de combat au cours duquel vous employez une compétence, le code de cette dernière sera réduit de 1D. **Exemple :** Votre compétence en Blaster est de 3D+1. Si vous foncez le long d'un couloir, tout en tirant sur un soldat de l'Empire, vous ne lancez que 2D+1 quand vous faites feu.

Blessures

Si vous êtes blessé au moment où vous utilisez une compétence, le code de celle-ci est réduit de 1D. **Exemple :** Vous êtes blessé. Votre compétence en Blaster est de 3D+1. Quand vous tirez, vous ne lancez que 2D+1.

Utiliser plus d'une compétence à la fois

Vous pouvez employer *plus d'une seule compétence* (ou attribut) au cours d'un même round de combat. Pour cela, vous devez décider au *début* du round quelles compétences vous aller utiliser, et en informer votre maître de jeu.

Chaque compétence après la première vous coûte 1D. Ainsi, si vous employez deux compétences, leurs codes respectifs seront chacun réduit de 1D ; si vous employez trois fois des compétences, leurs codes seront réduits de 2D ; si vous en utilisez quatre fois, elles seront réduites de 3D, et ainsi de suite.

Ces réductions s'appliquent à toutes les utilisations de compétences au cours de ce round de combat. Cela signifie que si vous utilisez deux fois une même compétence, les deux utilisations seront réduites de 1D, etc.

Exemple : *Tandis que Roark revenait vers la cabine de pilotage, il entendit un cliquetis : le sinistre bruit produit par un blaster réglé pour assommer ou, peut-être même, pour tuer. Ainsi, il semblait bien que la trêve était terminée. Il dégaina son propre pistolaser (autre nom du pistolet- blaster), bondit au travers de la porte et...* La compétence de Roark en Blaster est de 5D+1. Son joueur décide de faire feu trois fois pendant le même round. Ce qui fait deux utilisations supplémentaires de compétences, il soustrait donc 2D à son code. De plus, comme il court (puisqu'il bondit au travers de la porte), les codes de ses compétences sont encore diminués de 1D. Il fait donc trois fois feu en lançant à chaque fois 2D+1 (5D+1 moins 3D).

Il est évident que si vous essayez de faire trop de choses en même temps, aucune ne réussira.

Exemple : La compétence de Roark en Blaster est de 5D+1. S'il essayait de faire feu six fois au cours du même round, ce serait comme s'il ne tirait pas du tout (car 5D+1 moins 5D ne lui laisse même pas un seul dé à lancer).

Vous ne pouvez passer un round à vous préparer (pour avoir 1D supplémentaire), que si vous employez une seule compétence. Si vous prenez un round de préparation, pour ensuite décider que vous allez utiliser plusieurs compétences, vous perdez le bénéfice de votre préparation et n'obtenez pas de dé supplémentaire. Vous perdez également ce bénéfice quand vous employez une compétence de réaction dans l'un ou l'autre round.

Compétences de réaction

Esquive, Parade avec Arme Blanche et Parade à Mains Nues sont des *compétences de réaction*. Cela signifie que vous *n'*avez *pas* besoin de déclarer leur utilisation au début d'un round de combat ; vous pouvez les employer quand le besoin s'en fait sentir. Si quelqu'un vous tire dessus, vous pouvez esquiver comme vous le désirez.

Mais, imaginons que vous utilisiez d'autres compétences au cours du même round, cela ne risque-t-il pas de poser un problème ?

Dans ce cas, votre Esquive (ou toute autre compétence de réaction) compte comme un usage supplémentaire de compétence. Toutes celles que vous avez employées *avant* d'esquiver ne sont pas affectées, mais tous les jets de dés effectués *après* le seront.

Exemple : Roark veut tirer trois fois. *Roark abaissa son arme et balança un tir...* Comme il emploie trois fois une compétence, les codes de Roark sont diminués de 2D. Son joueur lance donc 3D+1 (code en Blaster de 5D+1 moins 2D). *Son tir ricocha. Avant qu'il ne puisse à nouveau faire feu, l'Impérial répliqua. Roark esquiva désespérément.* Ce recours à l'Esquive signifie que Roark emploie maintenant **quatre** fois ses compétences : trois fois pour tirer, une fois pour esquiver. Son premier tir ayant été fait, il n'est pas affecté. Cependant, son jet d'esquive et ses deux derniers tirs **seront** réduits de 3D, au lieu de 2D seulement.

Vous n'êtes jamais obligé d'utiliser une compétence de réaction. Comme elle diminuera vos jet de dés pendant le reste du round, vous pouvez renoncer à l'employer, si vous croyez pouvoir vous en passer.

Les modifications des codes-dé sont cumulatives

Si vous êtes blessé et si vous passez un round à vous préparer, la réduction de 1D et l'augmentation de 1D s'annulent l'une et l'autre, et vous employez juste votre code-dé sans aucune modification. De même, toutes les augmentations et réductions dues aux faits que vous courez ou que vous utilisez plusieurs compétences dans un round s'ajoutent les unes aux autres.

Joueurs débutants :

N'essayez pas trop souvent d'utiliser plus d'une compétence au cours d'un même round. Les personnages débutants ont généralement des codes suffisamment faibles pour que vous ne puissiez faire qu'une chose ou deux à la fois.

Les règles relatives aux compétences multiples sont essentiellement prévues pour des personnages qui ont roulé leur bosse pendant un bon moment et qui possèdent des codes de compétences élevés. Grâce à ces derniers, ils peuvent faire beaucoup de choses pendant un round, tout en ayant quand même de bonnes chances de succès.

Il n'y a pas de limite supérieure pour vos codes de compétences ; il est tout à fait envisageable qu'un personnage finisse par avoir un code de 12D, ou même plus (comme c'est certainement le cas pour Dark Vador). Plus élevé est votre code, meilleur vous êtes ; pas seulement parce que vous avez toutes les chances de réussir plus souvent ce *que* vous tentez, mais aussi parce que vous pouvez accomplir plusieurs actions à la fois. Un très bon tireur peut ainsi toucher six cibles au cours d'un même round ; un excellent pilote peut esquiver les tirs de six chasseurs TIE et espérer les distancer tous.

Combat

Un combat est divisé en *rounds de combat*, chacun représentant cinq secondes de temps "réel".

Dans un jeu de rôle, on ne règle pas les combats sur un plateau de jeu. Au lieu de cela, le maître de jeu vous décrit votre environnement et vos adversaires. Ensuite, il s'adresse à chaque joueur et lui demande ce que son personnage fait pendant ce round de combat. Quand il arrive à vous, vous devez lui dire quelles compétences vous utilisez et combien de fois vous les utilisez. Ex : "Je tire une fois sur le soldat de gauche, et je me déplace par là." **Exception :** Vous n'avez pas besoin de parler de vos compétences de réaction (voir plus haut).

Ensuite, le maître de jeu vous dit ce que font vos adversaires.

Enfin, les actions sont résolues par des jets de dés.

Les rounds de combat se succèdent ainsi, jusqu'à ce qu'un camp ou l'autre soit vaincu ou abandonne.

Segments d'action

Au début d'un round de combat, chaque joueur doit annoncer ce que fait son personnage : s'il se déplace (et si c'est le cas, dans quelle direction) et quelles compétences, autres que celles de réaction, il emploie.

Les rounds de combat sont divisés en *segments d'action*. Au cours d'un segment d'action, chaque personnage peut utiliser une compétence ou un attribut, ou effectuer un déplacement.

Exception : L'emploi d'une compétence de réaction ne prend pas de "temps". Vous pouvez recourir à une telle compétence au cours d'un segment et continuer à vous déplacer ou à employer une autre compétence.

Exemple : Roark veut courir, puis tirer. Jana souhaite juste faire feu. Le tir de Jana et le déplacement de Roark se produisent durant le premier segment: Roark n'utilise son arme que dans le second segment.

Les déplacements, et les utilisations de compétences et d'attributs, se produisent dans l'ordre dans lequel ils ont été annoncés, une action par segment. Un personnage ne peut pas "sauter" un segment ; ses actions seront résolues les unes après les autres jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Initiative

En temps normal, il n'est pas nécessaire de savoir exactement à *quel moment* un personnage donné agit pendant un segment. Tout le monde se contente simplement de se déplacer, de tirer, ou d'utiliser une compétence quelconque. Le seul moment où cela peut avoir de l'importance, c'est quand un personnage entreprend quelque chose qui peut affecter l'utilisation d'une compétence par un autre. **Exemple :** Roark tire sur Jana, et réciproquement. Si Roark blesse Jana avant qu'elle ne fasse feu, celle-ci ne pourra pas tirer.

Quand deux personnages accomplissent des actions qui les affectent mutuellement, leurs jets de dés de compétences ou d'attributs sont effectués normalement. Si un personnage veut se déplacer, c'est un jet de Dextérité qui doit être fait (puisqu'il n'y a pas de codes pour les déplacements).

Celui qui obtient le résultat le plus élevé agit en premier. Puis, c'est au tour du personnage qui a fait le deuxième meilleur score d'agir. C'est le *même* jet de dés qui est employé pour déterminer si un personnage a utilisé son attribut ou sa compétence avec succès.

Exemple : Jana (compétence au Blaster de 5D+2) et Roark (Blaster : 5D+1) se tirent mutuellement dessus avec un facteur de difficulté de 15. Jana obtient un score de 19, tandis que celui de Roark n'est que de 17. Jana tire donc la première (puisque 19 est supérieur à 17) et touche Roark (19 est également supérieur à 15). Roark n'a donc pas la possibilité de faire feu. S'il l'avait pu, il aurait touché sa cible, parce que 17 est supérieur au facteur de difficulté 15.

Si les scores des dés sont égaux, alors que seulement l'un des adversaires est un personnage contrôlé par un joueur, c'est lui qui agit en premier. Si ce sont deux personnages-joueurs, ou deux PNJ, les dés doivent être relancés.

Déplacement

A chaque round de combat, vous pouvez décider de rester sur place, de marcher ou de courir. Marcher et courir ne sont pas des compétences ; c'est quelque chose qui est à la portée de tout le monde.

Marcher ou courir est une action qui prend un segment.

Si vous restez sur place ou si vous marchez, vous pouvez vous tourner autant que vous le désirez vers la droite ou vers la gauche.

Si vous marchez, vous pouvez parcourir jusqu'à *cinq mètres* dans n'importe quelle direction. "Cinq mètres" peut sembler extrêmement précis, mais comme les combats sont résolus de façon abstraite et non pas sur un plateau de jeu, vous devez vous en remettre au jugement de votre maître de jeu. S'il vous dit que vous pouvez atteindre tel endroit ou tel personnage en un round de marche, c'est que c'est possible. S'il vous dit que vous devez pour cela courir pendant un ou plusieurs rounds, vous ne pouvez pas contester sa décision.

Si vous courez, vous pouvez parcourir jusqu'à *dix mètres* dans n'importe quelle direction (deux fois plus qu'en marchant). Un personnage qui court, ne peut modifier sa trajectoire que de 90° au maximum pendant un tour (faire un angle droit) ; lorsque vous vous déplacez vite, vous ne pouvez pas prendre des virages dans un mouchoir de poche, comme lorsque vous marchez.

Quand un personnage qui court fait un jet de compétence, son code est réduit de 1D (voir ci-dessus). Les codes des personnages qui marchent ne sont pas modifiés.

Attitude

Vous pouvez toujours vous jeter à plat ventre à la fin de votre déplacement, sans subir de pénalité. Vous laisser tomber fait partie de votre déplacement, ce n'est pas une action indépendante. Des personnages à plat ventre ne peuvent se déplacer qu'en rampant, au maximum de deux mètres par round. Quand un personnage qui rampe fait un jet de compétence, son code est réduit de 1D (exactement comme pour un personnage qui court).

Se remettre debout est une action ; vous pouvez pivoter sur place ou employer une compétence pendant le même round, mais vous n'avez pas le droit de vous déplacer.

Des personnages à plat ventre sont plus difficiles à toucher pendant un combat (voir ci-dessous).

Tir

La compétence en Blaster est souvent utilisée en combat. Le facteur de difficulté d'un tir dépend de la distance à laquelle se trouve la cible :

Bout Portant (quelques mètres) : 5
Courte Portée : 10
Portée Moyenne : 15
Longue Portée : 20

La portée de chaque arme, exprimée en mètres, est indiquée sur la Table des Armes (voir page 139). Comme les combats ne sont pas visualisés, vous devez vous en remettre au maître de jeu pour qu'il vous indique si vous faites feu à courte, moyenne ou longue portée. Certaines armes ont des portées plus avantageuses que d'autres. Ainsi, 20 mètres est une portée courte pour un fusil-blaster, mais une portée moyenne pour un pistolet-blaster. Aussi, même si votre copain tire à courte portée, vous ferez peut-être feu à longue portée, selon les armes que vous employez chacun.

Tirer plusieurs fois correspond à utiliser plusieurs fois la compétence en Blaster (voir "Utiliser plus d'une compétence à la fois", page 12).

Si vous obtenez un score aux dés supérieur ou égal au facteur de difficulté de votre tir, vous touchez votre cible. **Exemple :** Si vous tirez à courte portée, et que votre jet de dé est supérieur ou égal à 10, votre cible est atteinte (à moins qu'elle n'esquive ou que votre facteur de difficulté soit modifié pour une raison ou une autre).

Chaque arme a un *code de dommages*. Ainsi, la plupart des blasters ont un code de dommages de 4D (voir Table des Armes, page 139). Lorsque vous touchez votre cible, lancez les dés du code de dommages de votre arme. **Exemple :** Roark fait feu avec un pistolet-blaster lourd ; quand il fait mouche, son joueur lance 5D.

Ensuite, le maître de jeu lance les dés correspondant à la Vigueur de votre cible. L'importance des dégâts que vous infligez à cette dernière, dépend de la comparaison des deux jets de dés :

. Le jet de Vigueur est supérieur au jet de dommages : Sonné.

. Le jet de dommages est supérieur ou égal au jet de Vigueur, mais strictement inférieur à deux fois celui-ci : Blessé.

. Le jet de dommages est au moins deux fois supérieur au jet de Vigueur, mais strictement inférieur à trois fois celui-ci : Neutralisé.

. Le jet de dommages est au moins supérieur à trois fois le jet de Vigueur : Blessé Mortellement.

Exemple : Votre jet de dommages est de 12. Si le jet de Vigueur de votre cible est de :

13 ou plus, elle est sonnée.

7 à 12, elle est blessée.

5 à 6, elle est neutralisée.

4 ou moins, elle est mortellement blessée.

Un personnage *"sonné"* voit tous ses codes de compétences et d'attributs réduits de 1D pour le reste du round en cours et le round suivant. Son code de Vigueur n'est cependant pas modifié lorsqu'il est employé pour résister à un jet de dommages. Sinon, les effets sont cumulatifs : si un personnage est *"sonné"* trois fois au cours d'un même round de combat, ses codes seront réduits de 3D jusqu'à la fin du round suivant.

Un personnage *"blessé"* tombe à terre et ne peut rien faire pendant le reste de ce round. En outre, chaque fois qu'il utilisera une compétence ou un attribut par la suite, ses codes seront réduits de 1D. Un personnage blessé qui est à nouveau blessé devient "neutralisé".

Un personnage *"neutralisé"* tombe à terre et perd connaissance. Il ne peut rien faire du tout tant qu'il n'a pas été soigné. Un personnage neutralisé qui est blessé ou neutralisé une deuxième fois devient "mortellement blessé".

Un personnage *"mortellement blessé"* tombe à terre et perd connaissance. Il ne peut rien faire tant qu'il n'a pas été soigné. Pire encore, à la fin de chaque round de combat, il doit lancer deux dés. Si le résultat de ce jet est strictement inférieur au nombre de rounds qui se sont écoulés depuis qu'il a été blessé mortellement, il meurt. **Exemple :** Faites le jet de deux dés à la fin du round au cours duquel un personnage est blessé mortellement ; si son résultat est inférieur à "1" (ce qui est impossible), il trépasse. Au round suivant, il mourra sur un jet inférieur à "2" (également impossible) ; au troisième round cela se produira sur un jet inférieur à "3". En d'autres mots, il de bonnes chances de perdre la vie - et vite - à moins que quelqu'un ne le conduise jusqu'à un Droïd médical ou à un caisson de régénération, ou encore qu'on le soigne avec un medpac.

Effectuer un jet de Vigueur *n'est pas* considéré comme une action ou comme l'utilisation classique d'un attribut ; vous ne modifiez jamais votre code en Vigueur parce que vous courez, ou que vous êtes blessé, ou que vous avez pris un round de préparation, ou encore parce que vous employez plusieurs compétences à la fois.

Esquives

L'*Esquive* est une autre compétence utile. Quand quelqu'un tire sur vous, vous lancez vos dés d'Esquive. Le résultat de ce jet est *ajouté au facteur de difficulté* de votre assaillant.

Exemple : La "Chasseresse" de Prime Jana Jarel fait feu sur Roark, qui esquive. La compétence de Jana en Blaster est de 5D+2 et elle tire à courte portée (difficulté 10). La compétence en Esquive de Roark est de 4D+1. Il fait un jet de 14, de sorte que le facteur de difficulté de Jana est maintenant de 24. Elle lance les dés... et fait 22! Son tir n'est pas passé loin, mais elle n'a pas décroché le pompon.

L'Esquive est une compétence de réaction, vous n'avez donc pas besoin d'annoncer que vous l'employez au début de chaque round, et vous pouvez esquiver et accomplir une autre action au cours d'un même segment.

Cependant, vous devez décider si vous esquivez ou non, avant que votre assaillant ne fasse son jet de compétence. Vous ne pouvez pas attendre de savoir s'il touche, pour prendre votre décision.

Si vous faites une esquive alors que plusieurs adversaires vous tirent dessus au cours d'un même segment d'action, votre jet de dés les affecte tous.

Exemple : Quatre soldats de l'Empire tirent sur Roark au cours du premier segment ; il esquive et fait 11 aux dés. Son Esquive augmente donc de 11 les facteurs de difficulté des quatre soldats, quand bien même Roark n'a utilisé sa compétence qu'*une seule fois*.

Vous pouvez esquiver pendant chaque segment. Mais, c'est alors considéré chaque fois comme une utilisation supplémentaire de compétence, ce qui a pour conséquence de diminuer vos codes de 1D. Si quelqu'un vous tire dessus pendant un round et que vous choisissez de ne pas esquiver (ou si vous ne le pouvez pas), son attaque ne sera pas modifiée, même si vous avez employé une compétence de réaction au cours d'un round précédent.

Armes archaïques et inhabituelles

Certains personnages commencent leur première partie avec des armes anciennes ou inhabituelles (comme l'arbalète de Chewbacca). Chacune de ces armes est employée avec une compétence différente, et non pas avec celle relative aux blasters. Si votre personnage possède une compétence de ce type, elle est indiquée sur sa fiche. Ces armes sont soumises aux mêmes règles que les blasters.

Un tir d'une arme archaïque ou inhabituelles peut être esquivé de la même façon qu'un tir de blaster.

Combat rapproché

Si votre personnage est au contact d'un adversaire, il peut attaquer en combat rapproché. Si votre personnage n'a pas d'arme blanche ou contondante, vous utilisez sa compétence en *Combat à Mains Nues*. Sinon, vous employez la compétence en *Armes Blanches*.

A la base, vous suivez les mêmes règles que pour les blasters, sauf que la difficulté d'une attaque n'est pas déterminée par la portée, mais par la nature de l'arme utilisée (voir Table des Armes, page 139). De plus, le "code de dommages" en cas de combat à mains nues est la Vigueur du personnage qui attaque. Si celui-ci utilise une arme blanche (ou contondante), son code de dommages est égal à celui de son arme, *plus* sa Vigueur.

Quand un personnage est impliqué dans un combat rapproché, il peut employer sa compétence en *Parade à Mains Nues*, s'il n'a pas d'arme, ou en *Parade avec une Arme Blanche*, s'il en a une.

Elles fonctionnent exactement comme l'Esquive, mais elles n'affectent que les attaques en combat rapproché, pas celles des blasters (ou de tout autre tir).

Les parades à mains nues ne sont efficaces que contre les attaques à mains nues, pas contre celles menées avec des armes blanches. Les parades avec une arme blanche fonctionnent, elles, contre les deux types d'attaques. Par contre, une esquive n'affecte aucun de ces deux types d'attaques.

Grenades

Si votre personnage dispose d' une grenade, il peut la lancer à l'endroit que vous désirez. Le facteur de difficulté de son lancer dépend de la distance qui le sépare de sa cible. Les portées des grenades sont indiquées sur la Table des Armes (voir page 139).

Si votre jet de dés est supérieur ou égal au facteur de difficulté, la grenade atterrit là où vous le souhaitiez. Sinon, elle peut vous retomber dessus. Les grenades font des dommages à tous ceux qui se trouvent à moins de dix mètres d'elles ; faites donc bien attention où vous les envoyez.

Si une grenade tombe près de vous, vous pouvez l'esquiver pour éviter d'être blessé. Le maître de jeu lance 4D pour la grenade, son "facteur de difficulté" dépend de la distance qui vous sépare d'elle (voir Table des Armes, page 139). Votre esquive a pour effet d'augmenter ce facteur de difficulté. Si le jet de la grenade est supérieur ou égal à ce dernier, après qu'il ait été modifié, les dégâts sont déterminés normalement, en fonction de la distance qui la sépare de sa cible (voir page 50). Quand vous esquivez une grenade, vous terminez le segment d'action à plat ventre.

Si vous esquivez au cours d'un segment d'action, votre esquive affecte tous les tirs de blasters et les jets de grenade pendant ce même segment.

Points de compétence

A la fin d'une aventure, le maître de jeu peut vous attribuer un certain nombre de *points de compétence*. Mieux vous vous serez comporté durant l'aventure, plus nombreux seront les points que vous recevrez. Vous les gagnerez en accomplissant des exploits, en déjouant les plans de vos adversaires et en incarnant bien votre personnage.

Vous pouvez employer ces points pour augmenter les codes de vos compétences (vous ne pouvez jamais augmenter ceux de vos attributs).

Pour augmenter le code d'une compétence d'une "*unité*", vous devez dépenser autant de points de compétence que le nombre se trouvant avant le "D".

Exemples : Augmenter une compétence de 2D, coûte au moins 2 points de compétences. Augmenter une compétence de 5D+1 coûte au moins 5 points de compétence. Augmenter une compétence de 3D+2 coûte 3 points.

Quand vous augmentez une compétence d'une unité, si elle n'a pas de "+", elle passe à "+1" ; un code suivi de "+1" passe à "+2", et un code à "+2" perd son signe plus, mais augmente de 1 le chiffre qui précède son "D".

Exemples : Augmenter d'une unité une compétence de 2D, la fait passer à 2D+1. Si on l'augmente encore d'une unité, elle passe à 2D+2. Une unité supplémentaire la change en 3D.

Exemple : Si vous voulez faire passer à 3D une de vos compétences qui est à 2D, cela vous coûte 6 points de compétence. Ça vous coûte deux points pour la faire passer à 2D+1, deux points plus pour faire 2D+2, et deux points supplémentaires pour arriver à 3D ; ce qui donne bien un total de 6 points. En règle générale, augmenter une compétence d'un D coûte trois fois le nombre qui précède son "D" (passer de 4D à 5D coûtera 12 points de compétence ; de 5D à 6D, 15 points ; etc.).

Vous pouvez dépenser vos points de compétence comme vous le désirez, pour augmenter n'importe laquelle de vos compétences dans les proportions que vous souhaitez, pourvu que vous ne dépensiez pas plus de points que vous n'en avez.

Vous pouvez aussi garder pour plus tard vos points de compétence, si vous ne voulez pas les dépenser tous d'un seul coup. Notez juste sur votre fiche combien de points il vous reste. Vous pourrez les dépenser ultérieurement, à la fin de n'importe quelle session de jeu.

La Force

La Force est une puissance mystique qui lie toutes les choses entre-elles et permet à la vie d'exister.

Se fier à la Force

Au départ, tous les personnages ont un ou plusieurs *points de Force*. A n'importe quel moment d'une partie, vous pouvez annoncer à votre maître de jeu : "Je me fie à la Force". Cela signifie que vous essayez de faire appel à votre chance, à votre sang froid ou à votre confiance en vous (la Force se manifeste sous de nombreuses formes) pour vous assurer que ce que vous réussirez ce que vous entreprenez.

Vous ne pouvez vous "fier à la Force" qu'autant de fois que vous avez de points de Force. A la fin d'une aventure, le maître de jeu peut vous récompenser en vous donnant des points de Force supplémentaires. **Exemple :** Un personnage a trois points de Force. Il peut donc, au maximum, se "fier à la Force" trois fois pendant une aventure.

Lorsque vous vous "fiez à la Force", vos chances de réussir ce que vous entreprenez augmentent considérablement. Au cours du round où vous dépensez un point, les codes de tous vos attributs et de toutes vos compétences sont doublés. Cela revient à dire que vous pouvez accomplir bien plus d'actions pendant ce round, ou encore que vous pouvez être virtuellement certain d'accomplir avec succès une chose qu'il vous tient particulièrement à coeur de réussir.

Exemple : Si Roark dépense un point de Force pendant un round, sa compétence en Blaster passe à 10D+2, son Esquive à 8D+2, son attribut Technique à 4D+4, etc.

Quand vous vous "fiez à la Force", une des quatre éventualités suivantes peut se produire :

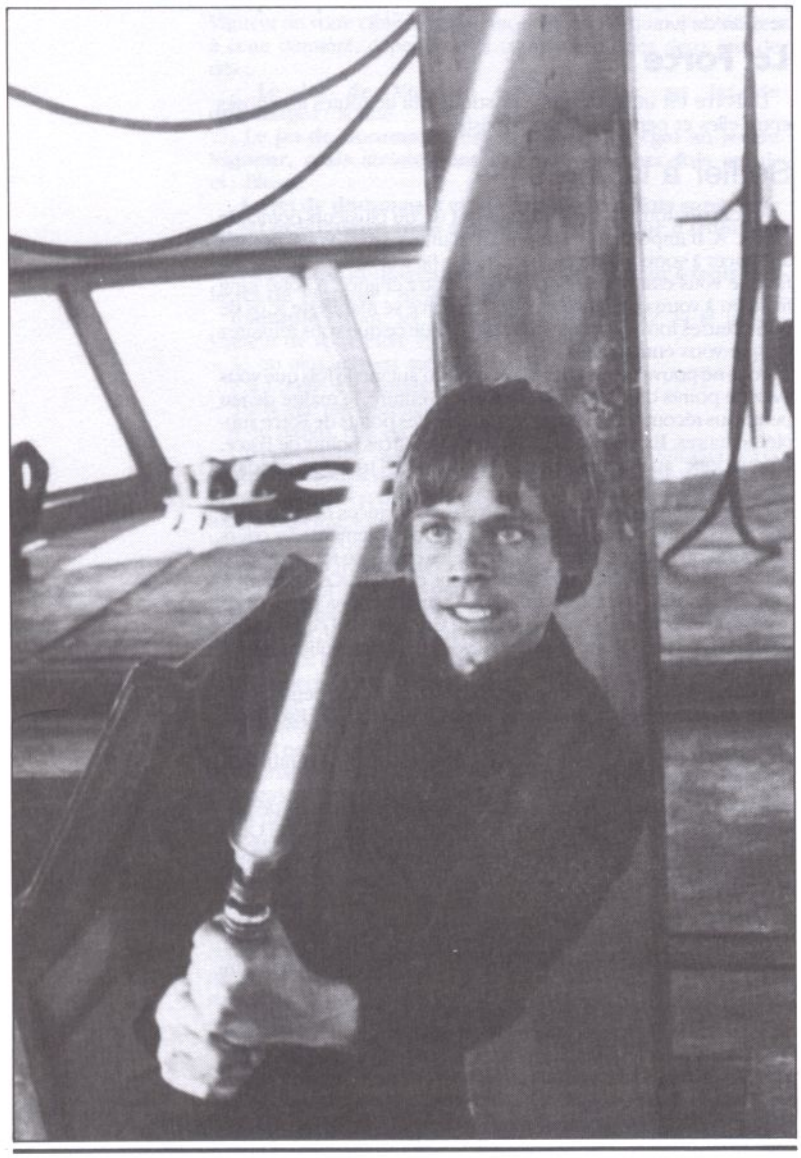
- Si vous employez la Force pour faire le mal, *vous perdez définitivement votre point*. De plus, vous gagnez un point du Côté Obscur. Chaque fois que vous gagnez un point de ce type, il y a un risque que votre personnage se tourne vers le Côté Obscur. Comme tous les personnages contrôlés par les joueurs sont obligatoirement membres de la Rébellion, si cela se produit, vous perdez le vôtre. Le maître de jeu vous enlèvera sa fiche et pourra se servir de lui comme d'un "méchant" (PNJ). Il vous faudra créer un nouveau personnage.
- Si votre personnage se fie à la Force pour accomplir un acte qui ne relève ni de l'héroïsme, ni du Mal, vous perdez votre point de la Force, mais vous ne gagnez pas de point du Côté Obscur. **Exemple :** Roark est touché par un canon laser et craint d'être mortellement blessé. Il dépense un point de Force pour doubler son jet de Vigueur. Sauver votre peau n'est pas vraiment héroïque, mais ce n'est pas non plus faire le mal ; Roark perd donc son point de Force, mais ne gagne aucun point du Côté Obscur.
- Si vous vous fiez à la Force pour accomplir un acte héroïque - pour sauver votre prochain ou vaincre le Mal - vous ne perdez pas votre point de Force. A la fin de l'aventure, vous le récupérerez, de telle sorte qu'il vous sera possible "d'employer la Force" au cours de votre prochaine aventure.
- Si vous vous fiez à la Force d'une façon héroïque *et dramatiquement appropriée* - au plus fort de l'aventure ou pour accomplir une action extraordinaire - non seulement vous récupérerez votre point de Force à la fin de l'aventure, mais le maître de jeu pourra également vous récompenser en vous en donnant un autre.

Les pouvoirs de la Force

La plupart des personnages n'ont pas les aptitudes nécessaires pour employer la Force afin de contrôler les esprits et les corps, de faire léviter des objets, etc. Si votre personnage en est capable, une ou plusieurs compétences de la Force sont inscrites sur sa fiche. S'il n'y a rien de noté, vous n'avez pas besoin de lire ce qui suit.

Le Code du Jedi

Les personnages qui possèdent des compétences de la Force



doivent obéir à un code de comportement très strict. S'ils ne le font pas, ils peuvent mériter des points du Côté Obscur. La plupart des personnages ne peuvent s'en voir infliger que s'ils se fient à la Force ; les Jedi en gagnent *chaque fois* qu'ils font le mal.

Il vous est interdit de tuer, sauf en cas de légitime défense ou pour défendre votre prochain.

Vous ne pouvez pas agir pour gagner personnellement de la richesse ou de la puissance.

Vos actes ne doivent jamais être inspirés par la haine, la colère, la peur ou l'agressivité.

Sabres-lasers

Un sabre-laser est une arme blanche, mais vous devez l'utiliser avec votre compétence en Sabre-Laser et non pas celle en Armes Blanches. A la différence des armes de ce dernier type, les dommages causés par un sabre-laser ne dépendent pas du code de votre attribut Vigueur, mais de celui de votre *compétence en Contrôle* (voir page 70).

Vous pouvez parer avec un sabre-laser. dans ce cas, vous employez, soit votre compétence de la Force "Sens" (si vous l'avez), soit votre compétence en Parade avec une Arme Blanche. Evidemment, vous emploierez la meilleure des deux.

Contrôle

Vous pouvez utiliser la compétence de Contrôle pour contrôler la Force qui est inhérente à votre propre corps. En agissant ainsi, vous pouvez dominer votre faim, votre douleur, votre soif et votre épuisement. Vous pouvez également aider votre système immunitaire à vaincre le poison ou la maladie. Vous pouvez aussi accélérer la guérison naturelle de votre corps, augmenter votre vigilance ou vous mettre en catalepsie. Si, à un moment ou à un autre, vous tentez de faire une de ces choses, le maître de jeu vous dira quel est votre facteur de difficulté.

Sens

Si vous possédez la compétence de Sens, vous êtes capable de "sentir" les flux et reflux de la Force et de percevoir les liens qui relient toutes les choses. Vous pouvez lire les sentiments des autres, exacerber vos propres sens et déterminer la gravité d'une blessure ou d'une maladie qui affecte un organisme.

Si vous avez cette compétence, vous pouvez également employer un sabre-laser pour parer des tirs de blasters, aussi bien que des coups portés par des armes blanches. Vous faites alors un jet de Sens et vous ajoutez le résultat obtenu au facteur de difficulté du tireur. C'est le seul cas où une arme blanche peut parer un tir de blaster.

Vous pouvez même essayer de renvoyer une décharge de blaster à son tireur, ou vers une autre cible. On considère alors que vous employez deux fois votre compétence de Sens (votre code-dé est donc réduit de 1D, ou plus, si vous employez d'autres compétences en même temps). Le premier jet de compétence augmente le facteur de difficulté du tireur. Si ce dernier "manque sa cible", vous effectuez un deuxième jet de Sens pour "ajuster" le tir du blaster sur quelqu'un d'autre. Le maître de jeu vous dira alors quel est le facteur de difficulté applicable. Si votre jet de Sens est supérieur ou égal à ce dernier, vous atteignez la cible que vous vous étiez fixé. Le code de dommage du tir reste, bien évidemment, celui de l'arme employée par le tireur.

Si vous possédez à la fois les compétences de Contrôle et de Sens, vous pouvez les combiner pour lire dans les esprits, projeter des pensées et des sentiments dans l'esprit des autres, voir le passé, le présent et les avenirs possibles.

Altération

Si vous avez la compétence d'Altération, vous pouvez déplacer des objets rien qu'avec votre esprit. Si vous possédez à la fois Contrôle et Altération, il vous est possible de faire au corps des autres ce que vous êtes capable de faire au vôtre : les aider à supporter la douleur, la fatigue, la faim et la soif ; accélérer la guérison ; etc.

Si vous possédez les trois compétences de la Force, vous pouvez modifier le contenu de l'esprit des autres, leur faisant voir ce qui n'existe pas, se rappeler de faux souvenirs ou faire des raisonnements erronées (ex : "Ce ne sont pas les Droïds que vous recherchez").

Autres compétences ?

On prétend qu'il existe des compétences au delà de ces trois premières. Les enregistrements historiques disent que les Chevaliers Jedi avaient des pouvoirs bien supérieurs à ceux qu'on leur connaît de nos jours. Mais, comme leur ordre auguste a disparu de la galaxie, les méthodes et les disciplines qu'ils employaient nous sont aujourd'hui inconnues.

Chapitre Trois
Une introduction au jeu de rôle

Vous en savez maintenant assez sur les règles pour pouvoir commencer à jouer. Mais jouer à un jeu de rôle, c'est bien plus qu'appliquer des règles, c'est avant tout incarner un personnage et raconter une histoire. Voici une aventure en solitaire ; nous vous suggérons de la jouer pour vous faire une idée du jeu.

Regina Cayli : Une aventure en solitaire

Nouvelle Bakstre a une courte période de rotation ; on peut voir à l'oeil nu un soleil et sept lunes se déplacer dans son ciel pourpre. Lentement maintenant, le soleil se couche derrière le Regina Cayli, un Transport de Troupes Impérial de Classe M, qui projette son ombre imposante sur la végétation tourmentée de la planète. Frissonnant légèrement dans l'air glacé, vous l'étudiez depuis votre cachette située à une douzaine de mètres du vaisseau.

Sa rampe d'accès est abaissée et, pour le moment, elle n'est pas gardée.

Soudain, vous vous ruez à découvert, vous traversez la clairière en courant, avant de monter à toute vitesse la rampe jusqu'à la soute à marchandises plongée dans l'obscurité...

La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle se pratique généralement avec un maître de jeu et au moins deux joueurs. Une aventure en *solitaire*, par contre, vous permet de jouer tout seul.

Pour jouer cette aventure, vous avez besoin d'un crayon, de papier, de quelques dés et de la fiche de personnage de Roark Garnet (présentée page 8).

Commencez par lire le paragraphe "1". Chaque paragraphe décrit une situation et vous demande de faire des jets de dés ou de choisir une ligne de conduite. En fonction du résultat que vous obtenez aux dés, ou de la décision que vous prenez, il vous est dit de vous rendre à un autre paragraphe ("Allez en 12"). Allez-y, pour continuer à jouer. Quand on vous demandera de noter quelque chose (ex : "Ecrivez Alarme Déclenchée"), griffonnez-le sur un bout de papier afin de vous en souvenir. L'aventure, elle-même, vous indiquera quand vous serez arrivé à son terme.

Après avoir terminé cette aventure, recommencez-la. Cette fois, faites des choix différents et observez comment ils affectent sa conclusion.

Vous jouez le rôle de Roark Garnet, entrepreneur galactique et aventurier (un Contrebandier). Votre vaisseau, le *Dorion Discus*, effectuait une livraison impromptue ici-même, sur la planète de Nouvelle Bakstre, quand il fut contraint à atterrir par des croiseurs des douanes impériales. C'est alors que le *Regina Cayli*, un transporteur impérial, fit son apparition avec des troupes de choc qui commencèrent à passer la région au peigne fin. Hank Carrow, votre compagnon et co-pilote, est tombé entre leurs mains après avoir été blessé.

Vous vous fichez de l'Empire autant que de la Rébellion, mais vous n'êtes pas prêt d'abandonner votre ami aux bons soins des Interrogateurs Impériaux. Vous avez suivi à la trace ceux qui ont capturé votre copain jusqu'au *Regina* Cayli. Votre seul plan consiste à trouver Hawk et à le tirer de là. Après ?... eh bien, il sera bien assez tôt pour réfléchir à ça plus tard. En tout cas, vous l'espérez...

Prêt ?

1

Une fois à l'intérieur, vous cherchez une console de sécurité. "Où est-ce qu'ils peuvent bien te retenir, mon vieux ?" Sans l'aide d'une unité R2, il va vous falloir trafiquer les systèmes de sécurité vous-même. Vous vous penchez sur la console afin de l'étudier tout en vous rongeant les ongles, puis vous appuyez rapidement sur une succession de touches...

Vous êtes en train d'employer votre compétence en Sécurité. Comme vous ne lui avez pas alloué de dés supplémentaires au moment de la création de votre personnage, votre code est de 2D+2, c'est à dire le même que celui de votre attribut Technique (voir l'exemple de fiche de personnage, page 8). Lancez donc deux dés pour voir comment vous vous débrouillez.

Le facteur de difficulté de ce jet est de 5 :

- *Si vous obtenez un score de 4 ou moins, allez en 3.*
- *Si vous obtenez un score de 5 ou plus, allez en 2.*

2

Ouf! L'alarme ne s'est pas déclenchée. Le moniteur indique : "Prisonnier à l'Infirmerie, Passerelle de Commandement, Salle B12". Vous soutirez aux banques mémorielles le code de sécurité de l'infirmerie. Puis, ayant demandé un plan du vaisseau, vous choisissez le chemin le plus direct pour vous rendre jusque là. Vous vous mettez ensuite en route, restant sur vos gardes au cas où vous rencontreriez des patrouilles d'Impériaux. *Allez en 4.*

3

"IHHNT! IHHNT! IHHNT! IHHNT!". Vous avez trouvé le lieu de détention et le code de sécurité - Infirmerie, Passerelle de Commandement, Salle B12 - mais vous avez aussi déclenché un signal d'alarme électronique. Un plan du vaisseau vous indique qu'un tube-grav monte jusqu'à la passerelle de commandement. Il est temps de vous mettre en route. *Notez "Alarme Déclenchée" et rendez-vous en 4.*

4

Le tube-grav conduisant à la passerelle de commandement est de l'autre côté du couloir. Vous entendez des bruits de pas qui s'approchent, mais personne n'est en vue. Devez-vous rester caché, ou foncer jusqu'au tube-grav en espérant que personne ne vous verra ?

- *Si vous courez jusqu'au tube-grav, allez en 5.*
- *Si vous restez caché pour voir ce qui se passe, allez en 6.*

5

Vous vous élancez. Comme vous essayez de vous dissimuler avant que quelqu'un ne vous voit, vous utilisez votre compétence en Esquive qui est de 4D+1. Lancez donc quatre dés et ajoutez 1 au résultat obtenu. Le facteur de difficulté de cette action est de 10.

- *Si votre score est de 10 ou plus*, vous parvenez au tube-grav, avant que quiconque ne fasse son apparition. Vous vous glissez dans le tube, enclenchez l'interrupteur de microgravité et poussez un soupir de soulagement, tandis que les portes anti-explosion se referment et que vous commencez à flotter doucement vers le haut. *Allez en 7.*
- *Si votre score est de 9 ou moins*, vous êtes à mi-chemin du couloir quand un Impérial fait son apparition. Surpris, le soldat hésite un instant, puis tire au jugé - et rate - juste au moment où vous plongez dans le tube-grav, refermant d'un geste les portes anti-explosion, avant de commencer à flotter vers le haut en direction de la passerelle de commandement. *Notez "Intrus Signalé" et allez en 7.*

6

Un Impérial entre dans la pièce et se poste à côté du tube-grav, son arme prête à la main. Vous attendez plusieurs minutes, mais le soldat ne montre aucune intention de s'en aller.

- *Si vous ouvrez le feu sur l'Impérial sans méfiance, allez en 8.*
- *Si vous essayez de le baratiner pour accéder au tube-grav, allez en 9.*

7

Vous vous élevez en flottant jusqu'à des portes blindées ; un monogramme impérial indique qu'elles donnent sur la passerelle de commandement. Vous placez l'interrupteur du tube-grav sur la position neutre. Les portes s'ouvrent, révélant une coursive qui va vers la droite et vers la gauche. L'infirmerie devrait être sur la droite. De l'autre côté du couloir, des portes anti-explosions ouvertes laissent voir une pièce plongée dans l'obscurité.

- *Si vous avez noté "Alarme Déclenchée" ou "Intrus Signalé", allez en 14.*
- *Sinon, allez en 15.*

8

- *Si vous n'avez pas noté "Soldat Sur Ses Gardes", allez en 28.*
- *Si vous avez noté "Soldat Sur Ses Gardes", allez en 34.*

9

- *Si vous avez noté "Alarme Déclenchée", allez en 10.*
- *Sinon, allez en 11.*

10

Le soldat crie : "Halte! Identifiez-vous!"

- *Si vous vous arrêtez pour servir à l'Impérial une jolie petite histoire expliquant votre présence, allez en 12.*
- *Si vous haussez les épaules, avant de dégainer votre pistolaser pour tirer sur le soldat, notez "Soldat Sur Ses Gardes" et allez en 34.*

11

Vous marchez au travers de la pièce jusqu'au tube-grav en gémissant, une main crispée sur votre oeil. "Excusez-moi, soldat, pouvez-vous m'indiquer où se trouve l'infirmerie ? Je me suis pris une éclaboussure d'agent refroidissant dans l'oeil, ça fait un de ces mal..."

Votre compétence en Escroquerie est de 3D ; le facteur de difficulté est de 15.

- *Si votre jet est de 15 ou plus*, le soldat approuve de la tête avec compréhension - "Passerelle de commandement, à droite" - et continue à monter la garde, tandis que vous entrez dans le tube-grav, fermez les portes anti-explosions et commencez à flotter doucement vers la passerelle de commandement, tout en dissimulant un sourire ironique. *Allez en 7.*
- *Si votre jet est de 14 ou moins*, le soldat ne se laisse pas abuser aussi facilement. *Allez en 10.*

12

Le soldat impérial ne semble pas impressionné outre mesure par votre talent. "Scellez les couloirs et les tubes-grav. Je tiens un intrus," grogne-t-il dans son intercom. "Mets-toi à l'aise, saleté de Rebelle," dit-il, avant de vous assommer avec son fusil-blaster. *Allez en 45.*

13

"Ca sent le roussi!" Vous pivotez sur vous-même juste au moment où la rampe d'accès se referme dans un claquement. Des bruits de pas lourds se rapprochent. Les hauts-parleurs résonnent : "Intrus armé sur le Pont de Transport! Réglez vos blasters pour l'assommer et appréhendez-le! Ne vous exposez pas à ses tirs! Escouades Quatre et Cinq en renforts..."

"Super," pensez-vous en vous-même. "Pris au piège. Eh bien, s'ils ont réglé leurs armes pour assommer, qu'est-ce que j'ai à perdre..."

Vous abattez quatre soldats avant d'être touché. Paralysé, vous roulez à terre. *Allez en 45.*

14

A gauche et à droite, vous entendez des soldats qui arrivent.

• *Si vous traversez la coursive en courant pour aller vous cacher dans la pièce obscure, allez en 17.*

• *Si vous attendez dans le tube-grav pour tendre une embuscade aux soldats, allez en 18.*

15

Il n'y a pas signe de vie dans le couloir. Vous quittez le tube-grav et prenez à droite, en direction de l'infirmerie. Allez en 16.

16

Vous jetez un oeil au détour d'un coin. Au bout d'une longue coursive, vous voyez un soldat qui monte la garde seul devant la porte de l'infirmerie. "Mmm. Pas facile de l'atteindre d'ici."

• *Si vous testez votre habileté au tir avec cette cible à portée longue, allez en 38.*

• *Si vous essayez de bluffer le soldat, afin de pouvoir vous approcher pour assurer votre tir, allez en 39.*

17

Vous vous appuyez contre la cloison dans le noir, maintenant vos deux mains crispées sur votre pistolaser et essayant de contrôler votre respiration. Dehors, dans le couloir brillamment éclairé, deux soldats impériaux s'arrêtent devant la porte. Ils jettent un oeil dans la pièce, puis l'un d'entre-eux fait signe à l'autre d'entrer. "Fouille cette pièce," grogne une voix, "et règle ton arme pour assommer. Le Commandant veut l'interroger celui-là." L'un des deux soldats continue à descendre la coursive, l'autre pénètre alors précautionneusement dans la pièce obscure.

• *Si vous vous cachez et observez ce qui se passe, allez en 19.*

• *Si vous tirez sur le soldat, une fois qu'il est entré dans la pièce obscure, allez en 20.*

18

Deux soldats arrivent de la gauche. Alors qu'ils entrent dans votre champ de vision, ils interpellent les autres Impériaux qui viennent de la droite, "Couvrez-nous pendant que nous fouillons le tube-grav."

• *Si vous voulez en venir aux armes avec les soldats, allez en 22.*

• *Si vous préférez rester immobile dans le tube-grav et faire semblant d'être assommé, allez en 23.*

19

Vous inspectez rapidement les alentours pour trouver une cachette, tandis que le soldat pénètre dans la pièce.

Votre compétence en Dissimulation/Discrétion est de 3D. Celle du soldat en Recherche est de 2D.

Lancez trois dés, pour vous. Puis deux dés pour le soldat.

• *Si votre jet est supérieur ou égal à celui du soldat,* sa fouille superficielle ne donne pas de résultat (ou alors vous avez trouvé une excellente cachette). Il s'en va et descend la coursive en s'éloignant de l'infirmerie. Vous quittez la pièce et vous dirigez vers cette dernière. *Allez en 16.*

• *Si le jet du soldat est supérieur au vôtre,* il vous repère. *Allez en 21.*

20

A courte portée, c'est un coup facile. Le facteur de difficulté est de 10. Votre compétence en Blaster est de 5D+1 ; lancez cinq dés et ajoutez un à la somme de leurs résultats.

• *Si ce total est de 10 ou plus,* vous touchez le soldat et il est assommé. Vif comme l'éclair, vous le maîtrisez et lui retirez son armure que vous revêtez. Empoignant le fusil- blaster, vous jaillissez hors de la pièce obscure, ayant maintenant l'apparence d'un loyal serviteur de l'Empereur. Vous marchez en direction de l'infirmerie. *Allez en 16.*

• *Si le jet est de 9 ou moins,* vous manquez votre cible. Le soldat se jette hors de la pièce, claque la porte, donne l'alarme et appelle des renforts. Vous êtes pris au piège. Après un bref, mais vigoureux engagement avec une escouade de soldats impériaux, vous êtes paralysé par une décharge de blaster. *Allez en 45.*

21

Le soldat fait semblant de ne pas vous avoir trouvé mais, dès qu'il a quitté la pièce, il claque la porte, donne l'alarme et appelle des renforts.

Après un bref, mais vigoureux, engagement avec une escouade de soldats impériaux, vous êtes paralysé par une décharge de blaster. *Allez en 45.*

22

Les soldats, manifestement des vétérans endurcis, ne s'exposent pas imprudemment. Deux d'entre-eux se mettent à couvert, tandis que quatre autres s'approchent précautionneusement du tube-grav et y jettent un regard. Quand vous ouvrez le feu, ils répliquent.

Que vous touchiez ou non importe peu ; même si vous y parvenez, vous tirer dessus dans le confinement d'un petit tube-grav, c'est comme tirer sur des Mynocks dans un container à marchandises. Un Impérial, au minimum, vous atteint avec son blaster et vous paralyse. *Allez en 45.*

23

Un soldat vous donne un coup vicieux pour s'assurer que vous ne faites pas semblant. Retenir un gémissement ou un geste réflexe n'est pas chose facile : facteur de difficulté 15. Votre Résistance est de 3D ; lancez donc trois dés.

• *Si votre jet est de 15 ou plus*, vous ne réagissez pas. Les deux soldats vous débarrassent de votre blaster et vous traînent en direction de l'infirmerie. *Allez en 24.*

• *Si votre jet est de 14 ou moins*, vous criez involontairement et un soldat vous tire dans la poitrine avec son blaster. Maintenant, vous êtes assommé pour de bon. *Allez en 45.*

24

Deux Impériaux vous traînent le long de la coursive jusqu'à une porte sur laquelle il est écrit "Infirmerie". Ils vous laissent tomber sur le sol. Le premier tape un code de sécurité, tandis que l'autre couvre la porte avec son blaster ; aucun des deux ne vous prête attention.

C'est le moment ou jamais... Vous vous concentrez afin de vous remettre silencieusement sur vos pieds et de sauter sur les soldats par derrière. Vous essayez de le faire sans vous faire remarquer, vous utilisez donc votre compétence en Dissimulation—Discrétion. Votre code de compétence est de 3D ; vous lancez trois dés.

Les soldats se sont comportés imprudemment, vous avez de bonnes chances de réussir. Le facteur de difficulté est de 5 :

• *Si votre jet est de 5 ou plus*, vous prenez les deux Impériaux par surprise. *Allez en 25.*

• *Si votre jet est de 4 ou moins*, un bruit prévient les Impériaux qui se retournent et vous vident leurs blasters en pleine poitrine à bout portant. Vous êtes immédiatement paralysé et votre visage conserve une expression amère. Les soldats vous emprisonnent avec votre ami. *Allez en 40.*

25

Vous essayez d'accomplir deux actions en même temps : jeter à terre un soldat, tout en vous emparant de l'arme de l'autre.

Vous employez votre compétence en Combat à Mains Nues pour ces deux actions. Son code est de 4D+1. Cependant, comme vous faites deux choses à la fois, vous retirez 1D à vos jets, ce qui vous donne un code modifié de 3D+1.

Lancez trois dés et ajoutez un au total obtenu pour tenter de renverser le premier soldat ; puis, lancez à nouveau 3D+1 pour tenter de vous emparer de l'arme.

Le facteur de difficulté des deux actions est de 10.

• *Si vous réussissez vos deux jets* - c'est à dire, si vos deux jets sont supérieurs ou égaux à 10 - vous arrachez le fusil des mains d'un soldat tout en jetant l'autre à terre. Vous vous débarrassez promptement des deux Impériaux avant qu'ils ne donnent l'alerte. *Allez en 42.*

• *Si vous ratez au moins un de vos jets* - si l'un ou l'autre est inférieur ou égal à 9 - votre coup d'éclat échoue. Vous êtes maîtrisé et emprisonné avec votre ami. *Allez en 40.*

26

"- OK. On sort par la porte principale ?

- T'as une meilleure idée ?

- Ils vont boucler les issues quand ils verront que je suis parti.

- Comment? Tu veux que je me fraye un passage au travers de la coque ou quoi ?

- Non, mais ce n'est peut-être pas trop te demander que de réfléchir, pas vrai ?

- Joli discours de la part d'un gars qui vient d'être sauvé par son héroïque compagnon..."

• *Si vous essayez de repartir par le chemin que vous avez emprunté en venant - par le tube-grav conduisant au pont de transport - allez en 30.*

• *Si vous essayez de trouver une autre issue, allez en 29.*

27

"Un intrus!" hurle le soldat dans le micro de son casque. Il fonce sur vous en tirant au jugé.

Pour savoir qui remporte ce duel, faites alterner les tirs entre l'Impérial et votre personnage. Le facteur de difficulté de tous les tirs est de 10. Votre compétence en Blaster est de 5D+1 et celle du soldat de 3D. Quand vous faites feu, lancez cinq dés et ajoutez un à leur résultat ; quand il tire, ne lancez que 3D. Faites les jets pour vous deux. Celui qui fait le score le plus élevé, tire le premier. Si, en plus, ce score est supérieur ou égal à 10, il touche l'adversaire (et le tir de ce dernier se perd dans le plafond). Si vous manquez vos tirs tous les deux, refaites des jets, et continuez à lancer les dés jusqu'à ce que l'un de vous touche l'autre.

• *Si vous atteignez le soldat*, prenez un court instant pour savourer votre performance pleine de sang froid, puis précipitez-vous vers l'infirmerie. *Allez en 42.*

• *Si le soldat vous touche le premier*, maudissez votre manque de chance tandis que vous tombez, paralysé, sur le sol. *Allez en 45.*

28

Vous tirez avant que le soldat ne puisse répliquer. Votre compétence en Blaster est de 5D+1. C'est un tir assez facile ; le facteur de difficulté est de 10. Lancez cinq dés et rajoutez un à leur total ; si le résultat est supérieur ou égal à 10, votre tir fait mouche et le soldat vacille.

• *Si vous touchez le soldat*, vous passez rapidement devant lui pour vous engager dans le tube-grav. Vous actionnez la commande de fermeture des portes et vous serrez votre pied de Bête de Thessel porte-bonheur. Notez "Intrus Signalé" et *allez en 7.*

• *Si vous manquez le soldat*, il se recule avec méfiance, puis bondit dans le tube-grav. Les portes anti-explosions se referment avant que vous puissiez les atteindre. L'alerte résonne au dessus de votre tête : "Intrus sur le Pont de Transport! Scellez toutes les écoutilles et les tubes-grav." Notez "Intrus Signalé" et *allez en 13.*

29

"- Eh bien, y-a-t-il un moyen de quitter ce vaisseau que les Impériaux n'imagineraient pas que nous puissions emprunter ?

- On s'éjecte par un tube lance-torpille ?

- C'est pas une bonne idée."

Vous essayez de réfléchir à une caractéristique des vaisseaux de Classe M qui pourrait vous permettre de vous échapper. Votre compétence en Technologie est de 2D+1. Le facteur de difficulté est de 10. Lancez deux dés et rajoutez un au total.

• *Si vous faites 10 ou plus*, vous avez une très mauvaise idée. *Allez en 32.*

• *Si vous faites 9 ou moins*, la meilleure idée que vous ayez est de repartir par le chemin que vous avez emprunté à l'aller : par le tube-grav et la rampe d'accès. *Allez en 30.*

30

Vous quittez l'infirmerie, vous retournez discrètement jusqu'au tube-grav et regagnez le pont de transport, sans rencontrer aucun soldat. *Allez en 31.*

31

Deux landspeeders sont garés près de la rampe à marchandises abaissée.

• *Si vous vous entassez tous les deux dans l'un de ces engins, sans toucher à l'autre, allez en 35.*

• *Si vous prenez le temps de saboter l'autre landspeeder avant de partir, allez en 36.*

32

"- Hé! On n'a qu'à utiliser les capsules de sauvetage!

- Mais on est à terre, imbécile. Il est probable qu'elles s'éjecteront directement dans le sol...

- Non. Les capsules sont situées au dessus sur ces appareils. Fais-moi confiance : je sais ce que je fais.

- Ca marchera pas...

- Allez viens, du nerf. De toute façon, nous serons certainement tués sur le coup."

Voilà une entreprise bien risquée. Il vous faut déconnecter les systèmes automatiques des capsules de sauvetage pour les piloter aux commandes manuelles à très basse altitude. Même si votre compétence en Pilotage de Vaisseau est élevée, vous estimez que vous avez 50% de chances de vous écraser au sol, avec toutes les conséquences déplaisantes que cela peut entraîner.

• *Si vous décidez de risquer le coup avec les capsules de sauvetage, allez en 33.*

• *Si vous décidez de tenter votre chance avec le tube-grav et la rampe d'accès, allez en 30.*

33

"- Mmm. Je pense que c'est ce bouton-là...

- T'es sûr que tu sais comment marchent ces trucs ?

- Fais-moi confiance, vieux frère. Tout baigne..."

Votre compétence en pilotage de vaisseau est de 5D+2. Le facteur de difficulté est de 20. Lancez cinq dés et ajoutez deux au total obtenu.

• *Si vous faites 19 ou moins*, vous ressentez soudain une accélération brutale, une succession rapide de secousses, suivies de nombreux crissements, avant un violent choc final. La capsule cabossée est maintenant ensevelie sous une montagne de végétation et de terre. Les Impériaux vous en tirent à l'aide d'une torche-laser, vous félicitent pour votre bravoure et votre ingéniosité, avant de vous ramener au Regina Cayli. *Allez en 40.*

• *Si vous faites 20 ou plus*, vous parvenez, avec difficulté, à conduire la capsule jusqu'à un point d'atterrissage convenable situé à environ deux kilomètres du vaisseau. *Allez en 46.*

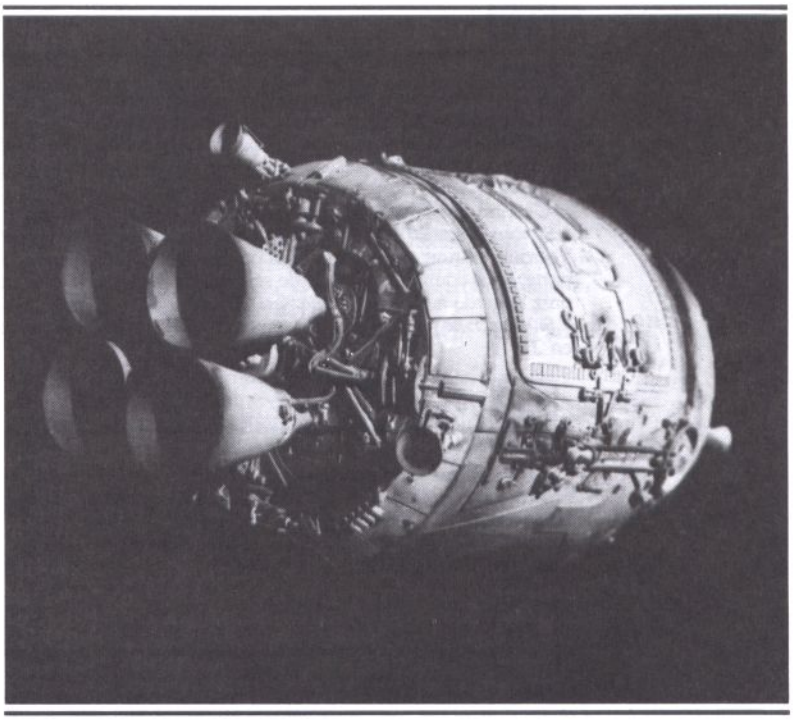
34

Le soldat n'est pas surpris et il réplique instantanément. Sa compétence en Blaster est de 3D. Le facteur de difficulté de vos tirs est de 10. Lancez trois dés pour l'Impérial. Votre compétence en Blaster est de 5D+1. Lancez cinq dés pour vous et ajoutez un au total obtenu. Celui qui obtient le résultat le plus élevé, tire le premier.

• *Si tous deux vous faites 9 ou moins*, vous manquez vos tirs. Le soldat impérial bondit dans le tube-grav. Les portes anti-explosion se referment avant que vous ne les atteigniez. L'alerte résonne au-dessus de votre tête : "Intrus sur le Pont de Transport! Fermez les écoutilles et les tubes-grav." Notez "Intrus Signalé" et *allez en 13.*

• *Si le soldat impérial tire le premier et fait 10 ou plus*, vous êtes touché avant même de pouvoir tirer. *Vous êtes paralysé. Allez en 45.*

• *Si vous tirez le premier et faites 10 ou plus*, vous touchez le soldat impérial. Il s'écroule sur le sol. Vous passez devant lui pour vous engager dans le tube-grav. Vous fermez les portes anti-explosion et dérivez doucement vers la passerelle de commandement. Notez "Intrus Signalé" et *allez en 7.*



35

Au moment où vous montez à bord du landspeeder et mettez les gaz, un signal d'alarme retentit. Vous empruntez à toute vitesse la rampe de la soute, juste quand elle se referme. *Allez en 41.*

36

Alors que vous tripotez le landspeeder, un signal d'alarme retentit. La rampe d'accès se referme avant que vous ne puissiez vous enfuir, et en quelques secondes, le pont de transport grouille de soldats impériaux. Toute résistance est inutile... alors vous chargez...

L'officier impérial se penche négligemment sur vos corps paralysés. "Mmm. Vous n'êtes pas satisfaits de nos installations ?" demande-t-il poliment. "Peut-être avons-nous quelque chose qui sera plus à votre goût..." Allez en 37.

37

Vous êtes tous deux solidement ligotés et jetés dans placard plutôt étroit. Les lourdes portes anti-explosion se referment avec un bruit sourd. Il fait noir. Le plâtre de Hawk vous écrase les orteils.

"- Tu nous as encore fourré dans un fichu pétrin.

- Arrête de ronchonner. Maintenant, voici mon plan..."

Ne vous tracassez pas. Nous sommes sûr qu'ils s'en sortiront d'une façon ou d'une autre, mais il est temps de reprendre l'apprentissage des règles. Une fois que vous saurez jouer, vous pourrez imaginer comment les tirer de là... *Allez en 47.*

38

Vous prenez tout votre temps, vous ajustez votre tir, vous prenez une profonde inspiration et vous pressez la détente. Comme vous avez pris le temps de vous préparer, vous ajoutez 1D à votre compétence en Blaster de 5D+1. Lancez 6 dés et ajoutez un à leur somme.

C'est un tir difficile, aussi son facteur de difficulté est de 20.

• *Si vous faites 20 ou plus*, vous faites "un carton" et le soldat s'écroule comme une pierre. Vous courez allègrement jusqu'à la porte, vous composez le code de sécurité de l'infirmerie et vous tirez le garde à l'intérieur. *Allez en 42.*

• *Si vous faites 19 ou moins*, vous manquez votre cible. *Allez en 27.*

39

• *Si vous portez une armure de soldat impérial, allez en 43.*

• *Si vous n'avez pas d'armure et si vous n'avez noté ni "Alarme Déclenchée" ou "Intrus Signalé", allez en 43.*

• *Si vous n'avez pas d'armure et si vous avez noté "Alarme Déclenchée" ou "Intrus Signalé", allez en 44.*

40

Hawk et vous-même êtes enfermés dans l'infirmerie. Cette fois-ci, cependant, ce sont deux soldats impériaux qui montent la garde dehors devant la porte.

Vous vous asseyez sur une chaise près du grabat de Hawk. "Eh bien, nous leur avons fait faire exactement ce que nous voulions. Ces Impériaux s'imaginent qu'ils nous tiennent prisonniers. En fait, je les ai poussé à nous conduire ici tous les deux, afin que je puisse te sauver."

Une volée de bruits grossiers et d'objets divers provenant du grabat accueillent votre déclaration.

"Ecoute, si tu continues comme ça, je m'en vais. De toute manière, c'est à ton tour de trouver Le Plan."

Hawk réfléchit un moment. "Et si on utilisait la cuve à bacta ?

- La quoi ?

- La cuve de soins. Nous la renversons pour répandre le bacta devant la porte, et nous appelons à l'aide. Quand les gardes entreront précipitamment, ils glisseront sur le liquide et nous les assommerons avec la cuve.

- Tu crois vraiment que ça va marcher ?

- Bien sûr! Ecoute, tu m'as bien dit que c'était mon tour, alors voilà mon plan.

- Magnifique. Allons-y." *Allez en 30.*

41

Quelques instants plus tard, l'autre speeder, bourré de soldats impériaux, est à vos trousses. Vous gagnez lentement du terrain sur vos poursuivants surchargés, mais un tir de blaster peut toujours vous mettre hors-course.

Hawk se penche par dessus le pare-brise arrière avec un blaster. "Maintiens-le stable une seconde, champion. Laisse-moi tirer sur leur conducteur."

Votre compétence en Répulseurs est de 3D+2 ; le facteur de difficulté pour cette manoeuvre est de 10. lancez trois dés et ajoutez deux au total obtenu. Si vous faites 10 ou plus, le facteur de difficulté du tir de Hawk est de 15, parce que vous arrivez à stabiliser le speeder. Si vous faites 9 ou moins, Hawk maudit vos talents de conducteurs et doit faire de son mieux avec un facteur de difficulté de 20.

Hawk sait se débrouiller avec un Blaster, mais c'est un tir difficile. Sa compétence en Blaster est de 4D+1 ; lancez donc quatre dés et ajoutez un à leur total.

• *Si ce jet est égal ou supérieur au facteur de difficulté*, Hawk abat le conducteur de l'autre speeder. Ce dernier quitte la route en zigzaguant et commence à s'enfoncer dans la brousse, tandis que vous filez à toute allure hors de vue de ce spectacle. *Allez en 46.*

• *Si le jet est inférieur au facteur de difficulté*, le tir de Hawk se perd dans la nature. Un coup chanceux tiré par un des soldats atteint le propulseur et votre speeder hoquette avant de s'arrêter brutalement en dérapant dans la broussaille. Les soldats restent prudemment à distance et vous tiennent sous la menace de leurs armes en attendant que des renforts arrivent. Ils vous font très facilement prisonniers. C'est au tour des Impériaux maintenant de faire des gorges chaudes à votre sujet, pendant le court trajet de retour jusqu'au vaisseau de transport. *Allez en 37.*

42

Vous allez jusqu'à la porte de l'infirmerie. Vous composez le code de sécurité et tirez le(s) soldat(s) à l'intérieur.

Hawk est allongé sur un grabat. Il est soigné par un Droïd médical et a une jambe dans le plâtre. "Salut, vieux frère. Joli petit nid que tu as là," dites-vous tandis que vous inspectez l'infirmerie. "Dommage que nous devions partir. T'as des bagages ?"

Hawk sourit sombrement. "Avec une patte folle, pas question de faire des prouesses athlétiques.

- Aucune importance, vieille branche. Je te porterai.

- Roark, ce n'est pas un très bon plan.

- Il est facile de critiquer. Partons, d'accord ?"

Vous hissez votre ami sur votre épaule et sortez de l'infirmerie.

Allez en 26.

43

Vous marchez jusqu'au soldat inconscient du danger. Vous le saluez, avant de faire feu. Le gaillard roule obligeamment à terre, inconscient. *Allez en 42.*

44

Le soldat est sur ses gardes et il a reçu l'ordre d'assommer d'abord et de poser des questions ensuite. Il épaule son blaster sans hésiter, tire, et vous met hors de combat avant même que vous puissiez réagir. Paralysé, vous roulez à terre. *Allez en 45.*

45

Un officier impérial arrive avec une escouade de soldats. "Je crois que celui-ci intéressera particulièrement le Commandant," dit l'officier tandis qu'il vous débarrasse de votre blaster. "Je suis sûr que vous saurez apprécier la chance qui vous est offerte de savourer le confort de l'hospitalité impériale, mon cher rebelle. "

"Vous deux, mettez-le à l'infirmerie avec l'autre. Et vous, allez voir dehors s'il n'y en a pas d'autres qui traînent."

"Comme c'est gentil," pensez-vous avec difficulté, "une escorte personnelle..." alors que deux soldats attrapent chacun une de vos jambes et vous tirent le long de la coursive. *Allez en 24.*

46

"- Joli travail, champion.

- Ma maman m'a toujours dit que mes leçons de conduite me seraient utiles."

Hawk et vous êtes débarrassés des Impériaux pour l'instant, mais maintenant il va vous falloir vous occuper du problème posé par le Dorion Discus inutilisable. Les Impériaux vous attendent là-

bas, au cas où vous y retourneriez, mais vous n'avez aucun autre moyen pour quitter la planète.

"- Dis-donc, Roark, mon vieux. Est-ce que tu as jamais piloté un transporteur Impérial ?

- Quelle idée...

- Ouais. Allons-y..."

Ne vous tracassez pas. Nous sommes persuadés qu'ils quitteront cette planète d'une manière ou d'une autre, mais il est temps pour vous de reprendre la lecture des règles. Quand vous saurez jouer, vous pourrez imaginer des solutions pour les sauver... *Allez en 47.*

47

Bien, maintenant vous savez comment ça marche. Chaque fois que vous entreprenez une action importante, vous utilisez une de vos compétences ou un de vos attributs. Vous consultez votre fiche, pour trouver le code de cette compétence ou de cet attribut, et vous lancez le nombre de dés approprié. Si vous faites un jet supérieur ou égal au facteur de difficulté, vous réussissez. S'il est inférieur, c'est l'échec.

Dans cette aventure, nous vous avons fourni tous les facteurs de difficulté nécessaires. Ils étaient d'autant plus élevés, que la tâche était difficile. Quand vous jouerez avec d'autres joueurs, c'est le maître de jeu qui vous dira quel est votre facteur de difficulté, chaque fois que vous essayerez de faire quelque chose. (Il arrivera même qu'il ne vous dise rien, se contentant de prendre sa décision en son for intérieur et ne vous faisant savoir si votre jet est assez élevé, qu'une fois que vous l'aurez effectué).

Vous devriez toujours garder à l'esprit que, quand vous commencez à jouer, votre personnage est à peu près aussi bon qu'une personne normale, ou à peine meilleur, parce qu'il est un héros. Vous connaîtrez de nombreux échecs, quand vous essayerez d'accomplir des action difficiles. N'espérez ainsi pas, dès le début, être capable de traverser sans dommages un champ d'astéroïdes ou d'esquiver les tirs d'une escouade impériale toute entière. Yan, Luke ou Leia peuvent se sortir de ces situations - et un jour, peut-être, vous serez aussi bon qu'eux - mais il vous faudra jouer longtemps avant d'atteindre ce niveau.

Exemple de partie

Quand vous jouez avec un maître de jeu, il arrive le même genre de choses que dans une aventure en solitaire. Vous devez toujours prendre des décisions, imaginer votre environnement, faire des jets de compétence, et ainsi de suite.

Il y a aussi beaucoup de détails qui changent. C'est le maître de jeu qui décrit ce que voit et ce que ressent votre personnage, et qui endosse les rôles des *personnages non-joueurs* : vos adversaires et les figurants.

Quand vous souhaitez que votre personnage entreprenne une action quelconque, vous devez en informer le maître de jeu. Il utilise alors les règles pour décider si, oui ou non, vous pouvez le faire. Puis, il vous annonce ce qui se passe ensuite. Vous continuez ainsi à prendre des décisions et à jouer votre rôle, et le maître de jeu continue à vous raconter ce qui se produit, jusqu'à ce que l'histoire soit terminée, ou que vous décidiez de faire une pause.

Voici un exemple de ce que vous pourriez entendre si vous vous asseyiez dans une pièce où l'on joue à *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle* ...

Présentation

Didier est le maître de jeu (MJ), il est assis en bout de table. Pierre joue Roark Garnet, le Contrebandier. Denis incarne Jill Farseeker, une Gosse qui est aussi la fille de Roark et qui avait disparue depuis longtemps. Son grand-père Jackson Farseeker, le Capitaine Impérial à la Retraite, est joué par Agnès. Jean est Tantos Dree, le Chasseur de Prime.

Les joueurs viennent juste de quitter la planète Thorgeld.

Didier (MJ) : Vous voyez une frégate des douanes impériales sur vos scopes ; une lumière sur le panneau des communicateurs indique que quelqu'un vous appelle.

Pierre (Roark) : Oh oh. Je réponds.

Didier (MJ) : "*Contrôleur S.N.I.* appelle vaisseau de transport léger. Identifiez-vous, s'il vous plait."

Pierre (Roark) : "Euh, ici transport *Dorion Discus, Contrôleur.*"

Didier (MJ) : "Mettez en panne, *Dorion Discus*. Préparez-vous à une inspection douanière."

Pierre (Roark) : Oups. "Euh, roger, *Contrôleur.*"

Jean (Tantos) : "Hé, écoutez les gars. Si les Impies me trouvent à bord, ils me transformeront en chair à Wampa. Et puis, en y réfléchissant bien, s'ils me trouvent, ils vous transformeront en chair à Wampa aussi. Vous voyez ce que je veux dire ?"

Pierre (Roark) : Génial. Quand pourrons-nous passer la barre de l'hyperespace ?

Didier (MJ) : Qui s'occupe de l'astrogation ?

Agnès (Jackson) : Hum. C'est moi, en principe.

Didier (MJ) : Il te faudra quelques minutes pour calculer les coordonnées. Tu veux expédier ça vite fait, ou est-ce que tu est minutieuse ?

Agnès (Jackson) : Je suivrai les procédures établies.

Didier (MJ) : OK. Roark, ils appellent à nouveau. "*Dorion Discus*, au nom de l'Empereur, coupez vos moteurs et préparez- vous à l'abordage!"

Denis (Jill) : "Hé! J'ai une idée! Cachons Tantos, d'accord ? Je suis sûre qu'on pourrait l'attacher au bout d'une corde qu'on ferait passer par un des sas. Ils ne le trouveraient jamais!"

Jean (Tantos) : "Hola, les gars. Je ne vais pas me laisser suspendre comme un vulgaire yoyo, pigé ?" Didier, je me dirige vers la tourelle.

Pierre (Roark) : "Garde ton armure sur toi, chasseur de prime. Je vais m'occuper de-ça. *Contrôleur*, ici le *Dorion Discus*. Euh, négatif pour une inspection douanière. Nous avons une cargaison prioritaire pour la base impériale de Markon IV. Notre autorisation spéciale est enregitrée sur Thorgeld."

Didier (MJ) : Tu me fais un jet d'Escroquerie pour ça ?

Pierre (Roark) : OK, mon Escroquerie est de 3D. *(Il lance trois dés)*. Neuf!

Didier (MJ) : Désolé, Roark. Un tir de canon-laser fuse devant votre proue. "*Dorion Discus*. Coupez immédiatement vos moteurs. Ceci est notre dernier avertissement."

Pierre (Roark) : "Où en sont les coordonnées d'astrogation ?"

Agnès (Jackson) : "Patience, mon vieux. J'y travaille." Didier, je me dépêche.

Didier (MJ) : D'accord, au prochain round vous ferez un jet d'Astrogation. Roark, le Contrôleur va certainement tirer au prochain round. Tu fais quelque chose pour ça ?

Jean (Tantos) : Eh bien, s'ils ne font rien, moi j'agirai. J'ai dit que je me dirigeais vers la tourelle, tu te souviens ? Je tire une salve sur les Impies.

Pierre (Roark) : "Oh, super. Tu vas tirer sur un vaisseau qui fait dix fois la taille du nôtre..."

Jean (Tantos) : "Hé, t'as une meilleure idée ?"

Pierre (Roark) : "Ben, il ne serait pas déshonorant de se rendre..."

Denis (Jill) : "Allez, p'pa! On les combat, hein ?"

Pierre (Roark) : *(Grognement)* "Bon, si vous êtes tous candidats au suicide, qu'est-ce que vous pensez d'un peu de pilotage acrobatique pour esquiver le prochain tir ?"

Didier (MJ) : D'accord. Jackson fait ton jet d'Astrogation pour obtenir les coordonnées... Un 14 ? Oups, désolé. Tantos, fais ton jet pour ton canon. Ta compétence est là, en dessous de Mécanique. Tu as 2D+2 et l'Ordinateur de Visée d'un vaisseau de transport léger est à 2D, tu lances donc 4D+2. Comme vous êtes à portée moyenne et que la frégate n'esquive pas, tu as besoin d'un 15. Ouh, regardez-moi tous ces uns et ces deux! T'es pas à la fête aujourd'hui, n'est-ce pas ? Roark, la frégate tire à nouveau. Quelle est ta compétence en Pilotage ?

Pierre (Roark) : 5D+2. Je lance les dés... un 20.

Didier (MJ) : OK, ça augmente d'autant leur facteur de difficulté *(il lance des dés)*... une autre décharge de canon vous frôle, tandis que vous virevoltez pour l'éviter. Belle manoeuvre, capitaine! Ensuite ?

Jean (Tantos) : Je tire à nouveau!
Pierre (Roark) : On refait tous la même chose, je pense.
Didier (MJ) : Jackson ? Un 19 ? Bien, tu as les coordonnées. Encore un round et vous êtes tranquilles. Jean ? Non, c'est pas assez. Pierre ?... bien. *(Il lance à nouveau les dés pour le tir des Impériaux).* Aha! Ils vous touchent, mais *(il lance à nouveau des dés)* vos écrans tiennent bon. Un autre coup au but, et vous serez quand même dans de sales draps.
Pierre (Roark) : "Hop. Lancez l'hyperpropulsion!"
Didier (MJ) : "Ououou...zzzzzTCHONK!" Un milliers de points lumineux se transforment en lignes brillantes et vous êtes déjà loin.
Agnès (Jackson) : "Ouf."
Denis (Jill) : "Génial!"
Jean (Tantos) : "Je pense que nous sommes hors de danger maintenant."
Didier (MJ) : Pas sûr. Il y a un cliquetis sinistre qui provient de la coque supérieure, et le générateur semble subir de légères fluctuations. Les écrans n'ont peut-être pas absorbé complètement le dernier tir...

Jouer un rôle

Souvenez-vous toujours que le but du jeu, c'est de raconter une histoire intéressante, de créer votre propre "film". Le maître de jeu fournit à cette fin l'intrigue et les adversaires, mais un film a toujours besoin de dialogues spirituels et de personnages attachants. C'est à vous d'apporter cela.

Les jeux de rôle sont à mi-chemin des jeux habituels et des pièces de théâtre. Dans une pièce, chaque acteur a un rôle, et on attend de lui qu'il le garde jusqu'à ce qu'il sorte de scène. C'est à dire qu'il doit parler avec les mêmes mots, le même accent et de la même façon que son personnage, tout en agissant comme celui-ci agirait.

Jouer un rôle peut être très amusant. Avant de vous lancer, réfléchissez sérieusement à quoi ressemble votre personnage. Lisez en détail la présentation qui est faite de lui sur sa fiche, et essayez d'y ajouter quelques détails de votre cru.

Essayez de vous imaginer à sa place. Comment parle-t-il ? Comment pense-t-il ? Qu'est-ce qu'il aime faire et qu'est-ce qui l'ennuie ? Pourquoi a-t-il rejoint la Rébellion ? Quelles sont ses aspirations ultimes ? Comment réagit-il vis à vis des personnages des autres joueurs ?

Badinage

Une des caractéristiques les plus attachantes des films de la série *Guerre des Etoiles*, c'est le badinage, les plaisanteries que s'échangent les personnages.

Luke : Il n'y a pas d'autre moyen d'en sortir.
Yan : Je ne peux pas les retenir éternellement! Maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?
Leia : Quel sauvetage! Quand vous êtes venus, vous n'aviez pas un plan pour repartir ?
Yan *(désignant Luke)* **:** Demandez au cerveau, joli coeur.

Même au coeur des dangers les plus mortels, les personnages trouvent toujours le temps d'échanger une pique ou de faire une blague ou deux. Ce genre d'interaction est très amusant... et vous pouvez vous y mettre aussi.

Inventez une façon originale de parler et de formuler ses phrases pour votre personnage. Ensuite, quand vous parlez pour lui, faites-le de cette façon. Pensez à l'exemple de partie, ci-dessus. Le Contrebandier de Pierre est cynique, mais reste calme devant le danger : "Oh, super." Le Chasseur de Prime de Jean est un dur-à-cuire : "...ils *vous* transformeront en chair à Wampa aussi. Vous voyez ce que je veux dire ?" Le Capitaine d'Agnès est pompeux et paternel : "Il pourrait y avoir quelques problèmes, jeune Garnet." La Gosse de Denis emploie le vocabulaire restreint et les phrases simples d'un petit enfant : "Génial!" Chacun d'entre-eux est un individu, avec ses façons propres de penser et de s'exprimer.

Ne parlez pas exactement comme *vous* le faites dans la vie de tous les jours. Si vous prenez un accent, ou si vous utilisez toujours le présent, ou encore si vous parlez d'une voix grave, les autres joueurs sauront toujours quand vous vous exprimez en tant que personnage.

Personnalité

Réfléchissez aux sentiments qu'éprouve votre personnage envers ceux des autres joueurs. Est-il impressionné? Dédaigneux? Les aime-t-il? Amical? Envieux? Agissez en conséquence.

Qu'attend votre personnage de la vie ? Du pouvoir ? De l'amour ? De l'argent ? De l'aventure ? Une existence paisible que l'Empire lui empêche de connaître ? La vengeance ? Comment tout cela peut-il affecter ses actes ?

Coopération

Le dernier détail que vous ne devez pas perdre de vue, c'est que vous appartenez tous à la Rébellion. Quoi que vous ressentiez envers les autres personnages, vous devez coopérer avec eux pour aider la Rébellion et combattre les sbires de l'Empereur. Il est très bien d'échanger quelques sarcasmes avec les autres joueurs, tout comme le font les personnages des films. Mais n'oubliez pas que si vous commencez à vous quereller sérieusement, si les désaccords causent des tensions dans le groupe, vous risquez de faillir au service de la Rébellion. Vous pouvez être jeté en prison, échouer dans votre mission, ou même mourir.

Que la Force soit avec vous

Vous êtes maintenant prêt à jouer. Il y a encore beaucoup de choses que vous ignorez - comme, par exemple, comment sont calculés les facteurs de difficulté - mais vous pourrez apprendre ça en cours de route. Vous avez maîtrisé les bases.

Vous êtes prêt à vous embarquer pour un voyage dans le vide interstellaire, à vous mêler aux héros et à la lie de la galaxie, à vous joindre à la lutte titanesque qui oppose le Bien et le Mal, le grand conflit connu sous le nom de...

STAR WARS

...et que la Force soit avec vous.

SECTION DU MAITRE DE JEU

Chapitre un
Une introduction à la maîtrise du jeu

Que doit *exactement* faire un maître de jeu ?

Le maître de jeu présente des aventures pour le plus grand plaisir de ses joueurs. Ces derniers jouent à être des membres de la Rébellion : ils incarnent des personnages pittoresques, font des réflexions avisées du genre "Tout ça ne me dit rien qui vaille," affrontent des adversaires de plus en plus puissants et de plus en plus méchants, et font exploser des soldats impériaux, des chasseurs TIE, des Quadripodes Impériaux et de petit astéroïdes avec la plus grande désinvolture. En tant que MJ, c'est à vous de vous occuper de *Tout Ca* : des méchants, des soldats impériaux, de l'intrigue, des personnages secondaires que rencontrent les joueurs, de l'univers entier et de tout ce qu'il contient.

Vous vous comportez comme un arbitre, décidant si les personnages contrôlés par les joueurs peuvent accomplir ce qu'ils ont l'intention d'entreprendre. Quand vous décrivez une situation aux joueurs ; ils décident de ce qu'ils veulent faire et vous font part de leurs intentions. Ensuite vous lancez les dés (ou leur demandez de le faire) et, à l'aide des règles et de votre conception de ce qui est possible ou pas, vous décidez s'ils réussissent ou s'ils échouent. Vous dites alors aux joueurs ce qui se produit, avant de leur demander ce qu'ils font ensuite. En même temps, vous jouez les rôles de tous les personnages non-joueurs qu'ils rencontrent, décidant comment ceux-ci agissent et déterminant si *leurs* actions sont, ou non, couronnées de succès.

Il vous faut même faire encore plus : vous devez lier les scènes d'action avec une histoire et fournir un but, des obstacles, des rencontres intéressantes aux personnages de vos joueurs avant de mettre en scène un grand final.

Maîtriser un jeu de rôle est plus difficile que d'y jouer. Tout ce qu'un joueur a à faire, c'est se mettre dans le rôle qu'il incarne ; il n'a même pas besoin de bien connaître les règles. Il peut faire confiance au maître de jeu et aux autres joueurs pour qu'ils le remettent sur le droit chemin, s'il commet une erreur.

Mais, être maître de jeu peut aussi être extrêmement gratifiant. Vous êtes ainsi le seul à savoir ce qui se passe *vraiment*, tout en créant un univers entièrement imaginaire avec l'aide de vos joueurs.

A la base, la tâche du maître de jeu se décompose en trois activités : arbitrer, incarner les PNJ et maintenir la crédibilité de l'univers de jeu.

Arbitrer

"Arbitrer" signifie s'assurer que les joueurs se conforment aux règles du jeu, interpréter ces mêmes règles et aplanir les contestations de façon impartiale et raisonnable. En tant qu'arbitre, vous êtes censé connaître les règles au moins aussi bien que vos joueurs et, de préférence, mieux qu'eux. Vos décisions sont sans appel en cas de conflit. Quand les règles n'envisagent pas précisément une situation donnée, on attend de vous que vous décidiez ce qui se produit.

Incarner les personnages non-joueurs

Les personnages des joueurs sont les héros de l'histoire que vous élaborez avec leur concours. Mais il faut qu'il y ait aussi des employeurs, des méchants et des figurants. C'est à vous qu'il revient de jouer ces rôles. A l'instar des joueurs, vous êtes censé donner une personnalité originale, des traits des caractères et des croyances individuelles, à chacun des personnages que vous jouez.

Maintenir la crédibilité

L'univers de *La Guerre des Etoiles* est entièrement imaginaire. Pourtant, jouer demande aux joueurs et à vous-même de faire abstraction de votre incrédulité, afin d'agir comme si tout était réel. Plus le monde et les personnages sembleront "réels", meilleur sera le jeu de rôle.

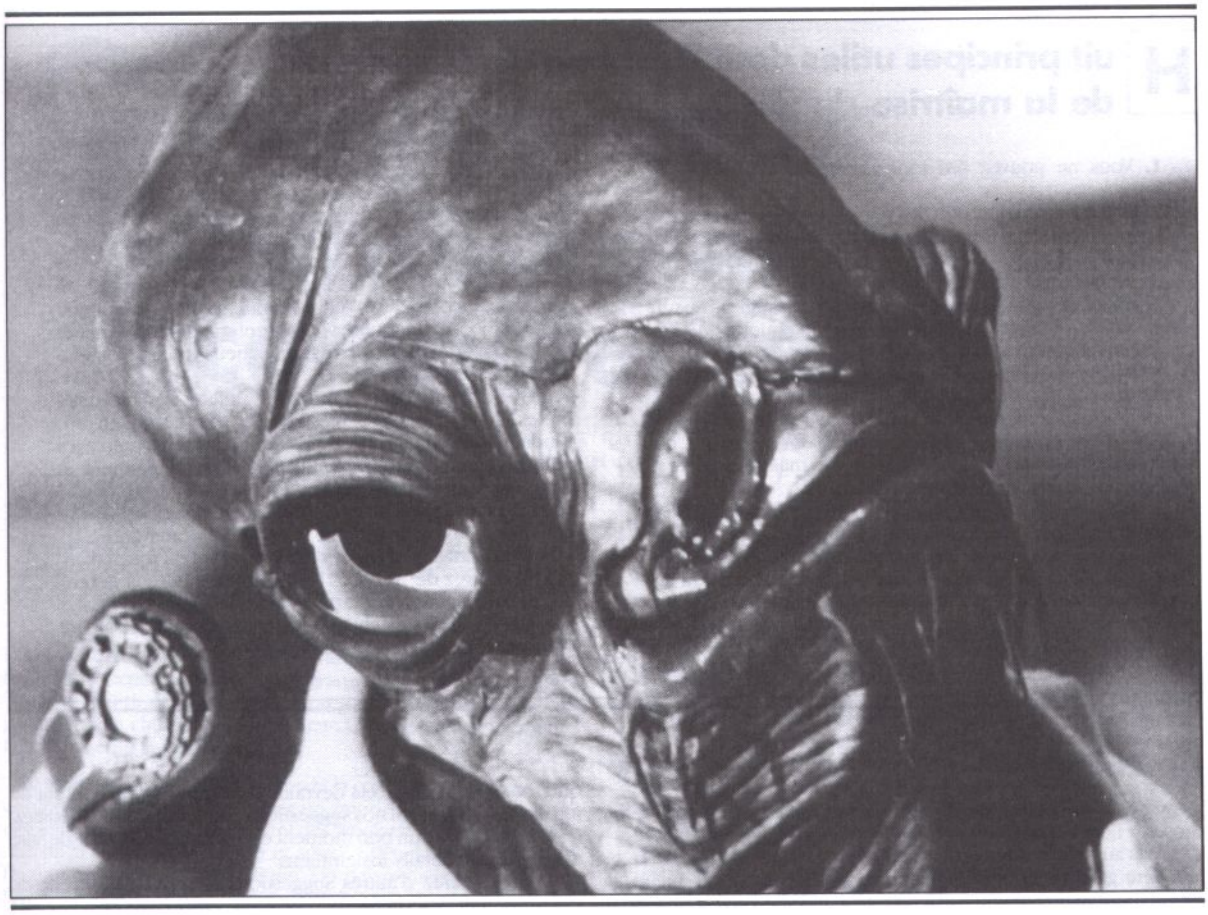
La plus grosse part de votre tâche consiste à rendre crédible l'univers et les personnages non-joueurs. C'est vous qui dites à vos joueurs ce qu'ils voient et ce qu'ils sentent ; vous êtes le créateur du décor et de l'ambiance. Des aventures prêtes à jouer comme "Percée Rebelle" (voir page 100), vous aident en décrivant les rencontres que font les joueurs. Mais c'est à vous d'insuffler la vie dans ces descriptions.

Soyez prêt à improviser au quart de tour. Si les joueurs capturent un soldat de l'Empire et le menacent de mort pour qu'il leur révèle le mot de passe du jour, soyez inventif ; dites leur un mot de passe erroné, laissez le soldat leur cracher à la figure, ou essayer de les convaincre de se rendre. Une aventure prête à jouer ne peut pas fournir tous les petits détails "qui font vrai", c'est à vous de les apporter.

N'oubliez pas que les personnages ont cinq sens. Lorsque vous dites à un joueur ce qu'il voit, dites-lui aussi ce qu'il entend - bruits de la nature, de machines, ou de voix - ce qu'il sent et ce qu'il ressent. Les perceptions sensorielles entretiennent la crédibilité.

Soyez cohérent. L'univers n'est pas soumis à l'arbitraire ; s'il y a un chasseur TIE endommagé dans un coin du hangar à un moment donné, il y sera encore au suivant, ou s'il n'y est plus, il y aura une bonne raison à cela. Si vous décrétez qu'un joueur ne peut pas utiliser une compétence pour accomplir une action particulière pendant une aventure, ne lui dites pas qu'il peut le faire dans la suivante, à moins que vous ayez une explication valable à lui donner.

Soyez attentif aux besoins de vos joueurs. S'ils veulent manifestement des descriptions supplémentaires, donnez leur plus de détails sur ce qu'ils voient. S'ils s'ennuient pendant votre brillant discours et piaffent d'impatience de passer à l'action, accédez à leur désir. Répondez à toutes les questions raisonnables avec le sourire (ou, au moins, abstenez-vous d'envoyer des objets à la tête de ceux qui posent des questions inutiles).



Mettre de l'ambiance

Il y a une dernière chose que vous devez faire : maintenir le jeu dans l'esprit de *La Guerre des Etoiles*. Les histoires que vous élaborez avec vos joueurs doivent pouvoir être facilement portées à l'écran avec le label de Lucasfilm au générique final. Si ce n'est pas le cas, eh bien, vous vous amusez peut-être quand même, mais vous ne jouez pas vraiment à *La Guerre des Etoiles*.

Comment pouvez-vous agir pour que le jeu ressemble aux films ? Voici quelques suggestions :

• *Badinage*. Encouragez vos joueurs à parler "en tant que personnages" et à plaisanter entre-eux, comme le font les héros des films. Vous pouvez les aider en leur donnant l'exemple ; vos personnages non-joueurs peuvent badiner, eux aussi :

Joueur : "Excusez-moi, pouvez-vous me dire comment aller au Centre de Messagerie Impérial ?"

Maître de jeu (en tant que PNJ) : "Bien sûr. Mais vous ne voulez quand même pas vous rendre là-bas ?"

Joueur : "Si, si."

Maître de jeu : "D'accord, mon vieux. Sincères condoléances. Vous descendez le Boulevard Palpatine sur un kilomètre, avant de prendre à gauche, puis vous remontez trois blocs en direction de l'Imperium. Au fait, j'espère que vous avez prévu de prendre d'abord une douche ?"

• *Emprunter des éléments aux films*. Dès que vous en avez la possibilité, employez dans une aventure des détails pris dans les films. Dans l'aventure "Percée Rebelle", nous employons un Droïd qui ressemble beaucoup à D2-R2. Empruntez des personnages secondaires, des lieux et des événements quand vous en avez l'opportunité.

Maître de jeu : Un petit Droïd/coursier noir - du même type que celui que Chewbacca effraye en grognant quand il est sur l'Etoile de la Mort - fonce jusqu'à vous. Il fait "bip bip bip buzz oïnk" et vous adresse des signaux lumineux.

• *Extra-terrestres*. Les joueurs ont souvent affaire à des personnages non-joueurs. Dans ce cas, pourquoi employer un humain d'apparence normale, alors que vous pouvez renforcer l'atmosphère en utilisant un extra-terrestre ? Cependant, il vous faut consacrer un peu d'attention à vos extra- terrestres. Donnez-leur un mode original de communication, une apparence crédible, et caetera (voir page 81).

• *Décors de science-fiction*. Quand les personnages de *La Guerre des Etoiles* entrent dans un bar, celui-ci ne ressemble pas au troquet du coin de votre rue. On y trouve des extra-terrestres, des gens qui reniflent des gaz aux couleurs étranges, une chose dans un coin qui glousse en s'amusant avec un petit générateur d'étincelles électriques et une créature dont les lèvres descendent jusqu'au nombril qui vous demande ce que vous voulez boire. Quand ils ressortent, le décor ne ressemble ni à Clermont-Ferrand, ni à Cergy-Pontoise par un beau jour de printemps. Il y a deux soleils, ou bien tout est rouge, ou encore on surplombe de très haut la surface d'une géante gazeuse balayée par des vents terrifiants. Les joueurs peuvent s'en moquer - et continuer à se comporter comme s'ils étaient dans le Poitou - mais le décor reste, et en le rappelant à leur mémoire, vous pouvez leur faire prendre conscience qu'ils ne sont décidément pas en Haute-Provence...

• *Echelle grandiose*. Dans *La Guerre des Etoiles*, tout est **grand**. On n'y fait pas sauter des ponts, mais carrément des planètes. Faites-donc toujours les choses en grand (voir page 93).

• *Jargon pseudo-scientifique*. Dans *La Guerre des Etoiles*, les vaisseaux n'ont pas des radars, mais des senseurs. Les robots n'ont pas des moteurs, ils ont des servo-mécanismes. Les dépanneurs n'emploient pas des clés à molettes, mais des hydro-compresseurs. N'appelez jamais un véhicule une voiture, si vous pouvez l'appeler un landspeeder ; même une machine à coudre doit être nommée Droïd-couturier. Employer des termes "terrestres" est banal, recourez plutôt à des mots inventés.

Huit principes utiles dont il est bon de se souvenir à propos de la maîtrise du jeu

1. Vous ne pouvez pas tout apprendre en une seule fois.
2. Essayez de comprendre les règles et parlez-en avec vos joueurs. S'ils vous demandent de décrire quelque chose, faites-le. Laissez-les s'inquiéter quant à l'importance réelle de ce que vous décrivez.
3. Attendez-vous à devoir développer les règles. Aucun ensemble de règles ne peut être aussi ingénieux que vos joueurs. Employez donc votre bon sens pour résoudre les problèmes qui peuvent se poser et continuez à jouer. Ne perdez pas trop de temps à consulter des points de règles mineurs. Réservez-vous le droit de changer éventuellement votre opinion sur l'interprétation des règles. ("C'est comme ça que je vois les choses ce soir, mais je changerai peut-être d'avis après y avoir réfléchi.")
4. Attendez-vous à faire quelques erreurs. Reconnaissez-les. Dites "Oups", rejouez éventuellement le point litigieux et continuez la partie. Ne revenez cependant pas tout le temps sur vos décisions. Parfois, il faut que quelqu'un prenne une décision arbitraire, et cette personne, c'est vous.
5. Soyez juste. Gagnez la confiance de vos joueurs. Ils accepteront toujours les erreurs de règles et les hésitations, tant qu'ils auront la conviction que le maître de jeu ne s'acharne pas contre eux et ne fait pas de favoritisme.
6. Soyez impartial. Lorsque vous jouez les méchants de vos aventures, soyez aussi intelligent et plein de ressource (ou stupide et incompétent) qu'ils devraient l'être. Mais quand vient le moment d'arbitrer les affrontements entre eux et vos joueurs, en tant que maître de jeu, vous devez être absolument impartial.
7. Soyez préparé. Pour commencer, utilisez des aventures prêtes à jouer comme "Percée Rebelle". Etudiez-les en profondeur. Réfléchissez à la façon dont vous présenterez les personnages et les événements qu'elles contiennent et anticipez les réactions de vos joueurs. Plus tard, quand vous concevrez vos propres aventures, mettez de l'ordre dans vos pensées avant que la partie ne commence.
8. Soyez distrayant. Donnez de la consistance à vos personnages, essayez de "rendre" l'ampleur fabuleuse et le sens de l'émerveillement qui caractérisent *La Guerre des Etoiles* et faites en sorte que chaque instant soit aussi débordant d'action et de suspens qu'il peut l'être.

Du calme!

Avez-vous l'impression que tout ça représente beaucoup de choses à faire ? D'une certaine façon, vous avez raison. Mais ce n'est pas aussi compliqué que ça en a l'air. Les jeux de rôle de la première génération ne donnaient *aucune* indication et aucun conseil pour maîtriser une partie, et tout le monde s'en est quand même sorti. Alors, ne vous inquiétez-pas ; détendez-vous. Laissez-vous aller, et faites confiance à votre bon sens et à votre imagination. Ne vous acharnez pas trop à essayer de faire en sorte que tout soit comme cela devrait être. Rappelez-vous : le but du jeu est de s'amuser. Si nos suggestions vous embarrassent, laissez-les de côté. Passer un bon moment est plus important que de faire attention aux détails insignifiants.

Vous trouverez d'autres suggestions concernant la tâche du maître de jeu dans la Section Aventure (voir page 86). Lisez-les quand vous en aurez le temps ou l'envie. Quoi qu'il en soit, votre prochaine étape consiste à en apprendre plus sur les règles, afin que vous puissiez remplir votre rôle d'arbitre.

Chapitre deux Attributs et compétences

Attributs

Il y a six *attributs* dans le jeu : *Dextérité*, *Savoir*, *Mécanique*, *Perception*, *Vigueur* et *Technique*. Chacun d'eux est une estimation chiffrée d'un trait important d'un personnage.

La **Dextérité** mesure la coordination, le sens de l'équilibre et l'agilité. Un personnage avec une grande Dextérité est capable d'esquiver un tir de blaster, tout en restant en équilibre sur une poutrelle de la charpente d'un hangar. Un personnage avec une faible Dextérité est maladroit.

Le **Savoir** représente l'éducation et la connaissance des faits et des données. Un personnage avec un grand Savoir peut tout vous dire sur les rituels d'accouplement des Wookiees, sur les particularités de la géologie planétaire et sur des détails mal connus de l'histoire de la Vieille République. Un personnage avec peu de Savoir n'est rien d'autre qu'un parfait ignorant. Le Savoir est employé chaque fois que vous voulez déterminer si un personnage a des connaissances sur un sujet donné. Le facteur de difficulté à utiliser dépend de sa familiarité avec le sujet en question et de la complexité de l'information à obtenir.

Mécanique est l'abréviation de "sens de la mécanique". Il s'agit de la capacité instinctive à contrôler des véhicules et d'autres machines complexes. Un personnage bon en Mécanique fait un excellent pilote. Tandis qu'un personnage faible dans cet attribut a beaucoup de contraventions pour excès de vitesse.

La **Perception** mesure l'acuité des sens, l'aptitude à interpréter le comportement des autres et le sens de l'observation. Un personnage ayant une bonne Perception peut entendre un soldat impérial bailler. Un personnage faible dans cet attribut aura par contre des difficulté à savoir quand ses camarades se moquent de lui. La Perception est employée quand on veut déterminer si un personnage voit ou entend quelque chose qu'il pourrait ne pas remarquer, ainsi que lorsqu'il veut user de persuasion à l'encontre de personnages non-joueurs.

La **Vigueur** mesure les prouesses physiques, y compris la résistance à l'effort, les facultés de guérison et les aptitudes athlétiques, ainsi que la force brute. Un personnage possédant une grande Vigueur peut transporter un Wookiee blessé sur des kilomètres. Un personnage ayant une faible Vigueur aura, quant à lui, des problèmes à soulever un gros paquetage.

Technique est une abréviation pour "aptitude à la technique". Un personnage avec une bonne Technique a un don naturel pour tout ce qui est technologie et peut savoir comment réparer une unité de senseurs anachrons multiphasés hypertechnologiques, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Par contre, un personnage faible en Technique aura des problèmes pour trouver le bouton de mise en marche. On emploie la Technique, quand un personnage essaye de savoir à quoi sert une machine, comment elle fonctionne ou comment on peut la réparer.

Jets de compétences et d'attributs

Quand devez-vous faire un jet ?

...Chaque fois qu'un personnage essaye d'accomplir une action importante. Ne demandez pas de jet, quand quelqu'un veut simplement traverser une pièce ou se gratter le nez. Ni même s'il pilote un landspeeder au travers d'une plaine rigoureusement plate, ou s'il serre un écrou avec un hydro-compresseur. S'il s'agit d'une action à la portée du premier venu, ne perdez pas votre temps.

Quel type de jet faire ?

En principe, vous devez employer les compétences de préférence aux attributs. Dès qu'un personnage essaye de faire quelque chose, reportez vous aux règles concernant les compétences (voir plus loin) pour savoir laquelle il utilise.

Mais il peut arriver qu' un personnage essaye d'accomplir une action qui n'est couverte par aucune des compétences du jeu. Ainsi, par exemple, il n'y a pas de compétence pour la jonglerie.

Dans ce cas, vous devez employer l'attribut relatif à ce que fait le personnage. Si la force physique est le facteur déterminant, utilisez sa Vigueur ; si ce sont les connaissances, utilisez son Savoir. Quand un personnage jongle, c'est son adresse qui est importante, donc vous employez sa Dextérité.

En d'autres termes, les compétences sont des sortes d'attributs spécialisés. Si vous n'avez suivi aucun entraînement au maniement des blasters, vous faites appel à votre dextérité naturelle quand vous en utilisez un. Quand vous commencerez à en savoir plus sur ces armes, vous vous spécialiserez et vous développerez une compétence indépendante.

En fait, les compétences inscrites sur les fiches de personnages ne sont pas les seules qui peuvent exister dans le jeu. En dessous de chaque attribut, il est prévu une ligne sur laquelle les joueurs peuvent écrire le nom d'une éventuelle nouvelle compétence. Si un joueur veut se spécialiser dans un domaine que ne recouvre aucune compétence, laissez-le faire et demandez-lui d'inscrire son nom sur la ligne adéquate, suivi de son code-dé. Par exemple, si un joueur veut apprendre à mieux jongler, laissez-le dépenser des points de compétence pour cela et dites-lui d'inscrire "Jonglerie" en dessous de "Dextérité".

Il arrive à l'occasion qu'un joueur veuille entreprendre quelque chose qui semble dépendre à parts égales de différents attributs et compétences. C'est rare, mais cela peut se produire. Dans ce cas, laissez le personnage employer celui ou celle dont le code est le plus élevé. Après tout, votre mission est de faire progresser l'histoire, pas de frustrer vos joueurs.

Exemple : Supposons qu'un personnage, qui est sur une planète inexplorée, veuille trouver un emplacement sûr pour installer son campement. Comme il n'existe aucune compétence en "Camping" dans *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*, laquelle allez-vous utiliser ? Vous pouvez recourir à survie ou à systèmes planétaires. Aucune ne correspond *précisément* à la situation, mais elles en sont suffisamment proches pour que les joueurs ne protestent pas.

Facteurs de difficulté

Comment exactement devez-vous calculer les facteurs de difficulté ?

C'est très simple.

Des règles spécifiques pour chaque compétence vous sont fournies un peu plus loin. Quand une de ces règles décrit une tâche spécifique, elle fournit son facteur de difficulté. En outre, elle précise le domaine général d'application de la compétence en question. Un personnage fera usage de cette dernière, chaque fois qu'il entreprend une action qui relève de son domaine d'application. Auquel cas, il vous faudra décider vous-même du facteur de difficulté à appliquer. Pour cela, vous avez juste alors à vous demander "A quel point est-ce facile à faire ?" et à vous servir des indications suivantes :

Tâches très faciles - Difficulté 5 : Si c'est très facile à faire, le facteur de difficulté est de 5. **Exemples :** Tirer à bout portant avec un blaster. Savoir qu'on appelle les Wookiees des Wookiees. Poser un plot de sécurité sur un Droïd.

Tâches faciles - Difficulté 10 : Des actions un peu plus compliquées, mais à la portée de la plupart des personnages, sont de difficulté 10. **Exemples :** Tirer avec un blaster à courte portée. Savoir que les Wookiees emploient des arbalètes. Remplacer les senseurs visuels d'un Droïd.

Tâches moyennement faciles - Difficulté 15 : Des actions qui réclament un peu de compétence et des efforts, sont de difficulté 15. **Exemples :** Tirer à portée moyenne avec un blaster. Savoir que les Wookiees aiment gagner. Réparer les servomoteurs d'un Droïd.

Tâches Difficiles - Difficulté 20 : Des actions assez délicates - qui demandent pas mal de compétence et, peut-être, un peu de chance aussi - sont de difficulté 20. **Exemples :** Tirer à longue portée avec un blaster. Connaître les coutumes et les habitudes alimentaires des Wookiees. Remettre en état un Droïd bien usé et endommagé.

Tâches très difficiles - Difficulté 30 : Les choses qui demandent une grande compétence, un effort réel, et auxquelles on doit consacrer toute son attention sont de difficulté 30. **Exemples :** Tirer à longue portée avec un blaster sur quelqu'un qui tente d'esquiver. Etre capable de manger à la table des Wookiees, tout en respectant leurs coutumes et en discutant longuement avec vos hôtes. Reconstruire complètement un Droïd qui a été réduit en pièces par des soldats impériaux.

Faut-il leur dire, ou pas ?

Est-ce qu'un joueur devrait savoir contre quel facteur de difficulté il fait un jet avant de lancer les dés ? Bien sûr... si tel est votre bon vouloir.

Quelquefois vous pouvez avoir envie de laisser vos joueurs dans l'expectative. D'autres fois une tâche est beaucoup plus facile, ou beaucoup plus ardue, qu'elle n'y paraît, et vous ne souhaitez pas qu'ils le sachent. Enfin, il arrive que vos joueurs n'aient pas assez d'éléments pour pouvoir faire une estimation raisonnable d'un facteur de difficulté.

Exemple : Roark a fait un atterrissage en catastrophe sur Tatooine avec son fidèle compagnon Wookiee, Nagraoao. Ce dernier a été blessé pendant l'accident, et la cuve de régénération et tout l'équipement médical ont été détruits. "Puis-je cautériser ses blessures avec mon blaster ?" demande le joueur de Roark au maître de jeu. Celui-ci lui répond avec un sourire sadique : "Mmm, une idée intéressante. Pourquoi ne ferais-tu pas un jet en Médecine ?"

"Super, j'ai 2D+2," dit le joueur de Roark. "Quel est mon facteur de difficulté ?"

"Ooh, tu n'es sûr de rien. Pourquoi ne te contentes-tu pas de lancer les dés ?"

Le Wookiee proteste.

Utilisez votre appréciation personnelle. Ne révélez un facteur à vos joueurs que si vous le voulez bien ou s'il est raisonnable qu'ils le sachent. Ne dites rien si vous pensez qu'un peu de suspens s'impose.

Combien de temps cela prend-il ?

L'utilisation de la plupart des compétences prend un round de combat (Blaster, par exemple). Bien sûr, un joueur peut utiliser plusieurs compétences au cours d'un même round, s'il en accepte le prix (voir page 12).

Certaines compétences prennent aussi plus de temps. Un joueur, par exemple, ne finira pas une partie de poker en cinq secondes ; jouer demande un petit moment, au moins quelques minutes. Un personnage qui utilise sa compétence en Jeu, ne fera un jet que de temps en temps, pour savoir comment évolue la partie.

La description de chaque compétence indique sa durée d'utilisation. Si elle est supérieure à un round de combat, l'utilisateur *ne peut pas* prendre un round de préparation pour obtenir un D supplémentaire ; cette dernière règle ne s'applique qu'aux compétences qui durent un round de combat.

Faites du jeu de rôle

Dans de nombreux cas, une compétence peut être employée pour résoudre une situation qui se prête parfaitement au jeu de rôle. Par exemple, si un joueur essaye de négocier avec un contrebandier pour qu'il l'emmène sur une autre planète, vous pouvez avoir envie d'entrer dans la peau du contrebandier et de négocier le prix du voyage avec lui. Ne le laissez alors pas s'en tirer en disant : "Bon, je, euh, j'utilise ma compétence en Marchandage." Dites-lui qu'il doit effectivement marchander.

Effectuez le jet de Marchandage vous-même, en secret, et tenez compte du score obtenu pour déterminer le résultat de la négociation. Quoi qu'il en soit, prenez également en considération la prestation du joueur ; s'il a été particulièrement bon ou mauvais, modifiez en conséquence son jet de Marchandage.

En général, jouer vraiment des situations est bien plus satisfaisant - et intéressant - que de se contenter de faire des jets de dés. Dans certaines circonstances, cependant, vous n'aurez pas le choix ; un *personnage* est parfois bien plus compétent que son joueur. (Pierre peut ainsi être un négociateur lamentable, tandis que son personnage possède une compétence élevée en Marchandage). Dans ce cas, donnez plus d'importance au jet de dés qu'au jeu de rôle.

Interpréter les jets (optionnel)

Parfois, vous pouvez avoir envie de savoir *comment* un personnage a accompli une action : s'il l'a vraiment très bien réalisée ou s'il a saboté le travail. Pour cela, employez le résultat de son jet de dés pour vous faire une idée de la qualité de sa prestation. Comme nous ne voulons pas trop nous embarrasser de détails ici, il suffit de dire qu'un jet *bien* supérieur au facteur de difficulté représente un succès spectaculaire, et qu'un jet *bien* inférieur se traduit par un échec lamentable.

Exemple : Roark Garnet a acquis un peu d'expérience et il a maintenant un code de 5D+1 en Réparation de Vaisseau. Après un combat, il essaye de remettre en état son appareil. Le maître de jeu a décidé que son facteur de difficulté serait de 10. Roark obtient 21 aux dés : le double de ce qui lui était demandé. En conséquence, le maître de jeu décrète que non seulement le vaisseau est réparé, mais que Roark a aussi découvert une hydrovalve défectueuse qui réduisait la puissance de ses propulseurs ; une fois réparée elle a pour conséquence d'augmenter de 1 la Vitesse Sub-luminique de l'appareil, ce qui la fait passer à 2D+1.

Descriptions des compétences

Dextérité

Compétences originales

La ligne disponible sous les compétences en Dextérité a été laissée vierge pour que les joueurs ajoutent celles qu'ils désirent (voir page 29). Entre autres, il est fréquent que les personnages acquièrent des compétences supplémentaires en armes.

Les armes les plus répandues dans l'univers de *La Guerre des Etoiles* sont les blasters et les armes blanches. Elles sont employées à l'aide des compétences du même nom.

Quelques fiches de personnages ont également une compétence en arme archaïque, telle que l'arbalète wookiee ou le sabre-laser Jedi. Cela signifie que ces personnages ont suivi un entraînement au maniement de ces armes. Cette compétence est employée de la même façon que les autres compétences en armes (Blaster ou Armes Blanches), mais ne concerne que l'arme spécifiée.

Les personnages peuvent apprendre à se servir d'armes archaïques ou inhabituelles en cours de jeu. Le cas échéant, demandez au joueur d'inscrire le nom de l'arme sur la ligne disponible en dessous des compétences en Dextérité. Au départ, le code-dé est égal à celui de cet attribut. Le joueur a éventuellement la possibilité de décider d'allouer des dés de son potentiel initial ou de dépenser des points de compétence (voir page 15) pour l'augmenter.

Un personnage peut prendre une arme et tenter de s'en servir, même s'il ne l'a jamais employée auparavant. Dans ce cas, utilisez son code en Dextérité plutôt que celui d'une compétence.

Durée : un round de combat.

Luke : Qu'est-ce que c'est ?
Ben : Le sabre-laser de ton père. C'est l'arme des Chevaliers Jedi. Elle est plus maniable et plus précise qu'un pistolaser.

Blaster

Cette compétence est employée pour manier un blaster. Un jet réussi indique que vous avez touché votre cible. Elle peut être utilisée avec des pistolets-blasters (ou pistolasers), des fusils-blasters, des blasters lourds et tous les autres blasters. Elle ne concerne cependant pas les blasters sur affût ou ceux qui doivent être maniés par plusieurs personnes (employez alors la compétence en Armes Lourdes), ni ceux qui sont montés sur les vaisseaux spatiaux (compétence en Canons de Vaisseau).

Durée : un round de combat.

Parade à Mains Nues

Permet de parer une attaque d'un autre personnage dans un combat rapproché, s'il n'a pas d'arme. C'est une compétence de réaction (voir page 12).

Durée : instantanée.

Esquive

Permet d'esquiver un tir de blaster ou d'une autre arme à feu, ainsi que les grenades. C'est une compétence de réaction (voir page 12).

Durée : instantanée.

Grenade

Effectuez un jet de compétence quand un personnage lance une grenade. Un succès signifie que la grenade a atteint sa cible ; un échec veut dire qu'elle se "disperse" (voir page 49).

Durée : un round de combat.

Sispéo : Parce qu'il tient... un détonateur thermal!

Armes lourdes

La compétence en Armes Lourdes sert à manier les blasters montés sur des véhicules (comme ceux des moto-jets du *Retour du Jedi*), ainsi que toutes les armes qui ne sont pas employées pour les combats spatiaux et qui ne sont pas des armes de poing : turbolasers, canons-lasers, etc. Pour les armes de poing, utilisez la compétence en Blaster ; pour les combats spatiaux employez la compétence en Canons de Vaisseau.

Durée : un round de combat.

Contrôleur : Préparez les canons ioniques... Feu!

Parade avec une Arme Blanche

Permet de parer avec une arme blanche. C'est une compétence de réaction (voir page 12).

Durée : un round de combat.

Armes blanches

Cette compétence est employée quand un personnage utilise en combat une arme blanche ou contondante quelconque ; que ce soit la crosse d'un blaster, un gaderfii ou une baïonnette.

Durée : Un round de combat.

Savoir

"Que sais-je sur les Mon Calamari ?"

La plupart des compétences en Savoir sont employées pour répondre à des questions comme celle-ci. Les personnages des joueurs ont grandi dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*, et sont censés connaître beaucoup de choses à son sujet. Ce n'est pas le cas des joueurs eux-mêmes qui en savent beaucoup moins qu'eux. Les compétences en Savoir vous permettent de décider si oui ou non vous devez révéler une information quand ils vous la demandent.

Lorsqu'un joueur vous demande une information particulière ("Combien y-a-t-il de planètes dans le système Almakar ?"), servez-vous des indications suivantes pour déterminer le facteur de difficulté de cette question :

- Très facile ("Tout le monde sait ça!") : 5.
- Facile (information courante) : 10.
- Moyennement facile (une chose qui n'est pas secrète, sans être connue de tous) : 15.
- Difficile (une chose qui demande des connaissances particulières sur le sujet) : 20.
- Très difficile (une chose que seul un expert peut savoir) : 30

Un jet de compétence supérieur ou égal à ce facteur de difficulté indique que le personnage "sait".

Si un joueur pose une question qui est plutôt d'ordre général ("Qu'est-ce que je sais sur les moto-jets ?"), ne déterminez pas de facteur de difficulté. Au lieu de cela, faites faire un jet de compétence au joueur et servez-vous du résultat obtenu pour apprécier les connaissances de son personnage sur le sujet en question :

- **5** signifie qu'il est plutôt ignorant ; il sait que les moto- jets existent, mais pas grand chose de plus.
- **10** signifie qu'il possède les connaissances d'un profane ; il sait plus ou moins comment fonctionnent les moto-jets, mais il est incapable de dire quels sont les avantages et les inconvénients des différents modèles existants.
- **15** signifie qu'il a des connaissances générales assez larges sur le sujet (il connaît différents modèles de moto-jets et peut les identifier, mais il peut ne pas tout savoir sur leurs détails techniques).
- **20** signifie qu'il a des connaissances approfondies et détaillées, sans forcément être au courant de tous les petits détails (il sait tout sur les moto-jets, mais peut être surpris par des modifications apportées par leurs propriétaires).
- **30** signifie qu'il a des connaissances complètes et exhaustives (du genre que l'on acquiert quand on a travaillé dans la fabrication des moto-jets).

Compétences originales

Si un joueur veut que son personnage possède des connaissances qui ne sont pas couvertes par les autres compétences en Savoir, faites-lui noter ce qu'il veut connaître sur la ligne prévue à cet effet sur sa fiche. **Exemple :** Un joueur veut que son personnage ait des connaissances spécialisées sur les arts culinaires de l'univers de *La Guerre des Etoiles*, un sujet qui n'est abordé par aucune compétence en Savoir. Il écrit "Cuisine" sur la ligne prévue pour cela.

Au départ, le code-dé de cette compétence est le même que celui de l'attribut "Savoir". Pour l'augmenter, il peut éventuellement lui allouer des dés de son potentiel initial et dépenser des points de compétence (voir page 15).

Evidemment, vous pouvez vous interposer pour empêcher les joueurs d'abuser de cette règle. Ainsi, si un joueur choisit d'avoir une compétence en "Tactiques et Armes Secrètes Impériales", il vaudrait mieux qu'il ait une bonne explication à fournir concernant la façon dont son personnage a acquis ces connaissances.

Races extra-terrestres

Cette compétence englobe les connaissances concernant les races intelligentes non-humaines (ou, dans le cas de personnages extra-terrestres, concernant les humains et les autres races intelligentes) : les coutumes, les sociétés, l'apparence physique, les modes de pensée, etc.

Durée : un round de combat.

Luke : Ce sont bien les hommes des sables qui ont fait le coup. C'est signé, regardez : leurs épieux, leurs empreintes. Mais c'est la première fois qu'ils s'attaquent à si forte partie.

Ben : Ce n'est pas eux. C'est une mise en scène pour nous le faire croire. Ces traces suivent des lignes parallèles, alors que les hommes des sables marchent toujours en file indienne afin de cacher leur nombre.

Bureaucratie

Cette compétence englobe les connaissances concernant les administrations et leurs procédures. Elle peut être employée de deux façons. Tout d'abord, comme les autres compétences de Savoir, pour déterminer si un personnage a des renseignements sur une administration donnée (ex : comment se procurer le bon formulaire) ou sur les administrations en général (quel genre de formalités elles peuvent demander).

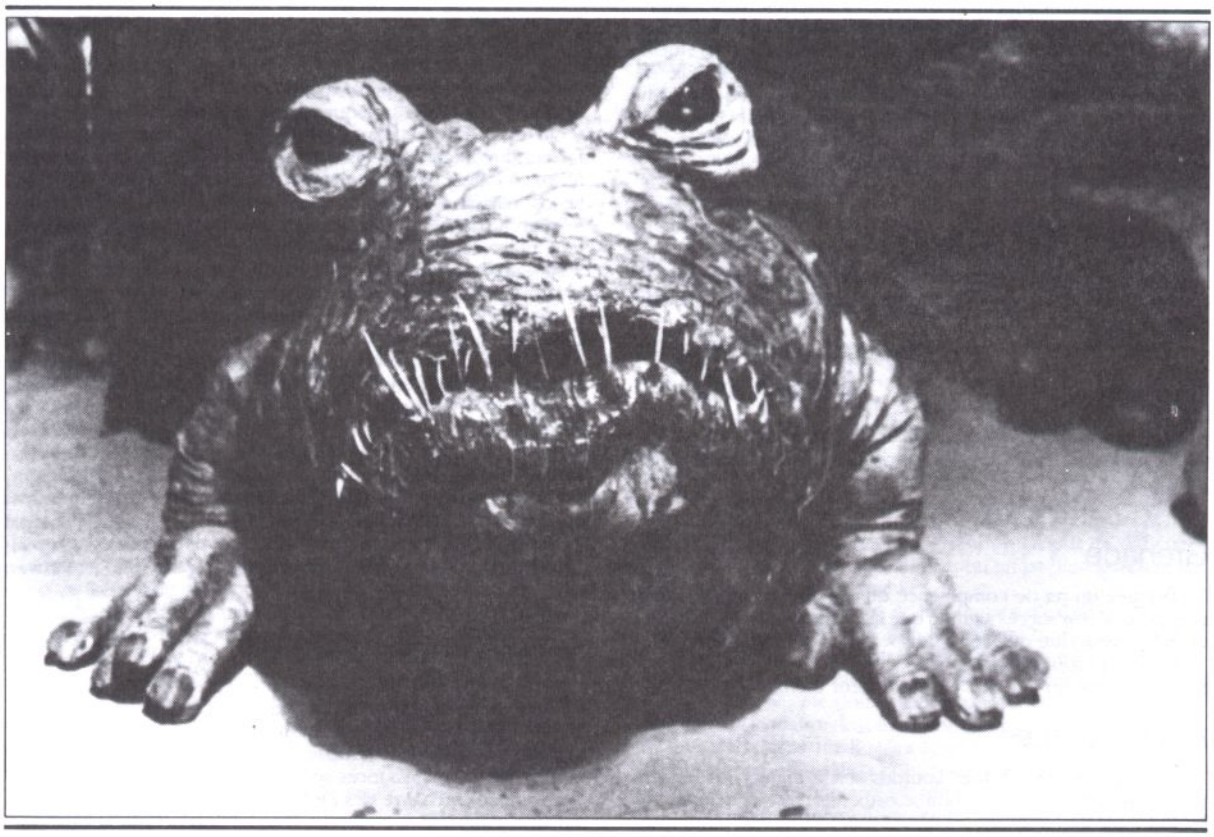
Elle peut aussi être utilisée, à l'instar de beaucoup de compétences de Perception (voir page 36), pour s'acquérir la coopération d'un bureaucrate. Une personne peu familiarisée avec les administrations peut se débattre pendant des heures avec des imprimés, des procédures et des fonctionnaires, sans obtenir ce qu'elle désire. Quelqu'un qui sait comment se comporter avec les fonctionnaires saura rapidement quel formulaire il doit remplir, quelle procédure il doit suivre et qui il doit rencontrer. Quand un personnage a besoin de l'approbation ou de la coopération d'une administration, déterminez un facteur de difficulté. Il dépendra à la base de l'accessibilité de ce que le personnage veut obtenir :

- Accessible à tous (savoir combien vous devez encore rembourser à votre banque pour que votre vaisseau vous appartienne) : 5.
- Accessible à presque tout le monde (savoir quels vaisseaux sont à l'astroport) : 10.
- Accessible à toute personne compétente (savoir ce que paye normalement une compagnie d'exportation aux vaisseaux qui transportent ses marchandises).
- Accessibilité relativement restreinte (trouver combien doit quelqu'un à sa banque pour rembourser son vaisseau) : 20.
- Accessibilité extrêmement restreinte (obtenir la permission d'atterrir avec votre vaisseau en plein milieu d'un carrefour très fréquenté) : 30.

La difficulté est modifiée par :

- Le caractère banal ou inhabituel de la requête. Les administrations ont des procédures bien établies pour répondre aux problèmes les plus ordinaires, mais n'aiment pas changer leurs règles ou établir de nouvelles procédures. Problème très banal : +0. Requête extrêmement inhabituelle : +10.
- L'état de l'administration elle-même. Riche et dynamique : +0. Pauvre et mal dirigée : +10.
- La confiance accordée par les fonctionnaires au personnage (Rebelle traitant avec des fonctionnaires de la Rébellion : +0 ; Criminel notoire négociant avec la police planétaire : +10).

Une fois le facteur de difficulté déterminé, faites un jet de compétence. S'il est réussi, le personnage obtient ce qu'il désire dans de courts délais (selon les circonstances cela pourra représenter quelques minutes ou quelques jours). Un échec signifie que sa



requête est refusée, qu'elle a été transmise à un autre service, ou que l'administration prendra des jours ou des mois pour rendre une décision.

Durée : Quand elle est employée comme une compétence de Savoir : un round de combat. Quand elle est employée comme une compétence de persuasion : une journée.

Bureaucrate impérial : Avez-vous un permis de port d'arme ?

Roark : Un permis ?

Bureaucrate impérial : Vous réalisez sans doute que vous êtes sur une planète soumise à des lois rigoureuses. Nous ne pouvons pas nous permettre de laisser n'importe quel marchand minable en virée tirer sur tout ce qui bouge.

Roark : *(il grommelle quelque chose).* Comment puis-je obtenir un permis ?

Bureaucrate impérial : Ca, je n'en sais strictement rien.

Cultures

Connaissance des cultures, us et coutumes planétaires.

Durée : un round de combat.

Langages

La langue usuelle de l'Empire s'appelle le Basique. Comme elle est parlée par presque tout le monde, il n'y a pas de problèmes de communication. Cependant, certaines régions de la galaxie n'ont que des contacts épisodiques avec l'Empire et leurs visiteurs peuvent rencontrer des difficultés. De plus, certains primitifs ne connaissent pas le Basique et certains extra-terrestres ne peuvent pas prononcer un langage humain (Chewbacca comprend parfaitement le Basique ; il n'arrive pas à en prononcer les mots).

La compétence en Langages est employée pour déterminer si un personnage peut comprendre ce qui est dit par quelqu'un s'exprimant dans une autre langue que le Basique. Il y a deux façons de s'en servir :

La façon réaliste qui exige que l'on prenne des notes : Quand quelqu'un dit quelque chose dans une langue étrange, faites un jet de compétence pour tous ceux qui l'entendent. Les facteurs de difficultés sont :

- Pour un dialecte ou un argot issu du Basique : 5.
- Pour une langue répandue ayant des traits communs avec le Basique : 10.
- Pour une langue répandue : 15.
- Pour un obscur langage (Wookiee) : 20.
- Pour un langage extrêmement obscur ou qui est normalement impossible à prononcer, pour des raisons physiologiques, par l'espèce à laquelle appartiennent les personnages : 30.

Si un personnage fait un jet supérieur ou égal au facteur de difficulté, il comprend le langage en question. Son joueur doit noter le nom de ce dernier sur sa fiche, de telle sorte que s'il le rencontre à nouveau, il saura désormais qu'il connaît ce langage.

La façon irréaliste qui est plus simple : même si les peuples emploient des langues différentes dans *La Guerre des Etoiles*, ils se comprennent la plupart du temps. Yan comprend Chewbacca et Greedo sans problème, tout comme Luke comprend Jabba-le-Hut. Quand un personnage dit quelque chose dans une autre langue que le Basique, déterminez un facteur de difficulté :

- Dire quelque chose de très simple ("Non.") : 5.
- Dire quelque chose de simple ("Tout ça ne me dit rien qui vaille.") : 10.
- Dire quelque chose de moyennement complexe ("Les munitions commencent à manquer.") : 15.
- Dire quelque chose de complexe ("Si j'avais su que tu étais déjà passé en vitesse-lumière, je n'aurais pas essayé d'ouvrir l'écoutille.") : 20.
- Employer des termes techniques complexes ("La croûte d'Endor est composée essentiellement de diorite et de feldspath, et bien que le soulèvement des plaques tectoniques ai produit des sites volcaniques actifs, ceux-ci sont généralement situés sur les lignes de force du champ magnétique planétaire.") : 30.

Plus la pensée que l'orateur essaye d'exprimer est complexe et obscure, plus le facteur de difficulté est élevé. Quiconque entend la déclaration doit faire un jet de compétence ; ceux qui obtiennent un score supérieur ou égal au facteur de difficulté la comprennent. De cette manière, tout le monde peut comprendre le Wookiee... de temps en temps.

Durée : un round de combat.

Greedo : Ou-ta gou-ta, Solo ? *(Allez-vous quelque part, Solo ?)*

Yan : Ah Greedo, mais tu tombes très bien. Tu m'évites d'aller voir ton patron. Dis à Jabba que j'ai enfin de quoi le payer.

Greedo : Soam pii-ta-lay. *(C'est trop tard, vous auriez dû le payer quand vous en aviez la chance).*

Systèmes planétaires

Employée comme les autres compétences du Savoir, celle-ci permet de connaître la géographie, les conditions météorologiques, les productions principales, etc, de différentes planètes et systèmes stellaires.

Durée : un Round de Combat.

Illégalité

Un personnage emploie cette compétence lorsqu'il veut entrer en contact avec la pègre, acheter des biens ou des services illicites, ou trouver quelqu'un acceptant de faire quelque chose d'illégal. (Veuillez noter, cependant, que du fait même que les lois impériales sont oppressives, beaucoup de choses parfaitement morales sont illégales).

Quand un personnage veut rencontrer quelqu'un par le biais de cette compétence, déterminez un facteur de difficulté en fonction de ce qu'il cherche (biens ou services) :

- Très commun (un avocat, un blaster) : 5.
- Commun (un voleur à la tire, des drogues) : 10.
- Moyen (un bon pickpocket, des drogues rares) : 15.
- Difficile (un expert en perçage de coffre fort, des armes lourdes) : 20.
- Très difficile (un cambrioleur réputé, un vaisseau spatial non déclaré) : 30.

Modifiez le facteur de difficulté en fonction de :

- La façon dont sont appliquées les lois. Trouver la pègre à Mos Eisley est facile (+0) ; la rencontrer sur une planète soumise à la loi martiale impériale ne l'est pas (+10).
- Si le personnage est déjà venu dans le coin par le passé, et s'il a établi des contacts à cette occasion (+0) ou non (n'est jamais venu dans ce secteur, ne parle pas la langue, ne connaît personne : +10).
- La confiance que peut accorder le "milieu" local au personnage. (Le personnage a la réputation d'être un escroc, mais du genre qui tient sa parole : +0. Le personnage est un indicateur connu : +10).

Si le jet en Illégalité est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le personnage peut trouver ce qu'il cherche. Pour l'obtenir, cependant, il lui faudra encore marchander (ou trouver un moyen de persuasion quelconque).

Durée : de un round de combat à une journée.

Ben : La plupart des meilleurs pilotes de la galaxie sont ici. Seulement, fais attention où tu mets les pieds. L'endroit est assez mal fréquenté.

Survie

Cette compétence englobe toutes les connaissances concernant la survie dans des milieux hostiles : déserts, jungles, océans, ceintures d'astéroïdes, etc. Elle peut être employée de trois manières différentes.

Premièrement, elle peut être utilisée comme n'importe quelle compétence du Savoir, quand un joueur demande une information concernant un élément de la nature.

Deuxièmement, quand un personnage est mis en danger par la nature, vous pouvez procéder à un jet de compétence pour voir s'il prend immédiatement la mesure qui s'impose : prendre un scaphandre spatial quand résonne l'alarme de dépressurisation, courir à contre-vent en cas de feu de forêt, etc. Choisissez un facteur de difficulté en fonction de la familiarisation que possède le personnage avec l'environnement concerné :

- Le personnage est parfaitement familiarisé ("Je connais ce territoire comme la paume de ma main.") : 5.

• Le personnage est familiarisé ("J'ai fait ce trajet une douzaine de fois, mon garçon.") : 10.
• Le personnage est relativement familiarisé ("Eh bien , je pense savoir ce qu'il faut faire.") : 15.
• Le personnage n'est pas familiarisé ("C'est ton premier voyage dans l'espace, fiston ?") : 20.
• Le personnage n'est absolument pas familiarisé ("Non! C'est mal! C'est pas bien d'ouvrir une porte dans l'espace. L'air fait "Whouf!" et puis s'en va. Tu m'piges ?") : 30.

Troisièmement, quand un personnage se trouve dans un environnement hostile, sans protection adéquate, il peut utiliser cette compétence afin de trouver ce qui lui est nécessaire pour vivre. Par exemple, si un personnage est perdu dans le désert, il peut employer sa compétence pour trouver de l'eau, en évaluant où il a des chances de trouver une oasis, où il peut creuser pour avoir un peu d'humidité, où il peut découvrir des plantes riches en eau. Une fois de plus, le facteur de difficulté dépend de la familiarisation du personnage avec l'environnement ; un habitant du désert trouvera facilement de l'eau dans ce milieu, tandis que quelqu'un qui n'y est pas habitué aura plus de difficultés (voir ci-dessus).

Dans tous les cas, vous devriez laisser les joueurs employer leurs propres connaissances. Si vous dites "Vous entendez un bruit d'impact et une alarme se déclenche aussitôt," et qu'un joueur annonce immédiatement "Je cours mettre mon scaphandre," ne l'obligez pas à faire un jet de dés ; sa réaction instantanée suffit. Par contre, faites effectuer un jet aux joueurs qui n'ont pas réagi immédiatement pour savoir s'ils agissent de même, ou s'ils se perdent en vaines actions. De même, si un joueur vous décrit une façon plausible de trouver de l'eau dans le désert, ne lui demandez pas de faire un jet ; il n'y a rien de plus frustrant pour les joueurs que d'avoir la sensation de ne pas contrôler leurs personnages. Vous devez les encourager à se mettre dans la peau de ces derniers, mais sans les y contraindre.

D'un autre côté, si sa méthode pour trouver de l'eau vous paraît étrange, demandez au joueur de faire quand même un jet. Et si vous n'avez aucune idée de ce qu'il faut faire dans le blizzard, laissez vos joueurs "imaginer quelque chose", même si vous avez la conviction qu'il n'y a pas moyen de survivre.

Durée : un round de combat quand on l'emploie comme une compétence du Savoir ou pour réagir à un danger ; une heure pour chercher de quoi survivre.

Jedi Raté : Il n'y a pas de bars sur des kilomètres à la ronde ?
Maître de jeu : J'en ai bien peur.
Jedi Raté : OK, j'utilise ma compétence en Survie pour trouver de la gnôle.
Maître de jeu : Ta compétence en Survie ?
Jedi Raté : Ils disent là qu'on peut l'employer pour trouver ce qui est nécessaire pour vivre.
Maître de jeu : Mais, je ne pense pas que...
Jedi Raté : Puisque je te dis que je ne peux pas vivre sans alcool.

Technologie

La connaissance de différents types d'équipement : performances, modèles, prix couramment pratiqués, etc... Elle est employée comme les autres compétences du Savoir.

Durée : un round de combat.

Roark : Mais, bien sûr que je connais ce type de vaisseau. C'est un transport de classe *MaKing* fabriqué par la Générale Electrospatiale. Les ailettes à l'arrière indiquent que c'est un modèle Janako construit sous licence locale. Il me semble qu'il a subi des modifications des sabords de ses canons ; on lui a peut être rajouté des armes. Ca peut être mauvais signe.

Mécanique

Compétences en pilotage de véhicules

Beaucoup de compétences mécaniques sont employées pour piloter des véhicules.

N'importe quel personnage issu d'une société technologiquement avancée (c.a.d. presque tout le monde, à l'exception des Ewoks et des Indigènes Endurcis) peut faire démarrer et piloter un véhicule sans rencontrer trop de problèmes. Aussi longtemps qu'il restera sur du terrain facile, qu'il ne tentera rien de risqué et qu'il conduira lentement, il pourra se rendre où il veut sans avoir à effectuer de jets de compétence.

Vous ne devriez exiger un jet que lorsqu'un personnage tente quelque chose de dangereux, de risqué ou de difficile. Le facteur de difficulté dépend du *niveau* de danger et du *type* de la manoeuvre entreprise :

• Très facile (négocier un virage à angle droit à faible vitesse) : 5.
• Facile (négocier un virage à angle droit à grande vitesse) : 10.
• Moyennement difficile (suivre un autre véhicule qui négocie un virage à vitesse maximum) : 15.
• Difficile (suivre une autre moto-jet à vitesse maximum au travers des forêts d'Endor, en évitant les arbres) : 20.
• Très difficile (piloter le *Faucon Millenium* au travers d'un champ d'astéroïdes à vitesse maximum, tout en esquivant les tirs adverses et en évitant les collisions) : 30.

Un jet raté indique que la manoeuvre échoue. En fonction des circonstances, cela pourra signifier que le véhicule est mis hors-course (il n'a pas tourné là où il fallait), que le véhicule pourchassé s'échappe, ou même qu'une collision se produit. (Voir page 53 pour les conséquences des collisions).

Poursuites

Il se produit fréquemment des poursuites dans *La Guerre des Etoiles : le Jeu de Rôle*. Quand un véhicule en pourchasse un autre, indiquez s'ils sont à *courte*, *moyenne* ou *longue* portée l'un de l'autre. Il est souvent plus pratique de décréter que ces portées correspondent à celles des armes utilisées par les occupants des deux véhicules (s'ils se tirent dessus), mais cela n'est pas toujours possible, puisque toutes les armes n'ont pas les mêmes portées.

Chaque véhicule possède un *code de Vitesse Sub-luminique* ; dans le *Guide de La Guerre des Etoiles*, vous trouverez celui de tous les véhicules qui y sont décrits.

A chaque round, faites des jets de compétence pour les conducteurs des deux véhicules. Ajoutez à ces dés le résultat du jet de Vitesse Sub-luminique de chaque engin.

Exemple : *Roark poussa un juron tandis qu'il effectuait un virage brutal avec sa moto-jet pour s'engager dans un embranchement du canyon. Au dessus de sa tête, trois soleils brillaient avec férocité. Derrière lui, la moto de l'Impérial fit une embardée en se lançant dans son sillage. Roark essaya de se débarrasser de lui.* La compétence de l'Impérial en Répulseurs est de 3D et celle de Roark de 3D+2. Les deux motos ont des codes de Vitesse de 2D. L'Impérial fait 10 et sa machine 8, ce qui donne un total de 18. Le jet de Roark est de 16 et celui de sa moto de 7, pour un total de 23. *Roark jeta un coup d'oeil par dessus son épaule ; l'Impérial avait perdu du terrain. Peut-être allait-il s'en dépêtrer, après tout.*

Si le résultat du poursuivant est le plus élevé, il se rapproche du véhicule qu'il a pris en chasse ; passant de longue à moyenne portée, ou de moyenne à courte portée. Si le total du poursuivi est plus élevé, la portée est augmentée d'une longueur ; passant de courte à moyenne, ou de moyenne à longue. Si, dans ce cas, le personnage poursuivi était déjà à longue portée, il réussit à échapper à son poursuivant.

Si les deux véhicules sont à courtes portées, les pilotes peuvent essayer d'utiliser leur engin pour contraindre leur adversaire à avoir un accident (cela ne s'applique pas aux poursuites entre vaisseaux spatiaux). On considère alors qu'ils utilisent une "deuxième compétence" (le premier jet étant employé pour maintenir la vitesse du véhicule), de sorte que le jet de compétence de celui qui attaque est réduit de 1D.

Dans ce cas, celui qui se défend doit effectuer également un jet de compétence. Son facteur de difficulté est égal au jet de compétence de l'attaquant. S'il devait déjà faire un jet de ce type, parce qu'il tentait une manoeuvre risquée, le jet de "l'attaquant" est rajouté au facteur de difficulté de la manoeuvre.

Si le "défenseur" fait un score inférieur au facteur de difficulté, son véhicule a un accident. Si son score est supérieur ou égal au facteur, il reste dans la course.

Exemple : *Le jour caniculaire arrivait à sa fin. Roark maudit son manque de chance, tandis que la moto-jet de l'Impérial arrivait à sa hauteur. Ils fonçaient au travers d'un labyrinthe de canyons, prenant des embranchements à droite et à gauche. Il fallut presque toute sa concentration à Roark rien que pour éviter une bosse. Le soldat mit en marche ses propulseurs latéraux et sa moto heurta celle de Roark. "On peut être deux à ce jeu-là," pensa-t-il.* Roark essaye toujours d'augmenter la distance qui le sépare de son poursuivant. A chaque round, ce dernier et lui-même doivent faire des jets de difficulté 5 pour éviter d'éventuels obstacles. En outre, chacun d'eux cherche à pousser l'autre à avoir un accident. Ce qui fait un total de trois utilisations de compétence : les 3D de l'Impérial passent à 1D et les 3D+2 de Roark passent à 1D+2.

D'abord, commencez par déterminer si l'Impérial se maintient à la hauteur de Roark. Le code de Vitesse de sa moto est de 2D, auxquels s'ajoute le 1D de sa compétence effective, pour faire un total de 3D ; il obtient un score de 13. Roark lance 3D+2 (compétence plus code de Vitesse) et fait 10. Le jet de l'Impérial étant le plus élevé, il se maintient à bonne hauteur.

Ensuite, chacun fait un jet pour son "attaque". L'Impérial obtient 4 avec 1D et Roark fait 7 avec 1D+2.

Enfin, chacun fait un jet pour savoir s'il parvient à éviter un éventuel obstacle. La difficulté de base est de 5. Elle passe à 12 pour l'Impérial puisque le jet "d'attaque" de Roark est ajouté à ce facteur. Comme il n'a que 1D de compétence effective, il n'a aucune chance de faire au moins 12. Rayez des cadres un soldat impérial.

La difficulté modifiée du jet de Roark est de 9 et il doit lancer 1D+2... oups! Bang! Consultez la Table des Chutes et des Collisions pour savoir ce qui lui arrive.

Même quand ils sont impliqués dans une poursuite, les personnages peuvent employer d'autres compétences. Les règles concernant l'utilisation de compétences multiples s'appliquent alors dans ce cas (voir page 12).

Décrivez la course-poursuite de la façon la plus vivante possible. N'hésitez pas à inventer des obstacles et des dangers. Bien que les règles relatives aux poursuites soient assez abstraites, vous devriez toujours essayer de rendre leur application spectaculaire.

Compétences originales

Si un joueur désire que son personnage soit capable de conduire un véhicule qui n'est pas prévu par une compétence en Mécanique - quadripodes, bus à quatre roues et à moteur à explosion, zeppelins ou vieux vaisseau spatial de type *Orion* - demandez-lui d'inscrire le nom du véhicule en question sur la ligne prévue à cet effet. Son code de départ est le même que celui de son attribut "Mécanique", et il peut lui allouer des dés de son potentiel initial et des points de compétence pour l'augmenter.

N'importe quel joueur peut cependant piloter un véhicule qui n'est pas envisagé par les compétences normales en Mécanique, même s'il ne s'est pas spécialisé. Il utilise alors son code en Mécanique sans aucune modification, pour faire ses jets de compétence.

Durée : un round de combat.

Astrogation

Cette compétence est employée pour définir le plan de vol d'un vaisseau spatial qui se déplace d'un système stellaire à un autre. Pour plus de détails, voir les règles concernant l'astrogation (page 58).

Durée : une minute quand vous connaissez votre position exacte et si vous suivez une route spatiale fréquentée dont les coordonnées d'hyperespace ont déjà été calculées (peut être réduit à un round de combat en cas d'urgence). Quelques heures quand vous connaissez votre position, que vous vous rendez quelque part où vous n'êtes jamais allé auparavant, et s'il faut que le navordinateur calcule les coordonnées. Une journée quand vous devez faire des relevés pour déterminer la position actuelle de votre vaisseau et ensuite calculer les coordonnées d'hyperespace.

Equitation

Cette compétence est utilisée pour "chevaucher" des animaux divers. A la différence des véhicules automatisés, les bêtes ont leur propre caractère et n'apprécient pas toujours d'être montées. Chaque animal de monte possède un *code d'Indocilité*. Quand un personnage grimpe sur son dos, faites un jet d'Indocilité pour l'animal et un jet de compétence pour le cavalier. Si le score du personnage est supérieur ou égal à celui de la bête, il impose son autorité et l'animal fait ce qu'il lui demande. Sinon, l'animal s'emballe ou se débarrasse de son cavalier. Quand il se produit quelque chose qui effraye la monture - tir de blaster, bruit violent ou attaque - refaites des jets en *Indocilité* et en compétence.

A l'instar des compétences en véhicules, l'Equitation sert également à garder le contrôle d'un animal.

Chaque bête a un *code de Vitesse*, en plus d'un code d'Indocilité. Ce code de vitesse est employé en cas de poursuite entre deux cavaliers.

Durée : un round de combat.

Répulseurs (Maniement d'engins à répulseurs)

Cette compétence est utilisée pour piloter des engins à répulseurs : landspeeders, moto-jets, barges à voiles, et toutes sortes de véhicules aériens, terrestres et aquatiques qui relèvent de la technologie de la sustentation par répulseurs (anti-gravité).

Durée : un round de combat.

Canons de vaisseau

Cette compétence est utilisée pour manier les armes d'un vaisseau pendant un combat spatial (voir page 62).
Durée : un round de combat.

Pilotage de vaisseau

Cette compétence est utilisée pour manoeuvrer les vaisseaux spatiaux (voir page 62).
Durée : un round de combat.

Ecrans de vaisseau

Cette compétence est utilisée pour manoeuvrer les écrans déflecteurs d'un vaisseau au cours d'un combat ; voir les règles de combat spatial pour de plus amples détails (page 63).
Durée : un round de combat.

Perception

Avoir le sens de l'observation

Quand, au cours d'une partie, vous voulez déterminer si un personnage a, ou non, remarqué quelque chose qui vient de se produire, demandez à son joueur d'effectuer un jet de Perception. Le facteur de difficulté de ce jet dépend de la facilité à percevoir l'événement en question :

- Très facile (un soldat impérial vous tire dessus par derrière et vous manque) : 5.
- Facile (quelqu'un hurle votre nom par dessus le brouhaha du bar de Mos Esley) : 10.
- Moyenne (un garde, situé à une dizaine de mètres de vous, empoche une poignée de crédits) : 15.
- Difficile (un faible cliquetis produit par des Impériaux embusqués à une vingtaine de mètres, au moment où ils se préparent à tirer) : 20.
- Très difficile (quand un animal se déplace subrepticement, à l'extérieur de la zone éclairée par votre feu de camp) : 30.

Compétences de persuasion

Plusieurs compétences de Perception - marchandage, Commandement et Escroquerie - sont des compétences de persuasion, que les joueurs peuvent employer pour influencer des personnages non-joueurs (PNJ). Le Marchandage, par exemple, est utilisé afin de déterminer les conditions auxquelles un PNJ accepte de vendre quelque chose à un personnage.

Quand un personnage contrôlé par un joueur négocie avec un personnage contrôlé par un *autre* joueur, ces compétences ne sont pas employées. En effet, les joueurs aiment bien prendre leurs propres décisions eux-mêmes. S'ils pouvaient employer ces compétences, les uns contre les autres, un joueur pourrait se retrouver en train de contrôler les actes du personnage d'un autre.

Joueur un : Ma compétence en Marchandage est de 8D+2. Je l'utilise pour obliger Jackson à me vendre son appareil extra-terrestre *ou'tranoi* contre 100 crédits.
Joueur deux : Va au diable, jeune Farsten! Je n'ai pas l'intention de te vendre mon *ou'tranoi* pour 100 crédits, ou pour quelque somme que ce soit. Bien que nous comprenions mal ses pouvoirs, j'ai la conviction qu'il s'avérera vital pour l'accomplissement de notre mission.
Maître de jeu : Désolé, Jackson. Ta compétence en Marchandage n'est que de 2D. Il te surclasse complètement.
Joueur deux : Billevesées! Jackson est mon personnage et je ne donnerai pas l'*ou'tranoi*.

Ce genre de situation pourrait causer des disputes sans fin. C'est pourquoi la règle proscrit l'utilisation de ce genre de compétence à l'encontre des personnages des joueurs. Si un joueur veut marchander avec un autre, il ne doit pas employer le Marchandage de son personnage, il doit le faire lui-même.

Néanmoins, les compétences de persuasion sont très utiles quand il s'agit de savoir si un PNJ accorde, ou non, son aide.

Compétences originales

Quand un joueur veut apprendre à se servir de sa Perception d'une façon particulière (ex : pour reconnaître diverses espèces animales), utilisez la ligne prévue à cet effet.

Marchandage

Cette compétence de persuasion est utilisée quand le personnage d'un joueur marchande avec un PNJ. Elle est souvent utile quand ils négocient du prix ou d'un autre détail du marché, mais peut aussi être utilisée dans le cadre de négociations diplomatiques, pour corrompre quelqu'un, etc.

L'emploi de cette compétence est résolu par des jets en opposition. Les deux personnages font un jet en Marchandage et, généralement, c'est celui qui obtient le score le plus élevé qui fait la meilleure affaire.

Si le prix de l'objet du marchandage est indiqué sur la Table des Prix, utilisez-le comme étant un prix "moyen". S'il n'est pas noté sur la table, vous devez fixer vous-même son prix moyen :

- **Si le jet du personnage du joueur (PJ) est au moins trois fois supérieur à celui du PNJ :** le prix d'achat équivaut à la *moitié* du prix "moyen".
- **Si le jet du PJ est au moins supérieur à deux fois celui du PNJ :** le prix d'achat est égal aux *3/4* du prix "moyen".
- **Si le jet du PJ est supérieur à celui du PNJ, sans être le double de celui-ci :** l'acheteur bénéficie d'une *légère remise* ; diminuez le prix "moyen" de quelques crédits, sans que cela puisse représenter une baisse supérieure à 10%.
- **Si les jets de dés sont égaux :** le prix d'achat est *égal* au prix "moyen".
- **Si le jet du PNJ est supérieur à celui du PJ, sans en être le double :** Le prix d'achat est *légèrement supérieur* au prix "moyen" ; ajoutez quelques crédits, sans faire une augmentation de plus de 10%.
- **Si le jet du PNJ est deux fois supérieur à celui du PJ :** Le prix d'achat est *supérieur de 50%* au prix "moyen".
- **Si le jet du PNJ est trois fois supérieur à celui du PJ :** Le prix d'achat est le *double* du prix moyen.

Exemple : Supposons que le jet du PNJ est de 10, et que le prix moyen est de 100.

Si le jet du PJ est de :	il paye :
30 ou plus	50 crédits
20 à 29	75
11 à 19	90
10	100
6 à 9	110
4 ou 5	150
3 ou moins	200

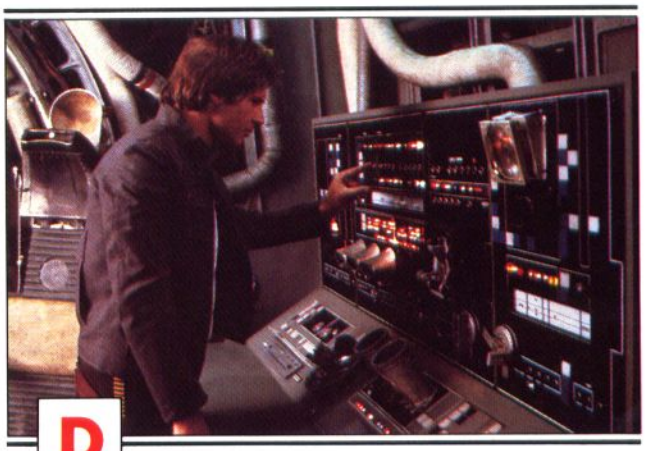
Le résultat indique jusqu'à quel prix le personnage a pu faire descendre le vendeur ; il peut toujours refuser le marché, s'il le désire.

La compétence en Marchandage est également employée quand un personnage essaye d'en corrompre un autre. Il s'agit, après tout, d'une affaire comme une autre, puisqu'on propose une somme d'argent en échange du concours d'un fonctionnaire. Dans ce cas, n'effectuez pas de jet de Marchandage pour l'interlocuteur visé par la corruption. Au lieu de cela, fixez un facteur de difficulté. Plus incorruptible et honnête il est, plus élevé sera le facteur (voir ci-dessous). Si le jet du corrupteur est supérieur ou égal à ce facteur de difficulté, l'affaire est conclue. S'il est inférieur, l'individu concerné refuse le pot-de-vin et peut éventuellement essayer de faire arrêter le corrupteur.

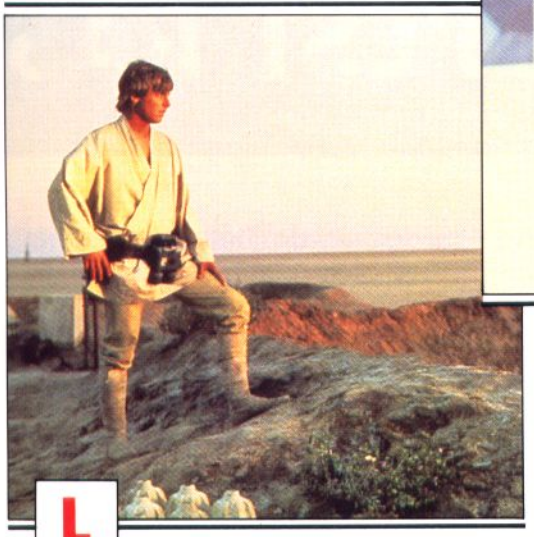
Si la corruption est acceptée, effectuez un second jet pour le corrupteur et un jet de Marchandage pour le corrompu. Ces jets sont employés pour déterminer le montant exact du pot-de-vin. Après tout, quelqu'un qui accepte d'être soudoyé peut très bien vouloir plus que ce qui lui est proposé en échange de ses services.

- Très facile (un juge d'une planète arriérée) : 5.
- Facile (le maître d'hôtel d'un restaurant collet-monté) : 10.
- Moyen (un fonctionnaire planétaire) : 15.
- Difficile (un fonctionnaire impérial) : 20
- Très difficile (un officier de la Marine Impériale) : 30.

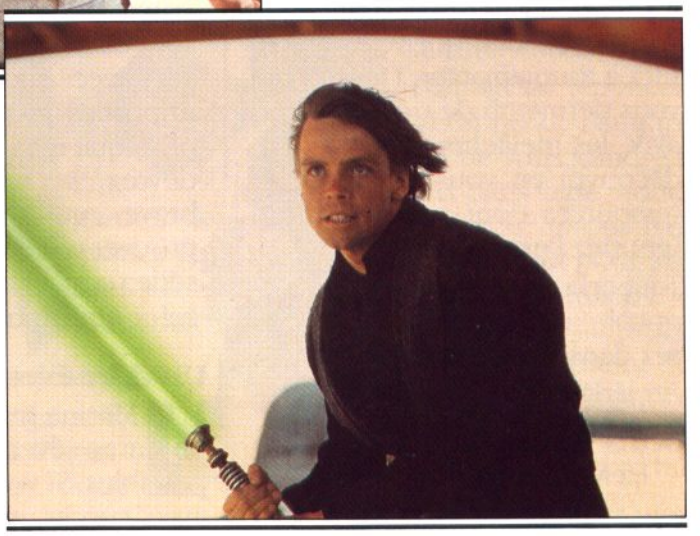
Un fidèle compagnon Wookie est peut-être le meilleur ami d'un Contrebandier, mais un blaster vient sans conteste en second.



De bonnes compétences en astrogation et en pilotage sont également souvent utiles.



L'histoire d'un héros est toujours celle des épreuves qu'il a traversées. Elle est faite de peurs, de combats, de dangers terrifiants et de pertes d'être chers. Mais si un héros persiste à rester fidèle à ses rêves, il gagne en talent, en pouvoir et en sagesse.



UN PAREIL DEFI N'EST PAS

Vous êtes en quête d'un défi à relever. Un défi qui vous préparera à tout affronter. Un défi qui vous permettra de travailler avec les meilleurs et de découvrir en vous des ressources dont vous ignoriez l'existence. Tout cela, et bien plus encore, vous le trouverez dans la Marine Impériale.

Seuls les meilleurs

La Marine n'est pas faite pour tout le monde. Seuls les meilleurs peuvent répondre aux sévères critères de candidature. Et rares sont ceux qui parviennent à passer avec succès les épreuves imposées par un entraînement physique et mental intensif. Vous devrez vous montrer solide, brave, intelligent et loyal afin de prouver votre valeur. Si vous possédez ces qualités, alors vous êtes celui que nous cherchons.

Un vaste éventail de carrières

La Marine Impériale vous offre un large éventail de carrières possibles. Si vous passez les tests avec succès, vous pouvez être formés dans les domaines de la navigation, de l'ingénierie, de la médecine, de l'informatique, et dans bien d'autres encore. La Marine forme également des pilotes de vaisseaux spatiaux de toutes tailles.

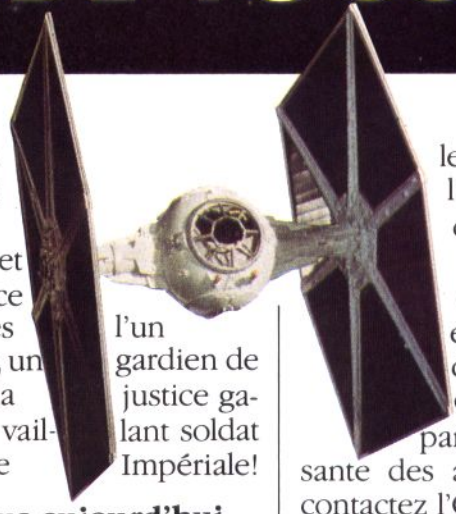
Si vous vous engagez pour au moins cinq années, et si vous possédez les qualités de chef indispensables, vous pouvez être candidat à l'Ecole d'Officiers : une occasion unique de rejoindre l'élite de la Marine.

A LA PORTEE DE TOUS

Imaginez-vous en train de commander un avant poste militaire, une escadrille de chasseurs TIE, ou même un formidable Destroyer Stellaire! Vos possibilités de promotions rapides ne sont limitées que par votre ambition, votre compétence et votre loyauté.

La grande aventure

Dans la Marine, la vie est pleine d'aventure. Vous y trouverez l'occasion d'élargir votre horizon. Au cours de votre service, vous visiterez de nombreux mondes exotiques et rencontrerez beaucoup de personnes intéressantes. Où que vous alliez, vous serez admiré et respecté, parce que vous êtes l'un des meilleurs, un gardien de l'ordre et de la justice galactiques: un vaillant soldat de la Marine Impériale!

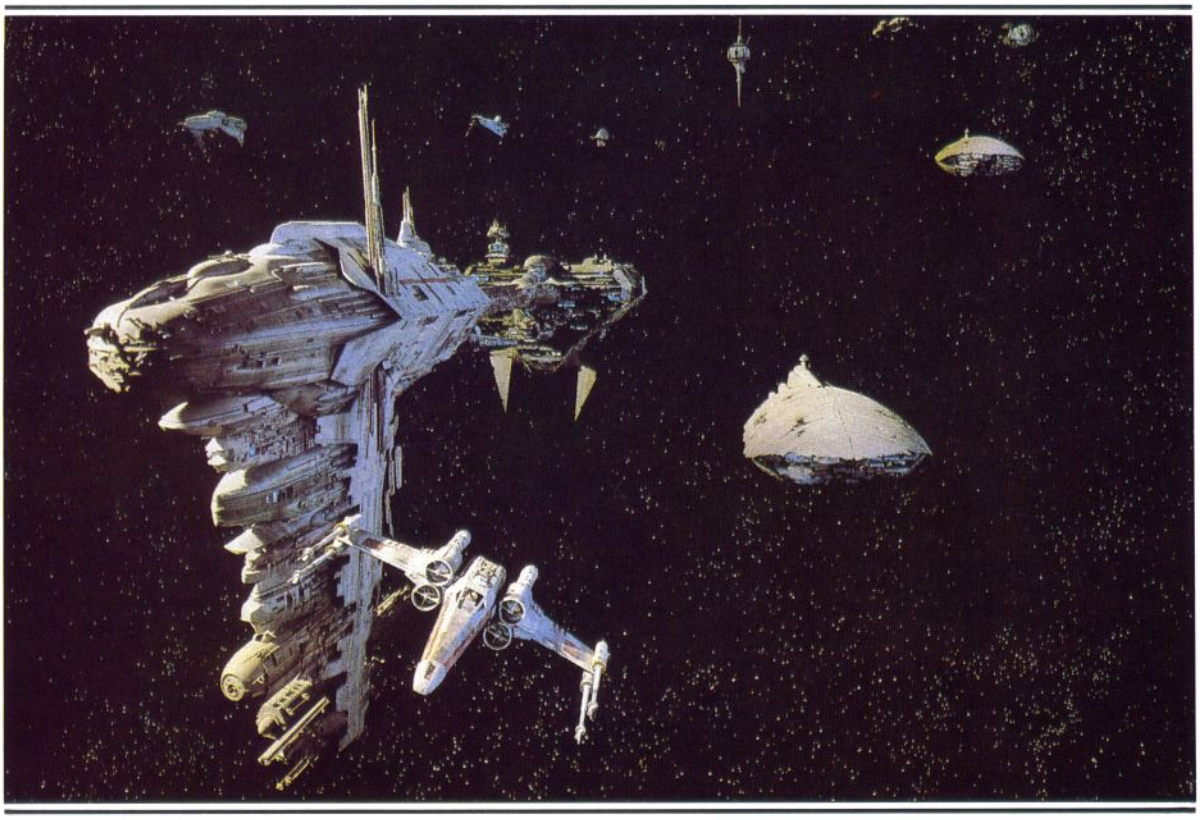


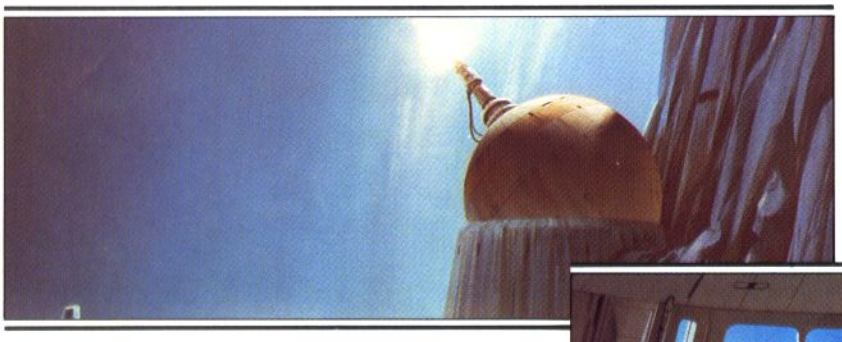
Engagez-vous aujourd'hui

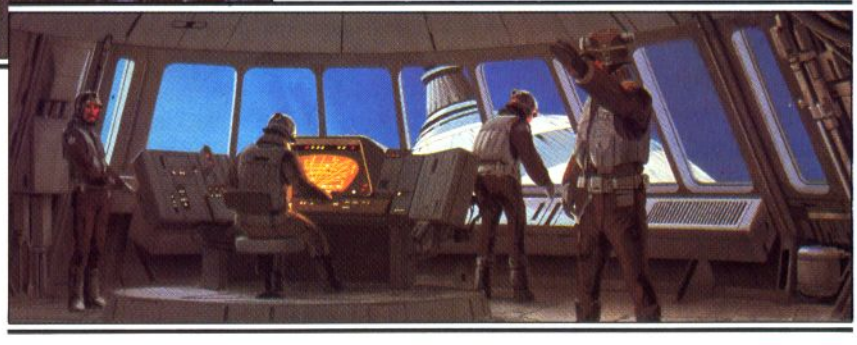
Au travers de la galaxie, il y a des millions d'hommes qui défendent notre grand Empire contre les ennemis maléfiques qui foulent au pied la Loi et l'Ordre. Aurez-vous le courage de répondre à l'appel de l'Empire et de vous joindre à eux dans cette noble croisade? Si vous avez ce qu'il faut pour appartenir à la plus puissante des armées de l'univers, contactez l'Officier Recruteur de la Marine Impériale au bureau de recrutement le plus proche de votre domicile. Faites-le aujourd'hui et relevez ainsi le défi de votre vie!

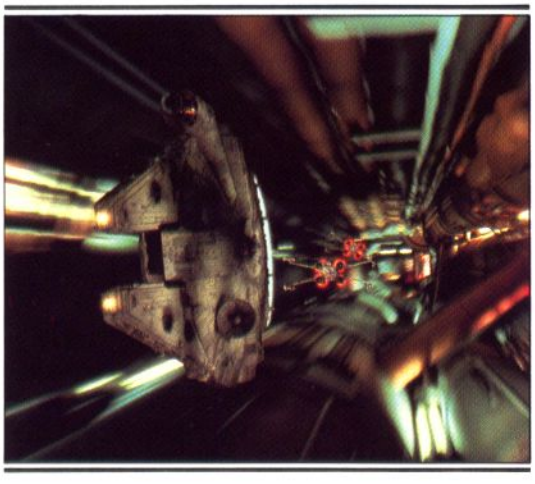
LA MARINE IMPERIALE

Une fière allégeance









Au cours de son affrontement désespéré avec l'Empire, la Rébellion a toujours manqué de matériel. Elle doit se contenter de l'équipement qu'elle a pu amasser, poussant ses armes et ses vaisseaux spatiaux jusqu'aux limites de leurs possibilités.

Modifiez le facteur en fonction du montant du pot-de-vin : un million de crédits -20 ; 100 000 crédits -15 ; 10 000 crédits -10 ; 1000 crédits -5 ; 100 crédits -0 ; 10 crédits +5 ; 1 crédit +15 (quelle insulte!).

Note : Les soldats impériaux ne peuvent pas être corrompus (voir page 84).

Il vaut mieux parfois "jouer" la corruption, plutôt que de se contenter de lancer les dés. Voir "Faites du Jeu de Rôle"(page 30).

Durée : une minute.

Sispéo : L'illustre Jabba vous souhaite la bienvenue et sera heureux de vous offrir une prime de vingt-cinq mille.

Boussh *(en Ubese sous-titré)* : Je veux cinquante mille. Pas moins.

Sispéo : Cinquante mille. Pas moins.

Commandement

On emploie Commandement afin qu'un PNJ exécute ce que l'on désire, après qu'on lui ait donné des ordres sur un ton autoritaire et persuasif. Quand le jet est réussi, la victime obéit instantanément et fait ce qu'on lui demande. En d'autres termes, un personnage ayant un bonne compétence en Commandement peut prendre en main une situation qui exige un chef, et obtenir que les autres coopèrent sans discuter, ni poser de questions.

Quand un personnage utilise Commandement, déterminez un facteur de difficulté :

- Les PNJ ont toutes les raisons d'obéir (des soldats impériaux qui croient que vous êtes un amiral) : 5.
- Les PNJ ont quelques raisons de vous obéir (une bande de Rebelles d'origines diverses pendant une attaque de l'Empire) : 10.
- Les PNJ n'ont aucune raison de vous obéir (une foule de civils au moment d'un accident) : 15.
- Les PNJ sont sceptiques ou soupçonneux (une bande d'Ewoks qui vous transporte attachés à des bouts de bois) : 20.
- Les PNJ ont de sérieuses raisons de se méfier (des soldats impériaux qui vous voient habillé en Rebelle) : 30.

Si le jet de dés est supérieur ou égal au facteur de difficulté, les personnes à qui les ordres sont donnés, font ce qu'on leur demande. Comme à l'accoutumé, le maître de jeu est libre d'interpréter les dés ; un jet très élevé signifie une coopération immédiate et enthousiaste ; un jet proche du facteur de difficulté peut signifier que les "subordonnés" obéissent maintenant, quitte à poser des questions plus tard. ("Dites-voir... Je ne savais pas qu'il y avait un autre amiral sur cette base. Que se passe-t-il, au fait ?")

Durée : un round de combat.

Pourquoi Commandement n'est pas efficace à l'encontre des personnages des joueurs :

Leia : Qui vous êtes, je n'en sais rien. D'où vous venez, je n'en sais rien non plus. Mais à partir de maintenant, vous ferez ce que je vous dis. Compris ?

Yan : Tiens donc! Vous aussi, Votre Splendeur, vous allez m'écouter. Il n'y a qu'une seule personne à qui j'accepte d'obéir! C'est moi!

Leia : C'est étonnant que vous soyez encore en vie. (Regardant Chewie) Et débarrassez-moi le plancher de cette carpette ambulante!

Yan : Mais tout l'or du monde ne vaut pas ça.

Escroquerie

Un personnage utilise sa compétence en Escroquerie pour persuader un PNJ à faire quelque chose qui va à l'encontre de ses intérêts. L'escroquerie peut prendre la forme d'arguments sensés et de logique bancale, ou simplement être un "brouillard verbal" destiné à faire hésiter la victime. Quelquefois, elle peut même prendre la forme d'un marché - "fais ceci pour moi et je ferai ça pour toi" - mais, dans le cas d'une escroquerie, l'escroc n'a jamais l'intention de remplir ses obligations.

Quand un personnage fait une tentative d'escroquerie, déterminez un facteur de difficulté, en fonction de la crédulité potentielle de la victime :

- Très facile (votre propre grand-mère) : 5.
- Facile (un adolescent naïf, tel que Luke au début du premier film) : 10.
- Moyen (un soldat impérial qui n'a pas reçu d'ordres contre ça) : 15.
- Difficile (un inspecteur des douanes) : 20.
- Très difficile (Jabba-le-Hut) : 30.

Modifiez ensuite ce facteur si :

- La victime a une raison particulière de faire confiance au personnage (+0), ou de ne pas lui faire confiance (+10 si elle le déteste).
- Ce qui est demandé est particulièrement risqué, dangereux ou coûteux (+10 pour accepter de risquer sa vie).

Si le jet du personnage est supérieur ou égal à ce facteur de difficulté, la victime lui obéit. Vous pouvez employer le score aux dés pour apprécier le degré de réussite ; s'il est beaucoup plus élevé que le facteur, la victime peut proposer des services supplémentaires et ne jamais réaliser qu'elle a été abusée. S'il en est proche, la victime peut faire ce qui lui est demandé, puis se ressaisir au moment où le personnage s'en va.

Note : les soldats impériaux peuvent être escroqués.

Note à l'intention des maîtres de jeu expérimentés : Voici encore une circonstance où le jeu de rôle peut faire merveille ; voir page 30.

Durée : d'un round de combat à plusieurs minutes, selon le temps pris par le joueur pour exposer les arguments qu'il emploie pour escroquer un PNJ. **Exemple :** "Hé! Regardez là- bas!" (un round de combat) ; "Eh bien, j'ai besoin de votre aide. Mes amis sont actuellement entre les griffes de l'infâme Tantos Dree, pour la tête duquel, vous le savez sans doute, l'Empire offre une prime de de plus de dix milles crédits. Alors, vous comprenez..." (cinq minutes).

Une tentative infructueuse d'escroquerie :

Yan : Non, non. C'était juste un... pépin de pistolaser. Non. Mais, euh... C'est réparé. Il faut pas s'inquiéter de tout ça. Tout baigne. Oui, tout va bien ici. Et vous, ça va ?

Voix sortant de l'intercom : Je vous envoie une escouade.

Yan : Négatif, négatif. Nous avons... euh... ah... un réacteur qui fuit. Donnez-nous quelques minutes ; le temps de réparer ça...

Jeu

Cette compétence peut être employée pour augmenter vos chances de gagner quand vous jouez honnêtement, mais aussi pour tricher.

Il y a deux types de jeux d'argent : ceux qui font exclusivement appel au hasard (les dés) et ceux pour lesquels l'adresse compte (comme le sabacc).

Quand seul le hasard compte, si personne ne triche, contentez-vous de déterminer le gagnant de façon aléatoire.

Dans le cas d'un jeu d'adresse pratiqué honnêtement, faites un jet en Jeu pour chacun des participants. Celui qui fait le meilleur score, gagne.

Quand un personnage triche, il gagne automatiquement. Pour savoir si quelqu'un remarque la tricherie, faites faire un jet de Jeu à tous les participants. Quiconque fait un score supérieur à celui du tricheur découvre le pot-aux-roses.

Si deux ou plusieurs joueurs trichent, faites effectuer un jet à tous les tricheurs. Celui qui fait le score le plus élevé, gagne.

Durée : une minute.

Lando : Une partie de cartes... euh... honnête, ça tente quelqu'un ?

Dissimulation-Discrétion

Effectuez un jet en Dissimulation-Discrétion, quand un personnage tente de se cacher, de camoufler quelque chose, de se glisser discrètement à coté de quelqu'un ou de se déguiser. Dans tous le cas, il s'agit d'éviter d'être repéré. Si personne n'est en train de surveiller attentivement ou de chercher le personnage, déterminez un facteur de difficulté :

- Très facile (se cacher dans la forêt d'Endor, dans un abri de feuilles et de branches conçu à cet effet) : 5.

• Facile (se cacher des hommes des sables dans un canyon sur Tatooine) : 10
• Moyen (se dissimuler dans l'encoignure d'une porte dans les rues de Mos Esley) : 15.
• Difficile (se cacher derrière des conduits électriques sur l'Etoile Noire, alors que des soldats impériaux vous recherchent) : 20.
• Très difficile (se cacher au milieu d'une plaine glacée de la planète Hoth, par temps clair, alors qu'il n'y a aucun abri à des kilomètres à la ronde) : 30.

Si quelqu'un cherche le personnage qui se cache, employez son jet de Dissimulation à la façn d'un jet d'Esquive ; c'est à dire que le score de celui qui se cache augmente le facteur de difficulté de celui qui cherche (voir ci-dessous).

Durée : un round.

Officier (s'adressant à Dark Vador) : Il n'y a personne à bord, seigneur. Si l'on en croit le journal de bord, l'équipage a abandonné le vaisseau juste après le décollage. Ce doit être une ruse, seigneur. Plusieurs capsules de sauvetage sont manquantes.

Recherche

Cette compétence est employée chaque fois que l'on essaye de localiser quelqu'un ou quelque chose. Quand l'objet des recherches n'a pas été intentionnellement dissimulé, l'utilisateur de cette compétence doit faire un jet supérieur ou égal à un facteur de difficulté :

• Très facile (quand vous connaissez le lieu exact) : 5.
• Facile (Quand vous connaissez approximativement le lieu) : 10.
• Moyen (quand le renseignement concernant sa localisation est vieux de quelques jours) : 15.
• Difficile (quand la piste, ou l'information, est ancienne) : 20.
• Très difficile (quand personne ne l'a vu depuis des années) : 30.

Si l'objet des recherches est caché, le jet de Dissimulation-Discrétion de celui qui se cache s'ajoute au facteur de difficulté de celui qui cherche (de la même façon qu'un jet d'Esquive vient s'ajouter au facteur de difficulté d'un tir de blaster).

Durée : un round, quand vous essayez de trouver quelqu'un qui se cache dans vos alentours immédiats (ex : repérer une embuscade avant que les tirs ne commencent). Dans le cadre d'un travail de détective, effectuer des recherches sur un ordinateur peut prendre plusieurs minutes, tandis que questionner des témoins ou des informateurs peut prendre plusieurs jours.

Soldat impérial *(s'adressant au tenancier du bar)* : Très bien. Nous allons fouiller.

Vigueur
Compétences originales

Utilisez l'emplacement prévu à cet effet, quand un joueur souhaite apprendre une compétence en Vigueur qui n'est pas prévue par les règles (ex : devenir un champion de bras-de-fer).

Combat à Mains Nues

Cette compétence est employée quand un personnage se bat en combat rapproché avec un autre, sans se servir d'une arme (voir les règles de combat, page 49).

Durée : un round de combat.

Escalade et Saut

Effectuez un jet de compétence chaque fois qu'un personnage essaye de sauter par dessus un large gouffre, d'escalader un arbre ou une falaise ou de sauter en l'air pour attraper quelque chose. Le facteur de difficulté dépend de la difficulté de la tâche :
• Très facile (monter à une échelle ou emprunter les ponts de corde de la cité arboricole des Ewoks sans basculer) : 5.
• Facile (sauter entre deux maisons, alors que des soldat impériaux vous poursuivent sur les toits de la ville) : 10.
• Moyen (bondir pour vous accrocher à l'extrémité de la rampe d'accès de votre vaisseau spatial tandis qu'il décolle) : 15.
• Difficile (vous balancer à une corde sur l'Etoile Noire, en tenant une princesse dans vos bras) : 20.
• Très difficile (bondir hors d'un puits de congélation carbonique avant que les mécanismes ne commencent à fonctionner) : 30.

Durée : un round de combat.

Levage

Cette compétence est employée chaque fois qu'un personnage essaye de soulever ou de transporter une lourde charge.
• Très facile (mettre sur son dos un sac de 20 kilos) : 5.
• Facile (soulever une unité 6PO) : 10.
• Moyen (porter un sac de 20 kilos sur 10 kilomètres) : 15.
• Difficile (transporter le corps d'un copain sur un kilomètre) : 20.
• Très difficile (soulever et déplacer un chasseur "Aile-X" dont les répulseurs ont été coupés et qui s'est posé sur votre pied) : 30.

Durée : un round de combat.

Résistance

Quand un personnage se dépense pendant une longue période, effectuez un jet en Résistance pour voir s'il ne se fatigue pas. La difficulté dépend de l'effort fourni :

• Très facile (courir un 100 mètres, une journée de travail normale) : 5.
• Facile (courir sur un kilomètre, une dure journée de travail) : 10.
• Moyen (courir sur 10 kilomètres, une journée de travail harassante) : 15.
• Difficile (récupérer d'une congélation carbonique) : 20.
• Très difficile (nager pendant des heures dans une eau glaciale) : 30.

On peut également procéder à des jets de Résistance quand un personnage est exposé à des températures extrêmes.

Si son jet est raté - s'il est inférieur au facteur de difficulté - le personnage est *fatigué*. Dès qu'un personnage fatigué veut employer une de ses compétences ou l'un de ses attributs, diminuez de 1D son code.

Note : N'ennuyez pas vos joueurs en leur demandant sans cesse des jets de Résistance. Les personnages de *La Guerre des Etoiles* sont des héros et ils peuvent accomplir sans effort des tas de choses qui fatigueraient une personne normale. Les jets de Résistance ne s'imposent que si un personnage accomplit quelque chose qui sort de l'ordinaire.

Durée : de un round de combat à un jour.

Natation

Faites un jet de dés quand un personnage nage. Déterminez un facteur de difficulté :
• Très facile (nager dans un lac par beau temps, dans un lieu tranquille) : 5.
• Facile (nager dans l'océan par beau temps, dans une région calme) : 10.
• Moyen (nager là où il y a des trous d'eau ou d'autres dangers) : 15.
• Difficile (nager dans la tempête) : 20.
• Très difficile (nager dans un ouragan, avec des vagues énormes et des trombes d'eau) : 30.

Si le jet du personnage est inférieur au facteur de difficulté, il commence à se noyer. Lancez 2D à chaque round pour savoir s'il meurt, de la même façon que vous procéderiez pour un personnage mortellement blessé. (Un personnage qui se noie n'est cependant pas blessé mortellement, et s'il est sauvé, il n'aura pas besoin de soins médicaux supplémentaires).

Un autre personnage peut tenter de venir en aide à quelqu'un qui se noie ; il doit alors faire deux jets de compétence, un pour nager et un pour sauver le noyé. Comme il fait deux jets de compétences, son code-dé est réduit de 1D. (voir page 12). Le facteur de difficulté du second jet est de 15. S'il réussit les deux jets, il peut sauver la personne en train de se noyer.

Durée : un round de combat.

Technique

La plupart des compétences en Technique sont utilisée pour réparer des objets. Le facteur de difficulté applicable dépend des dégâts subis par l'objet en question.

Chaque véhicule possède un *code de Coque* ; ce dernier est utilisé de la même façon que le code de Vigueur d'un personnage, quand quelqu'un attaque le véhicule (voir page 13).

Cependant, les dommages endurés ne sont pas les mêmes :
• *Sonné* = Dommages légers : Le véhicule peut continuer à fonctionner. Difficulté de la réparation : 10.
• *Blessé* = Dommages graves : Le code de vitesse du véhicule est réduit de 1D. Difficulté de la réparation : 20.
• *Neutralisé* = Dommages sévères : Le véhicule ne peut plus fonctionner. Le conducteur doit réussir un jet de compétence (de difficulté 10, généralement) pour éviter l'accident. Difficulté de la réparation : 30.
• *Mortellement blessé* = Détruit : Le véhicule est une épave irrécupérable.

Les codes de Coque des vaisseaux spatiaux ne sont pas à la même échelle que ceux des véhicules terrestres (voir page 65).

Lorsque quelqu'un touche une cible qui n'est ni un personnage, ni un véhicule, utilisez le "code de Coque" suivant pour déterminer les dommages subis : 1D si l'objet est particulièrement délicat ; 2D pour des objets normaux, non protégés ; 3D ou plus pour des objets renforcés ou protégés. Les dommages sont traités comme ceux des véhicules.

Modifiez la difficulté de base d'une réparation en fonction des outils et des pièces détachées disponibles :
• Travail effectué dans un atelier de réparation (ex : en cale sèche dans un hangar d'astroport) avec les outils adéquats et des pièces détachées à profusion : -10.
• Outils et pièces détachées disponibles : +0.
• Travail effectué sans aide, ni pièces détachées (ex : en plein espace), avec seulement quelques outils et dans des conditions difficiles (en pleine tempête ou vêtu d'un scaphandre parce que la coque du vaisseau a été trouée, etc) : +10.

Utiliser une compétence en réparation prend quinze minutes (la première fois). Quand un personnage a commencé à travailler depuis un quart d'heure, effectuez un jet de compétence. Si le résultat est supérieur ou égal au facteur de difficulté, l'appareil est réparé : le problème était assez facile à résoudre. Si le jet est inférieur au facteur, l'appareil reste endommagé.

Quoi qu'il en soit, même s'il est toujours endommagé, *une partie* des dommages de l'appareil ont été réparés. Soustrayez le résultat du jet du facteur de difficulté. La différence représente ce qui reste à réparer et servira de facteur de difficulté pour le second jet de réparation.

Exemple : Le *Dorion Discus*, le vaisseau de Roark Garnet, a subi des dommages graves, consécutifs à une attaque menée par un étrange vaisseau de forme pyramidale d'origine inconnue. Roark tente de le réparer ; le facteur de difficulté est de 20. La compétence de Roark en Réparation de Vaisseau est de 2D+2 et il fait 8 aux dés. Le vaisseau n'est pas complètement réparé, mais il a réduit de huit points le facteur de difficulté dû aux dommages subis. La prochaine fois qu'il fera un jet de compétence, son facteur de difficulté sera de 12.

Si le premier jet de réparation ne suffit pas, le personnage doit passer une journée supplémentaire à travailler avant de pouvoir effectuer un second jet de compétence : le problème n'est pas facile à résoudre et demande beaucoup de travail.

Si le second jet de dés est supérieur ou égal au facteur de difficulté modifié par le premier, l'appareil est réparé. S'il est inférieur, soustrayez à nouveau son résultat au facteur de difficulté.

Exemple : Roark pousse un soupir ; le problème va demander quelques efforts pour être résolu. Il passe une journée entière à travailler sur le vaisseau, puis fait un nouveau jet de dés : un autre 8. Le *Dorion Discus* n'est toujours pas réparé, mais la difficulté de base est maintenant de 4. Le prochain jet de dés devrait être le bon.

Si le second jet de réparation n'est pas suffisant, le personnage peut en faire un troisième, après que *deux* jours supplémentaires se soient écoulés. (L'appareil doit être entièrement démonté pour trouver l'origine de la panne, ce qui prend du temps). Si ce dernier jet est supérieur ou égal au facteur de difficulté restant, l'appareil est réparé.

Exemple : Roark commence à mettre son vaisseau en pièces. Deux jours plus tard, il l'a remonté et pense que tout est bon. Il fait démarrer les propulseurs, lance 2D+2 et fait 5. c'est suffisant, mais de peu. Le maître de jeu, interprétant le résultat des dés, lui annonce que le *Dorion Discus* fonctionne parfaitement, si l'on fait abstraction d'un léger sifflement émanant des générateurs à fusion. Ce n'est probablement rien d'important.

Si le troisième jet de compétence n'est pas suffisant, aucun autre jet n'est fait. Le personnage est incapable d'effectuer la réparation, du fait de ses connaissances limitées et des outils et pièces détachées disponibles. Seul un atelier de réparation bien équipé (un dock spatial, un garage ou une usine de fabrication) peut permettre de dépanner l'engin. Si le personnage travaillait déjà dans le cadre d'un tel atelier, cela signifie alors que son appareil est irréparable et qu'il est juste bon pour la casse.

Multiples réparateurs

Supposons que plusieurs personnages travaillent en même temps pour réparer un appareil. Effectuez alors les jets de compétence comme s'il n'y avait qu'un seul réparateur : au bout de quinze minute, d'une journée et après deux jours supplémentaires. A chaque fois, effectuez un jet pour chaque ouvrier et appliquez seulement le résultat du *plus élevé* d'entre-eux au facteur de difficulté de base.

Exemple : Au cours de sa sortie suivante, le *Dorion Discus* est pris au coeur d'une pluie de météores et subis de nouveaux dégâts. Le maître de jeu annonce au joueur de Roark que les générateurs à fusion hoquettent et qu'il a de la chance que la capsule magnétique n'ait pas encore lâché. Le facteur de difficulté de base est à nouveau de 20. Heureusement, pour ce voyage, Roark a emmené avec lui Nagroao, son fidèle compagnon Wookiee. La compétence en réparation de celui-ci est de 4D, aussi tous deux font des jets de compétence. Roark fait 9... et Nagroao 19! Le Wookiee est presque parvenu à réparer le vaisseau du premier coup, maintenant la difficulté de base n'est plus que de 1. Le jet de Roark n'est *pas* utilisé, puisque seul le plus élevé des jets peut être retenu. Réparer le vaisseau la prochaine fois ne devrait poser absolument aucune difficulté. Cependant, avant qu'ils ne puissent se mettre à nouveau au travail, la Force est agitée d'un remous silencieux, tandis que se matérialise à coté du *Discus* un étrange vaisseau extra-terrestre de forme pyramidale...

Compétences originales

Si un joueur désire que son personnage soit capable de réparer quelque chose qui n'est pas envisagé par l'une des compétences de réparation classique (ex : electro-ménager, vaisseau aérien à propulseur primitif, etc.), il doit écrire son nom sur la ligne prévue à cet effet. Le code-dé de départ est égal à celui de Technique et peut être augmenté en y rajoutant des dés du potentiel initial ou en dépensant des points de compétence.

Lorsqu'un personnage tente de réparer une chose pour laquelle il ne possède pas de compétence spécialisée, employez son attribut Technique.

Durée : quinze minutes, puis une journée, puis deux jours supplémentaires.

Programmation et Réparation d'Ordinateur

Cette compétence peut être employée pour réparer et programmer des ordinateurs. En outre, elle englobe la connaissance des systèmes de sécurité informatiques et des moyens de les contourner. Lorsqu'un personnage tente de "forcer" une protection informatique pour avoir accès à des fichiers ou des programmes secrets, déterminez un facteur de difficulté :

- Information accessible au public (votre solde bancaire) : 5.
- Information d'accès facile (fichiers nécrologiques d'un journal) : 10.
- Information privée (dossiers personnels d'un citoyen) : 15.
- Information secrète (dossiers d'une corporation ou d'un gouvernement planétaire) : 20.
- Information top-secrète (secrets de la Marine Impériale) : 30.

Si le joueur obtient aux dés un score supérieur ou égal au facteur de difficulté, il obtient les informations qu'il désire. Sinon, il n'obtient rien. Si son jet est *inférieur ou égal à la moitié* du facteur de difficulté, son intrusion a été détectée et le pupitreur est informé que quelqu'un tente illégalement d'accéder aux fichiers.

Quand un personnage emploie sa compétence pour avoir accès à des données sur fichier informatique, faites-lui savoir que certaines sont plus protégées que d'autres. Laissez le choix à son joueur entre jouer la sécurité et obtenir peu de renseignements, et prendre des risques pour en obtenir plus.

Durée : quand cette compétence est utilisée pour effectuer une réparation, de quinze minutes à trois jours. Quand elle est employée pour obtenir des informations, cela prend généralement une minute. Cependant, un personnage peut essayer de le faire en un round de combat, mais, dans ce cas, le facteur de difficulté est doublé.

Démolition

Cette compétence est employée pour poser et faire sauter des explosifs. Son utilisateur doit disposer d'une certaine quantité d'explosifs et de détonateurs, qu'ils soient déclenchés par télécommande, par un mécanisme à retardement ou par un signal de communicateur.

Lorsqu'un personnage veut poser une charge explosive, son facteur de difficulté dépend de l'épaisseur de l'obstacle qu'il veut percer ou de la taille de l'objet qu'il veut faire sauter :

- Objet très peu solide (porte en contreplaqué) : 5.
- Objet peu solide (porte en bois massif) : 10.
- Objet solide (porte en acier riveté) : 15.
- Objet légèrement blindé (porte anti-explosion) : 20.
- Objet doté d'un épais blindage (coque du *Faucon Millenium)* : 30.

Effectuez un jet de compétence. S'il est réussi, l'explosion se produit au moment prévu et de la façon prévue. S'il est raté, cela signifie que la charge a bien sauté, mais qu'elle n'a pas été suffisamment puissante pour produire l'effet escompté.

Combien de dommages peut causer une charge explosive ? L'explosif utilisé le plus couramment dans l'Empire est appelé détonite. Il se présente sous la forme de petits cubes ayant à peu près la taille d'un poing. Un de ces cubes produit 1D de dommages, en accord avec les règles relatives aux grenades (voir page 49).

Durée : dans des circonstances normales, il faut à peu près une minute pour poser une charge. Un personnage peut choisir de le faire en un round de combat, mais il double alors son facteur de difficulté.

Programmation et Réparation de Droïd

Lorsque cette compétence est employée pour réparer des Droïds, suivez la procédure normale.

Reprogrammer sur l'instant un Droïd signifie effacer sa personnalité et sa mémoire, ce qui prend un temps considérable (au moins une journée). Cela nécessite aussi d'avoir accès à un ordinateur qui peut être connecté au Droïd afin d'opérer la reprogrammation proprement dite. La difficulté de cette dernière dépend de la complexité et de la sophistication du Droïd lui-même :

- Droïd très simple (répondeur) : 5.
- Droïd simple (très faiblement intelligent, comme un robot industriel) : 10.
- Droïd intelligent (qui a des facultés limitées pour se déplacer et agir de façon autonome) : 15
- Droïd sophistiqué (Droïd médical, unités 6PO ou R2) : 20.
- Droïd d'origine inconnue (sonde spatiale extra-terrestre) : 30.

Durée : quand cette compétence est employée pour effectuer une réparation, quinze minutes, puis une journée, puis deux jours supplémentaires. Si elle est utilisée pour une reprogrammation, une journée.

Médecine

La plupart des opérations chirurgicales sont assurées par des Droïds médicaux spécialement programmés pour cela. Les cuves de régénération et les autodocs soignent les blessures et les maladies. Rares sont les humains qui possèdent des connaissances approfondies dans le domaine médical. Cette compétence est

essentiellement employée pour donner des premiers soins ou des soins d'urgence. En termes de jeu, cependant, sa principale utilité est de permettre l'emploi des medpacs ; voir page 53.

Durée : un round de combat.

Réparation de Véhicules à Répulseurs

Cette compétence est employée pour réparer les véhicules terrestres, aquatiques et aériens utilisant des répulseurs. Ce qui comprend aussi bien les appareil individuels, que ceux de transport (de passagers ou de marchandises).

Durée : quinze minutes, puis un jour, puis deux jours supplémentaires.

Sécurité

Cette compétence englobe les connaissances concernant les serrures de sécurité (et comment les crocheter) et les systèmes d'alarme (et comment les débrancher). Le facteur de difficulté dépend de la sophistication de la serrure ou du système d'alarme :

- Très facile (serrure ordinaire sans protection particulière) : 5.
- Facile (serrure de sécurité classique, système d'alarme d'un domicile) : 10.
- Moyen (serrure de sécurité de grande qualité, système d'alarme sophistiqué) : 15.
- Difficile (serrure de coffre de banque, alarme de haute sécurité) : 20.
- Très difficile (serrures de sécurité des bases top-secrètes, alarmes protégeant des objets d'art inestimables) : 30.

Si le jet de l'utilisateur est supérieur ou égal au facteur de difficulté, il réussit à ouvrir la serrure ou à contourner l'alarme. Si son jet est inférieur, il échoue. Si ce jet est inférieur ou égal à la moitié du facteur de difficulté, l'alarme se déclenche.

Durée : normalement, une minute. Cependant, un personnage peut essayer de l'utiliser en un round de combat, mais avec un facteur de difficulté doublé.

Réparation de Vaisseau

Cette compétence est employée pour réparer les vaisseaux spatiaux. En outre, elle peut être utilisée pour augmenter les performances d'un vaisseau (voir page 65).

Durée : quinze minutes, un jour, puis deux jours supplémentaires.

Compétences de la Force

Il y a trois compétences de la Force : Contrôle, Sens et Altération. A la différence de toutes les autres compétences, elles ne dépendent pas d'un attribut. La plupart des personnages commencent sans posséder aucune d'entre-elles et, donc, sans pouvoir les utiliser. Si le nom d'une ou plusieurs de ces compétences est inscrit sur la fiche de votre personnage, ce dernier possède cette (ou ces) compétence(s) et peut en faire usage. Les autres personnages peuvent seulement acquérir des compétences de la Force en se les faisant enseigner par des personnes qui les possèdent déjà.

Les règles concernant la Force (voir page 66) décrivent Contrôle, Sens et Altération, ainsi que la façon de les employer.

Chapitre trois Combat

Visualiser le combat

Dans *La Guerre des Etoile : Le Jeu de Rôle*, les combats se livrent par l'imagination. Vous décrivez une situation donnée aux joueurs et ceux-ci vous expliquent alors comment ils réagissent.

Toutes les distances employées dans les règles de combat - vitesses de déplacement, portée des armes, etc. - sont exprimées en mètres. Comme tout est imaginaire et que vous n'avez donc pas la possibilité d'effectuer des mesures, il est assez rare que vous ayez à décider quelle distance exacte sépare deux personnages (ex : "Tu es à 23 mètres du soldat impérial."). Nous vous fournissons néanmoins des indications de ce type pour deux raisons : a) pour vous permettre de comparer facilement différentes armes et b) au cas ou vous utiliseriez des figurines ou des cartes (voir page 50), afin que vous puissiez mesurer les distances avec précision.

Comment pouvez-vous alors savoir à quelle portée deux personnages se tirent dessus, puisque vous ne mesurez pas les distances ?

- S'ils sont très proches - à moins de trois mètres l'un de l'autre - ils tirent à bout portant (difficulté de 5).
- La plupart des combats ayant pour cadre des lieux clos se livrent à courte portée (difficulté de 10). Si la pièce est très grande, et que les combattants se trouvent aux extrémités opposées de celle-ci, vous pouvez décréter que les pistolets-blasters font feu à moyenne portée (difficulté de 15), tandis que les fusils-blasters sont toujours à courte portée.
- La plupart des combats en extérieurs se livrent à moyenne portée (difficulté de 15). Les pistolets-blasters sont quelquefois à portée longue, alors que les fusils-blasters sont à moyenne portée.
- La majorité des personnages ne tirent à longue portée (difficulté de 20) que lorsqu'ils sont embusqués à bonne distance.

Avantages et inconvénients

Il est plus rapide de visualiser un combat par l'esprit. Quand les joueurs imaginent les choses, ils agissent et réagissent sur l'instant à ce qui arrive, au lieu de prendre le temps d'étudier une carte afin d'élaborer ensuite leurs plans. L'action devrait toujours être privilégiée au cours d'un combat.

Mais ce type de combat requiert un certain effort d'appréciation. Vous devez décider à quelle portée tirent les personnages, combien de temps il leur faut pour se rapprocher d'un adversaire quand ils courent dans sa direction, etc. Les maîtres de jeu débutants redoutent souvent de devoir s'en remettre à leur jugement personnel ; ce ne doit pas être votre cas. Contentez-vous de respecter les règles exposées ci-dessus et débrouillez-vous avec elles. Si vous êtes juste et cohérent, vos joueurs vous pardonneront vos erreurs et vos hésitations.

A l'occasion, cependant, il peut arriver qu'un joueur proteste, prétendant, par exemple, qu'il est en fait à courte portée, ou qu'il doit pouvoir être capable de se rapprocher de son adversaire en un seul round, alors que vous lui avez dit que cela lui en prendrait deux. Il n'y a qu'une seule réponse possible à ce type de problème : vous êtes le maître de jeu. Si le joueur vous fait remarquer que vous avez oublié un détail, excusez-vous, sinon faites-lui bien comprendre que c'est vous qui décidez.

En contrepartie, ne soyez pas arbitraire. Le but du jeu est de prendre du bon temps, pas de frustrer vos joueurs.

Segments d'action

Un combat est divisé en *rounds de combat* successifs, représentant chacun cinq secondes. Vous continuez à jouer des rounds de combats, les uns après les autres, jusqu'à ce qu'un camp ait été anéanti, se soit enfui ou se soit rendu.

Chaque round de combat se décompose comme suit :

Segment de décision : décidez ce que chaque personnage non-joueur (PNJ) va faire au cours de round. Pendant ce temps, laissez les joueurs décider des actions de leurs personnages.

Segment de déclaration : demandez à chaque joueur ce qu'il veut faire. Ensuite, décrivez les actions des PNJ.

Premier segment d'action : tous les personnages accomplissent leur première action, si leurs joueurs ont prévu d'en faire au moins une. Une "action" peut être soit un déplacement, soit l'utilisation d'un attribut ou d'une compétence.

Second segment d'action : si certains joueurs ont annoncé que leur personnage accomplirait plus d'une action, la seconde est maintenant résolue. Tous les personnages pour lesquels une seule action a été déclarée, ne font rien.

Segments d'action suivants : si certains joueurs ont annoncé que leur personnage accompliraient plus de deux actions, celles-ci sont résolues jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Déclaration

Quand vous le lui demandez, un joueur doit vous expliquer en détail ce que fait son personnage. Ne le laissez pas se borner à dire "Je me déplacerai" ; demandez-lui où il va (ex : "Je m'éloigne du mur en direction du chasseur TIE."). Toutes les utilisations d'attributs et de compétences, à part celles de réaction, doivent être annoncées pendant le segment de déclaration.

Ne permettez aucune hésitation! Si un joueur hésite, son personnage fait comme lui. Dans *La Guerre des Etoiles*, les combats sont rapides et mouvementés. Ils n'ont rien à voir avec des parties d'échecs, où les joueurs peuvent réfléchir pendant des heures à la prochaine pièce qu'ils vont déplacer.

Une fois qu'un joueur a déclaré ce qu'il fait, il ne peut plus changer d'idée.

Voici une suggestion : faites asseoir le joueur dont le personnage a la Perception la plus faible à votre gauche, puis installez à côté de lui celui dont la Perception est à peine meilleure, et ainsi de suite, tout autour de la table. Quand vous interrogez les joueurs pour savoir ce qu'ils ont l'intention de faire, commencez par

celui qui se trouve à votre gauche. Ainsi, le personnage le moins observateur de tous agira toujours avant de voir ce que font ses compagnons, alors que le plus observateur aura la possibilité d'observer les actions des autres.

Vous pouvez également faire asseoir le joueur le plus expérimenté à votre gauche, afin qu'il puisse agir en premier et ainsi servir d'exemple à ceux qui ont moins d'expérience que lui.

Actions

Des compétences de réaction (voir page 12) peuvent être employées au cours de n'importe quel segment d'action. Un joueur qui utilise une telle compétence peut toujours accomplir une autre action (déplacement, ou utilisation d'une compétence ou d'un attribut) pendant le même segment.

Si un joueur emploie une compétence de réaction, elle affecte toutes les attaques dont il fait l'objet au cours du segment en question, mais pas celles des segments suivants (voir page 12).

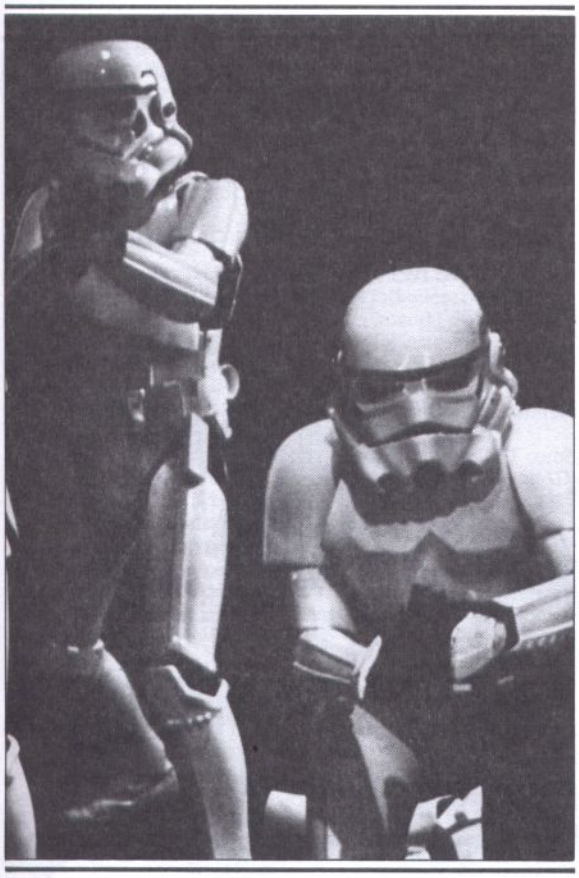
Les jets de compétences ou d'attributs déterminent l'ordre exact dans lequel sont résolues les actions au cours d'un segment.

Mouvement

Au cours d'un round de combat, un personnage peut soit *marcher*, soit *courir*.

Un personnage peut parcourir jusqu'à cinq mètres en *marchant*, et changer de direction comme il le désire, sans que ses jets d'attributs et de compétences en soient pénalisés.

Un personnage peut parcourir jusqu'à dix mètres en *courant*. Cependant, il ne peut alors se tourner que de 90° pendant un même round de combat, car un coureur ne peut pas pas prendre ses virages dans un mouchoir de poche, comme le peuvent des personnages qui marchent.



Le code-dé de l'attribut ou de la compétence utilisé par un personnage qui court doit être réduit de 1D (voir page 12).

Attitude

Un personnage peut soit se tenir debout, soit être à plat ventre. En termes de jeu *"debout"* peut aussi vouloir dire être accroupi ou agenouillé. *"A plat ventre"* signifie uniquement : s'applatir au sol pour éviter les tirs. On peut se jeter à terre sans encourir de pénalité. Un personnage peut, au cours d'un même round, se lever ou utiliser ses compétences. Les personnages à plat ventre étant plus difficiles à toucher, ajouter +2 aux facteurs de difficulté des tirs qui leur sont destinés.

Combat avec des armes à feu

Les blasters sont les armes les plus répandues dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*. La compétence en Blaster est employée pour manier toutes sortes de blasters, quel que soit leur modèle ou leur type. D'autres armes sont utilisées par des extra-terrestres, des cultures primitives, des sportifs ou des passionnés d'histoire. A chacune d'elle est associée une compétence particulière (voir page 31).

Facteurs de difficulté

Lorsqu'un personnage vise une cible, déterminez le facteur de difficulté du tir. A la base, il dépend de la *portée*, c'est à dire de la distance qui sépare le tireur de sa cible.

Reportez-vous à la Table des Armes (page 139). Elle indique la portée de chaque arme. Par exemple, un pistolet-blaster utilisé jusqu'à 10 mètres de sa cible est à courte portée ; entre 11 et 30 mètres, à moyenne portée ; et jusqu'à 120 mètres, à longue portée.

Les portées varient selon les armes. Ainsi, par exemple, un fusil-blaster fait feu sur une cible à courte portée si elle se trouve à moins de trente mètres ; tandis que la portée courte d'un pistolet-blaster ne s'étend que jusqu'à 10 mètres.

Le facteur de difficulté d'un tir dépend de sa portée :

- Bout portant (à moins de trois mètres de distance, quelle que soit l'arme) : 5.
- Courte : 10.
- Moyenne : 15.
- Longue : 20.

Si la cible est protégée par un mur ou un obstacle quelconque, ajoutez 5 au facteur de difficulté. Augmentez également de 5 ce facteur, si la cible est à plat ventre (allongée), à moins qu'elle ne soit à bout portant. (Voyez aussi les règles optionnelles, page 51).

Jets de compétence

Une fois que vous avez déterminé le facteur de difficulté, effectuez un jet de compétence (où laissez un joueur le faire pour son personnage). N'oubliez pas de modifier les codes-dés des personnages qui courent, qui sont blessés, qui emploient plusieurs compétences, etc. (Voir page 12).

Si résultat du jet de dés modifié est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le tireur atteint sa cible. Sinon, il la manque.

Quand une cible est touchée, vous devez déterminer les dommages qu'elle subit.

Dommages

Chaque arme a un *code de dommages*. Ces codes sont indiqués sur la Table des Armes (voir page 139).

Les règles de combat du chapitre "L'armature des règles" décrivent la façon d'employer les codes de dommages et les effets qu'ils produisent (voir pages 13 et 14).

Armures

Une armure augmente le code de Vigueur d'un personnage, mais seulement *quand il s'agit de déterminer les dommages* qu'il subit. Ainsi, par exemple, l'armure standard d'un soldat impérial

augmente de 1D sa Vigueur quand il s'agit pour lui de résister aux dommages qu'on lui inflige. La Vigueur de 2D+1 d'un personnage portant une armure de ce type, sera considérée comme étant de 3D+1, s'il est atteint par un tir de blaster. La Table des Armures (voir page 139) vous donne sur ce sujet de plus amples détails.

Quoi qu'il en soit, une armure *réduit la Dextérité d'un personnage* dans les mêmes proportions qu'elle augmente sa Vigueur. Cette réduction s'applique dès qu'un joueur veut faire un jet Dextérité ou un jet de compétence dépendant de la Dextérité (ex : Une Dextérité de 3D sera réduite à 2D+2 par une armure de code +1).

Exemple : Les soldats impériaux possèdent une Dextérité de 2D et une compétence en Blaster de 4D. Leur armure a un code de 1D. Chaque fois que vous effectuez un jet de Dextérité pour un soldat de l'Empire, vous ne lancez donc que 1D ; quand vous faites un jet de compétence en Blaster, vous ne lancez que 3D.

Enregistrement des dommages

Lorsque le personnage d'un joueur est blessé, demandez à ce dernier d'inscrire son niveau de blessure sur sa fiche. De votre côté, vous devez noter les blessures subies par les PNJ. Quand il y a plusieurs PNJ impliqués dans un combat, il est souvent utile d'employer un bout de papier pour prendre des notes. Sinon, vous risquez d'oublier qui a été blessé et dans quelles proportions.

Esquives

En page 14 il est décrit comment fonctionnent les esquives. En résumé :

- Chaque fois qu'un personnage se fait tirer dessus, il peut esquiver.
- S'il a annoncé qu'il utilisait d'autres compétences pendant ce round, l'esquive diminue tous ses codes-dés de 1D supplémentaire (voir page 12).
- Quand un personnage esquive, effectuez un jet de compétence en Esquive. Le score obtenu est rajouté au facteur de difficulté du tireur.
- Si un personnage est la cible de plusieurs tirs au cours d'un même segment d'action, son Esquive affecte les facteurs de difficulté de tous les tireurs. Quoi qu'il en soit, esquiver au cours d'un segment donné n'a aucun effet sur les tirs du segment suivant. Si un personnage se fait tirer dessus au cours de plusieurs segments, il peut esquiver à chaque fois ; mais chaque Esquive sera considérée comme étant une utilisation supplémentaire de compétence ayant pour conséquence de diminuer plus encore ses codes-dés pour le round.

Régler les blasters pour assommer

Les blasters peuvent être réglés pour assommer, c'est à dire qu'il font alors perdre conscience à leur victime, sans la tuer, ni même la blesser. Un tel réglage - ou le retour au réglage normal - réduit de 1D les codes de tous les attributs et de toutes les compétences, pendant le round où il est effectué. Cela est dû au fait que cette manoeuvre exige un petit effort et de la concentration. Cependant, ce réglage n'est *pas* considéré comme étant une "action" et ne prend donc pas un segment d'action.

Quand on tire avec un blaster réglé pour assommer, on emploie les mêmes règles que pour un tir normal. La seule différence concerne les effets des dommages :

"Blessé mortellement" et "Neutralisé" (jet de dommage supérieur au moins au double du jet de Vigueur) : le personnage perd simplement connaissance.

"Blessé" (jet de dommage supérieur au jet de Vigueur, sans en être le double) : le personnage est seulement "sonné" pendant deux rounds de combat.

"Sonné" (jet de Vigueur supérieur au jet de dommages) : aucun effet.

Un personnage qui, après avoir été assommé par un blaster réglé dans ce but, est à nouveau assommé, perd connaissance.

Dégainer

Si un personnage n'a pas son blaster à la main, mais que celui-ci est glissé dans son étui (ou sa ceinture, etc.), il peut le dégainer et accomplir une autre action au cours du même segment. Comme lorsqu'il s'agit de régler un blaster pour assommer, dégainer une arme réduit tous les code-dés pendant le round concerné, mais ne prend pas un segment d'action.

Combat rapproché

Un personnage ne peut attaquer un adversaire en combat rapproché, que s'il est à moins de deux mètres de lui.

Compétences de combat rapproché

Les quatre compétences employées pour le combat rapproché sont : Armes Blanches, Parade avec une Arme Blanche, Combat à Mains Nues et Parade à Mains Nues.

Lorsqu'un personnage combat avec une arme blanche ou contondante - telle qu'une épée, une chaise ou la crosse d'un blaster - il utilise sa compétence en Armes Blanches. Quand il combat sans arme, il emploie sa compétence en Combat à Mains Nues.

Les parades sont des compétences de réaction comparables à l'esquive (voir page 12).

Seuls des personnages disposant d'une arme blanche ou contondante peuvent employer leur compétence en Parade avec une Arme Blanche. Tout le monde peut exécuter une Parade à Mains Nues.

Les Parades avec une Arme Blanche peuvent être employées contre des attaques menées avec une arme blanche ou contondantes *ET* contre des attaques à mains nues. Les Parades à Mains Nues ne sont efficaces que contre les attaques à mains nues.

Résoudre des attaques en combat rapproché

Le facteur de difficulté d'une attaque dépend de l'arme utilisée par l'assaillant (voir la Table des Armes, page 139).

Si son adversaire pare, effectuez son jet en parade. Ajoutez le score obtenu au facteur de difficulté de l'attaque.

Ensuite, effectuez le jet en Armes Blanches ou en Combat à Mains Nues de l'assaillant. Si son résultat est supérieur ou égal au facteur de difficulté modifié, il touche son adversaire.

Dommages

Reportez-vous à la Table des Armes (page 139). Les dommages des armes blanches ou contondantes sont indiqués sous la forme "Vig + un code-dé". Ainsi, par exemple, le code de dommage d'un bâton est "Vig + 1D". Lorsqu'une arme blanche touche, effectuez son jet de dommages et le jet de Vigueur de l'assaillant, puis additionnez leurs résultats. C'est ce *total* que vous devez comparer au jet de Vigueur du défenseur afin de déterminer les dommages infligés.

Exemple : Un personnage ayant une Vigueur de 2D+1 combat avec un bâton. S'il touche, lancez 2D+1 pour sa Vigueur et 1D pour son arme, puis additionnez les résultats de ces deux jets pour savoir quels dommages il inflige.

En Combat à Mains Nues, un personnage qui porte un coup utilise son code en Vigueur comme code de dommages.

Exemple : Un personnage ayant une Vigueur de 2D+1 se bagarre. S'il touche un adversaire, lancez 2D+1 pour déterminer les dommages.

Sabres-lasers

Les sabres-lasers ne sont pas employés exactement de la même manière que les autres armes blanches.

Tout d'abord, il faut savoir que vous n'avez pas besoin de posséder des compétences de la Force pour pouvoir utiliser un sabre-laser. Tout le monde peut s'en servir ; mais ceux qui ont été initié aux disciplines de la Force peuvent l'employer de façons très spéciales (voir page 71). Quoi qu'il en soit, les sabres-lasers sont difficiles à se procurer.

Un sabre-laser est utilisé de la même façon que n'importe quelle autre arme blanche, si ce n'est que :

- Pour s'en servir en combat, un personnage utilise sa compétence en Sabre-laser et non pas celle en Armes Blanches.
- La seule arme qui peut parer un sabre-laser, c'est un autre sabre-laser. Un personnage qui utilise une arme blanche quelconque ne peut pas parer.
- Un sabre-laser *peut* être employé pour parer d'autres armes blanches. Le personnage qui le manie utilise alors sa compétence en Parade avec une Arme Blanche (ou sa compétence de Sens, voir page 16). Si le jet de l'assaillant est supérieur au facteur de difficulté de son arme, mais inférieur au facteur de difficulté modifié, son arme est détruite (elle est coupée en deux par le sabre-laser).

Exemple : Roark, muni d'un bâton (compétence en armes blanche de 3D+1), combat avec Jimbo Kinnison (un Jedi Raté dont la compétence en Parade avec une Arme Blanche est de 3D). Le facteur de difficulté de base du bâton est de 5. Le jet de parade de Jimbo est de 8, donc la difficulté modifiée est de 13. Si Roark fait moins que cinq avec les dés, il rate son coup. S'il fait 13 ou plus, il touche. Mais si son jet est compris entre 6 et 12, son bâton est coupé en deux par le sabre-laser.

- Lorsqu'un sabre-laser est employé afin de parer une attaque à Mains Nues, si le jet de l'assaillant est supérieur ou égal à 5 (le facteur de difficulté pour le Combat à Mains Nues), mais inférieur au facteur de difficulté modifié,l'assaillant est automatiquement "blessé" (le sabre-laser l'a entaillé).
- On n'ajoute jamais sa Vigueur au code de dommages de 5D du sabre-laser. Cependant, les personnages possédant la compétence de Contrôle peuvent ajouter son code-dé aux 5D du sabre-laser afin de déterminer les dommages qu'il cause (voir page 71).

Grenades et détonateurs thermaux

Les grenades et les détonateurs thermaux ne sont ni des armes blanches, ni des armes à feu.

- Chaque fois qu'une grenade ou qu'un détonateur thermal est lancé, elle ou il est perdu(e). Un personnage ne peut jamais lancer plus de grenades ou de détonateurs qu'il n'en transporte sur lui.
- Si un personnage qui a lancé une grenade ou un détonateur manque sa cible, cela ne signifie *pas* que l'engin ne produit aucun effet. En fait, cela veut dire qu'il s'est "dispersé" (voir ci-dessous).
- A la différence des armes à feu, les grenades et les détonateurs peuvent être lancés sur des cibles que l'attaquant ne peut pas voir (par dessus un mur, par exemple).
- Les grenades et les détonateurs *peuvent* être esquivés. Mais, contrairement aux armes à feu, l'esquive augmente alors le facteur de difficulté de la *grenade*, et non pas celui de son *lanceur* (voir ci-dessous).

Les règles exposées ci-dessous s'appliquent autant aux grenades qu'aux détonateurs, même si elles ne font référence qu'aux premières.

Les trois étapes

L'utilisation d'une grenade suit une procédure en trois étapes.

- Déterminez si le lanceur réussit à expédier la grenade là où il le désire, ou si elle se "disperse".
- Déterminez si la grenade touche (fait des dommages à) chaque personnage se trouvant dans les limites du rayon de sa déflagration.
- Déterminez quelle quantité de dommages subit chaque personnage.

Lancer

Le facteur de difficulté est calculé de la même façon que pour les armes à feu (voir page 47).

Quand le lanceur manque son jet de compétence en Grenade, celle-ci se "disperse". Lancez un dé et consultez le diagramme de

dispersion (voir page 139), afin de savoir dans quelle direction, par rapport au point d'impact prévu, tombe la grenade. Afin de déterminer à combien de mètres de la cible la grenade explose, lancez ensuite 1D à courte portée, 2D à moyenne portée ou 3D à longue portée.

Toucher des personnages

Reportez-vous aux lignes consacrées aux grenades et aux détonateurs sur la Table des Armes. Contrairement aux autres armes, les grenades ont *deux* portées. La première est utilisée pour déterminer les chances qu'à le lanceur d'atteindre sa cible. La seconde est employée afin de savoir si la grenade cause des dommages aux personnes qui sont dans son rayon d'action au moment où elle explose.

Quand une grenade explose, déterminez quels personnages sont assez proches d'elle pour en être affectés (c'est à dire se trouvent à moins de 10 mètres d'une grenade, ou à moins de 20 mètres d'un détonateur). Pour chacun d'entre-eux, déterminez alors s'ils sont à bout portant, à courte, à moyenne ou à longue portée de la grenade. **Exemple :** Ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres d'une grenade qui explose sont considérés à bout portant ; entre 3 et 4 mètres ils sont à courte portée ; entre 5 et 6 mètres à moyenne portée et entre 7 et 10 mètres à longue portée.

Déterminez le facteur de difficulté de la grenade, comme vous le faites d'ordinaire (c'est à dire, facteur de difficulté 5 pour une cible à bout portant, 10 à courte portée, etc.).

Un personnage peut esquiver, s'il le désire. Esquiver une grenade signifie se jeter à terre afin de se protéger de sa déflagration. Les règles habituelles concernant l'esquive sont alors employées - le jet de dés augmente le facteur de difficulté de la grenade, le personnage peut accomplir une autre action pendant le segment, etc. - mais celui qui esquive termine obligatoirement le segment à plat ventre.

Si un personnage esquive, effectuez son jet d'Esquive et rajoutez le nombre obtenu au facteur de difficulté de la grenade. (Voir également les modificateurs optionnels pour les grenades, page 142).

Lancez 4D pour la grenade. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au facteur de difficulté modifié, la grenade peut causer des dommages au personnage. Si le jet est inférieur à ce facteur, le personnage n'est pas blessé.

Procédez à un jet séparé pour chaque personnage se trouvant dans le rayon de la déflagration.

Dommages

Les grenades et les détonateurs ont des codes de dommages différents à chaque portée (voir Table des Armes). Ainsi, par exemple, le code de dommages d'une grenade est de 5D à bout portant, 4D à courte portée, 3D à portée moyenne, 2D à longue portée.

Quand une grenade "touche" un personnage, déterminez quel code de dommages doit être employé et faites son jet de dommages. Effectuez un jet de Vigueur pour le personnage concerné et appliquez les règles habituelles pour déterminer quel type de dommages il subit (13).

Règles optionnelles de combat

Au moins dans un premier temps, nous vous recommandons de ne pas utiliser les règles optionnelles de combat. Maîtriser les bases du système de combat prendra au moins deux ou trois parties.

Ces règles améliorent le réalisme, mais au prix d'une complexité accrue et d'une perte de temps supplémentaire. Les joueurs qui aiment planifier scrupuleusement leurs opérations de combat peuvent les trouver utiles et intéressantes, mais ceux qui préfèrent l'action à l'état pur risquent par contre de considérer qu'elles ralentissent trop les affrontements. Employez ces règles si vous souhaitez utiliser un système de combat plus sophistiqué, mais soyez averti qu'elles allongeront la résolution des engagements.

Utiliser des cartes et des plans

Beaucoup des aventures que nous publions contiennent des cartes et des plans sur papier quadrillé. Chaque carré est censé faire deux mètres de côté. Lorsqu'un combat se déroule dans une zone dont le plan vous est fourni, vous pouvez utiliser celui-ci pour noter les positions occupées par les différents personnages. Si vous n'avez pas de plan, vous pouvez sans difficulté en dessiner un sur du papier quadrillé que vous trouverez dans toutes les bonnes papeteries. C'est suffisamment facile à faire pour que vous puissiez en griffonner un instantanément, quand le besoin s'en fait sentir.

Indiquez dessus où se trouvent les personnages à l'aide de marques au crayon de papier : croix, lettres, etc. Lorsqu'un personnage se déplace, faites une marque à l'endroit de sa nouvelle position. Si la carte commence à devenir embrouillée parce qu'elle est couverte de marques, gommez celles qui ne vous sont plus utiles.

Comme l'orientation des personnages est un facteur important au cours des combats, vous pouvez la représenter à l'aide d'une petite flèche indiquant vers quelle direction chacun d'eux est tourné. Ils peuvent être orientés, soit vers un côté de carré, soit en diagonale (c.a.d. vers un angle).

Un personnage ne peut tirer au blaster que sur une cible qu'il peut voir. Pour déterminer si c'est bien le cas, posez le bord d'une règle (ou d'une feuille de papier) sur la carte. Puis, regardez si la ligne qui va du centre du carré occupé par le tireur au centre de celui occupé par la cible ne passe pas au travers d'un mur ou d'un obstacle quelconque, auquel cas le champ de vision serait bloqué.

Quand un personnage ne peut être aperçu par aucun des personnages des joueurs, ne dessinez pas sur le plan de marque le représentant. Notez mentalement où il se trouve et n'indiquez son emplacement qu'une fois qu'il aura été repéré.

Lorsque plusieurs PNJ sont hors du champ de vision des personnages des joueurs, il peut s'avérer utile que vous possédiez deux exemplaires de la carte : un pour les joueurs et un que vous gardez secret. Vous pouvez ainsi noter la position des personnages non-joueurs sur votre carte, ce qui est beaucoup plus facile que d'avoir à vous souvenir de l'endroit où ils se trouvent.

N'hésitez-pas à dessiner tout ce qui peut contribuer à l'atmosphère de la partie ou aider vos joueurs à visualiser la situation : obstacles, Droïds, ruines, nuages de gaz, etc.

Employer des figurines

Au lieu d'utiliser des cartes et des plans, vous pouvez vous servir de figurines en métal. Si vous les appréciez en général, nous vous recommandons de les employer dans *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*.

Des figurines sont particulièrement utiles, du fait qu'elles permettent aux joueurs de mieux visualiser leurs personnages et l'environnement dans lequel ils évoluent. Les figurines sont vendues non-peintes, mais on peut sans difficulté trouver des peintures et des pinceaux dans les boutiques spécialisées. En effet, de nombreux joueurs aiment peindre eux-mêmes les figurines qui représentent leurs personnages, personnalisant ainsi leurs vêtements et utilisant les couleurs de leur choix. Il existe des modèles représentant des soldats impériaux, des chasseurs de prime et toutes sortes d'adversaires qui peuvent être opposés à vos joueurs pendant les combats.

Quand vous employez des figurines, il est plus facile de tenir compte des positions et des orientations, puisque ces détails sont immédiatement évidents quand on les regarde. Comme leurs socles sont trop grands pour que l'on puisse les poser sur les plans fournis dans les aventures, placez les directement sur la table. Au lieu de compter les carreaux, utilisez une règle et l'échelle suivante : un centimètre et demi égale un mètre.

Des figurines peuvent être orientées dans toutes les directions imaginables et n'ont pas besoin de se conformer à un "quadrillage".

Vous pouvez symboliser la présence de murs, de buissons ou d'obstacles quelconques à l'aide de divers objets. Des bandes de ruban autocollant ou des bouts de ficelle peuvent représenter les murs. Des livres symboliseront des escaliers. Des crayons, des bouteilles de soda, des dés, etc. représenteront des obstacles en tous genres. Dans ce domaine, n'ayez pas peur d'improviser.

Mouvement

Un personnage qui marche dispose de 5 *points de mouvement*. Un personnage qui court en a dix. Ceux qui sont blessés n'ont que la moitié du potentiel normal (arrondissez à l'unité inférieure).

Se déplacer d'un mètre (un centimètre et demi) sur un terrain dégagé (ex : une rue, un pré, etc.) coûte un point de mouvement.

Si vous employez des plans quadrillés, se déplacer de la largeur d'un carré coûte 2 points de mouvement et se déplacer en diagonale, 3 points.

Orientation

Lorsque l'on emploie des plans, un personnage, à un moment donné, peut être, soit orienté vers un côté du carré qu'il occupe, soit orienté vers un de ses coins. Il lui est possible de changer son orientation au prix d'un point de mouvement par rotation de 45°. Par exemple, il dépensera un point pour se tourner dans la direction d'un côté adjacent au coin vers lequel il était orienté. Se tourner de 90° (ex : d'un côté à un côté adjacent) lui coûtera 2 points. Faire demi-tour (ex : d'un coin au coin opposé) coûtera 4 points.

Attitude

Se jeter à terre ne coûte pas de points, mais se lever coûte quatre points de mouvement.

Terrain

Se déplacer d'un mètre sur un terrain qui ne peut être qualifié de "dégagé" - forêt, brousse, champ à gravité variable - coûte plus qu'un point de mouvement (voir la Table Optionnelle de Mouvement, page 142).

Divers

Calculer les portées

Lorsque vous employez des figurines, servez-vous d'une règle. Avec une carte ou un plan, calculez les distances de la même façon que pour les déplacements (un carré fait deux mètres en largeur et 3 mètres en diagonale).

Modifier les facteurs de difficulté

Reportez-vous à la Table des Modificateurs Optionnels de Tir (page 142). Elle propose toute une série de situations qui peuvent rendre un tir plus difficile : la taille de la cible, le terrain sur lequel elle se trouve, etc. Quand vous employez cette règle optionnelle, augmentez (ou réduisez) le facteur de difficulté du tireur comme il est indiqué, en fonction des conditions du combat.

Surprise

Dans une situation d'embuscade - quand un camp sait où se trouvent ses adversaires, tandis que ceux-ci n'ont pas conscience qu'ils sont sur le point d'être attaqués - les personnages embusqués bénéficient d'un segment de *surprise*. Cela signifie que pendant le premier segment, ils peuvent entreprendre toutes les actions qu'ils désirent, mais que leurs adversaires ne peuvent ni se déplacer, ni employer une compétence (pas même pour esquiver) ou un attribut. Ces derniers pourront quand même agir pendant le même round, mais leurs premières actions se produiront dans le *second* segment.

Munitions et rechargement

Dans les films de la série *La Guerre des Etoiles*, les héros semblent pouvoir tirer éternellement, sans jamais manquer de munitions. Mais, tout de même, si un blaster contient une énorme réserve d'énergie, à un moment ou à un autre, celle-ci finira bien par s'épuiser. Voici comment procéder :

En temps normal, ne vous embarrassez pas du problème des munitions. Un seul chargeur de blaster suffit pour des centaines de tirs. Les joueurs peuvent toujours recharger leurs armes quand ils retournent à leur vaisseau, ou quand ils rentrent à leur base.

Ne vous préoccupez des munitions que si, au cours d'une aventure, il y a de bonnes raisons de penser qu'elles vont bientôt manquer (ex : Les joueurs ont quitté leur vaisseau depuis plusieurs jours et n'ont pas la possibilité de trouver de nouvelles munitions). Dans ce cas, annoncez aux joueurs combien de tirs ils peuvent encore effectuer. Lorsque l'un d'entre-eux fait feu, demandez-lui de faire une petite croix sur sa fiche. Quand il aura utilisé toutes ses munitions, il ne pourra évidemment plus tirer.

De cette façon, le manque de munitions peut occasionnellement être le moyen d'accroître la tension d'une partie, sans que vous ayez à vous astreindre en permanence à une comptabilité fastidieuse.

Soit dit en passant, remplacer le chargeur d'un blaster au cours d'un combat retire 1D à tous les codes-dé, mais ne prend pas de segment d'action, exactement comme pour dégainer une arme (voir page 48).

Modificateurs de dommages

Un certain nombre de facteurs peuvent augmenter ou diminuer les dommages infligés par les grenades et les détonateurs thermaux, comme l'indique la Table Optionnelle des Dommages des Grenades (voir page 142).

• Un lieu est considéré comme étant *"clos"*, si ses murs sont à moins de dix mètres les uns des autres et si son plafond est à une hauteur inférieure à 10 mètres. Lorsqu'une grenade explose dans un lieu clos, ajoutez 1D à ses codes de dommages ; c'est à dire que vous devrez lancer 6D pour un personnage à bout portant, etc.

• Les grenades et les détonateurs n'affectent pas des gens se trouvant de l'autre côté d'un mur. Même si un personnage est dans le rayon de la déflagration de la grenade, s'il est protégé par un mur, il ne subit aucun dommage.

• Les grenades et les détonateurs peuvent affecter des personnages se trouvant de l'autre côté d'une porte, d'une fenêtre ou d'une meurtrière, mais elles sont alors moins efficaces. Si quelqu'un se trouve derrière une porte ou une fenêtre, diminuez le code de dommages de la grenade de 1D. S'il est derrière une meurtrière, diminuez ce code de 2D.

• Une partie des dommages causés par une grenade sont dus à l'onde de choc de son explosion (l'autre partie étant infligée par les éclats). Le vide ne transmet pas les ondes de choc (tandis que des fragments métalliques peuvent le traverser sans problème). En conséquence, lorsqu'une grenade explose dans le vide, diminuez son code de dommages de 1D.

Descriptions des armes

Mini-blaster : Cette petite arme, aisément dissimulable, est idéale pour les agents secrets et les aigrefins. Elle est réputée pour sa faible puissance et sa portée réduite, mais elle a sauvé plus d'un personnage qui se trouvait en mauvaise posture. Les mini-blasters sont illégaux dans de nombreux systèmes.

Blaster de sport* : Un pistolet au canon étroit conçu pour être employé dans les stands de tirs ou pour la chasse au petit gibier. C'est une arme aristocratique, parfois utilisée dans les duels. La princesse Leia en emploie un dans le film La *Guerre des Etoiles IV : Un Nouvel Espoir*.

Pistolet-blaster* : L'arme classique de l'auto-défense. On en trouve d'innombrables modèles et variantes au travers de la galaxie. Les soldats impériaux emploient une version modifiée à des fins militaires de cette arme. Sa possession est réglementée dans de nombreux systèmes.

Pistolet-blaster lourd* : Une arme destinée au combat à courte distance qui est, à la base, un fusil-blaster raccourci. Plus encombrant et plus lourd qu'un pistolet-blaster normal, son principal avantage tient aux énormes dommages qu'il peut causer. Il est illégal dans de nombreux systèmes. Yan Solo utilise un pistolet-blaster lourd.

Blaster de chasse : La version sportive du fusil-blaster, principalement employée pour la compétition et la chasse. Cette arme est très répandue au sein de l'Alliance Rebelle, qui doit fréquemment se contenter des armes qu'elle peut se procurer.

Fusil-blaster : Plus lourd que le précédent, ce fusil-blaster militaire est l'arme principale des soldats impériaux. Il est également utilisé par l'infanterie régulière de l'Alliance. On ne peut acheter légalement des fusils-blasters que dans les systèmes les moins restrictifs.

Carabine-blaster : Une version plus courte, et légèrement moins précise, du fusil-blaster. Elle équipe les sections d'assaut des quadripodes impériaux, mais est aussi fréquemment employée par les nomades, tels que les hommes des sables de Tatooine. Sa petite taille et son poids réduit rendent plus facile son utilisation depuis un véhicule ou une monture.

Blaster-mitrailleur : Un fusil-blaster à tir rapide employé généralement avec un trépied. Armes de soutien d'infanterie, les blasters-mitrailleurs sont souvent montés sur des moto- jets ou des landspeeders. Usage strictement militaire.

Blaster-mitrailleur moyen : Un blaster à tir rapide plus puissant que le précédent et habituellement manié par deux personnes. Ce type d'arme équipe fréquemment des landspeeders ou des fortifications.

Blaster-mitrailleur lourd : Un très puissant blaster à tir rapide qui est principalement utilisé pour équiper des véhicules. Le *Faucon Millenium* en possède un spécialement destiné à être employé contre des troupes au sol (voir la séquence de l'évacuation de *L'Empire Contre-Attaque)*.

Arbalète, arc long : Des variantes d'armes archaïques conçues sur le principe de la corde soumise à une tension afin de pouvoir lancer de petites lances ou des carreaux. Le peuple des Ewoks de la lune forestière d'Endor utilise ces armes, ainsi que bien d'autres ethnies primitives. Elles doivent être rechargées chaque fois que l'on tire, ce qui réduit alors de 1D tous les codes-dé, mais ne prend pas un segment, exactement comme pour dégainer (voir page 48).

Pistolet à poudre noire : Un pistolet lance-projectile primitif, communément utilisé par les civilisations pré-industrielles. Son rechargement est un processus compliqué qui demande un round de combat complet pour pouvoir être accompli. A courte portée, dès que le tireur a fait feu une fois, il se sert généralement de son arme comme d'une matraque ou la jette de côté.

Mousquet : Une arme militaire pré-industrielle. Son rechargement prend un segment d'action et retire 1D aux codes de toutes les compétences et de tous les attributs.

Fusil : Une version grandement améliorée et fabriquée en série du mousquet. Elle est caractéristique des cultures nouvellement industrialisées. Son rechargement retire 1D à tous les codes-dé, mais ne prend pas un segment d'action. Selon les modèles, les fusils peuvent tirer de un à vingt coups avant d'avoir besoin d'être rechargés.

Mitraillette : Un fusil à tir rapide typique des civilisations néo-atomiques. Son rechargement suit les mêmes règles que pour les fusils. Les mitraillettes tirent des rafales de plusieurs balles. La plupart d'entre-elles permettent entre quatre et dix rafales avant d'avoir besoin d'être rechargées.

Arbalète wookiee : Variante originale de l'arbalète, cette arme est employée par les Wookiees. Elle lance des carreaux explosifs qui causent des dommages considérablement plus importants que ceux des arbalètes classiques. Equipée de chargeurs, elle peut tirer six fois avant de devoir être rechargée. Un processus qui retire alors 1D à tous les codes- dé, mais ne consomme pas un segment d'action.

Lance : Une arme blanche primitive ressemblant, à la base, à un morceau de bois pointu.

Gaderffii ou Bâton Gaffi : Une arme courbe, munie d'une pointe à chaque extrémité, employée par les hommes des sables de Tatooine, et adoptée par de nombreux rebelles comme arme blanche et outil multi-fonction.

Sabre-laser : Une ancienne arme blanche, qui fut jadis l'arme préférée des Chevaliers Jedi. Elle est aujourd'hui rarement utilisée, à la fois parce qu'elle peut blesser grièvement son utilisateur, et parce qu'elle demande un entraînement intensif pour être maniée efficacement. Elle est constituée d'un cylindre métallique qui projette un rayon d'énergie lumineuse de longueur définie qui peut trancher n'importe quel matériau connu.

Vibro-hache : Une arme tranchante manuelle dont la lame large peut découper pratiquement tous les matériaux connus si elle est maniée avec une force suffisante. Le fil de sa lame est fait d'énergie ultra-sonique.

Vibro-lame : Une version plus petite, et facile à dissimuler, de la vibro-hache.

***Note :** Les pistolets-blasters sont également appelés "pistolasers".

Chapitre quatre
Blessures et guérison

La plupart des armes utilisées dans *la Guerre des Etoiles* cautérisent les plaies qu'elles infligent, aussi est-il rare de mourir d'une hémorragie ou d'une blessure infectée. En outre, la technologie médicale est à un niveau fantastiquement avancé, de telle sorte que même les personnages les plus grièvement blessés peuvent être guéris dans de courts délais, à condition qu'ils puissent bénéficier d'une assistance adéquate.

Effets des blessures

Des personnages *blessés* peuvent agir et employer leurs compétences, mais les codes de ces dernières, ainsi que ceux de leurs attributs, sont réduits de 1D. Cette pénalité s'appliquera tant qu'ils ne seront pas guéris.

Des personnages *neutralisés* sont dans l'incapacité d'accomplir des actions ou d'utiliser leurs compétences tant qu'ils ne sont pas soignés. Il est possible de leur faire reprendre connaissance, mais, même dans ce cas, ils restent chancelants et ne peuvent pas se servir de leurs compétences.

Des personnages *mortellement blessés* ne peuvent pas être tirés de leur coma et ne peuvent pas employer leurs compétences. Un jet de dés doit être effectué à chaque round de combat pour éviter qu'ils ne meurent (voir page 14).

Medpacs

Un medpac est constitué d'un assortiment de médicaments, de synthéchair, de coagulants et de fiches de diagnostics. Les medpacs sont employés pour les premiers soins et pour les secours d'urgence sur le terrain.

Tout personnage possédant une compétence en Médecine peut tenter d'utiliser un medpac pour soigner un blessé. Il peut alors faire un jet de compétence par round de combat qu'il passe au chevet de ce dernier.

Quand on utilise un medpac, le facteur de difficulté dépend de la gravité de la blessure, comme cela est indiqué sur la Table de Guérison (voir page 140).

Si le jet de l'utilisateur est supérieur ou égal au facteur de difficulté, le patient est considéré comme convenablement soigné.

Le niveau de blessure d'un personnage qui a été soigné est diminué d'un degré. Cela signifie que les personnages mortellement blessés deviennent neutralisés, que les neutralisés deviennent blessés et que les blessés sont guéris.

On ne peut réduire que d'un degré le niveau de blessure d'un personnage. Si ce dernier a été soigné une fois avec un medpac, il ne peut plus l'être. Pour guérir, il lui faut, soit utiliser une cuve de régénération, soit s'en remettre au processus naturel de guérison.

Les personnages blessés qui ont été guéris grâce à un medpac ne peuvent pas être soignés s'ils sont à nouveau blessés le même jour ; une journée doit au minimum s'écouler avant qu'ils puissent à nouveau bénéficier d'un medpac.

Un personnage blessé peut employer un medpac sur lui-même, mais, dans ce cas, son code en Médecine est réduit de 1D (comme c'est toujours le cas pour les personnages blessés).

Un medpac ne peut être utilisé qu'une seule fois. Les personnages qui s'attendent à devoir donner beaucoup de soins ont donc intérêt à en emporter plusieurs.

Cuves de régénération

Les cuves de régénération sont remplies de *bacta*, un liquide de traitement à la formule spécialement conçue pour provoquer une guérison rapide et qui agit comme un désinfectant.

Un individu placé dans une cuve de régénération guérira toujours, ce n'est qu'une question de temps.

Reportez-vous à la Table de Guérison. Dans la partie réservée aux cuves de régénération, vous trouverez indiqué, à côté du niveau de blessure subi par un personnage, le temps (exprimé en semaines pour les blessures mortelles) qu'il doit passer pour guérir complètement. Quand un personnage est placé dans une cuve de régénération, lancez 2D ; le résultat de ce jet vous donne le nombre d'heures, de jours ou de semaines nécessaires à sa guérison.

Exemple : A coté de "neutralisé", la Table indique "2D jours". Un personnage neutralisé sera donc guéri en 2D jours, tandis que pour un personnage mortellement blessé il faudra 2D semaines.

Guérison naturelle

Quelquefois il arrive qu'un personnage ne puisse pas disposer d'une cuve de régénération, qu'il soit sur une planète primitive, perdu, en train de se cacher des Impériaux, etc. Dans ce cas, effectuez pour lui chaque jour un jet de Vigueur, en commençant le jour qui suit celui au cours duquel une blessure lui a été infligée. Reportez-vous ensuite à la section "guérison naturelle" de la Table de Guérison.

Selon son niveau de blessure et son jet, vous saurez si son état s'améliore ou s'il empire.

Exemple : En dessous de "blessé", la Table dit :

2-6	Neutralisé
7-11	Pas de changement
12+	Guéri

Cela veut dire que si le jet de Vigueur est de 6 ou moins, ses blessures empirent : il devient "neutralisé". Si son jet est de 12 ou plus, elles se cicatrisent : il est guéri. Sur un résultat compris entre 6 et 12, son état reste stationnaire.

Chutes et collisions

Quand un personnage tombe de plus de trois mètres de haut, ou entre en collision avec un obstacle quelconque à une vitesse supérieure à 5 kilomètres à l'heure, consultez la Table des Chutes et des Collisions (voir page 141). Trouvez sur cette dernière la vitesse de la collision ou la hauteur de la chute. Sur la même ligne est noté un code de dommages. Lancez les dés comme indiqué et faites un jet de Vigueur pour le personnage concerné. Les règles habituelles concernant les dommages sont alors appliquées pour déterminer la gravité des blessures qu'il subit (voir page 13).

Chapitre cinq Vaisseaux spatiaux

Caractéristiques de vaisseau

Les pages 55 à 57 vous donnent des informations concernant les vaisseaux de petite taille les plus courants dans *La Guerre des Etoiles* : le *Faucon Millenium*, les chasseurs Aile-X, les chasseurs TIE et les transports légers. Une frégate des douanes impériales, souvent rencontrées par les petits vaisseaux, est également présentée. Vous pourrez trouver des informations concernant toutes sortes d'autres vaisseaux spatiaux - ainsi que des informations complémentaires sur ceux proposés ici - dans le *Guide de La Guerre des Etoiles*.

La description de chaque vaisseau comporte les rubriques suivantes :

Equipage : le nombre de membres d'équipage nécessaires pour faire fonctionner le vaisseau en toute sécurité.

Passagers : le nombre de passagers n'appartenant pas à l'équipage que peut normalement transporter le vaisseau.

Capacité de la Soute : le nombre de kilos de marchandises que peut transporter le vaisseau.

Autonomie : combien de jours le vaisseau peut fonctionner avant qu'il soit nécessaire de le réapprovisionner : une estimation de la quantité de nourriture, d'eau, d'air et de carburant transportée.

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : ce facteur affecte le temps nécessaire pour voyager d'une étoile à une autre (voir page 59).

Navordinateur : les vaisseaux dépourvus de navordinateurs ont des difficultés à voyager dans l'hyperespace.

Hyperpropulseurs de Secours : les vaisseaux de grande taille en possèdent pour parer aux cas d'urgence (voir page 58).

Vitesse Sub-Luminique : ce code-dé est employé pendant les combats spatiaux (voir page 61).

Maniabilité : exactement ce que ça veut dire.

Coque : ce code-dé est utilisé lorsqu'un vaisseau est touché au cours d'un combat spatial, afin de déterminer le montant des dommages qui lui sont infligés.

Armes : une description des armes qui équipent le vaisseau. Chaque arme possède un *code d'Ordinateur de Visée* (employé pour savoir si elle atteint sa cible) et un *code de dommages* qui sert à déterminer les dégâts qu'elle provoque.

Ecrans : si un vaisseau est équipé d'écrans déflecteurs, il possède un *coefficient d'écrans* qui le protège quand il est touché, de la même manière qu'une armure protège un personnage pendant un combat.

Présentation : Les voyages interstellaires dans l'univers de La Guerre des Etoiles

Se procurer un vaisseau

Ainsi vos joueurs veulent avoir leur propre vaisseau ?

La solution la plus simple pour cela consiste à choisir la fiche d'un personnage qui en possède un dès le départ (ex : Contrebandier). L'inconvénient avec ces personnages, c'est qu'ils sont endettés jusqu'au cou : les vaisseaux coûtent cher!

Les joueurs peuvent également économiser pour s'en acheter un. La Table des Prix indique, par exemple, combien coûte un vaisseau de transport léger. Ces appareils, ainsi que quelques autres vaisseaux marchants et yachts privés, sont largement disponibles sur le marché. D'un autre côté... vous est-il déjà arrivé de discuter affaires avec un vendeur de voitures d'occasion? Eh bien, si les joueurs ne disposent pas d'un personnage ayant une grande compétence en technologie, ils risquent fort de ne pas faire la différence entre un bon vaisseau et une épave ; ce qui peut leur valoir bien des ennuis...

Acheter un vaisseau militaire est bien plus difficile encore. C'est quasiment impossible, à moins que vous n'ayez d'excellentes relations et une énorme réserve d'argent liquide.

L'Alliance Rebelle possède quantités de vaisseaux. Ainsi, lorsque les personnages sont envoyés en mission, on peut leur en confier un, si cela s'avère nécessaire. Bien sûr, il ne sera à eux que le temps de la mission.

Vendeur de vaisseaux spatiaux d'occasion : Hé, j'ai justement ce qu'il vous faut! N'est-ce pas une petite merveille ? Il est dans un état impeccable et a moins de 1000 années-lumières derrière lui. Ne faites pas attention à ça, c'est juste un peu de corrosion sur les câbles d'alimentation. Si vous le prenez tout de suite, je peux vous laisser ce bijou pour, disons 25 000 crédits...

Réserver un billet

Lorsqu'un citoyen moyen a besoin de faire un voyage à destination d'un autre système, il achète un billet de vaisseau de ligne. Des transporteurs de passagers en tous genres, du cargo au paquebot de luxe, parcourent les routes stellaires. Des prix de billets indicatifs sont donnés dans la Table des Prix (voir page 141).

Evidemment, se rendre dans un système situé en dehors des routes commerciales les plus fréquentées n'est pas facile. Vous pouvez avoir à changer six fois de vaisseau et passer des semaines à attendre le prochain en partance. Quelquefois, personne ne va là où vous voulez vous rendre, aussi devez-vous affréter un charter. Parfois, vous ne trouverez même pas de vaisseau à affréter.

Le gouvernement impérial soumet les voyages interstellaires à un contrôle très strict dans les zones qu'il régit. Avant de pouvoir monter à bord d'un vol régulier, un personnage doit d'abord obtenir une autorisation de l'administration impériale. S'il est connu pour être un Rebelle, il pourra l'attendre longtemps. Dans ce cas, le recours à la corruption ou l'usage des pouvoirs mentaux Jedi est tout indiqué.

Dans l'espace impérial, les vaisseaux sont souvent arraisonnés par la Marine pour être soumis à une fouille. Ainsi, il se peut que le fait d'embarquer sur un vaisseau ne vous garantisse pas que vous arriverez à bon port. Un personnage recherché ou dont les lettres

de créances sont douteuses a tout intérêt à engager un contrebandier pour qu'il l'emmène jusqu'à sa destination.

Des personnages en mission peuvent savoir où contacter un agent rebelle sur une planète appartenant à l'Empire. Parfois, ces agents ont accès à des vaisseaux cachés, ou connaissent des personnes qui peuvent assurer le voyage.

Ben : Disons juste que nous aimerions éviter toute... complication impériale.

Yan : Ah, c'est ça le vrai problème, non ?

Quitter une planète

Comme c'est expliqué dans la Section Aventure (voir page 86), pour qu'une aventure soit intéressante, il faut que vous placiez des embûches sur le chemin de vos joueurs ; maintenez-les sur la défensive et laissez-leur se demander ce qui va se passer ensuite. Quitter une planète pose souvent des problèmes. Obtenir une autorisation, trouver un espion rebelle ou rencontrer un contrebandier complaisant sont autant d'occasions pour amener vos joueurs à réfléchir et à faire un bon usage des compétences de leurs personnages.

Trajets

Un voyage interstellaire peut prendre des jours, des semaines, voire des mois (cf "Astrogation", page 58). Lorsqu'un vaisseau est dans l'hyperespace, l'ordinateur de bord s'occupe pratiquement de tout et l'équipage n'a donc pas grand chose à faire. Les passagers, de leur côté, peuvent se consacrer entièrement à leurs loisirs.

Les vaisseaux de ligne de luxe, à l'instar des paquebots modernes, proposent toutes sortes de divertissements. Les repas gastronomiques, les concerts, les soirées dansantes, les holo-films et même les représentations théâtrales sont choses courantes. Le personnel naviguant, quant à lui, passe souvent son temps à étudier en vue de passer des examens d'astrogation ou d'obtenir une promotion, à fabriquer des maquettes, à jouer, ou à lire des ouvrages traitant de l'histoire, de la culture galactique ou d'autres sujets du même ordre.

Les vaisseaux plus petits disposent rarement de structures élaborées pour distraire leurs passagers. Les autochefs sont programmés pour produire des plats simples à partir des réserves de nourritures disponibles. Les ordinateurs de bord ont cependant souvent des romans ou des holo-films en mémoire, mais les bibliothèques sont rarement bien achalandées et reflètent généralement les goûts personnels du capitaine. L'ennui est un véritable problème à bord des petits vaisseaux et les esprits s'échauffent fréquemment au cours des longs voyages. Trouver un équipage que vous puissiez supporter pendant de longues périodes, n'est pas facile. Quand un homme de l'espace a découvert un vaisseau à l'équipage sympathique, il a trouvé son vrai foyer. Une loyauté totale envers ses compagnons de bord n'a alors rien d'exceptionnel.

Les vaisseaux ne pouvant *pas* faire usage de leurs armes dans l'hyperespace, il n'y a pas grand chose à craindre pendant le trajet. Bien sûr, des accidents ou des ennuis mécaniques peuvent toujours se produire (voir page 59).

Pirates et corsaires

En ces temps troublés, La piraterie est en augmentation, malgré tous les efforts déployés par l'Empire pour l'anéantir. Les pirates ont parfois l'habitude de placer d'énormes obstacles en travers des routes commerciales les plus fréquentées, contraignant ainsi des vaisseaux à revenir dans l'espace normal, où ils sont vulnérables aux attaques.

Bien qu'ils soient sans pitié avec ceux qui leur résistent, les pirates commettent rarement des atrocités. Les histoires terrifiantes concernant des innocents que l'on force à "passer par le sas" n'ont, en fait, que peu de fondement, et ne sont que des inventions dues aux spécialistes impériaux de la propagande et aux journaux à sensation. Les pirates préfèrent agir professionnellement et avec méthode lorsqu'ils délestent un vaisseau et ses passagers de leurs objets de valeur. A l'occasion, il leur arrive de kidnapper un passager important ou célèbre pour en obtenir une rançon. La pègre de l'Empire tout entier est alors trop heureuse de pouvoir servir d'intermédiaire pour le compte des ravisseurs.

L'Empire traite la piraterie avec la plus extrême sévérité. Les vaisseaux pirates sont impitoyablement détruits et leurs équipages mis à mort, lorsqu'ils sont rencontrés.

La Rébellion, ainsi que certains gouvernements extra-terrestres, accordent des "lettres de marque et de reprise" qui autorisent des vaisseaux à s'attaquer aux appareils impériaux (ou aux ennemis du gouvernement), mais pas à ceux des Rebelles ou des nations neutres (ou amies des extra-terrestres). Certains corsaires

CARACTÉRISTIQUES DE VAISSEAUX

Chasseur Aile-X

Le principal et meilleur chasseur spatial de l'Alliance Rebelle.
Equipage : 1 (plus une unité R2)
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 110 kilos
Autonomie : 1 semaine (peut être doté de réservoirs supplémentaires pour les missions de longue durée, aux dépens de la Vitesse et de la Maniabilité : retirez à chacun de ces facteurs 1D par semaine supplémentaire d'autonomie)
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : aucun
Hyperpropulseurs de Secours : aucun
Vitesse Sub-Luminique : 4D
Maniabilité : 3D
Coque : 4D
Armes :
Quatre Canons-Lasers (tirer comme comme s'il n'y en avait qu'un)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages : 6D
Torpilles à Proton
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 9D
Ecrans :
Coefficient : 1D

Chasseur TIE

Voici le modèle TIE—In, une version légèrement améliorée de l'ancien T.I.E.. Il compose désormais la majeure partie des escadrilles de chasse de l'Empire. Les TIE ne sont pas capables de voyager dans l'hyperespace et ils opèrent généralement depuis des bases ou des Croiseurs Interstellaires.
Equipage : 1
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 110 kilos
Autonomie : une journée
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : pas d'hyperpropulsion
Navordinateur : aucun
Hyperpropulseurs de Secours : aucun
Vitesse Sub-luminique : 5D
Maniabilité : 2D
Coque : 2D
Armes :
Deux Canons-Lasers (tirent comme un seul)
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 5D
Ecrans : aucun

sont à peine mieux que des pirates, mais il en existe qui prennent leurs ordres au sérieux.

Inutile de préciser que l'Empire ne fait aucune distinction entre les pirates et les corsaires.

Pirate : Mesdames et messieurs, veuillez procéder au transfert...

Patrouilles impériales

La Marine Impériale est grande. Ses vaisseaux sont basés sur de nombreuses planètes, notamment celles suspectées d'activités rebelles. Les contrôleurs des douanes sillonnent librement l'Empire et peuvent arriver sans prévenir dans n'importe quel système stellaire.

La Marine s'arroge le droit d'arraisonner et de fouiller n'importe quel vaisseau. Ce qui se produit fréquemment. Il est généralement recommandé de ne pas résister : peu de vaisseaux marchands sont capables de rivaliser en puissance de feu ou en rapidité avec une frégate des douanes impériales. Des pilotes habiles (ou chanceux) essayent parfois d'esquiver les tirs jusqu'à ce que leur vaisseau puisse franchir la barre de l'hyperespace. Une fois que c'est fait, ils sont en sécurité... bien que les Impériaux puissent faire une estimation probable de leur destination en fonction de leur trajectoire initiale.

La plupart des vaisseaux de contrebandiers possèdent des compartiments secrets qui peuvent être largués instantanément pour se débarrasser de marchandises compromettantes.

Une fouille opérée par la Marine Impériale n'est jamais agréable. Il n'existe aucun recours contre les exactions de la Marine et elle est connue pour avoir saisi des marchandises de valeur sans fournir d'explications, pour avoir abattu sur le champ des gens qui protestaient, pour avoir caché elle-même des marchandises de contrebande à bord d'un vaisseau afin de pouvoir le confisquer, etc.

Il n'y a qu'une chose qui empêche les officiers d'abuser de leur autorité : la mort est la peine encourue pour forfaiture devant une cour militaire. Les officiers qui se sont acquis la réputation d'employer leurs prérogatives pour s'enrichir, ont la mystérieuse habitude de mourir par suffocation. Mais, pour les autorités de la Marine, il n'y a pas de faute dans le fait de s'acharner sur les Rebelles ou leurs sympathisants. Ce n'est pas l'abus de pouvoir que sanctionne l'Empire, c'est le fait qu'il soit employé à des fins d'enrichissement personnel.

Y-a-t-il une différence entre fouille menée par des pirates et une fouille menée par des Impériaux ? A vous de juger :

Agent des douanes impériales : Halte! Maintenez vos mains bien visibles en permanence. Vous devez pleinement coopérer avec les agents impériaux. Les citoyens loyaux n'ont rien à redouter de l'Empire.

Pirate : Très bien, que personne ne bouge! Faites ce qu'on vous demande et y'aura pas de bobos!

Jouer les trajets

Vous pouvez jouer de deux façons les voyages interstellaires. Comme ils sont souvent monotones, et que rien de passionnant n'arrive, vous pouvez passer sous silence les semaines d'ennui et dire quelque chose du genre : "Très bien, lorsque vous arrivez à Dantooine..."

Ou alors vous pouvez vous servir du voyage à bon escient, pour que les personnages des joueurs rencontrent, par exemple, des PNJ intéressants à bord du vaisseau. Ex : "Vous rencontrez un certain Dram Parkins à l'occasion d'une partie de sabacc" ; "Un soir, vous êtes invité à la table du capitaine et vous engagez la conversation avec un vieil extra-terrestre paraissant très gentil". Vous pouvez aussi faire circuler des rumeurs et des informations que les joueurs trouveront utiles : "Le steward vous dit qu'il y a des pirates au large d'Alderande".

Vous pouvez même mettre en scène un événement important au cours du trajet. Il y a peut-être un espion impérial à bord. Le vaisseau peut être attaqué par des pirates. A moins que les joueurs ne tombent par hasard sur une cargaison illicite...

CARACTÉRISTIQUES DES VAISSEAUX

Faucon Millenium

Le vaisseau de l'infâme Solo, le contrebandier recherché activement par les autorités impériales et par le patron du crime Jabba-le-Hutt, à qui il devrait une somme importante. Le *Faucon* était à l'origine un vaisseau de transport léger qui a été "gonflé".

Equipage : 2
Passagers : 6
Capacité de la Soute : 100 tonnes métriques
Autonomie : 2 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x × *1/2*
Navordinateur : oui
Hyperpropulseurs de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 4D
Maniabilité : 1D
Coque : 6D
Armes :

Deux Canons-Lasers Quadruples chacun :
- Ordinateur de Visée : 3D
- Dommages : 6D

Missiles à Concussion :
- Ordinateur de Visée : 3D
- Dommages : 10D

Ecrans :
- Coefficient : 3D

Vaisseau de transport léger

Un des petits vaisseaux marchands que l'on rencontre le plus souvent dans les parages de la frange galactique, où les routes commerciales sont moins développées qu'au centre, et où les petits entrepreneurs peuvent espérer rivaliser avec les gigantesques compagnie de fret.

Equipage : 2
Passagers : 6
Capacité de la Soute : 100 tonnes métriques
Autonomie : 2 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Navordinateur : oui
Hyperpropulseurs de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 2D
Maniabilité : zéro
Coque : 4D
Armes :

Un Canon-Laser :
- *Ordinateur de Visée :* 2D
- Dommages : 4D

Ecrans : aucun

Jouer les pirates

Des attaques de corsaires ou de pirates peuvent procurer quelques moments de tensions au cours d'une aventure. Vous pouvez également vous en servir afin de vous assurer que les personnages des joueurs se rendront bien là où vous désirez qu'ils aillent. Ainsi, ils peuvent être capturés par des pirates et emmenés de force à leur destination ; ou bien encore leur vaisseau peut être endommagé pendant une attaque, ce qui peut les contraindre à se traîner jusqu'à un système avoisinant.

Jouer les Impériaux

Une rencontre avec une frégate des douanes impériales constitue une excellente péripétie pour n'importe quelle aventure. Comme il n'est vraiment pas recommandé de tirer sur un vaisseau de ce type avec le misérable canon de série d'un transport léger, vos joueurs vont devoir déployer des trésors d'imagination pour négocier avec les agents douaniers. La corruption, la ruse ou la dissimulation ont une petite chance de réussir.

L'obligation d'éviter les vaisseaux impériaux peut être aussi un autre bon moyen pour conduire vos joueurs là où vous le souhaitez.

La capture et l'emprisonnement des joueurs ne signifie pas forcément la fin de l'aventure. Peut-être découvriront-ils une information importante, tandis qu'ils sont aux mains des Impériaux. Une évasion est toujours possible, surtout pour ceux qui possèdent des pouvoirs Jedi.

Présentation : Les hyperpropulseurs

L'hyperpropulsion est un miracle du progrès technologique. Alimentée par de puissants générateurs à fusion, elle propulse un vaisseau dans une autre dimension, connue sous le nom d'hyperespace. Seuls les techniciens spécialisés et les scientifiques de haut niveau comprennent réellement l'hyperespace, et encore reconnaissent-ils qu'il y a beaucoup de choses qu'ils ignorent. De nombreux aspects de l'hyperespace demeurent mystérieux même pour la science impériale. Une chose est sûre cependant : dans l'hyperespace, un vaisseau peut voyager plus vite que la lumière.

Pour employer un terme technique, disons que l'hyperespace est "imbriqué" dans l'espace normal. C'est à dire que chaque point de l'espace réel est associé à un point unique de l'hyperespace, et que des points adjacents dans l'espace réel le sont également dans l'hyperespace. Si vous vous déplacez dans une direction donnée alors que vous êtes dans l'hyperespace, vous vous déplacerez dans la même direction dans l'espace normal.

Les objets réels possèdent une "ombre hyperspatiale". Cela signifie qu'il existe un corps stellaire dans l'hyperespace, au même endroit que dans l'espace normal. Cela peut se révéler dangereux.

L'espace n'est pas fait de vide absolu. Ainsi, il y a des molécules en suspension un peu partout ; elles ne sont que quelques unes par centimètre cube, mais elles existent. Des objets plus importants, bien que plus rares, sont également assez fréquents. Il existe beaucoup plus de planètes "vagabondes" - qui dérivent dans le vide interstellaire, loin de tout soleil - qu'il n'y en a qui forment des systèmes stellaires. Il y a également d'innombrables astéroïdes, météores et blocs de glace ou de roche entre les étoiles.

Si un vaisseau qui se déplace à vitesse hyper-luminique heurte un objet de quelque taille que ce soit, il se vaporise instantanément.

Le simple fait de frôler de trop près une planète vagabonde ou un astéroïde de bonne taille peut largement faire dévier un vaisseau.

L'astrogation est une discipline complexe.

Yan : Piloter un engin dans l'hyperespace, c'est autre chose que conduire une moissonneuse-batteuse. Il suffit d'un millième d'erreur de calcul et la trajectoire passe au travers d'une étoile, ou bien on frôle une super-nova. Et là, ta ballade est terminée, p'tit gars!

Routes

Tous les vaisseaux pouvant transiter par l'hyperespace, à l'exception des plus petits, sont équipés de navordinateurs. Ces ordinateurs regorgent de statistiques et d'indications cartographiques concernant les étoiles, les planètes vagabondes, les champs d'astéroïdes connus et autres dangers. S'ils sont utilisés par un astrogateur qualifié, ils peuvent calculer le chemin le plus court et le plus sûr que peut emprunter un vaisseau dans l'hyperespace.

Des erreurs sont toujours possibles. Une simple confusion de chiffres, au moment où l'on introduit des coordonnées, peut avoir pour effet de dévier un vaisseau de sa route dans de larges proportions. Les astrogateurs inexpérimentés préfèrent "jouer la sécurité" en empruntant une route plus longue, afin de diminuer les risques. Il arrive aussi que l'on fasse, en désespoir de cause, exactement le contraire, en prenant des risques pour arriver plus vite quelque part.

L'emploi d'un navordinateur n'est pas une garantie de sécurité absolue. Il y a des milliards d'étoiles dans la galaxie. La position de la plupart d'entre elles a été relevée, mais il en reste beaucoup dont la localisation n'a pas été inscrite dans le fichier standard des navordinateurs. Et puis, il y a encore plus de planètes et d'astéroïdes et la position de plus de 90% d'entre-eux est *inconnue*. Les planètes vagabondes ne sont visibles que si elles réfléchissent de la lumière stellaire. Même les plus puissants télescopes orbitaux parviennent rarement à les repérer et elles sont essentiellement découvertes par hasard. Il en existe des trillions et seules celles qui se trouvent aux abords des routes spatiales fréquentées ont été cartographiées.

Il en va de même pour les astéroïdes et les météores : ils sont si

Frégate des douanes impériales

En tant que vaisseaux douaniers, ces frégates sont suffisamment bien armées pour venir à bout de la plupart des contrebandiers et des pirates, mais pas assez pour être d'une quelconque utilité dans le cadre d'opérations militaires régulières.

Equipage : 16
Passagers : 6 prisonniers
Capacité de la Soute : 200 tonnes métriques (pour les marchandises de contrebande saisies).
Autonomie : 6 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : oui
Hyperpropulseurs de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 4D
Maniabilité : 1D
Coque : 5D
Armes :

Quatre Canons-Lasers
Ordinateur de visée : 2d
Dommages : 5D

Torpilles à Proton
Ordinateur de visée : 2D
Dommages : 9D

Ecrans :
Coefficient :3D

nombreux qu'aucun effort sérieux n'a jamais été fait pour relever leur position.

Or tous ces objets - étoiles, planètes, astéroïdes, météores et molécules gazeuses - se déplacent constamment, et souvent de façon imprévisible. Des accidents se produisent donc même sur les routes les plus fréquentées et les mieux balisées.

Mais les risques d'accidents sur une route fréquentée sont bien plus faibles qu'ailleurs, du fait qu'elles sont mieux connues.

Par contre, se rendre dans un système stellaire qui n'a encore jamais été visité est *très* dangereux. Aucun des obstacles de la route n'est porté sur les cartes. Seuls les fous (ou ceux qui ne peuvent pas faire autrement) tenteront de se rendre directement dans un système stellaire inexploré ; d'habitude, les explorateurs effectuent de courts trajets dans l'hyperespace, revenant fréquemment dans l'espace réel pour effectuer des relevés. Cette méthode prend du temps, mais reste raisonnablement sûre.

Durée des voyages

Sur une planète, plus deux endroits sont éloignés l'un de l'autre, plus il est long de parcourir la distance qui les sépare. Dans l'hyperespace, ce n'est pas nécessairement le cas.

En théorie, un vaisseau spatial peut s'y déplacer à des vitesses quasi-infinies. S'il est doté de l'équipement adéquat, il pourrait même traverser la galaxie de part en part en quelques jours ou quelques semaines. Ce n'est pas la distance à laquelle se trouve la destination qui est le facteur déterminant : c'est la *difficulté* du parcours.

A la base, trois facteurs rendent un voyage difficile :

• Comme la plupart des planètes vagabondes et des petits corps stellaires ne sont pas portés sur les cartes, la vitesse d'un vaisseau en hyperespace dépend de la quantité de débris qui se trouvent sur son chemin. S'il y en a beaucoup, le vaisseau doit progresser lentement, afin des les détecter et de les éviter au fur et à mesure. Plus denses sont les débris, plus long est le voyage.

• S'il y a de nombreux obstacles *repérés* - étoiles, planètes, etc. - sur le chemin d'un vaisseau, celui-ci doit zigzaguer pour les éviter, ce qui prend du temps. Plus le trajet à parcourir est long, plus un vaisseau a de chances de rencontrer des obstacles. Dans certains cas, même, la configuration stellaire locale peut compliquer notablement un voyage. (Ainsi, vous pouvez très bien n'être qu'à 15 années-lumières du système Dagobah, et devoir faire un détour si votre route passe au travers d'un champ d'astéroïdes).

• Plus une route entre deux planètes est fréquentée, mieux les obstacles qui l'encombrent ont été cartographiés, et moins le vaisseau qui l'emprunte est obligé d'être prudent (et de progresser lentement). A l'inverse, moins une route est fréquentée, plus un vaisseau devra être prudent (et lent). Le meilleur exemple en est le parcours de Kessel, une des routes commerciales les plus empruntées de l'Empire, que les pilotes les plus téméraires et les marchands les moins honnêtes aiment utiliser pour voyager très vite. Le pire exemple est celui d'un voyage entre deux étoiles inexplorées. La position des étoiles connues est alors la seule indication dont dispose le navordinateur. Ce genre de voyage peut prendre des mois.

Hyperpropulsion de secours

La plupart des vaisseaux spatiaux sont équipés d'hyperpropulseurs de secours : des propulseurs peu puissants, lents, anciens et à faible rayon d'action qui sont destinés à être employés en cas de besoin. Les propulseurs ioniques ne peuvent mouvoir un appareil qu'à des vitesses sub-luminiques, et si les hyperpropulseurs du vaisseau tombent en panne entre les étoiles, il leur faudrait des années, voire des décennies, pour l'amener jusqu'au système le plus proche. Les hyperpropulseurs de secours, bien que lents comparativement aux modèles habituels, peuvent, eux, accomplir un tel trajet en seulement quelques jours ou quelques semaines.

Les hyperpropulseurs de secours ont une portée maximale de 10 années-lumières et doivent être révisés après chaque utilisation. Par conséquent, si un vaisseau est forcé de les employer, il n'aura qu'un choix limité de destinations possibles. Le maître de jeu doit alors annoncer aux joueurs quels systèmes solaires sont adjacents - il y en aura habituellement entre trois et cinq - et les laisser décider vers lequel ils font route.

Comme la plupart des systèmes n'ont jamais été visités, ou alors une fois seulement, les joueurs ne disposeront fréquemment que de très peu d'informations pour faire leur choix.

Yan : Il nous faut maintenant trouver un endroit tranquille aux alentours. Vous avez des idées ?

Leia : Où sommes-nous ?

Yan : Dans le système Anoat.

Leia : Le système Anoat ? Il n'y a rien d'intéressant ici.

Yan : Tiens. Ça c'est intéressant. Lando...

Chasseurs Aile-X

De nombreux petits appareils (dont les chasseurs impériaux TIE) ne sont pas dotés d'hyperpropulseurs. Ils sont lancés à partir de vaisseaux plus importants, qui les transportent à leur bord lorsqu'il est nécessaire de voyager dans l'hyperespace.

Le chasseur standard rebelle de type "Aile-X" dispose lui de l'hyperpropulsion. Comme l'Alliance Rebelle et la Flotte Impériale opèrent de façons différentes, les chasseurs rebelles ont souvent besoin de voyager dans l'hyperespace pour accomplir des raids, ou pour échapper à des poursuivants.

Cependant, les Ailes-X ne sont pas équipés de navordinateurs.

L'astrogation sans navordinateur est risquée et prend beaucoup de temps (voir page 59). S'il ne possède pas d'informations sur la présence d'éventuels obstacles, un vaisseau doit faire toute une série de sauts très courts en hyperespace, revenant souvent dans l'espace normal pour observer les alentours. Il faut vraiment être dans une situation désespérée pour recourir à cette méthode.

Cela a-t-il pour effet de rendre inutilisables les hyperpropulseurs des Ailes-X ? Non. Car si les unités R2 qui contrôlent les systèmes d'astrogation de ces chasseurs, sont incapables d'emmagasiner la volumineuse quantité de données nécessaire pour calculer des routes hyperspatiales sûres, elles *peuvent* par contre enregistrer les coordonnées pré-calculées de dix de ces routes.

Ainsi, avant qu'un Aile-X ne parte en mission, son unité R2 est chargée avec les informations nécessaires pour atteindre sa destination et pour en revenir, ainsi que celles concernant une ou deux autres routes à emprunter en cas d'urgence. Les calculs indispensables sont effectués sur le navordinateur de bord d'un vaisseau de plus grande taille, avant d'être transférés dans l'unité R2. Les voyages en hyperespace utilisant des routes pré-calculées ne sont ni plus difficiles, ni plus dangereux, que les autres.

Il y a aussi un autre facteur qui peut rendre sûre l'hyperpropulsion sans navordinateur : la Force (voir page 77).

Règles : Astrogation

Durées standards

Lorsque les personnages décident de passer en hyperpropulsion, déterminez la "durée standard" de leur trajet. Cette durée standard représente le temps, exprimé en jours, que prendra le voyage avec un facteur de difficulté de 15 en Astrogation. L'astrogateur peut raccourcir cette durée en acceptant un facteur de difficulté plus élevé, ou l'allonger pour réduire ce facteur.

• Le Répertoire Astrographique (voir page 140) indique les durées standards des voyages accomplis entre les différents systèmes stellaires mentionnés dans les films de la série *La Guerre des Etoiles*. Si les joueurs se déplacent entre deux de ces systèmes, consultez ce répertoire pour connaître la durée correspondante.

• S'ils voyagent à destination d'autres systèmes stellaires, vous devez déterminer vous même la durée standard du trajet ; reportez-vous pour cela à la Table d'Astrogation (voir page 140).

Note : La durée standard d'un voyage entre deux systèmes stellaires donnés change rarement. Si les joueurs se rendent souvent dans un système, il peut vous être utile de noter les durées standards des trajets entre celui-ci et les autres systèmes qu'ils visitent, ceci afin de rester cohérent. Ne vous préoccupez cependant pas trop de cela : les durées standards diminuent au fur et à mesure qu'une route devient plus fréquentée, et elles peuvent toujours

augmenter si une planète vagabonde se place sur le parcours de celle-ci.

• Indiquez aux joueurs quelle est la durée standard. Laissez ensuite l'astrogateur décider s'il veut aller plus vite, ou s'il préfère être plus prudent (voir ci-dessous).

• Tous les vaisseaux possèdent un *Multiplicateur d'Hyperpropulsion*. Pour la plupart d'entre-eux, il est de "1". Mais, dans le cas de vaisseaux particulièrement rapides il peut être de "1/2", alors qu'il sera de "2" pour des appareils plus lents. Lorsqu'un vaisseau accomplit un voyage, multipliez la durée standard par son code d'Hyperpropulsion. **Exemple :** La durée standard du trajet est de 7 jours, mais le vaisseau qui l'accomplit est un vieux tas de ferraille dont le code d'Hyperpropulsion est de 2. Dans des circonstances normales, il lui faudra donc 14 jours pour arriver à destination.

Modifier les durées

Si un vaisseau spatial accomplit un voyage dans un temps égal à la durée standard de celui-ci (multiplié par le code d'Hyperpropulsion), son facteur de difficulté est de 15. Lorsque l'appareil franchit la barre de l'hyperespace, l'astrogateur fait un jet de compétence en Astrogation. Si le résultat obtenu est de 15 ou plus, le vaisseau arrive à destination sans rencontrer de problèmes. Si le jet est de 14 ou moins, il est victime d'un incident (voir ci-dessous).

Un astrogateur peut choisir de modifier la durée d'un voyage en étant plus ou moins prudent, en acceptant un facteur de difficulté plus ou moins élevé.

Augmentez d'un point le facteur de difficulté, pour **chaque jour de voyage en moins. Exemple :** La durée standard multipliée par le code d'Hyperpropulsion est de 14 jours ; si l'astrogateur veut accomplir le trajet en 7 jours, son code de difficulté sera de 22.

Diminuez d'un point le facteur de difficulté, **pour chaque jour de voyage supplémentaire.**

Note : Tous les voyages en hyperespace prennent au moins une journée et leur durée ne peut pas descendre en dessous de cette limite.

Le calcul des coordonnées d'hyperpropulsion prend approximativement une minute quand on emprunte une route fréquentée ou si l'on utilise des coordonnées pré-calculées ; quelques heures si les coordonnées doivent être entièrement calculées ; et près d'une journée entière si l'astrogateur n'a aucune idée de sa position et doit effectuer des relevés pour cela (voir page 35).

Si une route est fréquentée, ou si des coordonnées pré-calculées sont disponibles, un vaisseau peut entrer dans l'hyperespace en un seul round de combat. C'est une procédure risquée, mais c'est parfois la seule façon d'échapper à des vaisseaux ennemis.

Lorsque les personnages veulent entrer au plus vite dans l'hyperespace, l'astrogateur peut effectuer un jet de compétence en Astrogation par round de combat. Si son jet est de 15 ou plus, le vaisseau passe en hyperpropulsion. Sinon, il peut refaire un jet au round suivant.

Quand un vaisseau pénètre hâtivement dans l'hyperespace, le facteur de difficulté du voyage est **doublé**.

Un autre élément peut jouer sur le facteur de difficulté : les dommages subis par le vaisseau. Lorsqu'un appareil est légèrement endommagé, augmentez le facteur de difficulté de 5 ; augmentez le de 10, s'il est gravement endommagé. Un vaisseau spatial sévèrement endommagé ne peut pas entrer dans l'hyperespace.

Astrogation sans navordinateur

Lorsqu'un vaisseau dépourvu de navordinateur - que celui-ci ait été endommagé ou qu'il s'agisse d'un Aile-X rebelle - voyage par l'hyperespace, le facteur de difficulté de la durée standard est **30**, au lieu de 15.

Incidents

Quand un vaisseau spatial subit un incident, reportez-vous à la Table des Incident d'Astrogation (voir page 140).

Coupure de l'hyperpropulsion (1 jour de perdu) : les vaisseaux spatiaux sont équipés de senseurs gravitiques conçus pour détecter des masses de petite taille. Si une de ces masses se trouve dangereusement proche du vaisseau, ou en travers de son chemin, ils coupent l'hyperpropulsion, le renvoyant ainsi dans l'espace normal. Ce système de sécurité permet d'éviter une éventuelle collision et a souvent sauvé des vaisseaux de la destruction. Il ne fonctionne pas toujours, mais il est quand même très utile.

Si un vaisseau subit une coupure d'hyperpropulsion, il est projeté dans une région inconnue et non cartographiée de l'espace réel. Pour pouvoir rentrer dans l'hyperespace avec un maximum de sécurité, l'astrogateur doit faire le point sur les étoiles avoisinantes, déterminer la position du vaisseau et calculer un nouvel itinéraire. Cette procédure prend environ une journée. Ensuite, il faut effectuer un nouveau jet de compétence en Astrogation, afin de savoir si le deuxième voyage en hyperespace se passe bien.

Comme ce voyage suit le même parcours que le premier, sa durée standard est la même, moins le temps déjà passé en hyperespace. En d'autres termes, le temps perdu n'est pas trop important : une journée à peine employée à faire un relevé précis d'astrogation.

Coupure d'hyperpropulsion - Vaisseau endommagé (un jour de perdu, le vaisseau est légèrement endommagé) : il est fréquent que le système de coupure d'hyperpropulsion se déclenche à temps pour éviter une collision avec un objet stellaire, mais trop tard pour empêcher qu'une surcharge gravitique endommage les hyperpropulseurs.

Lorsqu'un vaisseau est endommagé à la suite d'une coupure d'hyperpropulsion, ses propulseurs doivent être réparés à l'aide de la compétence en Réparation de Vaisseau (voir page 43).

L'astrogateur doit aussi faire le point et recalculer l'itinéraire, ce qui lui prend environ une journée. Il peut s'en occuper tandis qu'un autre personnage répare les hyperpropulseurs.

Détour (1 jour de perdu, un autre voyage doit être accompli) : une erreur de saisie au moment de l'introduction des coordonnées dans l'ordinateur, ou un puits gravitationnel provoqué par un obstacle, fait dévier le vaisseau de son cap prévu. Lorsqu'il sort de l'hyperespace, il est à des années-lumières de sa destination.

Lorsqu'un vaisseau fait un détour, il ne se retrouve ni à proximité de sa destination, ni même sur l'itinéraire calculé par l'astrogateur. Celui-ci doit donc tout recommencer à zéro. Comme il est très improbable que le vaisseau soit près d'une route fréquentée, la durée standard de ce nouveau voyage peut être très longue : des semaines, voire des mois.

Fluctuations radioactives (vaisseau légèrement endommagé, la durée du voyage est changée à la discrétion du maître de jeu) : des fluctuations radioactives provoquent des à-coups dans les hyperpropulseurs. Cela peut avoir pour conséquence d'allonger ou de raccourcir la durée du voyage (à votre discrétion), mais ne fait pas sortir le vaisseau de l'hyperespace. Quoi qu'il en soit, il est légèrement endommagé.

Mynocks (durée allongée de 3D jours) : les Mynocks sont des créatures ressemblant à des raies manta dont la peau est comme du cuir et qui vivent dans l'espace profond. Elles s'accrochent souvent aux vaisseaux qui passent à leur portée et grignotent leurs câbles d'alimentation. Ce qui a pour conséquence de faire baisser la tension des hyperpropulseurs. Si les joueurs ne s'occupent pas de ce problème, le trajet prend 3D jours de plus que prévu. Les Mynocks peuvent être enlevés une fois arrivé à destination.

Il est également possible de quitter l'hyperespace pour qu'un personnage puisse sortir abattre les Mynocks. Si le vaisseau est alors à proximité d'une planète ou d'un astéroïde, il peut atterrir. Sinon, le personnage doit enfiler un scaphandre spatial et progresser dans le vide pour s'occuper d'eux.

Une fois que le vaisseau est sorti de l'hyperespace, l'astrogateur doit faire le point et calculer un nouvel itinéraire, exactement comme si le système automatique de coupure de l'hyperpropulsion s'était déclenché.

Panne grave (1 jour de perdu, vaisseau gravement endommagé) : des fluctuations radioactives ou le passage près d'un objet stellaire ont endommagé un appareillage quelconque du vaisseau, autre que l'hyperpropulsion. Le voyage continue, mais des réparations doivent être effectuées. Au maître de jeu de déterminer quel appareillage est endommagé : propulseurs ioniques, navordinateur, canon, capsules de sauvetage, etc.

Collision - Vaisseau gravement endommagé : le système de coupure automatique de l'hyperpropulsion ne s'est pas déclenché et le vaisseau est entré en collision avec un objet stellaire. Par chance, celui-ci était de petite taille et le vaisseau, bien que gravement endommagé, n'a pas été désintégré.

La coque est percée et l'air commence à s'échapper immédiatement. Tous les personnages doivent effectuer des jets de compétence en Survie pour réussir à revêtir leurs scaphandre à temps (facteur de difficulté 10). Quiconque rate ce jet sombre dans l'inconscience à cause du manque d'air. Un autre personnage peut alors, en réussissant un nouveau jet en Survie (difficulté 15), lui enfiler un scaphandre avant qu'il ne succombe. Si personne ne le fait, le personnage subit une décompression explosive et meurt.

Comme le vaisseau est sorti de l'hyperpropulsion, il est nécessaire de faire le point et de calculer un nouvel itinéraire.

Autres catastrophes : la liste ci-dessus ne doit absolument pas être considérée comme prenant en compte tous les dangers possibles en hyperespace. Ce milieu est très mal compris. Il peut s'y produire n'importe quoi. N'hésitez-donc pas à improviser de nouvelles catastrophes et des rencontres bizarres pour le plus grand plaisir de vos joueurs.

Conseils pour le maître de jeu : Mettre les règles au service de l'intrigue

Combien de temps faut-il pour aller de la planète A au système stellaire B ?

La bonne réponse à cette question est : autant de temps que vous le désirez.

Si vous avez besoin que les joueurs arrivent vite au système B, parce que l'intrigue de l'aventure l'exige, la durée standard du voyage sera d'un jour ou deux : la route est fréquentée, ou dépourvue d'obstacle, ou encore un vaisseau est venu récemment du système B avec des coordonnées astrogationnelles récentes et précises. Si vous avez besoin de retarder les joueurs, la durée standard sera longue : un nuage gazeux barre la route, ou personne n'a fait ce trajet depuis longtemps, etc.

Que faire si vos joueurs ont déjà fait le voyage entre A et B avec une durée standard de 6 jours, alors que vous souhaitez qu'ils en mettent 12 ? Eh bien, il suffit de dire qu'un orage magnétique rend le trajet plus difficile, ou qu'une planète vagabonde découverte récemment bloque la meilleure route, ou que... à vous de trouver une idée.

C'est encore mieux si le changement de durée du voyage est dû à un événement qui affectera les joueurs dans le futur : des débris provenant de la destruction d'Alderande, un blocus impérial, un regain d'activités de piraterie, etc. Il vous est possible, en agissant ainsi, de donner l'illusion que l'univers a une vie qui lui est propre et que les choses se produisent pour des raisons logiques, indépendamment des personnages des joueurs. En outre, ce type d'événements peut vous donner des idées pour de prochaines aventures, tout en offrant aux joueurs matière à réflexion.

Maître de jeu : Vous vous souvenez, quand vous avez dû faire un long détour pour vous rendre à Ordnandell ? Eh bien, il semblerait que cela ait été dû à un transport Corellien, le *Faucon quelque-chose*, qui avait largué sa cargaison dans l'espace pour éviter des problèmes avec les douaniers impériaux qui l'avaient arraisonné.

Très bien, question suivante. Quand un vaisseau est-il victime d'un incident pendant un voyage interstellaire ?

Bien sûr, cela peut se produire parce qu'un personnage a manqué son jet d'astrogation... mais cela peut aussi arriver quand vous en avez besoin. S'il vous est nécessaire de retarder les joueurs et que tout ce que vous avez essayé pour cela a jusqu'à présent échoué, le système de coupure d'hyperpropulsion peut se déclencher ou bien un astéroïde non-repéré peut faire dévier le vaisseau de sa route.

Un incident bien préparé peut aussi être le point de départ d'une nouvelle histoire. Supposez que vos joueurs souhaitent établir un premier contact avec une race extra-terrestre inconnue. C'est très facile. Au cours d'un voyage en hyperespace, ils sont déviés de leur route et, quand ils rentrent dans l'espace normal, ils découvrent qu'ils sont à proximité d'un système inexploré. Soudain, ils repèrent d'étranges signes de vies sur une de ses planètes...

Que faire si vos joueurs protestent ? C'est simple :

Maître de jeu : Très bien, faites votre jet d'astrogation.

Joueur : Et voilà. Aha. 21. Les doigts dans le nez!

Maître de jeu : Que tu crois! Trois jours après le début de votre voyage, le signal indiquant une coupure de l'hyperpropulsion se met en marche - "WHOUP! WHOUP!" - et le vaisseau revient dans l'espace normal. Vous apercevez devant vous un étrange nuage de gaz luminescent.

Joueur : Hé, attends une minute. C'est un voyage de durée standard! Il a un facteur de difficulté de 15, et j'ai fait 21 aux dés!

Maître de jeu : Tu *pensais* que le facteur de difficulté était de 15.

Ce que tu ne savais pas, c'est que cet étrange nuage de gaz luminescent te barrait le passage. Ton facteur était en fait plus élevé que tu ne le croyais. Désolé. Au fait, le nuage gazeux semble bouger, exactement comme s'il était vivant. Un filet de gaz s'étire jusqu'à votre vaisseau. Vous faites quelque chose ?

Une dernière question. Supposons qu'un vaisseau soit victime d'un incident, comment déterminer sa nature ?

Vous pouvez faire un jet sur la Table des Incidents d'Astrogation, si vous le voulez. Mais, autrement, n'hésitez pas à choisir celui que vous préférez. Prenez alors celui qui convient le mieux à votre aventure. Si cela n'a aucune importance, ou si vous n'avez aucune idée intéressante à développer, contentez-vous de faire un jet sur la table.

Ne vous sentez pas limité par la liste des incidents proposée. Il se produit de nombreux phénomènes étranges et inexpliqués dans l'hyperespace. Si vous avez imaginé une catastrophe originale, prenez votre mal en patience jusqu'au prochain incident, et faites-en profiter vos joueurs.

Comme toujours, les règles devraient servir de support à votre imagination, et non pas la restreindre.

Règles : Combat spatial

Ce que ce système de combat n'est pas

Les personnages des joueurs voyagent souvent dans de petits vaisseaux. Les batailles spatiales auxquelles ils participent n'impliquent souvent que quelques petits vaisseaux de part et d'autre. Ce système de combat spatial est prévu pour résoudre des affrontements de ce type ; il n'a pas été conçu pour les batailles à grande échelle que peuvent se livrer d'énormes flottes ennemies.

Combattre dans l'espace est compliqué. Nous pourrions concevoir un jeu entièrement consacré à ce sujet (et nous l'avons déjà fait), qui prendrait en compte de nombreux paramètres sans intérêts dans le cadre d'un jeu de rôle. Mais, nous n'avons pas voulu vous surcharger de procédures trop complexes ou de règles trop détaillées. Le système de combat spatial présenté ici est tout à fait suffisant pour un jeu de rôle.

Si vous désirez un système plus détaillé, essayez le jeu que nous avons conçu pour les combat spatiaux de *La Guerre des Etoiles*. Il s'appelle *Guerriers des Etoiles* (Star Warriors) et peut être joué indépendamment, sans référence au jeu de rôle, ou être employé pour résoudre les batailles spatiales qui se produisent dans le cadre de celui-ci.

Appareillages de bord

Les vaisseaux possèdent un certain nombre de codes-dé, qui sont utilisés de la même manière que les compétences des personnages. Ils comprennent :

Vitesse : employé pour déterminer si un vaisseau parvient à se rapprocher, ou à s'éloigner, de ses adversaires.

Maniabilité : employé lorsqu'un vaisseau esquive un tir ennemi.

Coque : employé lorsqu'un vaisseau est touché au cours d'un combat, afin de déterminer les dommages qui lui sont infligés (comme la Vigueur d'un personnage au cours d'un combat normal).

Ecrans : employé également quand un vaisseau est touché au cours d'un combat spatial.

En outre, les vaisseaux sont équipés d'armes. Certains en possèdent de plusieurs modèles (ex : *le Faucon Millenium* possède deux lasers et des missiles à concussion, ainsi qu'un blaster plus petit qui n'est pas employé en combat spatial). Chaque arme peut être utilisée indépendamment et possède deux codes :

Ordinateur de Visée : employé pour savoir si l'arme atteint sa cible.

Dommages : employé pour déterminer combien de dommages elle inflige.

Compétences en combat spatial

Trois compétences sont importantes pour les combats spatiaux : *Pilotage, Ecrans et Canons*.

Pilotage peut être utilisée pour modifier les jets de Vitesse, ainsi que pour "esquiver" les attaques des autres vaisseaux.

Canons sert pour tirer avec les armes d'un vaisseau.

Ecrans est employée lorsque l'on manoeuvre les écrans déflecteurs d'un vaisseau.

Séquence de combat spatial

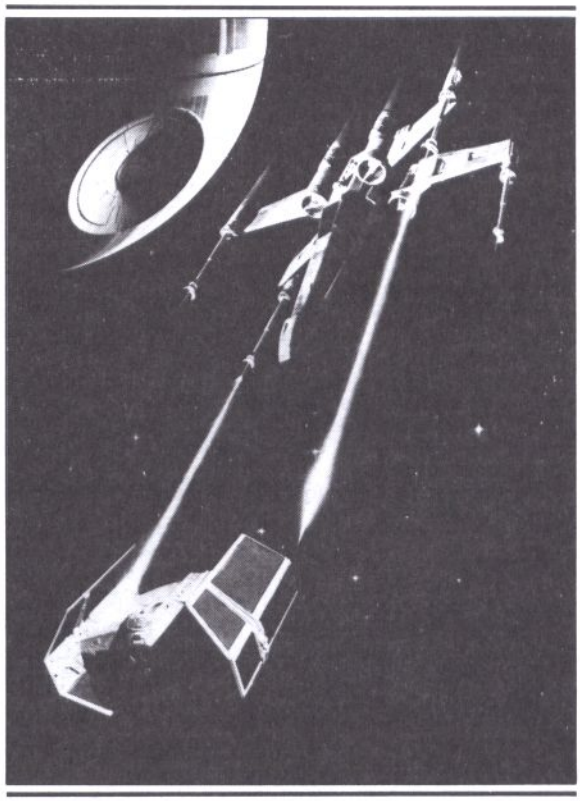
Un combat spatial est divisé en *rounds de combat*, exactement comme les combats normaux. Chaque round de combat se décompose en différents *segments* :

Segment de Pilotage : les pilotes, co-pilotes et canonniers annoncent quelles actions ils entreprennent au cours de ce round. Tous les autres personnages se trouvant à bord des vaisseaux font également de même.

Segment de Vitesse : des jets de dés sont effectués pour chaque vaisseau, afin de déterminer s'ils se rapprochent ou s'éloignent de leurs adversaires.

Premier Segment de Tir : les canonniers effectuent des jets de compétence pour déterminer si leurs tirs atteignent leurs cibles. Les pilotes accomplissent des jets pour esquiver les tirs ennemis. Les opérateurs des écrans font des jets afin d'intercepter les tirs ennemis. Quand une arme touche une cible, on effectue un jet de dommages que l'on compare aux jets de Coque et d'Ecrans du vaisseau atteint.

Segments de Tir suivants : si un canonnier fait feu une seconde fois, des jets sont effectués pour son arme, l'esquive et les écrans de l'adversaire ; on procède de même pour un troisième tir, etc.



Vitesse et poursuite

Il est plus facile de commencer par décrire un combat entre deux vaisseaux. Voir page 64 pour les batailles à plus de deux adversaires.

Deux vaisseaux sont toujours à *courte*, *moyenne* ou *longue* distance (ou *portée*) l'un de l'autre. Généralement quand ils entrent en contact, le combat commence à longue portée. Mais, par exemple, si une frégate des douanes impériales veut arraisonner le vaisseau des joueurs, et si ceux-ci préfèrent ne pas réagir immédiatement, le combat peut aussi débuter à courte portée.

Au début du Segment de Vitesse, le maître de jeu annonce aux joueurs si le vaisseau ennemi tente de se rapprocher ou de s'éloigner d'eux. Ensuite, leur pilote indique ce qu'il a l'intention de faire.

Si les deux pilotes veulent se rapprocher l'un de l'autre, la distance qui les sépare est réduit d'une "portée" (de longue à moyenne ou de moyenne à courte).. Si les vaisseaux sont déjà à courte portée, la distance qui les sépare ne change pas.

Si les deux pilotes veulent s'éloigner l'un de l'autre, la distance qui les sépare augmente d'une "portée" (de courte à moyenne ou de moyenne à longue). Si les vaisseaux étaient déjà à longue portée, le combat est terminé.

Lorsque l'un des pilotes veut s'enfuir, alors que l'autre veut se rapprocher, effectuez des jets de Vitesse pour chaque vaisseau. Le pilote dont le jet est le plus élevé décide si la portée diminue ou si elle augmente. Si les jets sont égaux, la distance ne change pas.

Exemple : Le *Faucon Millenium* poursuit un chasseur TIE et il se trouve à portée moyenne de celui-ci. Le code de Vitesse du *Faucon* est de 4D et celui du chasseur de 5D. Le *Faucon* fait 9 aux dés et le chasseur fait 11 ; ils sont maintenant à longue portée l'un de l'autre.

Un pilote peut employer sa compétence en Pilotage pour modifier le jet de Vitesse de son vaisseau, accomplissant ainsi des manoeuvres acrobatiques pour se rapprocher ou pour s'éloigner de ses adversaires. Cela compte alors comme une utilisation supplémentaire de compétence et affecte tous les codes-dé du pilote s'il accomplit autre chose au cours du même round de combat. Il lui suffit de procéder à un jet de compétence en Pilotage et de rajouter son résultat au jet de Vitesse.

Exemple : Au cours du round suivant, le pilote du *Faucon* utilise sa compétence en Pilotage de 3D+1 pour modifier le jet de Vitesse de son vaisseau. Il effectue donc le jet du *Faucon* avec 4D (un 12) et son jet de compétence avec 3D+1 (un 16), ce qui donne un total de 28. Le jet de Vitesse du chasseur n'étant que de 18, la portée redevient donc moyenne.

Ne rien faire

Au lieu de tenter de se rapprocher ou de s'éloigner, un pilote peut très bien *ne rien faire*. Un vaisseau sans pilote (ou dont le pilote est inconscient ou mort) ne fera rien tant qu'il n'aura pas été repris en main. Les vaisseaux dont les commandes sont ionisées (voir ci-après) ne font rien également.

Si un vaisseau ne fait rien, l'augmentation ou la réduction de la distance qui le sépare de ses adversaires dépend de ce que ceux-ci font. **Exemple :** Le vaisseau A ne fait rien, tandis que le vaisseau B se rapproche. La distance diminue sans que soient effectués des jets de dés.

Si les deux vaisseaux ne font rien, la distance qui les sépare reste inchangée.

Canons

Chaque arme possède un code d'Ordinateur de Visée. Une arme ne peut tirer que si quelqu'un la manie. Le canonnier fait alors un jet de compétence en Canons et effectue le jet d'Ordinateur de Visée de son arme. Puis il additionne les deux résultats.

Exemple : Les lasers du *Faucon Millenium* ont un code d'Ordinateur de Visée de 3D. Si la compétence du canonnier est de 4D+1, il lancera 7D+1 au total.

Le facteur de difficulté de base, lorsque l'on fait feu avec une arme de vaisseau, dépend de la portée à laquelle se trouve la cible. Il est de 5 à bout portant (une douzaine de mètres), de 10 à courte portée, de 15 à moyenne portée et de 20 à longue portée.

Cependant, ce facteur de difficulté peut être modifié si le pilote du vaisseau visé est en train d'esquiver (voir ci-dessous).

Un canonnier peut faire feu plusieurs fois avec la même arme. Chaque tir est alors une action séparée et les règles habituelles concernant l'usage de plusieurs compétences s'appliquent (voir page 12).

Esquive

Un pilote peut employer sa compétence en Pilotage afin d'*esquiver* le feu ennemi. Cette forme d'esquive est tout à fait comparable à l'Esquive des combats entre personnages. Le pilote fait un jet de dés de Maniabilité pour son vaisseau et un jet de compétence en Pilotage, puis il fait la somme de leurs résultats avant de l'ajouter au facteur de difficulté du tireur.

Dans le cas d'une esquive pendant un combat spatial, Pilotage est considéré comme étant une compétence de réaction.

Exemple : Le pilote du chasseur TIE a une compétence de 2D et la Maniabilité de son appareil est de 2D. Le *Faucon Millenium* fait feu sur lui à portée moyenne (difficulté de base de 15). Le maître de jeu lance 2D pour le pilote (il fait 7) et 2D pour la Maniabilité du chasseur (un 6) ; le facteur de difficulté du *Faucon* est donc maintenant de 28.

Un pilote peut esquiver une fois par segment. Chaque esquive affecte alors toutes les attaques ennemies du segment de tir en cours (et seulement celui-là). Chaque fois qu'un pilote esquive, il diminue de 1D ses codes-dé (voir page 12).

Utilisation de plusieurs compétences

Comme pour un combat normal, chaque joueur doit annoncer exactement, au début du round de combat, quelles compétences (sauf celles de réaction) il utilise. Comme d'habitude, les règles concernant les réductions des codes-dé en cas d'utilisations supplémentaires de compétences sont applicables (voir page 12).

Un pilote peut employer sa compétence en Pilotage pour modifier le jet de Vitesse de son vaisseau et faire autant d'esquives qu'il le désire. Il peut également utiliser sa compétence en Canons pour tirer avec *une* arme de bord. En outre, il peut faire fonctionner les écrans de son appareil. Il s'agit alors chaque fois d'une action séparée qui peut affecter les codes-dé. Quand un pilote esquive, il emploie Pilotage comme une compétence de réaction (voir page 12).

Exemple : La compétence d'un pilote est de 3D. Il l'utilise pour modifier le jet de Vitesse de son vaisseau et pour effectuer deux esquives. Lorsqu'il fait son jet de Vitesse, le pilote ne sait pas encore qu'il va esquiver deux fois, il emploie donc 3D. Mais quand il fait sa première esquive, il lance 2D, et 1D seulement pour la seconde.

Si le vaisseau est assez grand pour accueillir deux membres d'équipage, le second peut faire fonction de *co-pilote*. Il peut alors utiliser sa compétence en Pilotage pour modifier les jets de Vitesse et accomplir des esquives, exactement comme le fait le pilote. Néanmoins, ils ne peuvent pas modifier *tous les deux* le jet de Vitesse. S'ils font tous les deux une esquive, chacune est considérée comme une utilisation *supplémentaire* de compétence. Un co-pilote peut également tirer avec une arme de bord à l'aide de sa compétence en Canons, ou manoeuvrer les écrans déflecteurs du vaisseau avec sa compétence en Ecrans.

Exemple : Le pilote utilise sa compétence de 3D pour modifier le jet de Vitesse du vaisseau et manoeuvre également une arme ; il ne lance donc que 2D pour son jet de Pilotage. Le co-pilote, quant à lui, effectue une esquive avec sa compétence de 2D. Si le pilote avait accompli seul ces trois actions, il n'aurait pu lancer qu'un dé pour l'esquive.

Chaque canonnier ne peut faire feu qu'avec l'arme qu'il manie. Il peut la faire tirer le nombre de coups qu'il désire (chacun comptant comme une utilisation de compétence), mais ne peut pas tirer avec une *autre* arme pendant le même round de combat.

L'opérateur des écrans peut employer ceux-ci autant de fois qu'il le veut. Ecrans de Vaisseaux étant une compétence de réaction, il n'a pas besoin d'annoncer en début de round qu'il l'utilise.

A la différence des esquives (quelles qu'elles soient), la mise en oeuvre des écrans *ne* protège *pas* un vaisseau de toutes les attaques qu'il subit au cours d'un segment donné ; un jet différent en Ecrans doit être effectué pour chaque tir que le personnage veut essayer d'arrêter. Chacun de ces jets est une utilisation différente de sa compétence et réduit les codes-dé conformément aux règles habituelles (voir page 12).

L'utilisation de plusieurs compétences affecte les *codes des compétences et des attributs* des personnages, mais jamais *ceux* du vaisseau.

Exemple : Un pilote possédant une compétence de 4D esquive deux fois. La Maniabilité de son vaisseau étant de 2D, la seconde fois qu'il esquive, il lance 3D pour sa compétence et 2D pour le vaisseau. Le fait qu'il esquive deux fois réduit son code de compétence, mais par contre *ne* modifie *pas* le code du vaisseau.

Tentatives de protection

Chaque fois qu'un vaisseau se fait tirer dessus, le personnage qui manoeuvre ses écrans peut annoncer qu'il tente de le protéger de cette attaque. Chacune de ses tentatives n'affectera qu'une seule attaque et il doit décider s'il veut utiliser les écrans, avant que le jet de compétence de l'adversaire ne soit effectué.

Ecrans de Vaisseaux est une compétence de réaction ; chaque fois qu'elle est employée, elle réduit de 1D supplémentaire les codes-dé de son utilisateur (voir page 12).

Le facteur de difficulté d'Ecrans de Vaisseau dépend de la portée à laquelle se trouve le vaisseau qui fait feu. A longue portée ce facteur est de 10, à moyenne portée il est de 15 et il est de 20 à courte portée ; parce que l'opérateur des écrans a alors moins de temps pour réagir.

Si le jet en Ecrans de Vaisseau est supérieur ou égal au facteur de difficulté, il est réussi.

Dommages

Chaque arme possède un code de dommages. Lorsqu'elle atteint sa cible, lancez le nombre de dés indiqué.

Quand une arme touche à moyenne portée, réduisez de 1D son code de dommages avant d'effectuer le jet de dés. Quand une arme touche une cible à longue portée, réduisez alors ce code de 2D.

Exemple : Les lasers du *Faucon Millenium* ont des codes de dommages de 6D. S'ils touchent une cible à longue portée, leur jet de dommages sera de 4D.

Ensuite, faites un jet de Coque pour le vaisseau touché. Si celui-ci est doté d'écrans, et s'ils ont été employés avec succès, faites également un jet d'Ecrans et additionnez-les résultats obtenus.

Exemple : Le code de Coque du *Faucon Millenium* est de 6D, et son code d'Ecrans de 3D. Lorsqu'il est touché, lancez 9D si les écrans ont été utilisés avec succès, ou 6D dans le cas contraire.

Les dommages que subit un vaisseau sont déterminés pratiquement de la même manière que ceux d'un personnage en combat normal. L'importance des dégâts infligés dépend de la comparaison des deux jets de dés :

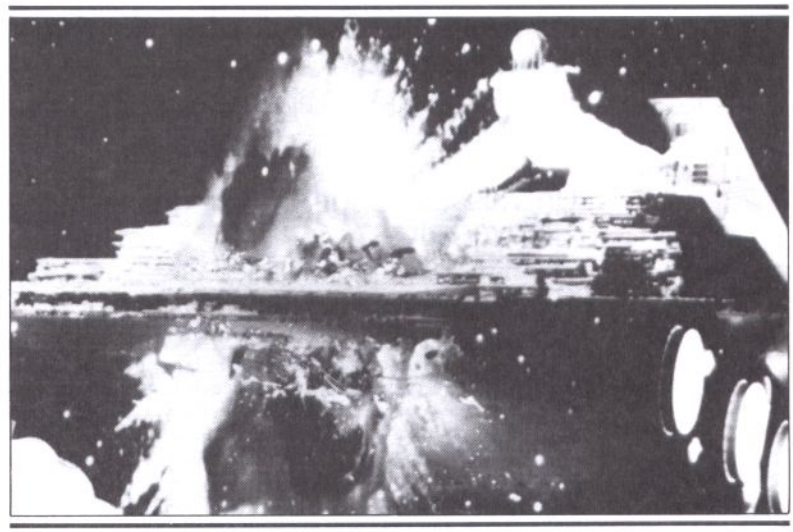
Jet de Coque supérieur au jet de dommages : dommages légers ; les écrans sont surchargés ou les commandes sont ionisées.

Jet de dommages supérieur ou égal au jet de Coque, mais inférieur au double de ce dernier : dommages graves.

Jet de dommages supérieur ou égal à 2 fois le jet de Coque, mais inférieur au triple de ce dernier : dommages sévères.

Jet de dommages supérieur ou égal à 3 fois le jet de Coque : vaisseau détruit.

Si les écrans n'ont pas été employés avec succès, où s'ils ont tous été détruits, les commandes d'un vaisseau "légèrement endommagé" sont alors "*ionisées*". Cela signifie que des éclairs bleutés parcourent toute la surface du vaisseau. Tous les codes-dés du vaisseau (sauf Coque) sont alors réduits de 1D pendant le reste du round en cours et le round suivant.



Si les écrans ont été utilisés avec succès, et que le vaisseau est "légèrement endommagé", ils sont alors *surchargés*. Retirez 1D au code d'Ecrans de l'appareil pour toutes les attaques à venir. Les écrans ne récupéreront leur potentiel intégral qu'une fois le vaisseau réparé (voir page 43).

Exemple : Le *Faucon Millenium* est touché trois fois de suite. Chaque fois les écrans ont été efficaces et le total de ses jets de Coque et d'Ecrans a été supérieur au jet de dommages de l'ennemi. Désormais, il ne possède plus d'écrans.

Quand un vaisseau est *gravement endommagé*, ses codes de Vitesse, de Maniabilité, d'Ordinateurs de Visée et d'Ecrans sont tous réduits de 1D, tant que le vaisseau n'a pas été réparé. Chaque fois que vous effectuez alors un jet de dés pour le vaisseau, diminuez-le de 1D. Le code de Coque et les codes de dommages des armes ne sont pas modifiés.

Bien entendu, les codes de compétences des pilotes, des canonniers et des opérateurs d'écran ne sont pas non plus modifiés.

Si un vaisseau gravement endommagé subit à nouveaux des dommages graves, il devient sévèrement endommagé.

Les vaisseaux *sévèrement endommagés* subissent les mêmes pénalités que ceux qui sont "gravement endommagés". En outre, il faut effectuer un jet sur la Table des Dommages des Vaisseaux (voir page 142). L'appareillage indiqué par ce jet cesse immédiatement de fonctionner, et ce, jusqu'à ce qu'il soit réparé.

Un vaisseau sévèrement endommagé qui subit des "dommages graves" est mis "*hors service*". Tant qu'il n'aura pas été réparé, il ne pourra ni se déplacer, ni faire feu, ni entrer dans l'hyperespace, ni même utiliser ses écrans.

Un vaisseau sévèrement endommagé qui subit à nouveau des dommages *sévères*, est détruit.

Un vaisseau *détruit* est réduit en pièces. Il disparaît dans une boule de flammes. Des maîtres de jeu généreux pourront laisser à leurs joueurs la possibilité de faire un jet de Survie pour déterminer s'ils arrivent à prendre place dans une capsule de sauvetage, ou s'ils actionnent le mécanisme d'éjection à temps.

Torpilles et missiles

Certains vaisseaux sont équipés de torpilles à protons ou de missiles à concussion. Ces armes fonctionnent comme toutes les autres, excepté que :

- Elles ne peuvent être utilisées qu'à courte portée.
- Elles ont été conçues pour être employées contre des cibles se déplaçant lentement. Quand elles sont tirées sur un vaisseau ennemi, ajoutez le jet de Vitesse de celui-ci au facteur de difficulté du tir. Ce jet de Vitesse n'est pas considéré comme étant une "utilisation de compétence" et ne pénalise donc pas le pilote ennemi.
- Elle sont complètement absorbées par les écrans d'un vaisseau, si ceux-ci ont été employés avec succès contre elles. Le missile ou la torpille ne produit alors aucun effet.

Règles : Combat à plus de deux vaisseaux

Le système des portées fonctionne mieux quand il n'y a que deux vaisseaux qui s'affrontent. Voici ce que vous devez faire quand les adversaires sont plus nombreux :

Un vaisseau contre plusieurs adversaires

Dans ce cas, chacun des autres vaisseaux est soit à courte, soit à moyenne, soit à longue portée du vaisseau solitaire. Ce dernier peut alors tenter de s'éloigner de tous ses adversaires, ou de se rapprocher de l'*un* d'entre-eux.

Quand le vaisseau solitaire se rapproche, la portée qui le sépare de l'appareil qu'il poursuit est déterminée de la même façon que s'il n'y avait que deux vaisseaux impliqués dans le combat. S'ils se rapprochent tous les deux, la portée diminue. Et si le vaisseau ennemi s'enfuit, des jets de Vitesse permettront de savoir si la distance entre eux augmente ou se réduit.

Pendant ce temps-là, tout *autre* vaisseau qui s'enfuit s'éloignera, et tout autre vaisseau qui tente de se rapprocher le fera, sans qu'il y ait besoin d'effectuer des jets de dés.

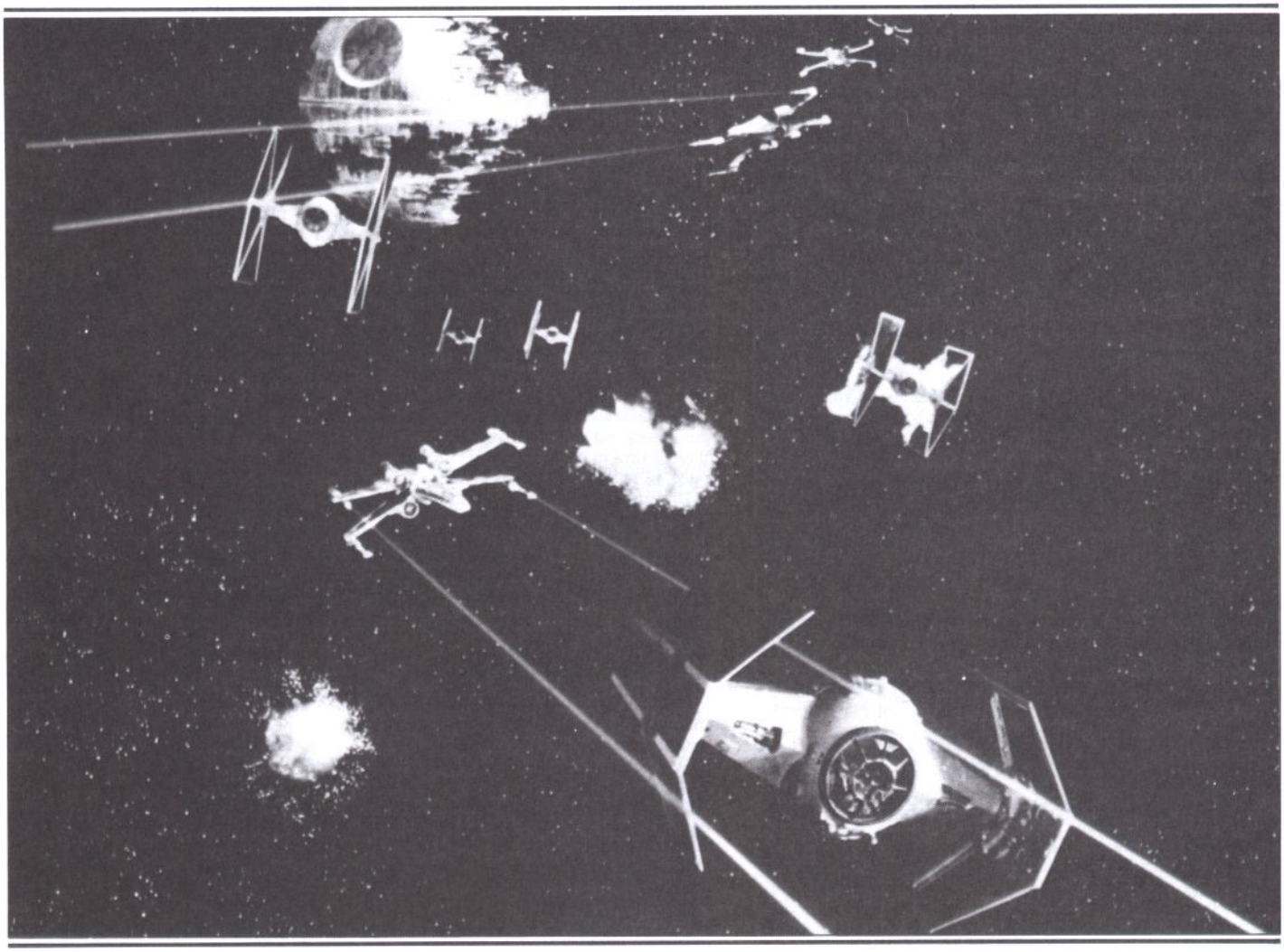
Exemple : Les joueurs affrontent trois chasseurs TIE, qui sont tous à longue portée. Ils choisissent de se rapprocher d'un des chasseurs et celui-ci s'enfuit. Un deuxième chasseur agit de même, tandis que le troisième se rapproche.

Le chasseur qui s'enfuit effectue un jet de Vitesse, ainsi que les joueurs. Comme le jet de ces derniers est le plus élevé, ils sont maintenant à portée moyenne du fuyard.

L'autre chasseur TIE qui s'enfuyait a quitté le lieu du combat. Le troisième, par contre, est maintenant lui-aussi à moyenne portée, puisqu'il s'est rapproché.

Lorsque le vaisseau solitaire s'éloigne, tout autre vaisseau qui fait de même augmentera la distance qui les sépare. Le seul problème qui puisse se poser dans ce cas, se produit quand des vaisseaux ennemis décident de se rapprocher. Il faut alors procéder à un jet de Vitesse pour le vaisseau solitaire et à des jets de Vitesse séparés pour chaque vaisseau poursuivant. Si le jet d'un de ces vaisseaux est supérieur à celui du vaisseau solitaire, la portée diminue. Si le jet du poursuivant est inférieur, la portée augmente.

Exemple : Le vaisseau des joueurs est poursuivi par trois chasseurs TIE qui sont à portée moyenne. La compétence de son pilote plus son code de vitesse est de 4D+2, ce qui donne un résultat de 21. Les jets des trois chasseurs sont de 23, 15 et 21. Le premier TIE gagne du terrain et passe en portée courte. Le second n'arrive pas à suivre et passe en portée longue. Le dernier chasseur fait jeu égal avec les joueurs et reste donc à moyenne portée.



Plusieurs vaisseaux contre plusieurs adversaires

Lorsqu'il y a plus d'un vaisseau dans chaque camp, divisez la bataille en petits affrontements séparés. S'il y a exactement le même nombre de vaisseaux de chaque côté, ces petits combats seront des duels. Il vous faudra alors décider qui affronte qui. En règle générale, vous devriez autant que possible faire s'affronter entre-eux des vaisseaux équivalents.

Ce n'est qu'une fois qu'un vaisseau a détruit son adversaire, ou que celui-ci s'est enfui, qu'il peut se joindre à un autre affrontement.

Si un camp compte plus de vaisseaux que l'autre, il peut affecter ses appareils "supplémentaires" à n'importe quel affrontement, comme il le désire.

Exemple : Quatre TIE attaquent deux Ailes-X. Il n'y aura que deux affrontements, puisque le camp inférieur en nombre ne compte que deux appareils. Les deux TIE supplémentaires peuvent, soit participer au même affrontement, soit se partager entre les deux. Selon ce que vous déciderez, il pourra y avoir un combat à 1 contre 1 et un combat à 3 contre 1, ou bien deux combats à 2 contre 1.

Un vaisseau ne peut ni combattre, ni poursuivre un appareil qui participe à un autre affrontement, aussi longtemps qu'il a lui-même des adversaires.

Tout vaisseau qui fuit - qui parvient à s'éloigner alors qu'il était déjà à longue portée-quitte entièrement le lieu du combat et ne peut pas attaquer un autre vaisseau.

Si un vaisseau détruit tous ses adversaires, au cours du round suivant il peut se joindre à un autre affrontement. Il sera alors à longue portée.

Si l'affrontement auquel il se mêle compte au moins deux vaisseaux ennemis, le combat se divise en deux nouveaux affrontements. Vous devez décider quels sont les vaisseaux qui se tournent vers le nouvel assaillant.

Exemple : Le *Faucon Millenium* et le chasseur Aile-X de Luke rencontrent trois TIE. Un chasseur ennemi se tourne vers le *Faucon*, alors que les deux autres attaquent Luke. Le *Faucon* abat rapidement son adversaire et, le round suivant, il vient en aide à Luke. Le combat que menait ce dernier se divise alors en deux affrontements : Luke contre un chasseur TIE et le *Faucon* contre l'autre.

Règles : Vaisseaux et combat anti-personnel

Des vaisseaux tirent rarement sur des personnages, mais cela peut arriver. Les chasseurs TIE mitraillent ainsi parfois des cibles au sol.

Un vaisseau qui fait feu sur un personnage ne peut le faire qu'à courte portée (parce qu'un homme solitaire ne serait même pas visible pour un canonnier tirant à moyenne portée). Comme les personnages sont des cibles très petites pour un canon de vaisseau, le facteur de difficulté est alors de 20. Effectuez les jets de compétence du tireur et d'Ordinateur de Visée du vaisseau comme d'ordinaire ; la cible peut employer son Esquive.

Les codes de dommages des armes des vaisseaux ne sont pas à la même échelle que ceux des armes des personnages. Ainsi, le canon-laser d'un Aile-X possède un code de dommages de 6D, mais il est en fait beaucoup plus puissant qu'un fusil blaster (code de dommages 5D). Les codes-dé des armes de bord sont adaptés aux codes de Coque des vaisseaux, pas aux codes de Vigueur des personnages.

Si, pour une raison quelconque, un vaisseau ouvre le feu sur un personnage et le touche, doublez son code de dommages (6D devenant ainsi 12D). Le personnage, quant à lui, fera son jet de Vigueur (et d'armure) normalement.

Lorsqu'un personnage tire sur un vaisseau, déterminez la portée et le facteur de difficulté comme d'habitude. (Voir aussi la Table des Modificateurs Optionnels de Combat, page 142). Le vaisseau peut esquiver ce tir, en utilisant les règles normales.

La plupart des armes individuelles ne sont pas assez puissantes pour pouvoir affecter un vaisseau. Aussi, quand un blaster atteint sa cible, ne lancez que 1D pour ses dommages. Si ce jet de dommages est *inférieur à la moitié* du jet de Coque (et d'Ecrans) du vaisseau, le blaster n'a aucun effet ; les écrans ne sont pas surchargés et les commandes ne sont pas ionisées.

Les blasters-mitrailleurs sont légèrement plus efficaces que les armes de poing. Aussi, quand un blaster-mitrailleur lourd touche un vaisseau spatial, lancez 2D pour déterminer les dommages qu'il cause.

Règles : Améliorer les vaisseaux

Un personnage qui possède un vaisseau peut dépenser des points de compétence pour l'améliorer.

Il peut augmenter n'importe lequel de ses codes : Coque, Vitesse, Maniabilité, Ecrans, Ordinateur de Visée et Dommages. Le coût d'augmentation d'un code est calculé de la même manière que pour les compétences d'un personnage. **Exemple :** faire passer la Vitesse d'un vaisseau de 5D à 5D+1 coûte 5 points de compétence.

Si un vaisseau est équipé de plusieurs armes, dépenser des points de compétence pour augmenter un code d'Ordinateur de Visée ou de Dommages n'affectera qu'une seule arme. Augmenter les codes des autres demandera des points de compétences supplémentaires.

Le propriétaire d'un vaisseau peut également améliorer son Multiplicateur d'Hyperpropulsion. Faire passer un code d'Hyperpropulsion de "x2" à "x1" coûte 20 points de compétence ; le faire passer de "x1" à "x1/2" coûte 40 points.

Un propriétaire peut aussi monter de nouvelles armes sur son vaisseau. Une arme ayant un Ordinateur de Visée de 1D et un code de dommages de 1D coûte 6 points de compétence. Augmenter ces codes demandera des points supplémentaires.

En plus de dépenser des points de compétence, un propriétaire doit également, pour améliorer son vaisseau, dépenser de l'argent, ou faire usage de sa compétence en Réparation (ou de celle d'un autre personnage).

S'il choisit de dépenser de l'argent, il doit emmener son vaisseau jusqu'à un dock spatial ou un autre atelier de réparation possédant les outils et l'équipement nécessaires. Il doit aussi dépenser 100 crédits par "unité" dont le code est augmenté. Un atelier met 1 jour pour augmenter un code d'une "unité".

Exemple : Un personnage dépense 10 points de compétence pour faire passer la Vitesse de son vaisseau de 5D+1 à 6D. Cela lui coûtera 1000 crédits et prendra 2 jours.

Un personnage peut aussi employer sa propre compétence en Réparation de Vaisseau pour augmenter n'importe quel code de son vaisseau, mais ceux-ci ne devront alors *pas dépasser son code en Réparation*.

Exemple : Un personnage avec 6D+2 en Réparation de Vaisseau peut faire monter les codes de son vaisseau jusqu'à 6D+2, mais pas plus.

Augmenter un code d'une "unité" demande une semaine de travail. En outre, cela coûte 10 crédits par point de compétence dépensé (pièces de rechange, outils, nouvel équipement). Un personnage peut employer le temps passé dans l'hyperespace, ou entre les aventures, à travailler sur son vaisseau.

Personnaliser

Un personnage qui possède un vaisseau peut dépenser des points de compétence pour l'améliorer, parce que celui-ci est, d'une certaine façon, une extension de lui-même et de ses aptitudes. Si vous le désirez, vous pouvez également permettre à vos joueurs de trafiquer leurs blasters ou tout autre équipement, grâce aux mêmes règles.

Chapitre six
La Force

Présentation : La Force

"La Force donne au Chevalier Jedi son pouvoir. C'est une sorte de fluide créé par tout être vivant. Une énergie qui nous entoure et nous pénètre, et qui maintient la galaxie en un tout unique."
Obi-Wan Kenobi

La Force est partout. Elle est en toute chose. Certains prennent conscience de son existence et peuvent ainsi maîtriser la vie, la pensée et la matière. Mais ils sont rares. Néanmoins, même ceux qui ne connaissent pas la Force, ceux qui sont sceptiques quant à sa réalité, la possède quand même en eux. Il y en a qui ne veulent voir dans son oeuvre que pure chance ; d'autres cependant la reconnaissent pour ce qu'elle est vraiment.

Règles : Points de Force

Chaque personnage de joueur commence avec *un seul point de Force*. A n'importe quel moment d'une partie, un joueur peut annoncer qu'il dépense un point de Force.

Au cours d'une aventure, un joueur ne peut pas dépenser plus de points de Force que n'en possède son personnage ; si ce dernier en a trois, il ne pourra en dépenser que trois. Après, il ne lui en restera plus.

Pendant le round de combat au cours duquel un personnage dépense un point de Force, ses codes d'attributs et de compétences sont doublés. Cela signifie qu'il peut alors entreprendre deux fois plus d'actions que de coutume et que ses chances de réussite sont bien meilleures. Cela veut également dire qu'il a beaucoup moins de risques d'être blessé (puisque le code de son attribut Vigueur est doublé en même temps que le reste). En outre, si le personnage est "sonné" pendant ce round, il peut quand même continuer à agir.

Exemple : *Les équipiers de Roark étaient partis. Tout dépendait maintenant de lui. Quatre TIE l'entouraient de toute part, opérant une manoeuvre classique d'encerclement. Retenant son souffle, il s'agrippa désespérément aux commandes et esquiva les tirs des chasseurs impériaux. Puis, après avoir rapidement manœuvré, il fit feu quatre fois : il y eut quatre explosions successives. Soudain, l'espace fut vide. Seul un aileron se consumait encore à l'emplacement où un RIE avait disparu. Roark poussa un soupir. Le talent, dirait-il à ses amis. Rien que le talent...*

Quatre conséquences

Dépenser un point de Force peut avoir quatre conséquences différentes :

Mal agir

Lorsqu'un personnage recourt à la Force pour faire le Mal, il perd définitivement le point qu'il dépense... et gagne un point du Côté Obscur en contrepartie (voir plus loin).

Que signifie "recourir à la Force pour faire le Mal" ?
- Tuer ou blesser quelqu'un, sauf en cas de légitime défense ou pour défendre quelqu'un d'autre.
- Utiliser la Force pour obtenir de la puissance.
- Employer la Force lorsque l'on est en colère, ou animé par la haine.

Ne pas être héroïque

Lorsqu'un personnage dépense un point de Force pour accomplir une action qui n'est pas particulièrement héroïque, sans être vraiment mauvaise, il perd définitivement celui-ci.

Que veut dire "quelque chose qui n'est pas particulièrement héroïque" ?
- Eviter le danger.
- Sauver sa peau.
- Gagner de l'argent ou des biens.

Exemple : Roark essaye d'esquiver, mais le tir de blaster du soldat impérial l'atteint quand même. Le jet de dommages est de 20 et Roark frémit à l'idée d'être blessé mortellement. Il dépense un point de Force. Son code en Vigueur est doublé et passe de 3D à 6D. Il effectue le jet et fait 19 ; il n'est donc que blessé. Quoi qu'il en soit, recourir à la Force pour sauver sa propre peau n'a rien d'héroïque, et Roark perd définitivement son point.

Etre héroïque

Lorsqu'un personnage utilise un point de Force d'une façon héroïque, il le récupère à la fin de l'aventure.

Qu'est-ce qui est "héroïque" ?
- S'exposer à un grand danger.
- Se sacrifier pour aider les autres.
- Prendre de grands risques pour soutenir l'Alliance ou combattre l'Empire.

Exemple : Nagraoao et Hawk Carrow sont prisonniers dans les mines d'épice de Kessel. Roark conduit son vaisseau, le *Dorion Discus*, jusque dans le système de Kessel. Il est arraisonné par un Destroyer Stellaire et son appareil est fouillé. Un officier de la Marine Impériale lui demande la raison de sa présence en ces lieux. Roark lui raconte alors une histoire invraisemblable à propos d'une livraison de nourriture et de pièces détachées destinée aux mines d'épice, et tente de le corrompre. Si l'officier refuse le pot-de-vin, Roark va se retrouver lui aussi en train de trimer dans les mines, avec une espérance de vie maximum d'environ trois semaines. En conséquence, il dépense un point de Force, et l'officier accepte son argent. Risquer d'être capturé pour sauver ses copains est manifestement héroïque, aussi Roark récupérera-t-il son point de Force.

Etre héroïque au moment dramatiquement approprié

Si un personnage dépense un point de Force d'une façon héroï-

que *à un moment dramatiquement approprié*, non seulement il le récupérera en fin d'aventure, mais il pourra aussi en obtenir un autre.

Qu'est-ce qu'un "moment dramatiquement approprié" ? C'est un moment de grande tension, au cours duquel les personnages sont confrontés au "méchant" ou se retrouvent dans une situation vraiment désespérée. C'est celui où les actions des personnages décideront de la conclusion de l'histoire.

Chaque aventure contient deux ou trois de ces moments où il est recommandé de dépenser un point de Force. Dans le film "*La Guerre des Etoiles*", par exemple, les moments dramatiquement appropriés auraient été :

- Le sauvetage de la Princesse Leia.
- La confrontation avec Dark Vador.
- L'attaque de l'Etoile de la Mort.

Dans les aventures que nous publions, nous indiquons les moments où nous pensons que la dépense d'un point de Force serait dramatiquement approprié. Quand vous concevez vos propres aventures, n'oubliez pas de prévoir quand de tels moments se produisent.

Récupérer des points

Quand un joueur dépense un point de Force, indiquez-lui s'il le perd ou s'il le récupérera à la fin de l'aventure.

Le total en points de Force d'un joueur représente le nombre maximum de points qu'il peut dépenser au cours d'une aventure. Les personnages peuvent éventuellement récupérer certains d'entre-eux à la fin du scénario, mais seulement à ce moment-là. Les points qui seront rendus à un joueur pourront être employés au cours de la prochaine aventure, par contre on ne peut pas dépenser deux fois le même point pendant une partie.

Si un joueur, qui ne possède qu' un seul point de Force, le dépense d'une façon peu glorieuse, il le récupérera quand même à la fin de l'aventure. Sinon, un personnage qui fait un mauvais usage d'un point de Force ne pourrait jamais plus en employer, puisque ce n'est qu'en dépensant des points de Force que l'on peut en gagner d'autres.

Les points de Force et les "méchants"

Les points de Force confèrent aux joueurs un réel avantage sur les PNJ, en permettant à leurs personnages d'accomplir des actions que des personnages normaux ne pourraient jamais réussir.

Est-ce juste ? Dans un certain sens, oui. Les personnages des joueurs sont des héros. Les soldats impériaux ne sont que de la chair à canon. Il est logique que des héros puissent réussir des actions que d'autres ne peuvent pas accomplir.

Mais, les "méchants" peuvent, eux aussi, posséder des points de Force. (Mieux vaut ne pas savoir combien Dark Vador en a!). N'oubliez-pas que la Force n'est ni l'instrument du Bien, ni celui du Mal ; elle a son Côté Obscur et son Côté Lumineux. Les "méchants" peuvent recourir à la Force, tout autant que les héros.

Ainsi, les PNJ *importants* devraient également posséder des points de Force, qu'ils pourront dépenser lorsqu'ils affronteront des héros.

Règles : Les Points du Côté Obscur

Dès qu'un personnage fait usage de la Force d'une façon immorale, il gagne un point du *Côté Obscur*. Il doit alors le noter sur sa fiche avec ceux qu'il a déjà accumulé.

Lorsqu'un personnage gagne un point du Côté Obscur, le maître de jeu doit lancer 1D. Si le résultat de ce jet est *inferieur* au nombre de points qu'il a accumulé jusqu'à présent, le personnage en question *bascule instantanément du Côté Obscur*. Il est désormais dévoré par le Mal.

Exemple : Un personnage gagne son troisième points du Côté Obscur. Il deviendra donc mauvais sur un jet de 1 ou 2.

Tous les personnages des joueurs de *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle* sont membres de la Rébellion. Donc, un personnage dévoré par le Côté Obscur ne peut pas être contrôlé par un joueur.

Quand un personnage bascule du Côté Obscur, le maître de jeu doit demander sa fiche à son joueur. Il sera désormais un PNJ. Si le joueur concerné veut continuer à jouer, il devra créer un nouveau personnage.

Soyez prudent!

Dans toute bonne campagne de jeu de rôle, les joueurs ont tendance à s'attacher à leur personnage. S'ils le perdent au moment où ils s'amusent le plus, cela peut être traumatisant. Voir *votre* personnage revenir sous les traits d'un adversaire est tout particulièrement douloureux.

Aussi, quand vous attribuez un point du Côté Obscur à un joueur, assurez vous bien que c'est *pleinement justifié*. Lorsqu'un personnage gagne un point de ce type, il existe un risque réel qu'il se tourne vers le Côté Obscur. Si le joueur est persuadé que vous agissez à la légère et qu'il perd son personnage à cause de vous, il sera (à juste titre) mécontent.

Prévenez *toujours* un joueur quand il court le risque de se voir attribuer un point du Côté Obscur. Annoncez-lui que l'action qu'il

veut entreprendre lui en fera gagner un, et laissez-le changer d'avis, s'il le désire.

S'il proteste, en prétendant que ce qu'il veut accomplir n'a rien d'immoral, il n'y a qu'une seule réponse à lui donner : vous êtes le maître de jeu, et si vous dites qu'une action est mauvaise, elle EST mauvaise.

Si, en pleine conscience, le joueur accepte le risque qu'il encourt en persistant dans ses intentions, qu'il en soit ainsi. Il n'aura alors aucune raison de se plaindre si son personnage bascule du Côté Obscur. En laissant un joueur libre de décider par lui-même, vous éviterez de créer un sentiment de malaise, tout en donnant un caractère dramatique à la décision à prendre.

Expiation

Par le jeûne, la méditation profonde et l'observation d'un rituel strict, un personnage peut arriver à se débarrasser de la souillure causée par l'Obscurité. Le processus à suivre pour cela est long et rigoureux.

Un personnage qui tente d'expier ses fautes, peut continuer à jouer, mais il doit alors être plus pur que le Pur : accomplir ne serait-ce qu'un acte discutable, empêchera toute expiation.

En règle générale si, au cours d'une partie, un joueur vous annonce qu'il tente d'expier ses erreurs et fait alors très attention à ne faire que le Bien, vous pouvez considérer qu'il essaye vraiment d'expier. Ce ne sera pas le cas, s'il agit comme si rien ne s'était passé.

Si un joueur se comporte de cette façon pendant cinq parties - précisant pendant chacune d'elles qu'il essaye d'expier et agissant manifestement afin d'éviter de faire le Mal - alors son total en points du Côté Obscur diminue d'une unité.

Si un personnage agit de façon discutable, ne serait-ce qu'au cours d'une seule des ces parties, il doit tout recommencer.

Présentation : La Force et le Jedi

De la non-vie vint la vie ; de la matière morte naquît l'esprit. Avec la vie apparut la perception : la perception de la beauté et de la laideur, de la sérénité et de la peur. La Force prit de la vigueur en même temps que la vie devenait plus forte. La vie est la façon dont l'univers se perçoit lui-même ; la Force est la puissance de sa perception.

Tandis que la vie croissait, évoluait et devenait plus complexe, c'est alors qu'apparut l'intelligence, et avec elle, la faculté de comprendre. Les êtres intelligents interrogèrent l'univers et, quand ils furent assez adroits pour bien formuler leur question, l'univers leur répondit. La Force devint plus puissante, en même temps que l'intelligence se répandait et que la connaissance universelle devenait plus profonde.

La nature même de la Force est cependant mystérieuse et subtile, et il est plus facile de comprendre la nature de la matière et de l'énergie. Les êtres intelligents ont développé une haute technologie en exploitant les lois de la physique, mais elle manque de fondements mystiques. Ils ont aussi élaboré des cultures évoluées, froides et cruelles ; insensibles qu'elles sont au battement du coeur de la réalité.

Ainsi fut la galaxie, jusqu'à l'avènement des Jedi. Ceux-ci étudièrent la Force et firent ainsi les premiers pas sur la voie de l'harmonie universelle. Mais alors qu'ils approfondissaient leur maîtrise, que leur renommée se répandait et que leur oeuvre commençait à dispenser harmonie et liberté dans toute la galaxie, ils furent trahis.

Car la Force n'est ni bonne, ni mauvaise ; elle n'est que le reflet de la nature et celle-ci peut être froide et cruelle. Des êtres maléfiques peuvent la soumettre à leur volonté, perdant ainsi une part de leur humanité, pour devenir des avatars virtuels du Côté Obscur. Et il en est du Maître du Côté Obscur, comme du Maître de la Lumière : on ne peut dire s'il contrôle la Force, ou si c'est elle qui le contrôle. Se demander qui est le maître et qui est l'esclave n'a ici aucun sens.

Il était inévitable que certains hommes emploient la Force pour satisfaire leurs appétits de richesse et de pouvoir. Le Côté Obscur étant plus accessible et plus séduisant, les premiers succès créent l'envie d'en connaître d'autres. Ces êtres maléfiques abattirent le grand ordre Jedi, pourchassant et tuant tous ses adeptes. Tous... ou presque.

Trouver un maître

"Les Jedi ont disparu. Leur flamme n'éclaire plus l'univers. Vous êtes, mes amis, tout ce qui reste de leur religion"
Grand Moff Tarkin

Les Chevaliers Jedi formaient un ancien et vénérable ordre de maîtres de la Force. Ils étaient sages et bons, n'employant leurs pouvoirs que dans le but de promouvoir la liberté, l'harmonie et la persistance de la vie.

Dans la galaxie actuelle, il ne reste plus beaucoup de traces de l'ordre Jedi. Comme nous le savons tous (mais pas forcément tous les personnages des joueurs), plusieurs Jedi vivent encore : Yoda, Obi-Wan Kenobi et leur élève Luke Skywalker, ainsi que Dark Vador, un maître du Côté Obscur.

Il n'existe ni livres, ni universités, ni dojos, enseignant comment devenir un Jedi. Pour étudier la Force, il faut être formé par quelqu'un qui la maîtrise déjà. Un personnage de joueur qui veut devenir un Jedi doit donc suivre l'enseignement d'un maître.

En théorie, il suffirait à un personnage de partir à la recherche d'un des derniers Jedi survivants pour lui demander à être son disciple. En pratique, cela n'est pas possible. *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle* se joue au temps de la Rébellion ; ni avant, ni après. A cette époque, Kenobi et Yoda n'avaient qu'un seul élève : Skywalker. Il est possible que celui-ci ait formé d'autres disciples après la chute de l'Empire, mais cela sort du cadre du jeu.

Cela ne signifie pas pour autant qu'il est impossible de trouver un maître ; c'est seulement difficile. Plusieurs solutions sont possibles :

- Certains étudiants des Jedi qui n'ont jamais terminé leur formation peuvent être d'un certain secours. Vador et l'Empire n'ont pas poursuivi les adeptes les plus insignifiants. Ils ont exécuté tous ceux qui étaient dangereux à leurs yeux ; il en existe encore beaucoup qui disposent de pouvoirs limités (comme c'est le cas pour le Jedi Raté et le Jedi Mineur).
- Les Jedi sont les plus connus des maîtres de la Force. Ils ne sont cependant peut-être pas les seuls de la galaxie. Il peut exister d'autres traditions mystiques possédant une certaine compréhen-

sion de la nature de la Force et qui peuvent enseigner ses pouvoirs. Des races extra-terrestres peuvent connaître la Force, et avoir jusqu'à présent évité d'entrer en contact avec les races interstellaires pour des raisons qui leurs sont propres. L'Etudiant Extra-Terrestre est un exemple de ce cas de figure.

Mais même s'il trouve un professeur, le plus que puisse faire un personnage, c'est apprendre quelques notions concernant la Force et son usage. La majeure partie des connaissances des Chevaliers Jedi a été perdue à tout jamais et beaucoup de leurs pouvoirs ne peuvent être enseignés par les adeptes mineur qui vivent encore. Un personnage ne peut donc pas devenir un vrai Jedi. Quoi qu'il en soit, il peut aspirer à en être un, et, qui sait, peut être que dans un lointain avenir (qui dépasse le cadre de ce jeu), il pourra apprendre aux côtés de Luke Skywalker à devenir un véritable Chevalier Jedi.

Le Côté Obscur

"- Le Côté Obscur est-il le plus fort ?
- Non... Non... Non... Plus rapide, plus facile, plus séduisant.
- Mais comment reconnaître le bon côté du mauvais ?
- Tu le sauras. Quand tu seras calme, en paix. Passif. Un Jedi utilise la Force pour la connaissance et la défense, jamais pour l'attaque."

Luke Skywalker et Yoda

Le Jedi est-il au service de la Force, ou est-elle au sien ? Pour employer la Force, on doit être en harmonie avec elle. Ce n'est que lorsque l'on est calme et en paix, que l'on peut agir en étant sûr de la contrôler. Quand on est en harmonie avec l'univers, on agit pour maintenir cette harmonie. La volonté et la Force ne font qu'un ; le maître et le serviteur aussi. Il n'y a pas contradiction : il y a unité.

Telle est la voie de la Lumière.

Mais il en est une autre : celle de l'Obscurité.

L'univers n'est qu'un creuset de puissance agité de remous. Pour libérer cette puissance, on doit dominer ses émotions de base : la haine, la colère, la peur et l'agressivité. Si on laisse libre cours à sa colère, on libère en même temps celle de l'éternité. Ce n'est que lorsque l'on est empli de haine, que l'on peut accomplir les actes les plus haïssables. La volonté et la Force ne font qu'un.

C'est le choix auquel est confronté le Jedi : la sérénité ou la haine ; la paix ou la colère ; la liberté ou la tyrannie ; la connaissance ou la puissance ; la Lumière ou l'Obscurité.

Comme la Force et son utilisateur ne font qu'un, le choix est inévitable. Un Jedi qui se lance sur la voie du Côté Obscur sera toujours dominé par lui.

C'est la raison pour laquelle les Jedi doivent obéir à un code strict.

Le Code du Jedi

"Un Jedi doit avoir l'engagement le plus profond, l'esprit le plus sérieux."

Yoda

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

Pour utiliser la Force, le Jedi doit rester en harmonie avec elle. Agir en désaccord avec elle épuise son pouvoir.

La Force est créée et alimentée par la vie. Le Jedi agit pour préserver cette dernière. Tuer est mal.

Néanmoins, il est souvent nécessaire de tuer et le Jedi peut le faire pour se défendre ou défendre quelqu'un d'autre. Il peut tuer si, en agissant ainsi, il préserve l'existence de la vie.

Mais il doit toujours se souvenir que tuer est mal. Quand il enlève la vie, il commet un crime contre la Force. Même s'il sait qu'il agit dans un intérêt supérieur justifiant son acte, il sait aussi que la mort souille son esprit.

Le Jedi n'agit pas pour son intérêt personnel, afin d'obtenir de la richesse ou de la puissance. Il agit pour acquérir la connaissance ; pour soutenir la liberté, la vie et l'éducation ; pour vaincre ceux qui imposent la tyrannie, la mort et l'ignorance.

Quelquefois, le Jedi a besoin de la richesse ou du pouvoir pour réaliser ses objectifs. L'argent est nécessaire pour acheter des biens ; le pouvoir est utile pour obtenir de l'aide. Si son dessein est noble, le Jedi peut en disposer, mais il ne devra pas s'intéresser à eux pour ce qu'ils sont et il les délaissera une fois son but atteint.

Les actes du Jedi ne sont jamais inspirés par la haine, la colère ou l'agressivité. Il doit toujours agir en étant calme et en paix avec la Force. Agir avec colère, c'est courtiser le Côté Obscur et risquer tout ce qui donne un sens à la vie d'un Jedi.

Règles : Compétences et pouvoirs

Formation

Il existe trois compétences de la Force : Contrôle, Sens et Altération. A la différence des autres, elles *ne* sont *pas* gouvernées par un attribut. Un personnage non entraîné n'en possède aucune et ne peut en utiliser aucune, car il n'a aucun code pour ces compétences. Ce n'est qu'en étant formé à une compétence de la Force, qu'il peut l'utiliser.

La première compétence qu'un personnage apprenne en suivant l'enseignement de la Force, c'est Contrôle. Après une semaine d'études intensives, il l'obtiendra avec un code de départ de 1D. L'apprentissage d'une compétence de la Force à 1D ne coûte pas de points de compétence.

Généralement, les maîtres de la Force enseignent d'abord à leurs élèves Contrôle, puis Sens, puis Altération. Lorsqu'un maître considère que le moment est venu (ce qui peut être une semaine après qu'il ait enseigné Contrôle à son disciple, ou après sept années d'apprentissage et de balayage du temple), il enseigne la compétence suivante à son élève. Pour être apprise, chaque compétence requiert une semaine d'entraînement intensif. Elles commencent toutes avec un code de 1D.

Un maître ne peut enseigner que ce qu'il sait. S'il ne connaît pas une compétence, il ne peut pas l'enseigner.

Aussi longtemps qu'un personnage dispose d'un maître, il peut dépenser des points de compétence gagnés en cours de partie pour augmenter ses compétences de la Force. Cependant, il ne peut jamais augmenter de cette manière une compétence qu'il ne possède pas.

Un maître ne peut faire progresser un élève que *jusqu'à son propre niveau*. **Exemple :** Un maître possède une compétence en Contrôle de 5D+1. Son élève pourra donc dépenser des points de compétence pour augmenter sa propre compétence en Contrôle jusqu'à 5D+1 de la façon habituelle (voir page 15).

Un élève *peut* augmenter une compétence de la Force au delà du code de compétence de son maître. Cela lui coûte alors le *double* de points de compétence normalement nécessaire. **Exemple :** La compétence du maître étant de 5D+1, faire passer celle de son élève de 5D+1 à 5D+2 devrait en principe coûter 5 points de compétence. Mais comme 5D+2 est supérieur à la compétence de son maître, l'élève devra en fait dépenser 10 points.

Personnages débutants ayant des compétences de la Force

Quatre fiches de personnages comportent des compétences de la Force : l'Etudiant Extra-Terrestre de la Force, le Jedi Raté, le Jedi Mineur et le Jedi Exalté. Leurs codes-dé de départ sont tous à 1D ; mais leurs joueurs peuvent leur allouer des dés de leur potentiel initial de 7D.

Lorsqu'ils commencent le jeu, ces personnages sont censés avoir déjà étudié autant qu'ils le pouvaient auprès de leurs maîtres respectifs. Ils ne peuvent donc augmenter leurs compétences de la Force qu'en dépensant le double de points de compétence qui sont normalement requis. La seule possibilité qu'ils ont d'éviter ce doublement, c'est de trouver un nouveau maître possédant des compétences plus élevées que les leurs.

Notez que le Jedi Exalté ne possède qu'une seule compétence de la Force, et que cette compétence est Sens, et non pas Contrôle. Cela est dû au fait qu'il est complètement autodidacte et qu'il n'a

pas suivi le cycle normal d'enseignement des apprentis Jedi (Contrôle, puis Sens, puis Altération).

Accepter des disciples

Des personnages qui commencent avec des compétences de la Force, peuvent eux-même accepter des élèves (devenant ainsi des maîtres). Cependant, ils sont limités par quelques règles :

- Un personnage qui étudie auprès d'un maître, ne peut pas avoir lui-même des élèves.
- Un maître ne peut avoir qu'un seul élève à la fois.
- Un maître ne peut pas enseigner des compétences de la Force à un personnage qui possède des points du Côté Obscur. Il serait mal d'enseigner à un individu entaché de la sorte.
- Un maître ne peut enseigner des compétences de la Force qu'à un personnage qui accepte de se soumettre au Code du Jedi.

Les trois compétences

Les Jedi peuvent contrôler leur propre corps et leur propre esprit, contrôler ceux des autres, et contrôler des objets matériels. Tous ces pouvoirs sont les résultantes de manipulations simples de la Force.

Un Jedi apprend tout d'abord à *contrôler* sa propre Force intérieure. La Force est en toute chose et en chacun, mais elle est plus forte chez certains que chez d'autres. En apprenant à contrôler sa propre Force, un personnage apprend à être en harmonie avec sa nature physique. Ce qui lui permet de contrôler ses fonctions corporelles.

L'étape suivante consiste à apprendre à *sentir* les flux et reflux qui animent la Force, ainsi que les liens qui unissent les choses entre elles. En vérité, apprendre à sentir la Force commence dès qu'un personnage possède les rudiments du Contrôle, dont la compétence en Sens est largement complémentaire.

La Force entoure et lie toute chose. En apprenant à la percevoir avec son seul esprit, le Jedi apprend à être en harmonie avec les êtres et les objets. Il apprend à "ressentir" les liens qui le rattachent aux autres et la nature de ses sentiments.

En sentant le réseau de liens qui compose la Force, un personnage apprend à lire les sentiments des autres, à utiliser la Force pour exacerber ses propres sens, et à déterminer la gravité de la blessure ou de la maladie qui affecte un organisme.

En combinant le contrôle de la Force avec sa perception, un Jedi étend ses pouvoirs. Il apprend alors à lire dans les esprits, à y projeter des pensées et des sentiments, et à voir le passé, le présent et les futurs possibles, même pour des lieux dont il est très éloigné.

Ensuite, un Jedi apprend à *altérer* la distribution de la Force. Afin de pouvoir déplacer des objets par sa seule volonté. Il peut alors également faire au corps des autres, ce qu'il peut faire au sien : les aider à supporter la douleur, la fatigue, la faim et la soif, accélérer leur guérison, etc...

En combinant Altération, Contrôle et Sens, un Jedi peut modifier le contenu de l'esprit des autres, leur faisant ainsi commettre des erreurs de mémoire, de perception ou de raisonnement.

On raconte que les anciens Chevaliers Jedi possédaient plus de compétences que celles-ci ; des pouvoirs importants et mystérieux qui leur permettaient de manipuler la structure même de l'univers, de faire surgir des puissances formidables du cadre même de la réalité, de vivre après la mort, et de guider l'humanité sur la voie de la vertu. Malheureusement, ces sages ont aujourd'hui disparu (en tout cas tout le monde le croit), leur seul survivant étant Dark Vador, Sombre Seigneur du Sith. Et les pouvoirs qu'ils possédaient jadis sont perdus à tout jamais.

Utiliser les trois compétences

Combiner les compétences

Chacune des trois compétences peut être utilisée de plusieurs façons différentes. Mais, en les combinant entre elles, on peut alors produire des effets encore plus impressionnants.

Les description des pouvoirs, que vous trouverez un peu plus loin, expliquent de quelles façons les compétences peuvent être employées. Chaque méthode est appelée un pouvoir. Par exemple, "Contrôler la Douleur", "Rester Conscient" et "Accélérer la Guérison" sont tous des pouvoirs issus de la compétence en Contrôle.

Un personnage qui possède une compétence de la Force, peut employer les pouvoirs qui dépendent d'elle.

Veuillez noter qu'un "pouvoir" n'est pas un "sort" ; il s'agit simplement d'une façon d'utiliser une *compétence*. Si le maître de jeu le désire, il est possible d'utiliser les trois compétences de la Force d'autres façons encore que celles décrites ici, pourvu que l'on reste cohérent avec les descriptions générales de celles-ci : contrôler la Force interne, sentir la Force externe ou altérer les deux.

Facteurs de difficulté

Chaque description de pouvoir comprend un paragraphe "Facteur de difficulté". Vous devez vous y reporter chaque fois qu'un personnage utilise un pouvoir. Effectuez un jet de dés pour le personnage. Si celui-ci est supérieur ou égal au facteur de difficulté indiqué, il emploie son pouvoir avec succès. Si le jet est inférieur à ce facteur, il échoue.

Parfois, une description de pouvoir indique plusieurs facteurs de difficulté. Ainsi, par exemple, les facteurs de "Rester Conscient" sont de 10 quand l'utilisateur a été "neutralisé" et de 20 quand il a été "mortellement blessé".

Lorsqu'un pouvoir requiert plus d'un jet de compétence de la Force, des facteurs de difficulté différents sont indiqués pour chaque compétence concernée. L'utilisateur du pouvoir doit effectuer un jet séparé pour chaque compétence. S'il en manque un, le pouvoir ne fonctionne pas.

Exemple : Un personnage souhaite employer "Ramener à la Conscience" (voir page 79). Il est au contact de la personne sur laquelle il veut agir, et celle-ci est "neutralisée". Il doit donc effectuer un jet de Contrôle de 5 ou plus et un jet d'Altération de 10 ou plus.

La description de nombreux pouvoirs précise que le facteur de difficulté est "modifié en fonction de la proximité" ou "modifié en fonction de la relation" (sous entendu : "la relation affective existant avec le sujet"). Lorsqu'un joueur utilise un tel pouvoir, reportez-vous à la Table de Difficulté de la Force (voir page 140) qui vous indiquera comment modifier la difficulté. En général, plus deux personnages seront proches ou se connaîtront bien, plus faible sera le facteur de difficulté.

Modifications dues au Côté Obscur

Lorsqu'un personnage possédant des points du Côté Obscur utilise une compétence de la Force, son code est alors *augmenté de 1D* par point du Côté Obscur.

Exemple : Jimbo a 4D en Contrôle et il possède deux points du Côté Obscur. Lorsqu'il utilisera cette compétence, il lancera 6D.

Pourquoi est-ce ainsi ? Parce qu'il est plus facile de dominer le Côté Obscur que la Lumière ; le Côté Obscur est une voie plus aisée et plus séduisante. La tentation de l'emprunter, et d'abandonner la Lumière, existera toujours.

Résister aux pouvoirs de la Force

Dès lors qu'un pouvoir est employé pour affecter un personnage contre sa volonté, celui-ci lui résiste avec sa Perception. Effectuez un jet de Perception pour lui, puis faites un jet pour la compétence de la Force. Si le jet de Perception est strictement supérieur au jet de compétence, le pouvoir échoue. Si le jet de compétence est supérieur ou égal au jet de Perception, le pouvoir est efficace.

Des personnages possédant la compétence en Contrôle peuvent l'employer à la place de leur Perception pour résister aux pouvoirs de la Force. Le joueur concerné peut choisir quel code il utilise (Contrôle ou Perception), et il emploiera certainement le plus élevé des deux.

Exemple : Un Etudiant Extra-Terrestre souhaite qu'un garde voie sa femme en train de l'appeler au loin. Cela nécessite un jet de Sens supérieur ou égal à la Perception du garde (voir page 79). Cette dernière est de 2D et la compétence de l'Extra-Terrestre de 3D. Le garde fait 7 et l'Extra-Terrestre 16. Celui-ci doit cependant encore réussir un jet de compétence en Contrôle et en Altération pour réussir à utiliser son pouvoir.

Temps

Utiliser une compétence de la Force prend un round de combat, comme d'habitude.

Lorsqu'un pouvoir nécessite l'emploi de plusieurs compétences; l'utilisateur peut soit tenter de mettre en oeuvre ce pouvoir en un round de combat, en réduisant les codes de ses compétences, conformément aux règles concernant l'utilisation de multiples compétences (voir page 12), ou bien il peut prendre plusieurs rounds, effectuant un jet de compétence par round.

De même, un personnage peut employer plus d'un pouvoir au cours d'un même round, en accord avec les règles sur l'utilisation multiple de compétences.

Utiliser des points de Force

Il n'est pas nécessaire d'employer des points de Force pour se servir d'une compétence de la Force. Cependant, vous pourrez remarquer que le facteur de difficulté des pouvoirs les plus efficaces sont relativement élevés, alors que les personnages débutants ne peuvent avoir que 3D au maximum dans leur compétence de la Force. Aussi les joueurs pourront-ils trouver bon de dépenser des points de Force pour tirer le meilleur parti de leurs pouvoirs

Maintenir un pouvoir actif

Quelquefois un personnage voudra maintenir "actif" un pouvoir, c'est à dire le faire agir en continu pendant une longue période de temps. Par exemple, si un Jedi traverse à pied un désert soumis aux féroces radiations d'un soleil double, il pourra vouloir maintenir "Absorber-Dissiper l'Energie" actif pour éviter coups de soleil et insolation.

Un joueur peut annoncer qu'il désire maintenir un pouvoir actif avant d'effectuer les jets de dés nécessaires. Si ceux- ci sont réussis, son pouvoir fonctionnera continuellement jusqu'à ce qu'il décide de le "désactiver".

Un pouvoir maintenu actif peut être désactivé volontairement à tout moment. La "désactivation" est automatique si le personnage est "blessé", "neutralisé" ou tout simplement distrait.

Un personnage qui maintient un pouvoir **actif** "utilise" les compétences requises pour celui-ci, quand bien même il n'effectue pas de nouveaux jets de dés à chaque round. Lorsqu'il fera des autres jets de dés, ses codes seront réduits en conséquence.

Exemple : Absorber-Dissiper l'Energie est un pouvoir dépendant de Contrôle (il ne requiert que l'utilisation de cette compétence). Si un personnage le maintient actif, à chaque fois qu'il se servira d'une autre compétence, son code-dé sera réduit de 1D, du fait qu'il emploie deux compétences au cours d'un même round.

Le Code du Jedi

Le Code Du Jedi est plus qu'un idéal, c'est la base même sur laquelle se fondent les pouvoirs d'un Jedi.

Tous les personnages gagnent des points du Côté Obscur lorsqu'il se servent de points de Force pour faire le mal. Les personnages qui possèdent des compétences de la Force, quant à eux, en reçoivent *chaque fois* qu'ils font le mal, même s'ils n'utilisent pas de points ou de compétence de la Force à ce moment là.

Règles : Sabres-lasers

N'importe quel personnage peut se servir d'un sabre-laser comme d'une arme blanche ayant un code de dommages de 5D (voir page 139). Quoi qu'il en soit, les sabres-lasers sont des armes d'une grande rareté qui, à l'instar des oeuvres d'art, ne peuvent normalement pas être achetées. La recherche d'un sabre-laser peut très bien faire l'objet d'une aventure à elle toute seule.

Lorsqu'un personnage possédant la compétence de Contrôle se sert d'un sabre-laser, il peut ajouter le code de cette compétence à son jet de dommages lorsqu'il touche son adversaire.
Exemple : Un personnage a une compétence de Contrôle de 3D+1. Lorsqu'il touche avec un sabre-laser il lance 8D+1 afin de déterminer les dommages qu'il inflige.

En outre, lorsqu'un personnage possédant la compétence de Sens pare avec un sabre laser au cours d'un combat, il peut choisir de l'utiliser pour cela ou d'utiliser sa Parade avec une Arme Blanche (voir page 16). Quand on l'emploie pour parer, Sens est alors une compétence de réaction.

Quand un sabre-laser est employé pour parer une attaque en combat rapproché, il peut blesser l'attaquant ou détruire son arme (voir page 49).

Un personnage possédant la compétence de Sens peut employer un sabre-laser pour parer un tir de blaster (voir page 16). Il effectue alors un jet de Sens dont il ajoute le résultat au facteur de difficulté du tireur. Parade avec une Arme Blanche *ne peut pas* être utilisée de cette manière.

Un personnage qui pare un tir de blaster peut essayer de le renvoyer sur son tireur ou de le dévier vers une autre cible (voir page 16). On considère alors qu'il y a deux utilisations de la compétence de Sens et les codes-dé sont réduits en conséquence (voir page 12). La première utilisation augmente le facteur de difficulté du tireur.

Si ce dernier manque son tir, celui qui manie le sabre-laser effectue un second jet de Sens. Déterminez alors la portée comme s'il s'agissait d'un tir de blaster, elle permet de calculer le facteur de difficulté du jet de Sens.

Si ce second jet est supérieur ou égal à ce facteur de difficulté, le tir dévié atteint la nouvelle cible. Les dommages infligés dépendent dans ce cas de l'arme employée pour tirer.

Pouvoirs de Contrôle

Contrôler la Douleur

Facteur de difficulté : La difficulté est de 5 pour un personnage "blessé", 10 pour un personnage "neutralisé" qui n'est pas inconscient et 20 pour un personnage mortellement blessé s'il est conscient.

Effet : Un personnage blessé qui réussit à contrôler sa douleur peut agir comme s'il n'était pas blessé ; à partir du round qui suit son jet de Contrôle, ses codes-dé ne sont plus réduits de 1D comme ils devraient l'être. Cependant, sa blessure n'en est pas guérie pour autant, elle est juste ignorée. Un personnage blessé contrôlant sa douleur, s'il est à nouveau blessé, devient "neutralisé".

Si un personnage souffre pour une autre raison qu'une blessure, la compétence de Contrôle peut également être employée pour surmonter cette douleur et continuer à agir normalement.

S'il parvient à "Rester Conscient" (voir ci-dessous), un personnage neutralisé ou mortellement blessé peut tenter de Contrôler la Douleur. S'il y réussit, il peut agir comme il le désire sans sombrer dans l'inconscience. Néanmoins, il sera considéré comme étant blessé et tous ses codes-dé seront réduits de 1D, même s'il surmonte sa souffrance. Des personnages mortellement blessés qui contrôlent leur Douleur doivent quand même effectuer un jet de dés à chaque round afin de déterminer s'ils meurent (voir page 14).

Yan : Luke! Ca va ?
Luke : *(Toux)* Bien sûr. *(Halètement)* C'est juste une égratignure. Ca ira.

Rester Conscient

Facteur de difficulté : 10 pour les personnages "neutralisés" et 20 pour ceux qui sont "mortellement blessés".

Effet : Au cours du round qui suit la blessure qui le "neutralise" ou le " blesse mortellement", un personnage peut essayer de Rester Conscient. S'il échoue, il perd connaissance comme un personnage normal dans son cas.

Un personnage "neutralisé" qui réussit à Rester Conscient, peut accomplir une action (utiliser une compétence ou un attribut) avant de perdre connaissance. Cette action unique est soumise aux mêmes règles que pour les personnages "blessés" (ses codes-dé sont réduits de 1D).

Un personnage "mortellement blessé" qui réussit à Rester Conscient ne peut entreprendre aucune action, à part essayer de Contrôler la Douleur.

Un personnage qui parvient à Rester Conscient puis à Contrôler la Douleur (voir ci-dessus) peut accomplir autant d'actions qu'il le désire sans perdre conscience.

Yan : On dirait que le gosse a son compte.
Chewie : Oooraraaarrgh *(plaintif)*.
Luke : *(Faiblement)* Ne comptez pas trop là-dessus.

Transe Cataleptique

Facteur de difficulté : 20.

Effet : Le personnage entre en transe. Son rythme cardiaque ralentit jusqu'à ne plus être seulement que de quelques battements par minute. Sa respiration diminue jusqu'à un minimum vital. Le personnage est alors inconscient.

La catalepsie est utile en deux circonstances : quand un personnage veut "faire le mort" et en cas de manque d'air ou de nourriture.

Un personnage en catalepsie paraît mort. Un miroir tenu devant sa bouche ne montrera qu'une très légère buée et il faut avoir d'excellents yeux pour la voir. Quelqu'un qui passe une minute ou plus à essayer d'écouter son coeur avec un stéthoscope, peut l'entendre battre très légèrement et très lentement. Un électrocardiogramme ne fera apparaître que de faibles variations. Considérez que quiconque voit un personnage en catalepsie le croit mort, à moins qu'il ne l'examine attentivement.

Un personnage possédant la compétence de Sens peut détecter la Force d'un personnage en catalepsie et saura qu'il est toujours en vie.

Une personne en catalepsie consomme dix fois moins d'air qu'un dormeur et peut rester en catalepsie pendant une semaine dans un milieu sec, ou jusqu'à un mois dans un environnement brumeux ou humide, avant de mourir de déshydratation. Il est possible de le placer sous perfusion afin qu'il puisse survivre plus longtemps.

Un personnage peut rester en catalepsie pendant trois mois avant de mourir de faim. Une perfusion de glucose (sucre) peut étendre cette durée jusqu'à une année.

Lorsqu'un personnage entre en transe, son joueur doit indiquer au maître de jeu ce qui le réveillera. Il peut ainsi dire combien de temps il souhaite rester en catalepsie, ou quel stimulus provoquera son réveil (ex : "Quand la capsule de sauvetage sera ouverte et que je percevrais de la lumière sur mes yeux.").

Réveiller un cataleptique à un autre moment que celui qu'il a choisi n'est pas facile. Des claques distribuées généreusement pourront être efficaces, mais cela pourra prendre des heures. Un autre personnage possédant des compétences de la Force pourra inverser "Mettre en Transe Cataleptique" (voir ci-dessous) pour réveiller un personnage en quelques rounds de combat seulement.

Yan : Luke! Luke, mon vieux, dis-moi quelque chose!
Sispéo : Excusez-moi, capitaine Solo, mais...
Leia : La ferme. Je ne peux pas y croire. Hier encore...
Sispéo : Je suis vraiment désolé, mais...
Yan : La ferme. C'est ma faute. Je savais qu'il n'avait plus beaucoup d'air. J'aurais dû prendre le risque de griller les propulseurs ioniques pour arriver ici plus vite...
Chewie : Rrrooooarrrr.
Yan : Ouais. C'est pas la meilleure façon de mourir.
Sispéo : Messire, c'est vraiment...
Yan : Tu vas te taire, oui ? C'est pas qu'il y ait de bonnes façons de mourir.
Leia : Nous allons devoir le ramener à la base. Je suis sûre que l'Amiral Farsteller voudra dire quelques mots...
Luke : Salut la compagnie.
Chewie : *(Fait demi-tour et brandit son arme.)* Rrrroooaarrgh! Mauaaauaurrr!
Yan : *(Se retourne.)* Quoi ?!
Luke : Qu'est-ce qu'il y a ? Vous n'êtes pas contents de me voir ?
Yan : Euh, bien sûr. Seulement...
Luke : Sispéo ne vous a pas expliqué ?
Yan : Sispéo ? Expliquer ? Oh. Bien sûr. Ouais. Pas de problème.
Sispéo : Comme j'essayais de vous dire...
Yan et Leia *(en même temps)* : La ferme!

Accélérer la Guérison

Facteur de difficulté : 5.

Effet : Si un personnage parvient à utiliser ce pouvoir avec succès, il peut effectuer *deux* jets de guérison naturelle le même jour, avec un bonus de +2 à chaque jet (voir page 53).

Deux-Unbé : Remarquable, monsieur. Je n'aurais jamais cru qu'un humain puisse guérir aussi vite.

Contorsion-Evasion

Facteur de difficulté : Détendre ses liens : 5. Menottes : 10. Entraves complexes : 15. Sécurité maximum : 20. Houdini : 30.

Effet : Le personnage parvient à se débarrasser de ses liens en effectuant une série de contorsions difficiles et douloureuses, mais néanmoins réalisables. Par exemple, on peut se libérer de menottes en disloquant ses pouces et ses paumes, afin de réduire la circonférence de la main. C'est une opération douloureuse, mais un Jedi entraîné peut résister à la souffrance et aux dommages occasionnés à la musculature et aux ligaments en contrôlant ses fonctions corporelles. Comme l'a démontré Houdini (un célèbre "roi de l'évasion". NdT), il est possible de se libérer de pratiquement n'importe quel type d'entraves, il faut seulement du temps, un bon entraînement et de la volonté.

Yan : Qu'est-ce qui lui prend ?
(Depuis la caisse) : Bom. Bom. WHAMbomcrackbeng.

Neutraliser un Poison

Facteur de difficulté : Alcool : 5. Poison léger : 10. Poison moyen : 15. Poison virulent : 20. Neurotoxine : 30.

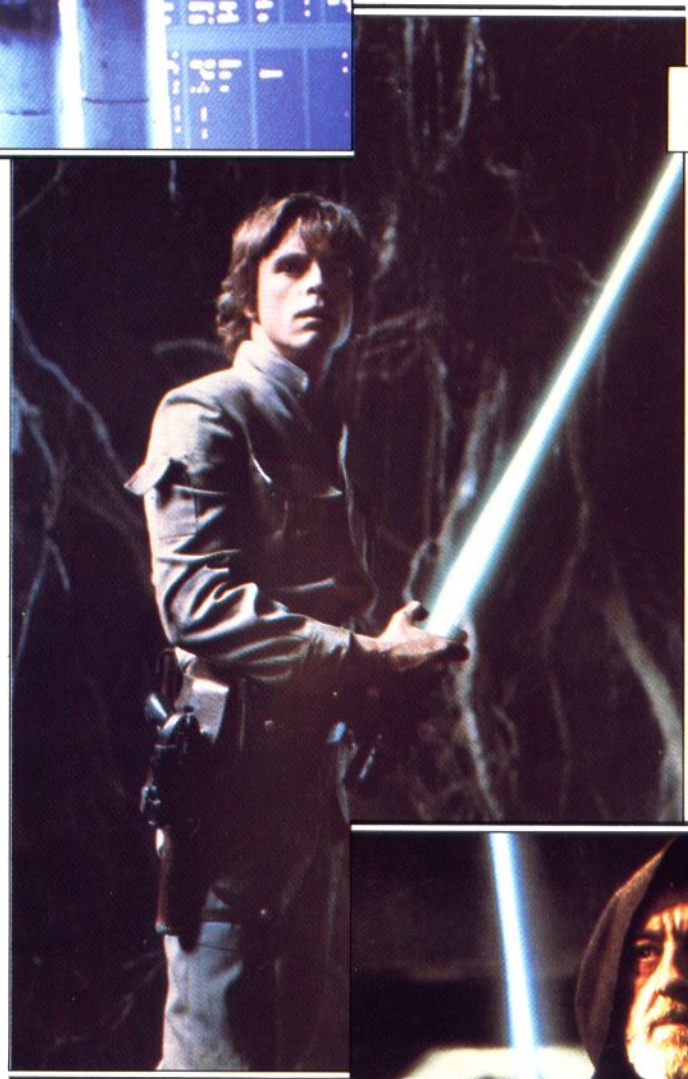
Effet : Permet à un personnage d'annuler l'action toxique d'un poison ou de l'éliminer de son corps beaucoup plus rapidement qu'il n'est normalement possible. Si le personnage réussit son jet de compétence, il n'est pas affecté par le poison. Notez que l'alcool est un poison léger et que la Force peut être employée pour rester lucide alors que l'on en boit en grandes quantités.

Chasseur de Prime : Ouais, bien zhur, z'vais't'dire, mon gars, t'es l'meilleur pote qu'on puize avoir (hic). La boule de poils, l'est à la base de Margezh, ouais, c'est ça... Rrrrr. *(Il tombe de sa chaise)*.
Luke : *(Il repose son verre et se tourne vers le barman)*. Pourriez-vous me dire comment aller à la base de Margess ?
Barman : Vous voulez piloter un landspeeder après avoir bu seize gobelets de whisky Corellien ?!
Luke : Ahh... *(Il fait un geste évasif de la main)*. Je n'ai pas bu seize gobelet de whisky Corellien.
Barman : Il vaut mieux pour vous,que vous n'ayez pas bu seize gobelets de whisky Corellien. Dirigez-vous vers l'ouest, dans la direction d'Automna Planitia.

Contrôler une Maladie

Facteur de difficulté : Maladie bénigne (rhume) : 5. Forte fièvre (grippe) : 10. Maladie grave (gangrène) : 15. Maladie mortelle : 20. Maladie grave et de longue durée (cancer du poumon) : 30.

"...Ensembles, nous pouvons régner sur la galaxie!"

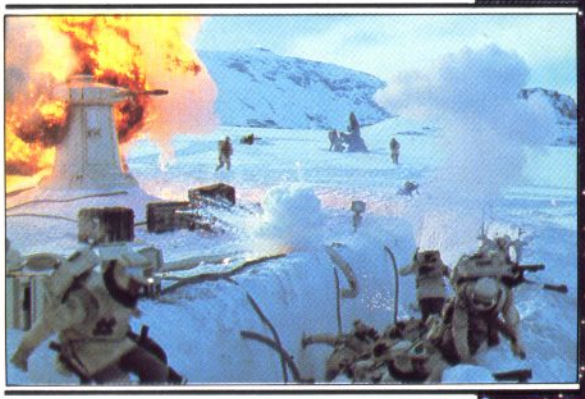


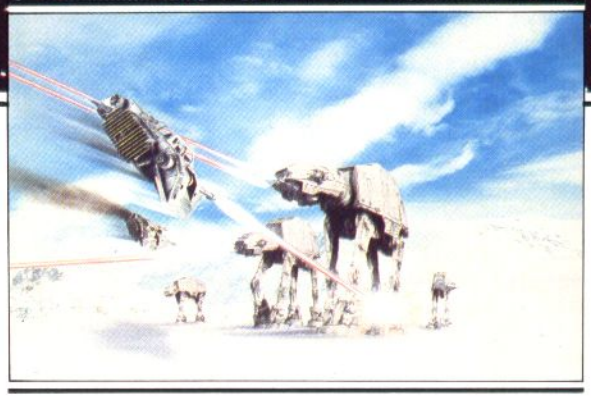
Jusqu'à ce qu'il accède à la maîtrise de la Force, le Jedi en formation oscille toujours entre le Côté Obscur et la Lumière.

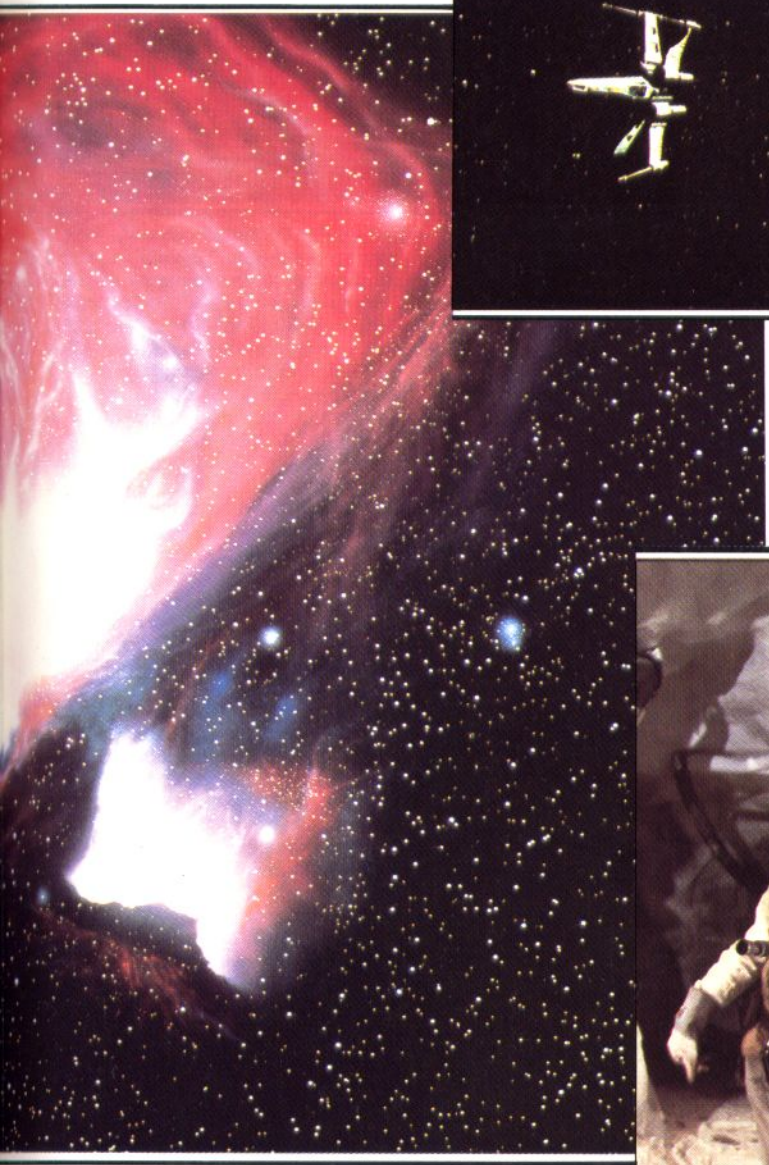
"Ce sera un moment dangereux pour toi, quand tu te sentiras attiré par le côté obscur de la Force."

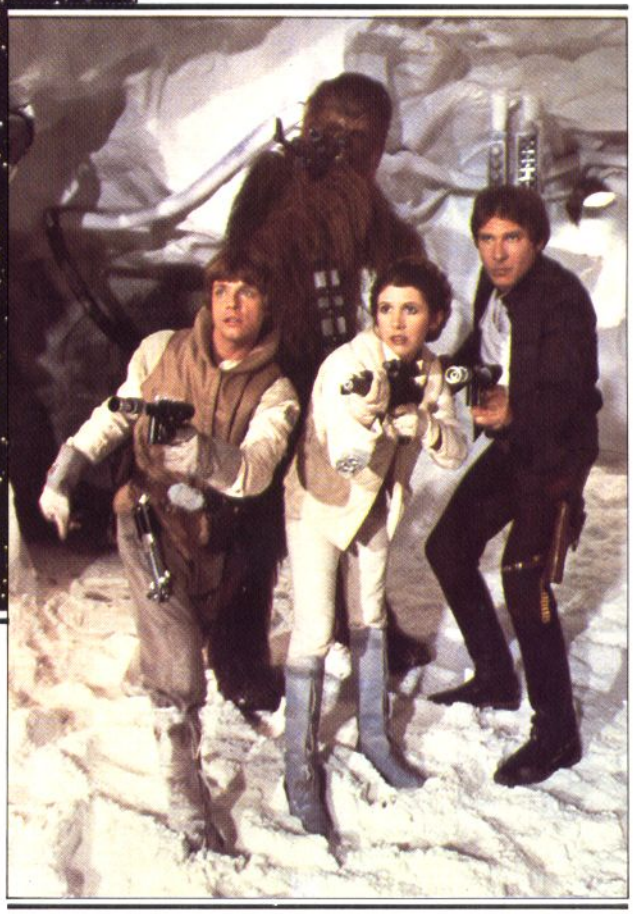
Des étoiles lointaines. Des vaisseaux spatiaux combattant au coeur du néant. Des paysages enchanteurs de mondes extra-terrestres. Des héros affrontant désespérément les forces implacables d'une galaxie entière. La Liberté menacée par les armées de la Tyrannie.

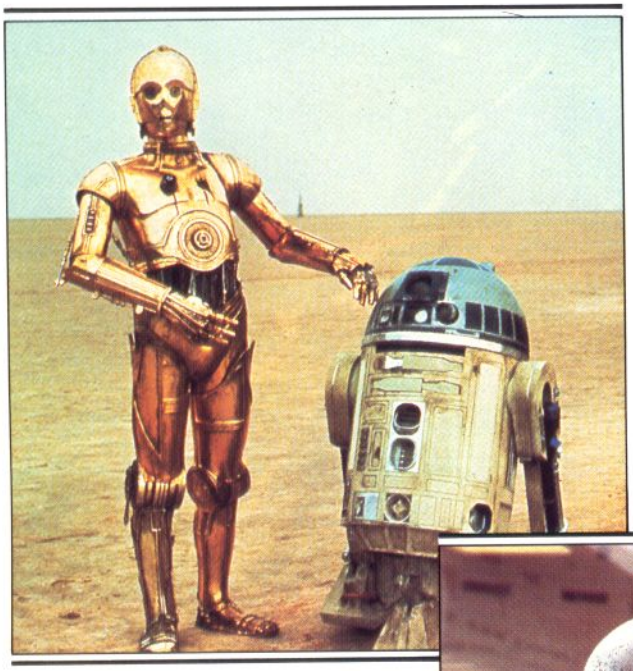
Tels sont les éléments dont **LA GUERRE DES ETOILES** est faite.

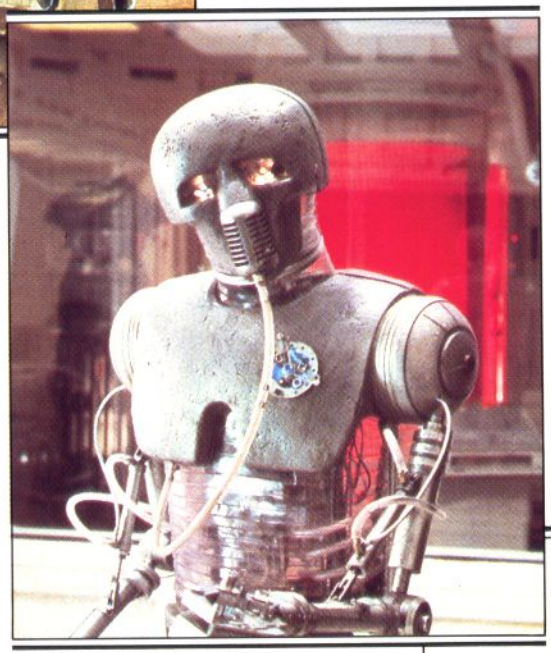




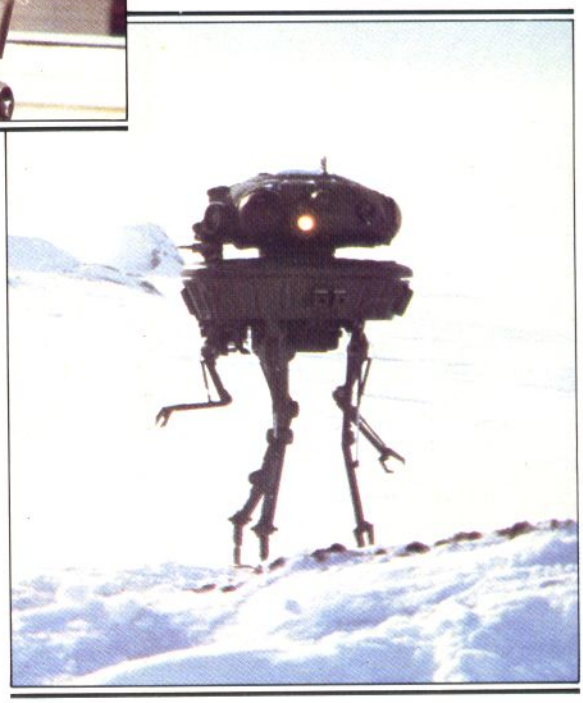








Des machines intelligentes aux aptitudes inhumaines. Des races extra-terrestres qui dépassent de loin la compréhension humaine.



Effet : Permet à un personnage de diriger et de contrôler les anti-corps et les autres mécanismes de défense de son corps pour se débarrasser d'une infection ou pour défendre ses organes malades. Employer ce pouvoir prend plus qu'un round de combat ; le personnage doit en effet passer au moins une demi-heure à méditer afin de diriger ses fonctions vitales. Si la maladie dont il est atteint est mortelle ou de longue durée,il peut être nécessaire d'effectuer plusieurs jets de compétences étalés sur une période de plusieurs semaines ou de plusieurs mois pour la soigner définitivement.

Amiral : Il y a une épidémie de Fièvre Purulente sur cette planète. Ses visiteurs courent de graves risques de contamination et il n'existe aucun traitement pour cette maladie. Y-a-t-il un volontaire ?

Luke : J'irai, Amiral.

Absorber-Dissiper l'Energie

Facteur de difficulté : Soleil brillant : 5. Soleil intense : 10. Vent solaire : 15. Tempête radioactive : 20. Tir de blaster : 15 + le jet de dommages du blaster.

Effet : Absorbe et dissipe l'énergie à laquelle est exposé le personnage. "Energie" englobe la lumière, la chaleur, les micro-ondes ou toute autre radiation electro-magnétique, les radiation "dures" (alpha, beta et gamma) et les tirs de blaster. Lorsque ce pouvoir est employé pour absorber un tir de blaster, faites le jet de dommages de cette arme et rajoutez-le au facteur de difficulté de 15 de la compétence en Contrôle.

Un jet réussi en Contrôle signifie que l'énergie est dissipée et ne blesse pas le personnage. Quand un personnage est soumis à des radiations continues (soleil, tempête radioactive, etc...), il peut maintenir ce pouvoir actif pour se protéger de leurs effets.

Sispéo : Messire, les senseurs de R2 indiquent qu'un être humain ne peut survivre sans protection plus de...

Luke : Tout va bien, Sispéo. Je ne serai pas parti longtemps.

Pouvoirs du Sens

Réception Télépathique

Facteur de difficulté : Si la personne visée est amicale et ne souhaite pas opposer de résistance, la difficulté de base est de 5, plus les modifications dues à la proximité et à la relation. Si la personne visée résiste, elle effectue un jet de Perception (ou de Contrôle) qui, une fois modifié en fonction de la relation et de la proximité, donne le facteur de difficulté à employer.

Effet : Si le jet de l'utilisateur est supérieur ou égal au facteur de difficulté, il peut lire les pensées et les émotions de la personne visée. Il "entend" ce qu'elle pense, mais ne peut pas la sonder pour obtenir de plus amples informations. Normalement, ce pouvoir s'utilise pendant un round seulement, mais son utilisateur peut le maintenir "levé" afin de continuer à lire les pensées de quelqu'un.

Si le jet de compétence est *au moins le double* du facteur de difficulté, l'utilisateur peut sonder un esprit pour en extraire des informations plus profondes : cela revient en fait à s'imiscer dans l'esprit et la mémoire de quelqu'un pour y trouver l'information désirée.

Un personnage *peut* lire les pensées de plusieurs personnes à la fois, mais il doit réussir un jet de compétence pour chacune d'elles et les règles concernant l'utilisation multiple de compétences s'appliquent alors (voir page 12).

La Télépathie Réceptive peut être aussi bien employée sur des animaux que sur des êtres intelligents.

Certaines races extra-terrestres éprouvent des émotions inconnues des humains et réciproquement. Lorsque ce pouvoir est employé avec des extra-terrestres, les pensées perçues peuvent donc être difficiles à interpréter. La Télépathie Réceptive ne peut pas être employée avec des Droïds.

Leia : Vous nous avez encore mis dans un sacré pétrin!

Yan : C'est pas de ma faute! Comment pouvais-je savoir qu'il y avait des prédateurs de cette taille sur cette planète ?

Lando : Vous avez vu la taille de ses dents ?

Luke : C'est... c'est étrange. Il me semble qu'il est plus intrigué par nous, qu'il n'a envie de nous dévorer.

Sens Exacerbés

Facteur de difficulté : La difficulté de base est de 5, modifiée en fonction de la proximité.

Effet : Le personnage peut percevoir quelque chose qui serait normalement hors de portée de ses sens : entendre un son au delà des limites de l'oreille humaine, voir quelque chose qui demanderait normalement l'utilisation de jumelles, lire un micro-film à l'oeil nu, entendre un bruit très faible.

Ben *(s'adressant à D2-R2) :* Bonjour toi! Approches mon petit ami. N'ai pas peur.

Sentir la Vie

Facteur de difficulté : La difficulté de base est de 5, modifiée par la proximité et la relation.

Effet : L'utilisateur peut sentir et identifier la présence de la personne qu'il cherche. Il peut également sentir si elle est blessée, malade ou atteinte d'une quelconque façon dans son intégrité physique. Si l'utilisateur maintient ce pouvoir actif, il peut s'en servir pour suivre une personne.

Si la personne recherchée possède la compétence de Contrôle, elle peut s'en servir pour se "cacher" à l'utilisateur. Son jet de Contrôle est alors ajouté au facteur de difficulté de ce dernier.

Vador : Il est ici...

Tarkin : Obi-Wan Kenobi ? Qu'est-ce qui vous fait croire cela ?

Vador : La Force est agitée de remous. Jamais je ne les ai sentis, sauf en présence de mon ancien maître.

Astrogation Instinctive

Facteur de difficulté : 15.

Effet : Normalement, l'Astrogation sans navordinateur a un facteur de difficulté de 30 pour les voyages de durées standards (voir page 59). En utilisant sa compétence de Sens pour calculer sa route au travers de l'hyperespace, un personnage peut réduire à 5 le facteur de difficulté d'un jet d'Astrogation pour un voyage de durée standard.

Luke : Non, tout va bien R2. mais je change de trajectoire.

R2 : *(Bip-bips et sifflements).*

Luke : Nous ne rejoignons pas les autres.

R2 : *(Sifflement incrédule).*

Luke : Nous allons dans le système Dagobah.

R2 : *(Gazouillis).*

Luke : Oui, R2 ?

R2 : *(Bip-bips et sifflements).*

Luke : Non, je vais très bien. Je vais rester un moment sur contrôle manuel.

R2 : *(Gémissement).*

Pouvoirs Contrôle + Sens

Projection Télépathique

Facteur de difficulté en Contrôle : 5, modifié selon la proximité. +5 si l'utilisateur ne peut pas prononcer verbalement les pensées qu'il désire transmettre (ex : s'il est bâillonné ou s'il ne veut pas faire de bruit).

Facteur de difficulté en Sens : Si la personne visée est amicale et ne cherche pas à résister, le facteur de base est de 5, modifié en fonction de la relation. Si elle cherche à résister, elle effectue un jet de Perception (ou de Contrôle) dont vous modifiez le résultat en fonction de la relation. Ce qui donne alors le facteur à employer.

Effet : La personne visée "entend" les pensées de l'utilisateur et "ressent" ses émotions. Elle sait alors que ces pensées et ces émotions ne sont pas les siennes et qu'elles appartiennent à l'utilisateur du pouvoir. Ce pouvoir ne peut pas être employé pour contrôler les esprits (voir les pouvoirs "Contrôle+Sens+Altération", ci-dessous), mais seulement pour communiquer.

(Un craquement sinistre provient de la base de la girouette et une pièce se détache, tombant dans les nuages, loin en contrebas).

Luke : Ben... Ben, je t'en prie!

(Luke essaye de remonter sur la girouette, mais il glisse à nouveau à son extrémité).

Luke : Ben. Leia! Ecoute-moi! Leia!

(A bord du Faucon Millenium) :

Leia : Luke... Il faut faire demi-tour.

Chewie : *(Grognement de surprise).*

Lando : Quoi ?

Leia : Je sais où est Luke.

Clairvoyance

Facteur de Difficulté en Contrôle : 5, modifié par la proximité. Si l'utilisateur veut voir le passé, ajoutez 5. S'il veut voir l'avenir, ajoutez 10.

Facteur de difficulté en Sens : Si la personne visée est amicale et ne cherche pas à résister, la difficulté est de 5. Si elle résiste, la difficulté est égale à son jet de Perception (ou de Contrôle) modifié en fonction de la relation.

Effet : L'utilisateur voit en esprit la personne ou le lieu qu'il souhaite voir, tels qu'ils sont à ce moment précis. Il voit également leur environnement immédiat et peut ainsi savoir, par exemple, si un ami est en danger ou ce qui s'est passé sur sa planète d'origine pendant son absence, etc.

Ce pouvoir peut également être employé pour voir le passé ou l'avenir. Il faut cependant faire une remarque concernant le futur : généralement, il devient très vite indistinct. Les êtres intelligents disposent de libre-arbitre et leurs choix individuels peuvent le modifier. Aussi, toute vision du "futur" ne peut être qu'une vision d'un futur possible, que les actions des personnages peuvent modifier.

Yoda : Concentre-toi... sens la Force influer. Oui. Bien. Calme. Oui. A travers la Force, d'autres choses tu verras. D'autres lieux. L'avenir... le passé. De vieux amis disparus.

Luke : Yan ? Leia!

Yoda : Mmmm. Contrôle-toi, contrôle-toi. Tu dois apprendre à te contrôler.

Luke : J'ai vu... J'ai vu une cité dans les nuages.

Yoda : Mmmm. Des amis tu as là-bas.

Luke : Ils avaient des malheurs.

Yoda : C'est l'avenir que tu vois.

Luke : L'avenir ? Ils vont mourir ?

Yoda : Difficile à voir. Toujours en mouvement est l'avenir.

Pouvoirs d'Altération

Télékinésie

Facteur de difficulté : 5 pour des objets d'un kilo ou moins ; 10 pour 1 à 10 kilos ; 15 pour 11 à 100 kilos ; 20 pour 101 kilos à une tonne ; +5 pour chaque puissance de 10 supplémentaire. Modifiez en fonction de la proximité.

Effet : Ce pouvoir est employé pour faire léviter et se déplacer des objets par la simple puissance de l'esprit. Si le jet de compétence est réussi, l'objet visé se déplace selon les désirs de l'utilisateur qui peut continuer à le déplacer en maintenant son pouvoir actif.

Il est possible d'utiliser des objets déplacés par Télékinésie pour attaquer et blesser un autre personnage. Mais quiconque fait cela gagne immédiatement un point du Côté Obscur. ("Un Jedi utilise ses pouvoirs pour la connaissance et la défense ; jamais pour l'attaque.")

La Télékinésie peut être employée pour se faire soi-même léviter, ou pour faire léviter d'autres personnages. Elle peut même être employée en cas de besoin comme un propulseur spatial rudimentaire. Lorsque l'on tente de faire léviter quelqu'un contre son gré, cette personne peut résister en effectuant un jet de Perception ou de Contrôle qui est ensuite ajouté au facteur de difficulté.

Un personnage peut faire léviter plusieurs objets simultanément ; chaque objet comptant comme une utilisation séparée du pouvoir. La règle habituelle concernant l'emploi multiple de compétences s'applique alors (voir page 12).

(Luke lève une main du sol. Son corps oscille, mais il parvient à garder son équilibre).

Yoda : Fais agir la Force. Oui.

(R2, qui se tient un peu à l'écart, émet des bip-bips et des sifflements frénétiques).

Yoda : Maintenant, la pierre.

(Luke se concentre. La pierre s'élève du sol.)

Yoda : Sens la Force.

(La pierre se pose sur une autre. R2 pousse des sifflements frénétiques).

Blesser-Tuer

Avertissement : Un personnage qui utilise ce pouvoir gagne immédiatement un point du Côté Obscur.

Facteur de difficulté : Il est égal au jet de Perception ou de Contrôle de la personne visée, modifié en fonction de la proximité.

Effet : Sans même essayer de sentir la nature de la personne visée ou de contrôler sa Force, l'utilisateur altère une partie de son corps en vue de la blesser ou de la tuer. ce pouvoir est employé de la même façon qu'une compétence de combat : l'utilisateur effectue un jet en Altération ; si celui-ci est supérieur à trois fois le facteur de difficulté, la personne visée est mortellement blessée ; s'il est au moins égal à deux fois le facteur de difficulté, elle est neutralisée, etc. Quoiqu'il en soit, Blesser-Tuer ne "sonne" jamais ; si le jet de compétence est inférieur à la difficulté, la personne visée n'est affectée en aucune manière.

Pouvoirs Contrôle + Altération

En combinant Contrôle et Altération, un personnage peut employer la plupart des pouvoirs de "Contrôle" pour affecter d'autres personnes que lui-même :

Contrôler la Douleur d'un Autre

Facteur de Difficulté en Contrôle : 5, modifié en fonction de la proximité et de la relation.

Facteur de difficulté en Altération : 5 pour des personnages blessés, 10 pour des personnages neutralisés et 20 pour ceux qui sont blessés mortellement.

Effet : Produit les mêmes effets sur une personne étrangère que Contrôler la Douleur produit sur son utilisateur.

Infliger la Douleur

Avertissement : Un personnage qui utilise cette compétence gagne immédiatement un point du Côté Obscur.

Facteur de difficulté en Contrôle : 5, modifié par la proximité.

Facteur de difficulté en Altération : Il est égal au jet de Perception ou de Contrôle effectué par la personne visée, modifié en fonction de la proximité, ce total étant ensuite multiplié par deux.

Effet : La personne visée ressent une atroce douleur. Elle reste sonnée, aussi longtemps que l'utilisateur maintient son pouvoir actif, et deux rounds après qu'il ait arrêté. Si la personne visée possède des compétences de la Force, elle peut utiliser "Contrôler la Douleur" pour annuler les effets de ce pouvoir.

Ramener à la Conscience

Facteur de difficulté en Contrôle : 5, modifié par la proximité.

Facteur de difficulté : 10 pour des personnages neutralisés et 20 pour ceux qui sont mortellement blessés.

Effet : La personne concernée reprend connaissance. La description de "Rester Conscient" explique de quoi sont capables des personnages neutralisés ou blessés mortellement lorsqu'ils sont conscients.

Mettre en Transe Cataleptique

Facteur de difficulté en Contrôle : 10, modifié par la relation existant avec la personne concernée.

Facteur de difficulté en Altération : 10, modifié par la proximité.

Effet : L'utilisateur met un autre personnage en transe cataleptique. Celui-ci doit être d'accord, car ce pouvoir ne peut pas être utilisé pour attaquer un adversaire et le mettre hors de combat. Il doit y avoir contact physique entre les deux personnages.

Accélérer la Guérison d'un Autre

Facteur de difficulté en Contrôle : 5, modifié par la relation.

Facteur de difficulté en Altération : 5, modifié par la proximité.

Effet : La personne concernée peut effectuer deux jets de guérison naturelle à +2 au cours de la journée.

Désintoxiquer un Autre

Facteur de difficulté en Contrôle : 5, modifié par la relation.

Facteur de difficulté en Altération : Comme pour "Neutraliser un Poison", mais modifié en fonction de la proximité de la personne concernée.

Effet : Mêmes effets que "Neutraliser un Poison".

Contrôler la Maladie d'un Autre

Facteur de difficulté en Contrôle : 5, modifié par la relation.

Facteur de difficulté en Altération : Comme pour "Contrôler la Maladie", mais modifié en fonction de la proximité.

Effet : Fonctionne de la même façon que "Contrôler la Maladie".

Transférer de la Force

Facteur de difficulté en Contrôle : 5, modifié par la relation.

Facteur de difficulté en Altération : 5, modifié par la proximité.

Effet : Si les deux jets de dés sont réussis, l'utilisateur doit dépenser un point de Force pour employer ce pouvoir. (Ne vous inquiétez-pas, vous le récupérerez. Utiliser ce pouvoir est obligatoirement un acte héroïque).

L'utilisateur transfère une partie de sa propre énergie vitale dans le corps du sujet. Ce pouvoir est généralement employé sur des personnes mortellement blessées afin de les maintenir en vie.

Normalement, il faut effectuer un jet de 2D à chaque round pour les personnages mortellement blessés. Si le résultat de ce jet est inférieur au nombre de round qui se sont écoulés depuis que le personnage a été mortellement blessé, il meurt (voir page 14).

Ne faites pas de jets de dés pour un personnage mortellement blessé auquel a été transféré de la Force. Il tombe en catalepsie et ne mourra qu'après plusieurs heures ou plusieurs jours : bien plus de temps qu'il n'en faut pour l'amener jusqu'à une cuve de régénération.

Luke *(appuyant ses doigts sur le front de Wedge) :* Tu vivras.

Pouvoirs Contrôle + Sens + Altération

Modifier un Esprit

Facteur de difficulté en Contrôle : 5 pour des perceptions, 10 pour des souvenirs, 15 pour des conclusions, modifié en fonction de la proximité.

Facteur de difficulté en Sens : Il est égal au jet de Perception ou de Contrôle de la personne visé, modifié en fonction de la relation.

Facteur de difficulté en Altération : **5** pour des erreurs de perception légères et momentanées ("Qu'est-ce que c'était que ce bruit ?"), des petites modification de souvenirs lointains ("La robe que portait ta mère le jour de la remise des prix était rouge, pas bleue."), ou si le personnage se désintéresse en fait du sujet ("OK, tu peux entrer."). **10** pour de brefs phénomènes visibles ("J'ai vu un éclair."), pour des souvenirs vieux de moins d'une année, ou si le personnage ressent une émotion envers la conclu-

sion à laquelle il va arriver. **15** pour des hallucinations de courte durée ("Tout devient bleu!"), pour des souvenirs du jour même, ou si le personnage a reçu des ordres stricts concernant la conclusion. **20** pour de légères modifications apparentes du visage, pour des hallucinations qui peuvent être perçues par deux sens à la fois (qui peuvent être vues et entendues), pour de souvenirs vieux de moins d'une minute, ou si le sujet sur lequel porte la conclusion est extrêmement important pour la personne visée. **30** pour des hallucinations qui peuvent être perçues par tous les sens, si le souvenir est très important (ex : son propre nom), ou si la solution est tout à fait logique et s'il est pratiquement impossible d'arriver à une conclusion erronée.

Effet : Ce pouvoir est employé pour :

• Altérer les perception d'un personnage, afin qu'il soit la victime d'une illusion, qu'il ne voie pas ce que l'utilisateur veut lui cacher, etc... **Exemple :** "Qu'est-ce que c'est que ce bruit ?" "Probablement rien."

• Modifier de façon permanente les souvenirs d'un personnage, de telle sorte qu'il se souvienne incorrectement du passé ou qu'il ne parvienne même pas à s'en souvenir.

• Altérer les conclusions d'un personnage, de telle sorte qu'il prenne une mauvaise décision. "Ce ne sont pas les Droïds que nous recherchons."

Avant d'effectuer ses jets de compétences, l'utilisateur doit décrire avec précision l'effet qu'il recherche, le facteur de difficulté en Altération dépendant de cet effet (voir ci-dessus).

Ce pouvoir n'est normalement employé qu'à l'encontre d'une seule personne. D'autres individus ne seront affectés que si on l'utilise plusieurs fois.

Une personne qui est sujette à une hallucination perceptible par tous les sens *sentira* un coup si cette hallucination la frappe, mais ne subira *aucun* dommage.

Modifier un Esprit est inefficace pour tromper des Droïds ou des systèmes d'enregistrement.

Ben : Ce ne sont pas ces Droïds-là que vous recherchez.

Soldat impérial : Ce ne sont pas ces Droïds-là que nous recherchons.

Meurtre Télékinétique

Avertissement : Un personnage qui emploie ce pouvoir gagne immédiatement un point du Côté Obscur.

Facteur de difficulté en Contrôle : 5, modifié par la proximité.

Facteur de difficulté en Sens : Il est égal au jet de Perception ou de Contrôle de la personne visée.

Facteur de difficulté en Altération : 10 pour "blessé", 20 pour "neutralisé" et 30 pour "mortellement blessé". Soustrayez le modificateur de relation (voir Table de Difficulté de la Force), ainsi tuer un étranger sera beaucoup plus facile que d'assassiner un parent proche.

Effet : L'utilisateur de ce pouvoir télékinétique peut blesser ou tuer une personne. La méthode peut varier dans ses détails : on peut remuer le cerveau, comprimer le coeur ou (c'est ce que préfère Dark Vador) écraser la trachée.

(S'agrippant désespérément à sa gorge, le Capitaine Needa s'écroule, avant de tomber sur le dos, aux pieds de Dark Vador).

Vador : Excuses acceptées, Capitaine Needa.

...Et au-delà

Quels autres mystères le coeur de l'univers abrite-t-il ? Quelles sciences étranges sont-elles mortes en même temps que les anciens Jedi ? Les pouvoirs mystiques dont disposait cet ordre vénérable sont perdus à jamais, à moins que l'on n'en retrouve un jour une trace.

On chuchote que les Jedi vivraient éternellement, que leur oeuvre se perpétuerait et que les projets qu'ils avaient conçus pour l'Humanité n'auraient pas encore porté leurs fruits. On murmure également que Vador et l'Empereur lui-même pratiqueraient une sorcellerie qui dépasse de loin les aptitudes des rares étudiants des arts mystiques qui vivent encore.

C'est peut-être vrai... peut-être pas. Seul l'avenir nous l'apprendra.

Chapitre sept
Autres personnages

Concevoir des fiches de personnages

Il y a vingt-quatre fiches de personnages imprimées entre les pages 123 et 138 de ce livre. Elles proposent un vaste éventail de personnalités et de rôles à jouer, mais ce ne sont pas les seuls personnages qui peuvent exister dans *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*. Si vous le désirez, il vous est tout à fait possible de concevoir de nouvelles fiches. A cette fin, une fiche vierge pouvant être photocopiée a été incluse en page 122.

• Décidez à quoi vous voulez que le personnage ressemble et trouvez un nom qui puisse le décrire, comme "Contrebandier", "Jedi Raté", etc.

• Déterminez ses attributs. Vous disposez de 18D que vous pouvez répartir entre ses six attributs selon vos désirs. Vous pouvez ainsi allouer 3D à chacun, ou augmenter certains d'entre eux tandis que vous en diminuez d'autres en proportion.

Aucun attribut ne peut être supérieur à 4D, ni inférieur à 2D (exception : voir les extra-terrestres, ci-dessous).

Evidemment, vous ne voudrez sans doute pas toujours que tous les attributs soient à 2D, 3D ou 4D. Vous pouvez alors "diviser" les dés d'attributs en "unités" (voir page 15). Chaque dé vaut trois "unité", donc, si vous ajoutez "+1" à trois codes, ou "+1" à un code et "+2" à un autre, cela vous coûtera 1D de votre potentiel de 18D. **Exemple :** Si vous créez un personnage qui a 2D+2 en Vigueur et 3D+1 en Dextérité, vous utilisez pour cela un total de 6D.

• Chaque compétence de la Force coûte 1D de votre potentiel de 18D. Normalement, ce potentiel n'est employé que pour les attributs, mais les compétences de la Force font exception à cette règle. Ainsi, si un personnage connaît les trois compétences de la Force, il ne dispose plus que de 15D à répartir entre ses attributs. S'il n'en connaît qu'une seule, il ne dispose que de 17D, etc. Toutes les compétences de la Force commencent à 1D.

• Ecrivez une note de présentation pour votre personnage. Si vous voulez vous faire une idée de ses motivations et de sa personnalité, posez-vous les questions suivantes : Qu'est-ce qui compte pour ce personnage ? Pourquoi a-t-il rejoint la Rébellion ? Comment parle-t-il ? Comment les autres personnages réagissent-ils vis à vis de lui ? Essayez de donner des réponses à ces questions dans votre présentation.

Note : Des personnages possédant des compétences de la Force sont très rares. Leurs notes de présentation doivent expliquer comment et pourquoi ils les ont acquises. Si vous ne pouvez pas imaginer une explication plausible à cela, vous ne devez pas donner de telles compétences à votre personnage.

• Jetez sur le papier quelques idées concernant la façon dont votre personnage peut entrer en relation avec d'autres. Prenez exemple pour cela sur les fiches prêtes-à-l'emploi.

• Décidez avec quel équipement il doit logiquement commencer et notez-le sur sa fiche. Si vous lui accordez une pièce d'équipement coûteuse (comme un vaisseau spatial), donnez-lui également des dettes en proportion. Note à l'intention des joueurs : Consultez votre maître de jeu quand vous notez votre équipement sur votre fiche. Ne soyez pas trop gourmand, il pourrait vous obliger à en abandonner une partie.

Générer des personnages de votre création

Une fois que vous avez conçu une nouvelle fiche, l'utiliser pour générer un nouveau personnage n'est pas difficile. Il vous suffit de la "personnaliser" (en distribuant 7D entre les compétences) et de décider des rapports existants entre votre personnage et les autres.

Extra-terrestres

Il existe des milliers de races extra-terrestres intelligentes dans la galaxie. Les films de la série La Guerre des Etoiles en ont présentées un bon nombre.

Des fiches de personnages sont fournies pour les trois races extra-terrestres les plus importantes dans les films : les Wookiees, les Ewoks et les Mon Calamari (voir également l'Etudiant Extra-Terrestre). Bien d'autres sont décrites dans le *Guide de la Guerre des Etoiles*.

Du fait même qu'il existe tant de races extra-terrestres, il vous est toujours possible d'en inventer de nouvelles. Il vous suffit de décider à quoi ressemblent les extra-terrestres en question et quel est leur mode de pensée. Voici aussi quelques détails à prendre en considération :

• Que respirent-ils ? De l'air ? De l'eau ? Du Méthane ? Si c'est une autre substance que de l'air, comment peuvent-ils avoir des relations avec les humains ?

• Que mangent-ils ? Des plantes ? Du poisson ? De la viande ? Sont-ils omnivores ? Retirent-ils leur énergie vitale de la lumière, comme les végétaux ?

• Dans quel type d'environnement sont-ils apparus ? Les humains sont ainsi apparus dans des plaines tropicales pour lesquelles il étaient adaptés : nous possédons de longues jambes qui nous servent à nous tenir debout, afin que nous puissions courir vite et voir au-dessus des herbes hautes ; nous sommes accoutumés à un climat chaud et devons nous protéger contre le froid ; notre vue est bonne, car il est possible de voir très loin en plaine. A quoi pourrait alors ressembler une créature issue des forêts, des glaciers ou d'un habitat souterrain ? Contre quels types de dangers serait-elle prémunie ?

• Comment se reproduisent-ils ? Une espèce qui engendre par fissiparité (en bourgeonnant. NdT) aura certainement une vision très différente du monde, de celle d'une autre qui pratique l'accouplement.

• Quel type de culture ont-ils ?

• Sont-ils soumis à une hiérarchie stricte, à l'instar des abeilles ? Sont-ils des individualistes forcenés qui ne ressentent pas le besoin de coopérer entre-eux ? Ou se situent-ils entre ces deux extrêmes, comme les humains ?

• Qui respectent-ils ? Les savants ? Les guerriers ? Les artistes ?
• Quel est leur système de gouvernement ? Ont-ils même *seulement* un gouvernement ?

Lorsque vous avez décidé à quoi ils ressemblent, concevez une fiche de personnage à leur intention. Les règles sont les mêmes que pour créer une fiche de personnage normal (voir ci- dessus), à une différence prêt : des extra-terrestres peuvent avoir des attributs supérieur à 4D ou inférieur à 2D.

Tous les personnages des joueurs devraient commencer avec des attributs totalisant 18D et 7D supplémentaires répartis entre leurs compétences. Aussi, si vous avez l'intention de permettre à vos joueurs d'employer une race extra-terrestre que vous avez inventée, elle devra respecter les règles habituelles pour la création de fiches et de personnages. Sauf qu'elle pourra avoir des attributs à 5D et d'autres à 1D. Mais, si vous avez juste l'intention d'employer une race extra-terrestre pour des PNJ, vous pouvez transgresser ces règles. Si vous les voulez vraiment, vous pourrez ainsi créer des extra-terrestres incroyablement forts disposant de 20D en Vigueur. Mais, dans ce cas, vous ne devriez pas autoriser vos joueurs à les incarner.

Droïds

Présentation : Qu'est-ce qu'un Droïd ?

Droïd est la contraction du terme "androïde" employé à l'origine pour désigner des engins mécaniques capables de se déplacer, de manier des concepts abstraits et d'associer entre-eux des faits apparemment sans-rapports.

En d'autres mots, les Droïds sont des robots, des êtres mécaniques. Comme les êtres humains, ils sont capables de penser et certains d'entre-eux peuvent même ressentir des émotions. La plupart, mais pas tous, sont doués de parole, et même ceux pour lesquels ce n'est pas le cas, sont conçus afin de pouvoir communiquer avec d'autres Droïds.

Certains ordinateurs sont également intelligents, mais aussi brillants puissent-ils être, ils ne sont jamais considérés comme étant des Droïds car ils ne sont pas maîtres de leurs propres déplacements. Dans certains cas pourtant, la définition est mise en défaut ; ainsi, par exemple, les ordinateurs des vaisseaux spatiaux peuvent être employés comme pilotes automatiques, contrôlant ainsi leurs propres déplacements, néanmoins on ne les considère pas comme des Droïds.

Présentation : Programmation des Droïds

Les Droïds sont programmés pour obéir aux ordres de leur maître. Mais, comme le montre D2-R2 au moment de l'anéantissement de Jabba-le-Hutt, il n'est pas toujours évident de savoir exactement qui possède un Droïd.

Lorsqu'un Droïd est vendu ou offert, il doit être reprogrammé afin qu'il obéisse à son nouveau propriétaire. Le plus souvent, c'est le vendeur ou le donateur qui s'occupent de la reprogrammation, mais parfois le nouveau propriétaire accepte de s'en occuper. Lorsque l'on traite avec des personnes douteuses, il est généralement recommandé de reprogrammer soi-même un Droïd. L'erreur qu'a commise Jabba avec D2-R2, a été de ne pas le reprogrammer immédiatement.

Reprogrammer un Droïd signifie effacer complètement sa mémoire et repartir à zéro (voir page 44). Laisser subsister sa personnalité, c'est risquer de lui laisser les habitudes de soumission qui lui sont inhérentes.

Quand on ne dispose pas du temps nécessaire pour effectuer une reprogrammation, on fixe sur les Droïd des *boulons d'entrave* (également appelés "plots de sécurité"). Ces petits appareils ne changent pas le comportement du Droïd, mais permettent à son propriétaire de l'immobiliser ou de l'appeler à volonté. Ils peuvent également produire une secousse électrique afin de contraindre le Droïd à obéir à son propriétaire.

Il est intéressant de noter que les Droïds sont des individus à part entière. Un Droïd peut être contraint par reprogrammation à suivre les ordres de son propriétaire, mais il possède aussi des sentiments et des aspirations qui lui sont propres. La rapidité avec laquelle il exécutera ses ordres, et le fait qu'il puisse les interpréter de travers, pourra dépendre des sentiments qu'il éprouve à l'égard de son maître.

Règles : Compétences des Droïds

En termes de jeu, les Droïds sont assimilés à des humains spécialisés. Ils savent ainsi très bien accomplir une ou deux tâches, mais sont pratiquement inutiles en dehors de leurs domaines de compétence.

Tous les attributs des Droïds sont à 1D. C'est à dire qu'ils ont 1D en Dextérité, 1D en Savoir, 1D en Mécanique, et ainsi de suite.

Mais les Droïds possèdent également des compétences. Ils sont conçus pour accomplir des tâches (compétences) précises et ils ont généralement des codes-dé très élevés dans les quelques compétences dont ils disposent. Cela tient au fait que la programmation d'un Droïd est réalisée à partir des connaissances de centaines d'experts. **Exemple :** Un être humain ne peut apprendre les finesses de l'art de la Réparation de Vaisseau qu'en lisant des douzaines de manuels et de brochures, et en acquérant une expérience pratique. Un Droïd astromec, lui, possède tous ces manuels dans sa mémoire permanente et peut s'y référer en une micro-seconde. Il est possible pour un humain de devenir aussi bon qu'un tel Droïd, mais cela lui demandera des années d'efforts.

Descriptions de Droïds

R2 Droïd Astromec

Voir page 112.

Informations de jeu :
Taille : 1 mètre
Poids : 50 kilos
Compétences :
Programmation et Réparation d'Ordinateur : 7D
Réparation de Vaisseau : 7D
Equipement :
• Trois jambes à roulettes (posant des problèmes dans les escalier).
• Deux "bras" rétractables, généralement abrités dans des compartiment internes du R2. Le premier est muni d'une grosse pince, le second est employé pour les travaux de précision.
• Un senseur vidéo (un "oeil"), qui peut être extrait du corps du R2 grâce à une tige télescopique de près d'un mètre de long.
• Un petit matériel de soudure à l'arc, employé normalement pour réparer les vaisseaux spatiaux, mais qui peut aussi être utilisé comme moyen de défense.
• Une petite scie circulaire, également employée pour la réparation des vaisseaux spatiaux.
• Un écran vidéo pour l'affichage des données. Peut également projeter les informations sous la forme d'images holographiques.
• Un petit extincteur.
Notes : Les unités R2 ne possèdent pas l'équipement nécessaire pour s'exprimer en Basique. Elles communiquent avec les autres machines en se connectant sur leurs fiches "entrées-sorties" et en leur transmettant des données. En outre, elles possèdent un langage fait de "bip-bips" et de sifflements que les autres Droïds sont capables d'interpréter. Lorsqu'elles communiquent avec des humains, elles emploient généralement leur écran vidéo pour afficher des informations.

6PO Droïd de Protocole Humain-Cyborg

Informations de jeu :
Taille : 1 mètre 70
Poids : 50 kilos
Compétences :
Langages : 10D
Cultures : 4D
Equipement :
• Deux bras.
• Deux jambes.
• Deux senseurs vidéo (des "yeux").
• Haut parleur pouvant reproduire une extraordinaire variété de sons.

Règles : Fabriquer ses propres Droïds

Il est très simple de fabriquer des Droïds. Il vous suffit de suivre la procédure suivante :
• Décidez à quoi ressemble le Droïd et quel est son équipement.
• Trouvez-lui un nom. Les Droïds de fabrication humaine possèdent des noms formés de chiffres et de lettres. Une partie de ces "noms" est une référence de modèle (R2, 6PO) et l'autre partie est une immatriculation.
• Choisissez une, deux ou trois compétences.
• Répartissez 12D entre ces compétences. Si vous n'avez choisi qu'une seule compétence pour votre Droïd, elle sera à 13D (12D plus le code de l'attribut de 1D). Si vous en avez choisi deux ou plus, vous pouvez répartir les dés comme vous le désirez : 5D à l'une et 7D à l'autre, ou 6D chacune, etc. Si vous le désirez, vous pouvez donner plus ou moins de 12D (ex : les modèles dépassés devraient toujours en avoir moins de 12). 12D est un nombre moyen.
• Vous pouvez donner une blindage (armure) à votre Droïd. Chaque dé de compétence (12D) que vous allouez au blindage, augmente celui-ci de 1D.
C'est tout ce qu'il y a à faire.

Règles : Droïds et combat

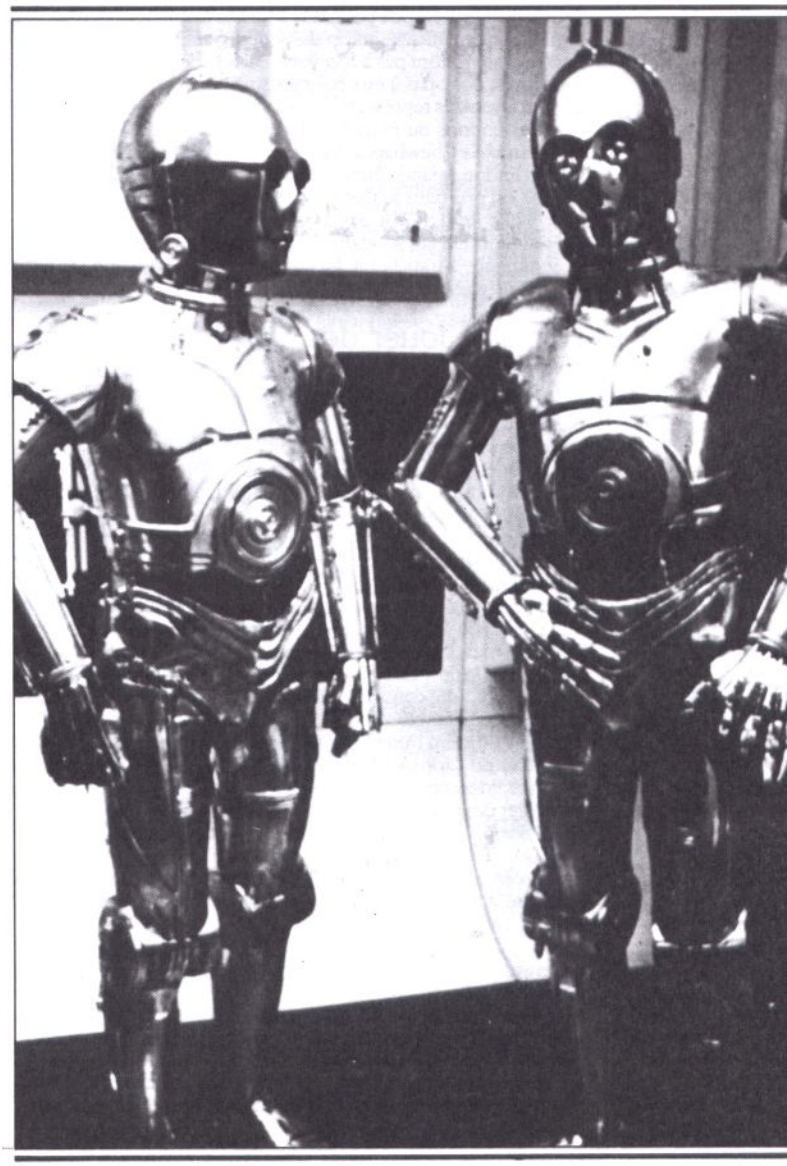
La plupart des Droïds sont programmés pour éviter de faire du mal aux humains, et si on leur en donne l'ordre, ils n'obéiront pas. Il existe cependant quelques Droïds de guerre et de sécurité spécialement programmés pour affronter des humains, mais ils sont rares et sont illégaux dans de nombreux systèmes. A moins qu'un Droïd n'ait eu des dés alloués en compétences de combat, il ne pourra jamais faire de mal à quiconque.

Maître de jeu : Les Droïds comme PNJ

Dans les films de la série *La Guerre des Etoiles*, les Droïds ont deux fonctions principales : ils servent de comiques de service et d'éléments d'intrigue.

Comiques de service

Les Droïds sont un peu sots. Comme ils sont ultra-spécialisés, dès qu'ils veulent accomplir une action pour laquelle ils n'ont pas



été conçus, ils se ridiculisent souvent. Ainsi, D2-R2 n'a pas été fabriqué pour fonctionner sous l'eau et quand son "oeil" sort de la vase de Dagobah, tout le monde rit.

La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle n'est pas un jeu humoristique, mais un moment de détente de temps en temps ne trahit pas - bien au contraire - l'esprit des films. Si les choses traînent en longueur et s'il ne s'est rien passé depuis un bon moment, faites parler ou agir un Droïd de façon stupide. Si vous parvenez à faire rire vos joueurs, vous relancerez leur intérêt et la partie pourra reprendre de plus belle.

Eléments d'intrigue

Que faire si vos joueurs se mettent dans le pétrin et ne parviennent pas à imaginer un moyen de s'en sortir ?

Vous devriez absolument les punir. Après tout, régler de façon créative des problèmes fait partie du plaisir que l'on peut retirer d'un jeu de rôle. Quand sera venu le moment de distribuer des points de compétences (voir page 94), pénalisez-les d'un point ou deux.

D'un autre côté, vous n'aurez certainement pas envie d'arrêter net une partie simplement parce que vos joueurs sont un peu "lents". Si l'intrigue exige qu'ils se libèrent, qu'ils déconnectent un système de sécurité, ou quoi que ce soit d'autre, et s'ils ne sont pas capables de se débrouiller tous seuls, alors c'est *à vous* d'imaginer un moyen plausible pour qu'ils s'en sortent.

Une bonne méthode pour cela consiste à utiliser un Droïd. Les Droïds sont en effet si limités dans leurs possibilités, que les joueurs ne s'attendront pas à recevoir de l'aide de leur part et ne s'en remettront donc pas à eux pour les sortir du guêpier dans lequel ils se trouvent. Ils représentent donc de bons intermédiaires pour les interventions du maître de jeu.

Exemple : Chewbacca, Yan, Luke et D2-R2 marchent dans la forêt d'Endor, quand Chewie déclenche un piège à filet. Tout le monde est pris dans le filet et se retrouve suspendu entre ciel et terre. Luke ne parvient pas à atteindre son sabre-laser pour se libérer. Alors D2 fait soudain apparaître une petite scie circulaire et commence à trancher le filet. Personne ne savait que D2 avait une scie circulaire avant qu'il ne s'en serve.

Règles : Jouer des Droïds

Aucune des fiches de personnages fournies à la fin de ce livre n'est prévue pour un personnage Droïd. Nous n'en avons pas proposée, parce que les Droïds fonctionnent très différemment des autres personnages et nous voulions attendre d'avoir exposé les mécaniques de base avant de les décrire.

Néanmoins, si un joueur veut à tout prix interpréter un Droïd, laissez-le faire.

Donnez-lui une photocopie de la fiche de personnage vierge, et faites-lui lire les règles concernant les Droïds. Ce joueur devrait ensuite :

• Décider de la fonction de son Droïd. Il est facile de jouer des unités 6PO ou R2, puisque nous savons à quoi ressemblent ces modèles, mais les joueurs peuvent également créer leurs propres Droïds, s'ils le désirent. La première étape consiste alors à décider à quelles fins a été construit le Droïd, ce qui permettra de déterminer ses compétences.

• Choisir un nom : une combinaison de chiffres et de lettres.

• Décider de l'apparence du Droïd. Notez-la sur la fiche sous la rubrique "description physique".

• Décider des compétences et des aptitudes physiques du Droïd. Le joueur peut répartir *18D* entre une, deux ou trois compétences. (Les Droïds *des joueurs* ont droit à *18D* au lieu de 12D, parce qu'ils sont interprétés par les joueurs. Voir page 85). Notez les codes-dé à côté des noms des compétences concernées sur la fiche. Ecrivez "1D" à côté de chaque attribut.

• S'il veut que son Droïd dispose d'aptitudes spéciales, il doit dépenser des dés de son potentiel de 18D. Voici comment procéder :

1. Vous pouvez ajouter n'importe quel outil à l'équipement d'un Droïd en dépensant 1D. Exemples d'outils possibles : pistolet-blaster (Droïd de guerre ou de sécurité seulement) ; appareil de soudure à l'arc ; scie circulaire ; jumelles électroniques ; autochef ; marteau ; compacteur d'ordures ; communicateur ; radar ; sonar ; détecteur de radiations ; baromètre ; spectromètre ; extincteur. Si vous désirez un autre outil que ceux-ci, discutez-en avec le maître de jeu, mais à moins que cet outil soit vraiment trop puissant, il devrait vous laisser l'obtenir en échange de 1D.

2. Normalement, les Droïds peuvent se déplacer comme les humains (5 mètres par seconde sans pénalisation, 10 mètres à pleine vitesse), pèsent 50 kilos et possèdent deux bras munis d'instruments de manipulation. Vous pouvez augmenter vos aptitudes -aller plus vite, peser plus lourd ou avoir plus de membres - en dépensant 1D pour :

• 5 mètres de déplacement supplémentaire.

• 50 kilos de poids supplémentaire ou 10 kilos de poids en moins.

• Un membre supplémentaire.

Ecrivez une note de présentation pour votre personnage et décidez des rapports existants avec les autres. Une option possible : appartenir au personnage d'un autre joueur.

Comme les autres personnages, les Droïds ont la possibilité de gagner des points de compétence. Ces points pourront être employés pour augmenter les compétences du Droïd selon les règles habituelles.

Un Droïd peut apprendre une nouvelle compétence, mais il doit alors dépenser 10 points de compétence et 1000 crédits pour l'acquérir à 1D+1. (Il faut de l'argent car apprendre une nouvelle compétence signifie acheter de nouveaux logiciels et de nouvelles extensions).

Personnages typiques

Lorsque vous créez un PNJ important, vous pouvez avoir envie de lui consacrer un peu de temps afin de décider de son apparence et de ses aptitudes. Par contre, lorsque vous utilisez un PNJ mineur, que les joueurs ne rencontreront que brièvement, il n'est pas nécessaire de perdre beaucoup de temps à décider à quoi il ressemble. Voici quelques personnages typiques que vous pouvez employer quand vous avez besoin d'un personnage mineur.

Soldat Impérial standard

Vigueur : 2D (augmentée à 3D à cause de l'armure ; voir ci-dessous)
Combat à Mains Nues : 3D
Dextérité : 2D (réduite à 1D)
Blaster : 4D (réduite à 3D)
Parade à Mains Nues : 4D (réduite à 3D)
Esquive : 4D (réduite à 3D)
Tous les autres attributs et compétences : 2D

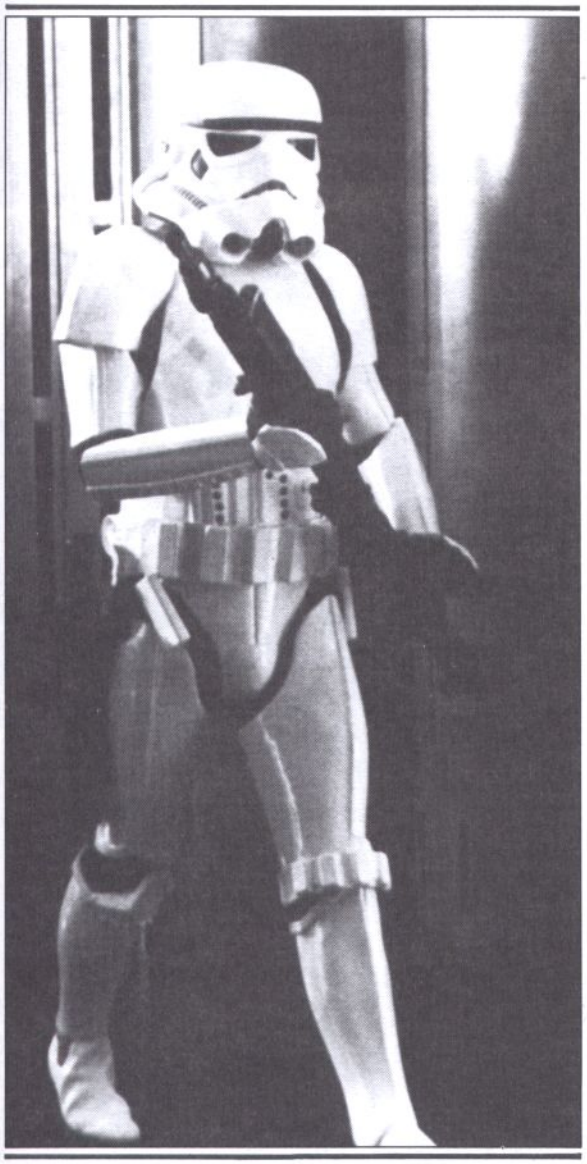
Armure de soldat impérial : +1D. Cela signifie que l'armure augmente de 1D la Vigueur du soldat, mais seulement quand il s'agit de déterminer les dommages qu'il subit. Elle réduit également de 1D sa Dextérité (voir page 47).

Blaster de soldat impérial : le blaster standard des troupes de choc de l'Empire a un code de dommages de 4D. Des fusils-blasters, de 5D de dommages, sont parfois également employés.

Loyauté du soldat impérial : les soldats impériaux sont complètement dévoués à l'Empire. Ils ne peuvent ni être corrompus, ni séduits, ni céder à un chantage s'il s'agit de trahir leur Empereur. Ils peuvent, par contre, être escroqués ou trompés, mais ils ne sont pas stupides et cela ne sera pas toujours facile. On peut également les commander : en tant que membres d'une unité militaire, ils sont habitués à exécuter instantanément des ordres. Des personnages-joueurs habillés comme des officiers et possédant une bonne compétence en Commandement, ont d'excellentes chances de pouvoir se frayer un passage parmi des soldats impériaux.

Même s'ils sont fanatiquement loyaux, ils n'en sont pas pour autant suicidaires et ils se rendront s'ils sont confrontés à des forces qui leur sont bien supérieures en nombre. Ils ont été entraînés à préserver leur vie quand les chances sont en leur défaveur, afin de pouvoir éventuellement servir à nouveau l'Empereur plus tard.

Voix du soldat impérial : dans les films de la série *La Guerre des Etoiles*, les voix des soldats impériaux sont toujours filtrées par les haut-parleurs intégrés à leur casque. Voici un petit truc : dès le moment où vous parlez en tant que soldat impérial, mettez vos mains en coupe sur votre bouche et parlez comme ça. Cela donnera à votre voix le même genre de résonance que celle d'un soldat impérial. En outre, quand vous vous exprimerez de cette manière, les joueurs sauront tout de suite que vous interprétez un soldat impérial.



Humain standard

Tous les attributs : 2D

Comment utiliser les humains standard : de temps à autres, les joueurs doivent entrer en contact avec des passants innocents, qui n'ont aucune importance particulière du point de vue de l'intrigue, mais pour lesquels vous devez effectuer des jets de compétence. Dans ce cas, considérez que Mr Tout-le-monde a 2D dans tous ses attributs et toutes ses compétences.

Pourquoi, dans ce cas, les personnages des joueurs ont-ils des attributs de 3D en moyenne ? Parce qu'il sont des héros. Ils sont meilleurs. C'est pourquoi on les envoie exécuter des missions dangereuses et c'est pourquoi ils ont tant d'importance pour l'Alliance Rebelle.

Exemple : Roark Garnet désire entrer dans une armurerie sur la planète Xerxes. Il est recherché par la police et est resté une bonne heure à observer la boutique pour s'assurer qu'elle n'est pas surveillée. Il n'est toujours pas convaincu et craint qu'on ne lui ait tendu une embuscade à l'intérieur. Il arrête quelqu'un dans la rue :

Roark : Excusez-moi, mon vieux.
Citoyen : Non merci. *(Il continue à marcher).*
Roark : Monsieur, puis-je...
Un autre citoyen : Feriez mieux de trouver un boulot... *(Il continue à marcher).*
Roark : *(Marmonnant dans sa barbe)* D'accord. Hé, vous! Vous voulez empocher 20 crédits ?
Troisième citoyen : Hein ?
Roark : Tout ce que vous avez à faire, c'est d'entrer dans cette boutique. Ne la regardez pas tant que je n'ai pas fini de vous parler. Entrez dans cette boutique, regardez ce qu'il y a à l'intérieur, puis ressortez et venez me dire ce que vous avez vu.

Est-ce que le citoyen en question fera ce que lui demande Roark ? Il est facile de le savoir. Roark essaye de "marchander" avec lui. Or, la compétence du citoyen en Marchandage n'est que de 2D, puisqu'il n'est qu'un humain ordinaire. Employez les règles concernant le Marchandage (voir page 36).

Spécialiste standard

Tous les attributs : 2D
Trois compétences : 4D

Souvent les personnages ont besoin de rendre visite à des spécialistes PNJ pour leur acheter des biens ou des services. Vous avez alors besoin de connaître les compétences de ceux-ci. Par exemple : supposons qu'un personnage ait besoin de faire réparer son landspeeder et qu'il n'ait pas confiance dans ses propres compétences pour exécuter ce travail. Il se rend donc chez le réparateur de landspeeder. Mais alors, quelle est la compétence de ce dernier ?

Vous pouvez considérer que n'importe quel professionnel a développé les compétences dont il a besoin pour son métier. Du point de vue du système de création de personnage, cela signifie qu'il s'est vu attribuer le maximum de dés possibles (c'est à dire 2D) à ces compétences. Comme un humain standard a 2D à tous ses attributs, cela signifie donc que le personnage aura 4D dans ses compétences de prédilection.

Beaucoup de spécialistes possèdent Marchandage parmi leurs compétences de prédilection car il leur est souvent nécessaire de négocier avec leurs clients pour obtenir la rétribution maximum de leurs services.

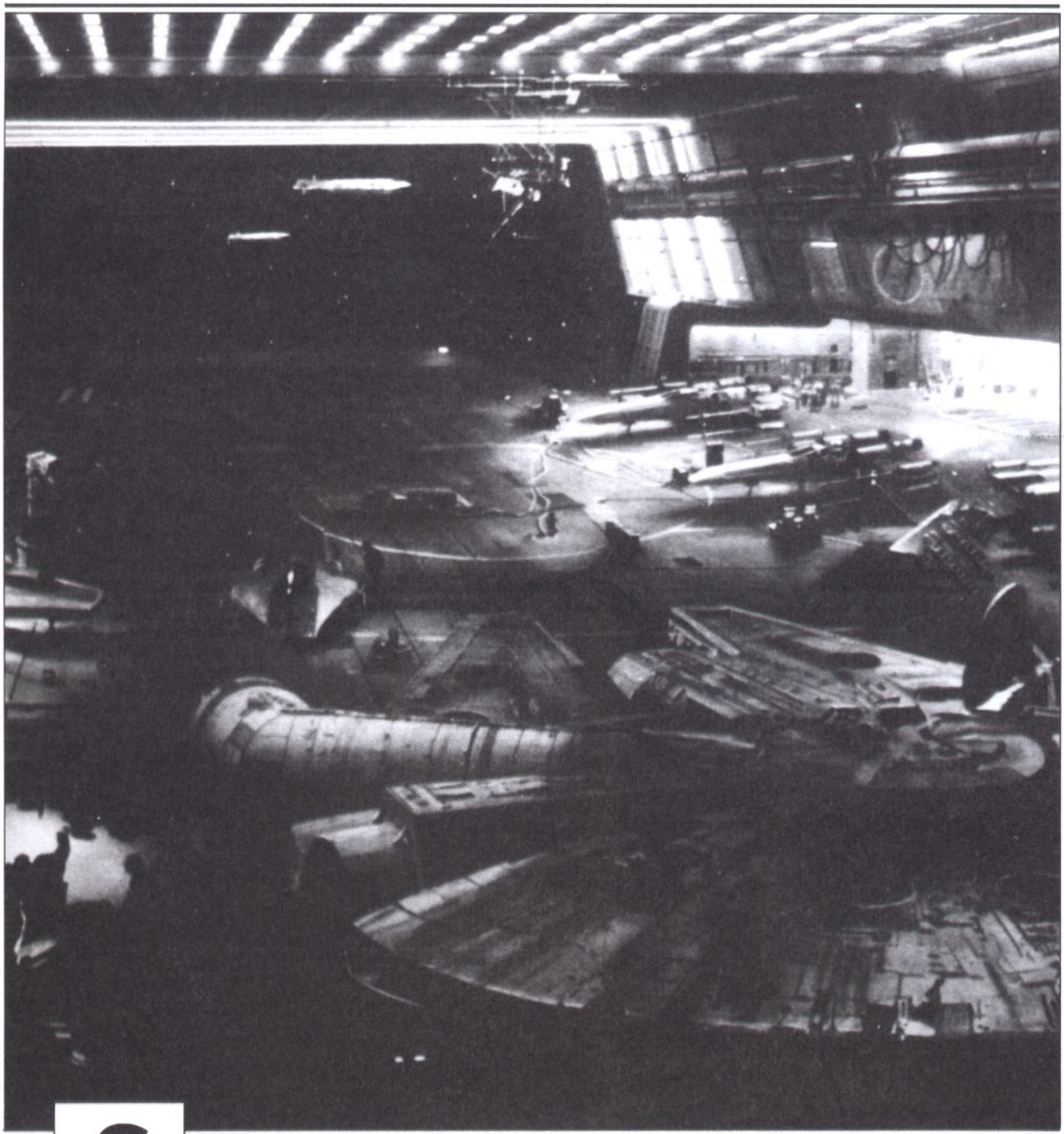
Beaucoup de spécialistes utilisent également des Droïds qualifiés, qui sont encore plus compétents qu'eux-mêmes (voir page 82).

Ne vous sentez pas obligé de donner des compétences de 4D à *tous* les spécialistes. 4D n'est que la compétence du professionnel moyen. Sur des planètes très évoluées, moyennant un tarif supérieur à la normale, les joueurs peuvent trouver des spécialistes bien plus compétents.

Utiliser des fiches de personnages

Vous avez besoin d'un Chasseur de Prime ? Qu'à cela ne tienne : Prenez la fiche correspondante, distribuez 7D entre les compétences. Ne perdez pas de temps à décider quelles compétences il devrait avoir, choisissez juste celles qu'un chasseur de prime *pourrait* posséder, et notez rapidement leurs codes. (Quelles compétences peut avoir un Chasseur de Prime ? Oh... Que pensez-vous de Blaster, Esquive, Dissimulation, Recherche et Illégalité ?).

En général, n'importe quelle fiche peut être employée pour des personnages non-joueurs.



SECTION AVENTURE

Chapitre Un
Diriger des aventures

Aventures du commerce contre aventures faites maison

Vous pouvez jouer à *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle* en utilisant les aventures que nous publions (vous en trouverez une dans ce livre), en inventant vos propres scénarios, ou les deux. Inventer des aventures pour le plus grand plaisir de ses amis peut être très amusant. Néanmoins, les aventures publiées peuvent être utiles pour plusieurs raisons :

1. Lorsque vous maîtriserez vos premières parties de *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*, employer une aventure que nous avons publiée vous permettra de mieux comprendre comment bien diriger une partie.

2. Ce genre d'aventure constitue un excellent exemple vous indiquant comment il vous faut organiser et préparer les éléments dont vous avez besoin pour jouer.

3. Créer un scénario peut demander beaucoup de travail. Parfois, vous ne pourrez pas disposer du temps nécessaire pour en préparer une à l'avance. Il est alors agréable de pouvoir employer rapidement une aventure du commerce.

4. Même si vous n'utilisez pas une de nos aventures exactement comme elle a été écrite, vous y trouverez des idées et des éléments d'intrigues que vous pourrez lui emprunter pour les intégrer dans vos propres scénarios.

Se préparer pour une partie

Que devez-vous faire pour vous préparer à jouer à *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle* ?

Lisez entièrement l'aventure. Assurez-vous que vous connaissez les principaux événements du scénario et faites-vous une idée des personnages que vous aurez à interpréter en cours de partie. Ne vous embarrassez pas à tout mémoriser, contentez-vous de survoler l'aventure et de retenir les éléments essentiels. Vous pourrez improviser les points de détails, ou les rechercher quand le besoin s'en fera sentir.

Assurez-vous que vous avez des copies de tout ce qui vous est nécessaire. Si vous le pouvez, photocopiez les fiches de personnages afin que les joueurs n'aient plus qu'à les choisir et puissent écrire dessus. A moins que vous ne préfériez photocopier la fiche de personnage vierge (page 122) et demander à vos joueurs de reporter les informations des autres fiches sur ces copies. Si vous ne pouvez pas faire de photocopies, au moins, assurez-vous de disposer d'assez de papier et de crayons.

Si vous utilisez un "script" (comme celui de l'aventure "Percée Rebelle") faites-en des copies pour vos joueurs. Si nécessaire, ils pourront se rassembler autour du livre pour le lire, mais il est plus simple de disposer de plusieurs exemplaires.

A part cela, faites des copies de tout ce dont vous pourriez éventuellement avoir besoin.

Assurez-vous de disposer de suffisamment de dés, de papier, de stylos ou de crayons.

Invitez plusieurs amis à participer à une partie.

Préparez de quoi manger et de quoi boire. Jouer est une activité conviviale, après tout.

Lorsque vos amis arrivent, faites-leur choisir et personnaliser des fiches. Décidez avec eux des rapport existant entre leurs personnages. Donnez-leur des exemplaires du script et demandez-leur de le lire à voix haute. Vous êtes maintenant prêts à commencer.

Durée d'une partie

Préparez-vous à passer de trois à cinq heures à jouer. Une aventure courte - ne comptant que deux ou trois épisodes - pourra durer moins longtemps. On a déjà entendu parler de parties qui ont duré jusqu'à douze heures d'affilées, mais l'idée même d'une *telle* quantité d'amusement est déjà trop épuisante à imaginer.

Présenter les personnages

Avant que la partie ne commence, demandez à chaque joueur de présenter son personnage aux autres membres du groupe. Arrangez-vous pour que les présentations soient brèves et efficaces. Limitez les commentaires à des détails tels que :

• **Le nom et le type de personnage**. Si les joueurs se parlent entre-eux en employant les noms de leurs personnages, cela contribuera à l'ambiance de la partie. Ainsi, il est bon de demander à chaque joueur d'inscrire le nom de son personnage sur un morceau de papier qu'il épinglera sur sa poitrine ou posera sur la table devant lui, de telle sorte que les autres puissent le voir. Vous pouvez aussi encourager vos joueurs à employer les noms de leurs personnages en le faisant vous-même.

• **L'apparence**. Taille, poids, sexe, ou tout autre signe distinctif, armure, armes, équipement, etc.

• **Le comportement, les attitudes, la façon de parler**. Un personnage bien conçu aura toujours un ou deux traits de personnalité originaux. Un Chasseur de Prime, par exemple, pourra avoir l'habitude d'étudier avec minutie son environnement, avant de s'asseoir toujours le dos au mur. Un Gosse pourra trépigner sur place en répétant souvent "Chouette!". Un Hors-la-loi pourra sourire d'une façon sinistre.

Quand vous jouez avec des débutants, vous pouvez très bien faire les présentations vous-même, donnant ainsi des exemples de la concision, du souci du détail et de l'humour avec lesquels ils pourront présenter eux-même leurs personnages une fois qu'ils seront plus expérimentés. Par exemple :

Maître de jeu : Pierre incarne Roark Garnet, un Contrebandier. Dis bonjour, Roark.

Pierre : Bonjour, Roark.

Maître de jeu : Les plaisanteries de Roark ne se sont pas améliorées avec le temps. Il est recherché dans sept systèmes solaires...

Pierre : Juste à cause de quelques malentendus avec des fonctionnaires locaux particulièrement intolérants.

Maître de jeu : Je crois savoir qu'il est accusé de "pillage et rapines". Roark possède son propre vaisseau spatial. Paul joue un Gosse, du nom de Jimmy Marbels.
Paul : Salut les gars!
Maître de jeu : Parle-nous un peu de toi, Jimmy.
Paul : J'ai huit ans. Je me suis enfui de la maison. Je veux être astropilote, comme mon frère Johnny.
Pierre : Où est Johnny ?
Paul : J'sais pas. Wouaouw, Mr Garnet. Est-ce que je peux conduire votre vaisseau ?
Pierre : Laisse-tomber, fiston.

Lancer la machine

Un problème qui se pose souvent consiste à faire entrer les joueurs dans une aventure. Il faut pour cela les intéresser et les impliquer émotionnellement. Dans nos aventures, nous employons deux techniques :

Scripts

Vous trouverez dans l'aventure "Percée Rebelle" un script que vos joueurs sont censés lire ensemble. C'est également le cas dans la plupart des aventures que nous publions. Les scripts ont plusieurs fonctions :

• *Ils fournissent des informations.* La conversation que lisent les joueurs présente la situation de départ de l'aventure et leur indique à quels problèmes ils doivent faire face. Certains scénarios emploient parfois une "introduction du maître de jeu" que ce dernier est censé lire à voix haute à ses joueurs. Les scripts sont néanmoins plus appropriés, parce qu'ils font participer les joueurs.

• *Ils contribuent à installer l'ambiance. La Guerre des Etoiles* possède une ambiance différente de celle des autres jeux. Les scripts aident les joueurs à comprendre comment ils sont censés s'exprimer et agir.

• *Ils servent à orienter les joueurs dans la bonne direction.* Une fois que les joueurs auront lu le script, et que leurs personnages auront accepté (dans le texte) d'accomplir ce qu'on leur demande, ils auront du mal à faire marche arrière.

Lorsque vous créez vos propres aventures, vous pouvez envisager d'écrire également vos propres scripts. En fait, vous pouvez même en faire de meilleurs que les nôtres : vous pouvez tailler vos scripts sur mesure pour vos propres joueurs. Nous sommes obligés de concevoir les nôtres de la façon la plus générale possible, afin que n'importe quel personnage puisse les lire. Vous, par contre, vous avez la possibilité d'écrire des dialogues pour des personnages dont la participation est assurée.

Soyez prudents, néanmoins ; les parties de jeu de rôle ne sont pas des pièces de théâtre. Dans une pièce, un acteur n'a pas le choix : il doit réciter ses dialogues tels qu'ils ont été écrits, et ne peut guère les développer. Un joueur doit pouvoir disposer de bien plus de contrôle sur son propre personnage, sinon, la partie perdrait pour lui beaucoup de son intérêt. Les scripts constituent un bon moyen pour lancer les personnages, mais n'en faites pas trop. Laissez les joueurs prendre toutes les décisions importantes ; servez-vous seulement des scripts pour installer le décor, et faites-les se terminer avant qu'il n'y ait une deuxième décision importante à prendre.

In media res

"*In media res*" est une expression latine signifiant "au milieu des choses". Elle est employée pour parler des histoires qui commencent en pleine action, et non pas au début. Ainsi, par exemple, le film *La Guerre des Etoiles* commence au moment où le Destroyer Stellaire de Dark Vador tire sur le vaisseau de transport de Leia. L'histoire ne commence pas au moment où la princesse conçoit le projet de dérober les plans de l'Etoile Noire ; les plans ont déjà été volés et Leia est en train de s'enfuir.

Débuter une aventure *in media res* est une technique utile. De cette façon, les joueurs sont plongés au coeur de l'action. Ils commencent dès le départ avec une situation intéressante, au lieu de perdre une heure ou plus à se demander quand commencera l'action. Plus important encore, vous n'avez pas, dans ce cas, à vous inquiéter d'orienter vos joueurs dans la bonne direction. Quand quelqu'un leur tire dessus, il ne vont pas se demander s'ils acceptent ou non une mission, ou quelles sont les options qui s'offrent à eux.

Maintenir une bonne cadence

Quelquefois, des joueurs mettent du temps à se lancer. Parfois des événements ralentissent le cours du jeu. D'autres fois, les joueurs se retrouvent dans une impasse, ne parviennent pas trouver un moyen pour se procurer ce qu'ils désirent ou tergiversent pour savoir qui gardera une pièce d'équipement qu'ils ont trouvée.

Quelquefois, les joueurs sont trop prudents.

Le problème vient souvent du fait que vous avez donné trop d'options possibles à vos joueurs. Ils sont alors paralysés ou intimidés par les choix qu'ils doivent prendre, et n'arrivent pas à décider ce qu'ils vont faire ensuite. Vous pouvez les soulager de leur embarras en les forçant à agir.

S'il vous semble que les choses s'éternisent et que la partie commence à devenir ennuyeuse, vous avez certainement raison. Après tout, *La Guerre des Etoiles* est un film dont l'action ne ralentit jamais, et il devrait en être de même pour une partie. C'est à vous de relancer l'action. Que pouvez-vous faire pour cela ?

L'Empire fait son apparition

Les "méchants" (qu'il s'agisse de l'Empire ou de quelqu'un d'autre) peuvent toujours faire leur apparition. Rien ne monopolise plus l'attention des joueurs qu'un adversaire.

Nouvelle information

Vous donnez à vos joueurs une nouvelle information importante qui leur donne une raison de choisir une option plutôt qu'une autre.

Par exemple : Les hyperpropulseurs du vaisseau viennent d'exploser et les joueurs dérivent dans l'espace. Vous leur dites alors qu'ils ont le choix entre trois destination. Ils discutent à propos de celle qu'il doivent choisir, mais n'ont en fait aucune raison d'en préférer une plutôt qu'une autre et n'arrivent pas à prendre une décision. Vous leur dites alors que l'ordinateur de bord leur fournit une indication supplémentaire : la première des trois planètes possède une atmosphère respirable, ou bien elle abrite une civilisation technologiquement avancée, ou encore c'est là qu'habite une certain Lando...

Alerte!

Le vaisseau tombe en panne, ou un Droïd se dérègle, ou bien l'astéroïde sur lequel sont les personnages se révèle instable... il peut se produire tout ce que vous voulez. Confrontez les joueurs à un nouveau problème. Il occupera leur attention et ils devront réfléchir à la meilleure façon de le résoudre.

Le temps passe...

Dans la plupart des aventures, le temps est un facteur important. Si les joueurs en perdent trop, l'Empire attaquera avant que l'évacuation n'ait pu se faire, ou les soldats impériaux les repéreront, ou encore la flotte impériale fera son apparition... Si les choses vont trop lentement, arrangez-vous pour qu'un PNJ rappelle aux joueurs que le temps presse. Ne parlez pas "vous-même", c'est à dire en tant que maître de jeu. Exprimez-vous par le biais d'un personnage de l'univers de *La Guerre des Etoiles*. Si les joueurs ne réagissent pas, il sera temps de prendre les mesures qui s'imposent : l'Empire *fera* effectivement son apparition, ou bien les soldats impériaux repéreront les personnages, etc.

Tout cela ne me dit rien qui vaille...

Si un personnage possédant des compétences de la Force fait partie du groupe, dites-lui qu'il perçoit une perturbation de la Force. Il ne sait pas exactement de quoi il s'agit, mais il a la convic-

tion qu'il vaudrait mieux se dépêcher. Ou alors, il a l'intuition qu'il faut se rendre dans le système Verpine, sans plus attendre. A moins qu'il n'ait la sensation d'être observé...

L'un des grands avantages qu'il y a à se servir de la Force pour obliger vos joueurs à agir, c'est que vous n'avez pas besoin alors d'expliquer ce qui se passe. La Force est une énergie étrange et mystérieuse qui agit de façon étrange et mystérieuse, les joueurs ne seront donc pas surpris. Mais ils éprouveront suffisamment de respect à son égard, pour ne pas passer outre de telles prémonitions.

L'imprévu

Un événement inattendu se produit. Un vendeur du marché-noir intervient et fait aux personnages une proposition qui (en apparence, du moins) n'a aucun rapport avec l'aventure en cours. Ou les actualités annoncent un événement qui change la situation. Ou alors un Droïd part sans prévenir et les joueurs réalisent soudain qu'ils ne l'ont pas vu depuis des heures...

Peu importe *ce qui* se produit réellement, aussi longtemps que cela monopolise l'attention de vos joueurs et les pousse à continuer l'aventure.

Ne vous embourbez pas dans les détails

La Guerre des Etoiles est un jeu d'action et d'aventure. Ne faites pas traîner les choses. Maintenez la partie en constante évolution. Si les événements piétinent, passez à la suite. Il est parfaitement acceptable de résumer les moments faibles de l'action. Utilisez pour cela des termes cinématographiques tels que "Fondu enchaîné" ou "Fondu au noir". Un peu plus tard, dans le cockpit du *"Faucon Millenium..."*

Ne vous empêtrez pas dans des détails de règles. Le but de ces règles est de vous permettre de décider ce qui se passe quand un joueur accomplit une action, de façon juste et impartiale. En d'autres termes, elles sont supposées vous aider à maintenir la cadence de la partie. Si elles vous embarrassent, ignorez-les.

Si vous n'arrivez pas à vous souvenir exactement du modificateur à appliquer lorsque l'on tire sur une cible à plat ventre, ne perdez pas de temps à feuilleter les règles en quête de la table adéquate. Un combat va vite et feuilleter les règles prend du temps. Afin de préserver une atmosphère pleine de rebondissements, vous devrez agir rapidement. Si vous ne vous souvenez pas d'un modificateur, appliquez-en un qui vous semble raisonnable et relancez l'action. A votre avis, des deux maîtres ci-dessous, qui est le meilleur ?

Maître de jeu 1 : "D'accord, ta cible est à plat ventre. Il y a un modificateur pour ça, mais lequel encore ? Mmmm. Je m'en souviens plus. Voyons voir *(flip, flip, flip)*. Page 142... ouais, maintenant la bonne table... ça y-est. Aha. D'accord. Plus cinq. Au fait, quelle est la portée du tir ?

Maître de jeu 2 : "OK! Ton blaster fait "pioupioupiou". ta cible est à plat ventre, tu as donc besoin de faire un jet de... oh, euh... 15 *(fracas de dés)*. Quel dommage. Le soldat impérial fait une culbute pour éviter ton tir, il abaisse ensuite son blaster et..."

Maintenir les joueurs sur la bonne voie

Quelquefois, le joueurs ne veulent pas faire ce que vous voulez. Il peut arriver qu'ils veuillent se rendre sur Dagobah, alors que vous voulez qu'ils aillent sur Tatooine. Que faire dans ce cas ?

Vous avez plusieurs options :

Improviser à outrance

Si vous êtes sûr de pouvoir voler sans filet, allez-y. Oubliez l'aventure que vous aviez préparée et improvisez sur l'instant. Si vos joueurs voulaient vraiment aller à Dagobah et que vous les faites se rendre à Tatooine, cela risque de les rendre irascibles et mécontents. Ca ne serait drôle pour personne.

Evidemment, improviser est un peu risqué. Vous n'avez aucun décor, aucun personnage et aucune intrigue préparés. Peut-être pourrez-vous alors sauver quelques éléments de l'aventure que vous aviez prévue. (Aha! Voici les hommes des *marais* de Dagobah, qui ne sont pas des hommes des *sables* de Tatooine, et ils sont montés sur, euh, des lézards géants, voyons, et...). Mais, au mieux, il vous faudra imaginer beaucoup de choses au fur et à mesure.

Avez-vous déjà écouté un orchestre de jazz en train d'improviser ? Quand les musiciens sont bien en place, cela peut être magnifique. Mais souvent, la sauce ne prend pas. Ils ne jouent pas au même rythme, ou bien leurs instruments ne s'imbriquent pas parfaitement...

C'est ce qui se passe quand vous improvisez une aventure. Si vous êtes inspiré et si vos joueurs sont dans le ton, vous pouvez connaître l'une des expériences les plus excitantes de votre carrière de maître de jeu. Mais, il y a aussi de bonnes chances pour que vous pataugiez lamentablement, étant incapable d'imaginer mieux qu'une intrigue banale, des personnages inintéressants et des décors stéréotypés.

Malheureusement, il ne nous est pas possible de vous donner beaucoup de conseils afin que vous puissiez improviser correctement. L'inspiration vient quand elle veut.

Aussi, préparez, autant que possible, vos aventures à l'avance. La plupart du temps, vos joueurs seront coopératifs. Quand ils ne le seront pas, n'ayez pas peur alors de vous aventurer dans l'inconnu.

Mais si vous voulez un bon conseil, suivez à la lettre les aventures telles qu'elles ont été écrites, les premières fois que vous maîtriserez des parties. La capacité d'improvisation vient avec le temps et l'expérience, et il vous faudra d'abord un peu de pratique.

L'appel du devoir

Après tout, les personnages font partie d'une organisation quasi-militaire : l'Alliance Rebelle. Dans l'armée, les soldats ne sont pas autorisés à aller où bon leur semble pour faire ce qui leur plaît. Alors, si votre supérieur hiérarchique vous dit d'aller à Tatooine - par l'Etre Suprême - vous allez à Tatooine!

Si vous le désirez, vous pouvez dire les choses sèchement. Soudain, l'Amiral Machin fait son apparition et dit : "Je vous ordonne de vous rendre sur l'heure à Tatooine." Ceux qui ne sont pas d'accord, sont envoyés au cachot.

D'un autre côté, vos joueurs peuvent s'élever contre des pratiques aussi autoritaires. Après tout, un joueur est censé contrôler les actes de son personnage. Et puis l'Alliance est supposée être démocratique. Brusquer ainsi vos joueurs peut les rendre hargneux.

Au lieu de cela, vous pouvez aussi vous arranger de telle sorte que vos joueurs soient - de leur plein gré et sans que personne ne leur force la main - obligés de faire ce que vous voulez. Exemple :

Amiral Ackbar : Eh bien , amis humains, les choses ne sont pas roses pour l'Alliance Rebelle.

Personnage de joueur : Quel est le problème, amiral ?

Amiral Ackbar : A moins que nous ne puissions faire parvenir un message sur Tatooine d'ici la fin de la semaine, notre base de Yavin toute entière risque d'être découverte et détruite. Nous avons besoin de votre aide.

Quel personnage pourrait refuser ? En général, si vous présentez des informations comme il le faut à vos joueurs, ils feront ce que vous voulez. Si tout se passe bien, vous pourrez même maintenir le cap de l'aventure sans avoir à intervenir directement, rien qu'en fournissant la bonne information au bon moment et de la bonne manière. Ainsi, les joueurs "décident" toujours eux-mêmes de leurs actions, il se trouve simplement qu'ils prennent toujours les "bonnes" décisions.

In media res à nouveau

L'un des avantages qu'il y a à commencer une aventure *in media res*, c'est que vous n'avez jamais à vous demander comment vous allez pouvoir mettre vos joueurs sur la bonne voie. Quelqu'un leur tire dessus, alors ils s'occupent d'abord de ce problème, peu leur importe donc leur destination finale. Plongez-les au coeur du problème dès le début.

Les joueurs seront toujours des joueurs

Il est bien évident, que si vous maîtrisez une aventure préparée, les personnages devront commencer par partir dans la bonne direction. Plus tard, cependant, vous devrez éventuellement les laisser s'en écarter. Il vous faut laisser une certaine latitude à la créativité de vos joueurs.

N'importe quel scénario n'est jamais qu'un guide pour le maître de jeu. Les joueurs sont bien plus diaboliquement imaginatifs que nous ne pourrions jamais le prévoir. Nous *ne pouvons pas* envisager toutes les possibilités d'une aventure, non seulement parce que cela prendrait trop de place, mais aussi parce qu'il nous est impossible de prévoir tout ce que les joueurs feront. C'est pourquoi, *n'importe quelle* aventure demandera toujours une certaine inventivité de la part du maître de jeu.

Une maxime guerrière dit : "Aucun plan de bataille ne résiste au contact avec l'ennemi." Vous pouvez élaborer des plans pendant des mois, mais vous ne saurez jamais ce que l'adversaire a dans la tête. De la même façon, en concevant une aventure, nous pouvons essayer d'envisager toutes les réactions possibles des joueurs. Mais peu importe le temps que nous y consacrerons, il est à peu près certain que *chaque* groupe qui jouera cette aventure fera des choses que nous n'avions pas prévues. Découvrir ce que peuvent inventer les joueurs est un des plus grands plaisirs du maître de jeu.

Maître de jeu : Bien sûr, l'Ewok aura quelques difficultés à se faire passer pour un soldat impérial. Après tout, l'armure a été faite pour une personne qui mesure un mètre quatre-vingt.
Ewok : Kvark! Tyeht donti ?
Contrebandier : Aucun problème. On va lui faire un costume d'unité R2.
Maître de jeu : Quoi ?
Contrebandier : Nous prenons la carrosserie d'un R2 et nous aménageons à l'intérieur un compartiment dans lequel pourra s'asseoir l'Ewok. Avec un pédalier, il pourra se déplacer.
Ewok : Moi prendre flûte. Faire bip-bip et sifflement. Tootle! Tootle!
Maître de jeu : euh...
Contrebandier : Personne ne fait jamais attention aux Droïds. Je suis sûr que ça marchera.
Maître de jeu : Mmmm. D'accord...

Pas de panique. Rappelez-vous toujours que *vous* êtes aussi imaginatif que vos joueurs. Vous pouvez manipuler leur environnement plus qu'ils n'en sont capables, et vous pouvez être aussi sournois qu'eux.

Si vos joueurs ont une idée de génie, acceptez-la. La façon la moins élégante et la plus frustrante de traiter l'intelligence de vos joueurs consisterait à faire échouer leurs projets. "Et non! Il n'y a aucune pièce détachée de R2 dans toute la station spatiale. Je crois que votre idée ne marchera pas." Ce genre de manipulation est extrêmement frustrante pour les joueurs.

En contrepartie, rien n'est jamais facile. Monter une carrosserie de R2 demande quelques efforts ; faites leur exécuter un ou deux jets en Réparation de Droïd. Les mouvement du R2 auront peut-être l'air un peu saccadés, ou bien les couinements de l'Ewok pourront être assez peu convaincants. Même si les soldats impériaux ne remarquent rien, n'hésitez-pas à donner quelques sueurs froides à vos joueurs :
Soldat impérial : A l'entendre, ce Droïd a l'air bien mal en point. Qu'est-ce qu'il a ?
Joueur : Euh, rien, rien. Euh, peut-être que ses servo-moteurs ont besoin d'une petite révision.
Soldat impérial : D'accord. Vos papiers sont en règles. Circulez.

Les joueurs rencontreront peut-être un groupe de techniciens impériaux en train de combattre un incendie et qui voudront demander au R2 d'aller ouvrir et fermer certaines portes de sécurité pour circonscrire le foyer. Ou peut-être qu'une autre unité R2 viendra et commencera à vouloir discuter un peu.

Vous pouvez toujours utiliser les idées des joueurs pour amorcer vos propres improvisations, ou pour imaginer d'autres problèmes à venir. Mais vous devriez aussi toujours récompenser vos joueurs pour leur ingéniosité. Après tout, trouver des solutions créatives à des problèmes fait partie du jeu.

Immunité scénaristique

Les héros ne meurent jamais avant la dernière bobine du film. Et même à ce moment là, ils ne meurent généralement pas. Et puis les héros n'échouent jamais ; en tout cas, ils ne connaissent jamais d'échecs graves et définitifs. Si cela leur arrivait, ils ne seraient pas des héros. Ils bénéficient d'une *immunité scénaristique* ; les impératifs dramatiques les protègent contre les échecs aux moments dramatiques.

Le but de n'importe quel jeu de rôle, c'est de raconter une histoire. L'objectif de *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*, c'est de raconter des histoires qui ressemblent à celles des films de la série. Les règles forment une armature qui vous permet de raconter de telles histoires, en vous donnant les moyens de décider de façon impartiale, si telle ou telle action réussit ou échoue. Mais elles posent parfois des problèmes.

Quand vient le moment le plus important de l'aventure, un personnage doit réussir, ou bien échouer, pour des *raisons dramatiques*, afin que l'histoire reste intéressante.

Sauvegarder le point culminant de l'aventure

Voici un exemple. Sur la foi de rumeurs et de légendes, les personnages des joueurs ont traversé la moitié de la galaxie à la recherche du *Prana Lexander*, un ancien vaisseau scientifique qui a disparu il y a cinq siècles de cela. Ils ont la conviction qu'ils trouveront à son bord, maintenu en animation suspendue dans un caisson cryogénique, un philosophe extra-terrestre considéré comme l'un des grands esprit de son temps par ceux de sa race. S'ils parviennent à le ramener à la vie et à le persuader que la Rébellion est nécessaire, l'Alliance gagnera de nouveaux alliés puissants.

Après plusieurs semaines d'exploration, les joueurs ont découvert le *Prana Lexander*, ranimé le philosophe et l'ont persuadé de les aider. Ils font maintenant *route* vers son monde d'origine. Alors qu'ils quittent l'hyperespace, ils sont abordés par des frégates des douanes impériales qui demandent à fouiller leur vaisseau.

Vous effectuez le jet de Recherche de l'officier impérial et les joueurs font leurs jets en Dissimulation/Discrétion. Le résultat de l'Impérial est considérablement supérieur à celui des joueurs.

Cela veut-il dire que les Impériaux découvrent le philosophe, jettent en prison tous les personnages et donc, que la mission est un échec ? Quelle déception cela serait! Les impératifs *dramatiques* vous interdisent de laisser cela se produire.

Que faire ?

L'alternative qui s'offre à vous est la suivante :

Premièrement, vous pouvez truquer les choses. Si vous avez effectué le jet de l'Impérial hors de la vue des joueurs, vous pouvez toujours prétendre que son résultat est inférieur au leur. "Eh bien, il ne repère pas le philosophe. Tout va bien."

Est-ce tricher ? Certainement pas! Vous n'êtes pas en train de truquer les règles au détriment de vos joueurs, ou au bénéfice de l'un d'entre-eux seulement. Vous les truquez pour que la partie ne perde pas son intérêt. C'est une de vos prérogatives de maître de jeu.

Deuxièmement, vous pouvez détourner l'échec à votre avantage pour accentuer la tension dramatique. Supposons, par exemple, que l'officier impérial découvre le philosophe. Cela implique-t-il obligatoirement l'emprisonnement des personnages et l'échec de la mission ?
Officier de la Marine : On passe en fraude des passagers non déclarés, hein ?
Personnage de joueur : Euh, eh bien, non, vous voyez...
Officier de la Marine : La peine pour ce délit est de sept années de travaux forcés, le savez-vous ?
Joueur : Ah ?...
Officier : Sept années de travaux forcés. Voilà une idée à prendre en considération : que pourrait donner un homme pour éviter sept années de travaux forcés ?

Joueur : Mmmm... qu'est-ce que vous pensez de 1000 Crédits Standards ?
Officier : C'est long, sept ans.
Joueur : 2500 ?
Officier : C'est un plaisir de faire des affaires avec vous. (Il porte son communicateur à sa bouche). Lieutenant Brawk au rapport. Aucune infraction à signaler.

Maintenir les joueurs dans le brouillard

Pour qu'une partie soit intéressante, vous devez maintenir sa tension dramatique. Cela signifie que les joueurs doivent toujours croire qu'ils peuvent échouer. Vous voulez qu'ils se torturent l'esprit à chercher des solutions pour mener à bien leur mission, qu'ils se retrouvent sur le rebord de leur siège à force d'angoisser.

S'ils ont conscience qu'il bénéficient d'une immunité scénaristique - qu'ils s'en sortiront toujours, qu'ils traverseront sans une égratignure les pires dangers, que vous les laisserez toujours réussir - l'aventure n'aura plu d'intérêt.

Aussi, employez l'immunité scénaristique avec parcimonie. N'intervenez que lorsque vous y êtes obligé. Et ne laissez jamais, au grand jamais, savoir à vos joueurs ce que vous faites. Ils doivent toujours penser qu'un échec est possible. Sinon, à quoi servirait-il de jouer ?

Quand truquer

Ce n'est qu'aux *moments clés* d'une aventure que l'immunité scénaristique peut entrer en jeu. Saboter une partie de l'aventure en cours ou manquer un jet de compétences complique un peu la tâche des joueurs, mais ne réduit pas à néant toute l'intrigue.

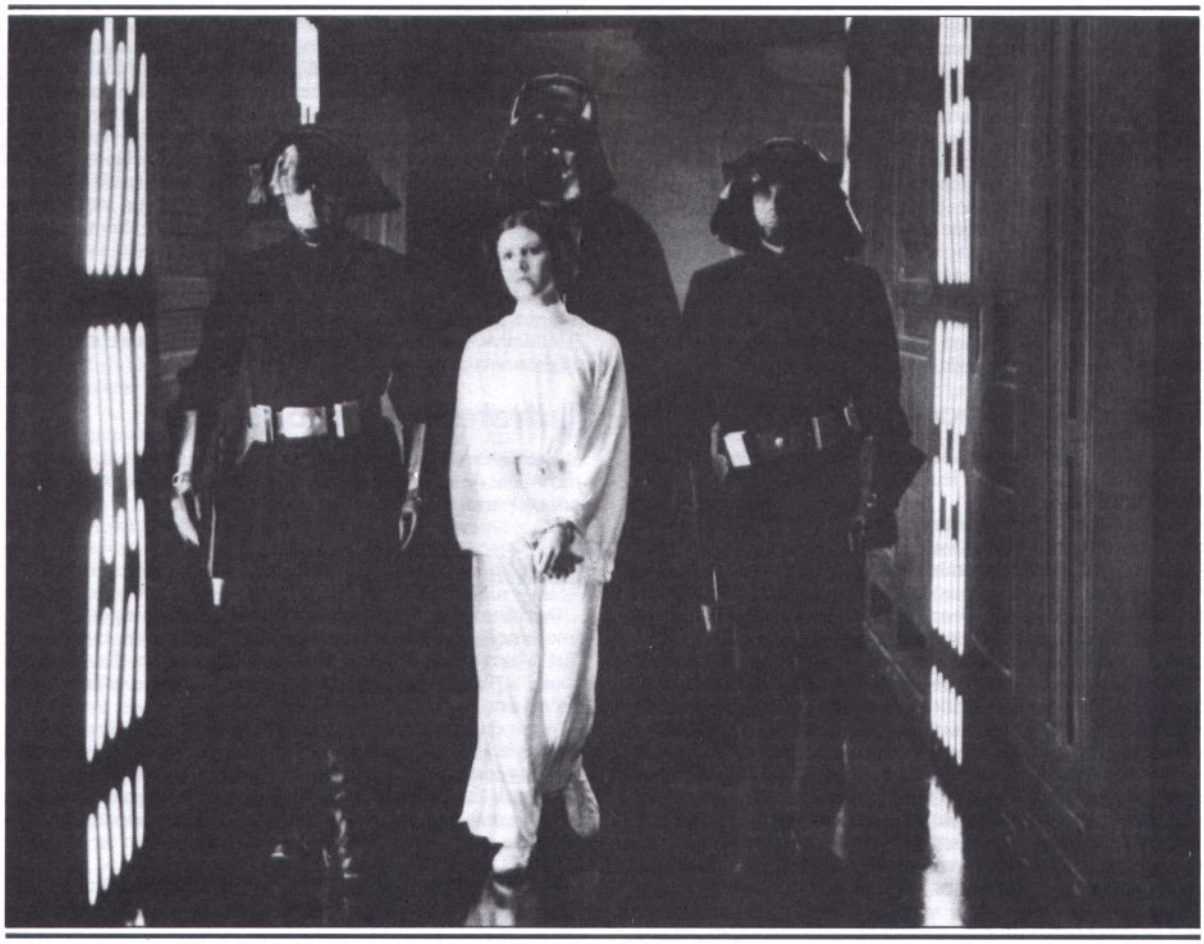
Quand vous avez *besoin* de truquer les choses, vous disposez d'un "trucage" prêt à l'emploi : les points de Force. Si les joueurs manquent un jet critique, suggérez-leur d'employer un point de Force. Normalement, cela doit être fait avant les jets, mais vous pouvez adoucir cette règle, quand le besoin s'en fait sentir. Doubler les codes des compétences suffit généralement à les tirer d'affaire. Et si ce n'est pas le cas, la Force reste une puissance mystérieuse, qui peut quand même faire réussir miraculeusement un personnage qui se fie à elle. Quel joueur oserait venir s'en plaindre ?

Quand peuvent-ils échouer ?

Bien sûr, un échec est toujours possible. Si les joueurs ne se comportent pas héroïquement, ils ne devraient pas être traités comme des héros... et les simples mortels échouent trop souvent dans ce qu'ils entreprennent.

De fait, si vos joueurs se disputent entre eux, agissent avec couardise, accumulent les points du Côté Obscur ou oublient qu'ils sont censés être en mission pour le compte de l'Alliance, un échec peut être un bon moyen de les châtier. Arrangez-vous pour qu'ils soient capturés, débarrassés de leur équipement et jetés en prison. Laissez-les ensuite improviser leur évasion quand ils recommenceront à se comporter comme des héros.

Même si vos joueurs jouent bien leurs personnages, un échec *dramatique* peut toujours donner naissance à une bonne histoire. Peut-être se sacrifieront-ils pour s'assurer qu'un document ne tombera pas entre de mauvaises mains, ou bien pour sauver une planète de la conquête par l'Empire. Peut-être se laisseront-ils emprisonner, afin de permettre à d'autres de s'échapper. L'his-



toire ne s'arrêtera, bien sûr, pas là. Mais il s'agira au moins d'un échec temporaire.

Si les personnages sabotent réellement leur mission, ils échoueront sans aucun doute. Mais un échec n'est jamais définitif pour des héros. Ils n'ont simplement pas obtenu ce qu'ils étaient venus chercher. Voilà de quoi amorcer la prochaine aventure! Pour réparer leurs erreurs, ils devront alors se rendre ailleurs et faire mieux que la fois précédente.

Un échec dramatique est toujours acceptable, mais pas s'il est dû au hasard et s'il n'a aucun sens.

Les héros ne meurent jamais, ils sont juste remplacés par des acteurs plus jeunes

De toute façon, qu'est ce qu'un échec ?

Dans les fictions héroïques, par opposition à la vie réelle, les gens peuvent prendre de grands risques, mais ils s'en tirent toujours sans une égratignure. A tous les points de vue, Yan, Luke et toute l'équipe auraient déjà dû trouver la mort bien des fois. Cela n'a pas été le cas, car ce sont des héros!

C'est pour cette raison qu'il est difficile de tuer définitivement un personnage, dans l'univers de *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*. Bien sûr, il n'est pas difficile de blesser mortellement quelqu'un, mais la médecine est tellement avancée, que mêmes les personnages à l'article de la mort peuvent s'en sortir s'ils sont placés à temps dans une cuve de régénération. Et puis, il y a toujours la possibilité de dépenser des points de Force. Dans *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*, il faut vraiment le vouloir pour mourir.

De votre côté, vous devriez être très prudent quand vous tuez des personnages de joueurs. Un individu qui est important pour l'intrigue ne peut pas succomber dès la première bobine du film, parce qu'alors l'aventure n'aurait plus de sens. Pire encore, la mort d'un personnage est souvent nocive pour la partie : mourir parce qu'un soldat impérial a eu de la chance aux dés, n'a rien de merveilleux. La mort d'un *héros* devrait toujours être un événement dramatique, digne du rôle qu'il a rempli dans l'histoire. Ce doit être un moment lui permettant de prononcer quelques ultimes paroles, pour transmettre une information vitale ou pour exprimer l'amour qu'il vouait à ses amis et à sa famille, à moins que ce ne soit pour lancer un ultime défi à la face de l'ennemi.

En outre, les joueurs s'attachent souvent à leur personnage. Un joueur investit beaucoup de temps et d'affection pour développer un personnage. S'il le perd, cela peut être traumatisant. Il acceptera mieux sa perte, si elle se produit d'une façon dramatique et héroïque. Il aura l'impression d'être trompé, si son personnage meurt à cause d'une broutille.

Punitions non mortelles

Supposons que les joueurs sabotent tout ce qu'ils font, mais que vous ne vouliez pas tuer leurs personnages. Quelles sont alors vos alternatives ?

• *Perte de points de Compétence ou de Force*. Vous pouvez les laisser mener à bien leur mission, des PNJ viendront peut-être à leur secours. Cependant, comme les joueurs n'ont pas bien joué, réduisez le nombre de points de compétence qu'ils obtiennent normalement à la fin de l'aventure ou bien ne leur rendez pas les points de Force qu'ils ont dépensés.

• *Capturés*. Ils peuvent être capturés. Cela se produit tout le temps. Evidemment, des héros ne peuvent pas être gardés longtemps en détention. Ils imagineront probablement un plan d'évasion. Ou peut-être qu'un ou deux personnages restés libres viendront les sauver. A moins qu'un sympathisant de la Rébellion ne les libère, ou qu'ils s'arrangent pour soudoyer un garde, ou encore qu'ils reprogramment un Droïd qui passait par là pour qu'il les aide. Si tout se déroule de mal en pis, ils peuvent languir de longues semaines en prison avant que les secours n'arrivent. Vous pouvez aussi les envoyer dans les mines d'épice de Kessel, où ils pourront organiser les détenus afin de fomenter une révolte...

• *Ca se complique*. Un échec survient, qui ne compromet pas définitivement la mission, mais qui rend juste les choses un peu plus difficiles. Un système d'alarme se déclenche, ou les gardes sont plus expérimentés, ou bien l'ennemi parvient à s'enfuir. De cette façon, les joueurs sauront qu'ils ont gaffé, mais il leur restera encore une chance de succès.

• *Le succès leur échappe*. La mission échoue, mais les personnages s'en tirent sans dommages. De cette façon, ils sauront *parfaitement* qu'ils ont mal fait leur travail. Ils voudront sans doute alors se rattraper et vous devriez leur en donner la possibilité. Supposons, par exemple, que leur mission était d'aller dans le système Zarkis pour y acheter une arme d'origine extra-terrestre au marché noir. Ils s'y rendent, ne mènent aucune enquête et ont la surprise de voir arriver un représentant de Jabba-le-Hutt qui offre un meilleur prix pour l'arme qu'ils devaient ramener. Ils ont manifestement saboté leur mission, aussi la prochaine fois que vous jouerez ensemble, prévoyez une aventure au cours de laquelle ils essayeront d'escroquer l'émissaire de Jabba, ou ils les poursuivront, l'arme et lui, jusque dans un autre système stellaire, ou...

• *Le prix de consolation*. Les joueurs ne mènent pas *tout à fait* à bien leur mission, néanmoins ils la "réussissent". C'est à dire qu'ils accomplissent une action qui profite à la Rébellion. Ils n'ont ainsi peut être pas l'arme secrète, mais ils ont obtenu une information concernant Jabba qui peut leur permettre de le faire chanter. Ou alors ils ont découvert les plans d'une base secrète impériale, aussi, quand ils feront leur rapport, un succès contrebalancera leur échec. Si les joueurs ne rafflent pas le premier prix, ils peuvent quand même avoir le second.

• *Prenez-leur un "joujou"*. Les personnages s'attachent souvent aux objets qu'ils possèdent. Un Contrebandier préférera sans doute perdre son bras droit (après tout, on fait d'excellentes prothèses dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*) plutôt que son vaisseau. Si les joueurs sabotent leur travail, vous pouvez les priver de leurs biens les plus précieux : ils pourront être détruits au cours d'un combat, confisqués par l'Empire, abandonnés au cours d'une fuite, etc.

• *Le mépris des PNJ*. Tout le monde déteste être ridicule. Une punition que vous pouvez infliger à vos joueurs consiste justement à les ridiculiser. Ne leur faites rien de "réel" - ne leurs prenez pas leur argent, leurs biens ou leur liberté, ne leur infligez pas de blessures et ne les privez pas d'un membre - faites-leur simplement sentir qu'ils ont déçu les espoirs de la Rébellion. L'Amiral Ackbar est mécontent. Les autres Rebelles se moquent d'eux dans leur dos. Annoncez-leur que les missions les plus importantes qu'ils se verront désormais confier seront : lire des messages impériaux interceptés et remplir des formulaires de réquisition. (Ce n'est, bien sûr, pas vrai! Imaginez-vous en train d'essayer de créer une aventure amusante à partir de formulaires de réquisition. La prochaine fois, envoyez-les à nouveau au casse-pipe : "L'Amiral Ackbar n'est pas très satisfait d'avoir à vous confier cette mission, mais nous n'avons pas le choix...").

Entretenir l'atmosphère

Une partie de la tâche du maître de jeu consiste à entretenir l'atmosphère de la partie (voir page 27). Voici quelques suggestions pour y parvenir :

Le Mal

Des histoires qui posent des problèmes d'éthique peuvent être amusantes à jouer. Pousser les joueurs à faire des choix moraux - "Est-il bien de tuer ce personnage ?" "Est-il juste de voler cet objet ?" "Est-il honorable de mentir ?" - risque d'être assez intéressant.

Mais cela n'a rien à voir avec *La Guerre des Etoiles*.

Dans le jeu, les bons sont bons et les méchants sont méchants. Certains personnages semblent être à la limite des deux catégories. Ainsi, Yan Solo est un contrebandier, ce qui est une profession discutable, mais quand on va au delà des apparences, on découvre qu'il a un coeur d'or. Ce qui, par contre, n'est certainement pas le cas de Boba Fett (par exemple).

Il ne devrait jamais y avoir de questions concernant ce qui est juste et ce qui ne l'est pas. Arrangez-vous toujours pour que vos méchants soient vraiment méchants.

D'un autre côté, le Mal dans *La Guerre des Etoiles* n'est pas démonstratif. Ce jeu est comme les films des années 30. A cette époque, si vous vouliez montrer un meurtre à l'écran, vous montriez une ombre en train d'en frapper une autre. A l'inverse, les films modernes font des gros plans sur le couteau et montrent le sang qui coule. *La Guerre des Etoiles* ne procède pas ainsi. On peut voir une planète exploser, mais on ne verra pas Auschwitz.

En conséquence, donnez un certain raffinement à vos méchants. Oui, l'Empereur torture certainement des gens et commet sans doute des génocides, c'est bien son genre. Mais ne décrivez jamais les tortures ou les génocides à vos joueurs : c'est le type de détails que la caméra ne montrerait jamais et vous devez faire de même.

Ampleur

La Guerre des Etoiles est imposante. Nous sommes ici dans le domaine du Space Opera. Les personnages de La Guerre des Etoiles mangent des planètes à leur petit déjeuner et jouent au billard avec des comètes pendant l'après-midi. Tout mesure au moins huit kilomètres de long, ou est aussi gros qu'une petite lune, ou alors est vieux de sept millions d'années. Les chances de réussite sont toujours de 7000 contre une, aussi ne faites jamais exploser un landspeeder si vous êtes capable de faire sauter une planète.

Une partie du charme de la science-fiction provient du respect mêlé de crainte qu'inspirent les dimensions de l'univers. Une partie du succès des films provient, lui, de l'aptitude de la pellicule 70mm et du son Dolby-stéréo à rendre ces dimensions. Il est évident que vous ne disposez pas du son Dolby ou d'un écran panoramique chez vous (ni même d'un million de dollars à consacrer aux effets spéciaux), aussi vous ne pouvez pas évoquer l'échelle de l'univers de la même façon que Lucasfilm le fait.

Mais vous pouvez essayer de provoquer l'émerveillement. Le meilleur moyen pour cela est d'employer des comparaisons :

Joueur : Très bien, nous faisons demi-tour et nous attaquons.
Maître de jeu : Vous croyez vraiment que c'est une bonne idée ?
Joueur : Pourquoi pas ?
Maître de jeu : C'est un Croiseur Stellaire impérial. Il fait près de deux kilomètres de long. Et il possède un armement en rapport avec sa taille.
Joueur : Presque deux kilomètres ?
Maître de jeu : Oui. Regardez. Vous voyez cette feuille de papier ? Voici un Croiseur Stellaire *(il dessine un énorme triangle qui remplit la plus grande partie de la page)*. Et voici votre vaisseau *(il touche à peine la feuille, ne laissant qu'un point minuscule)*. Vous comprenez ce que je veux dire ?
Joueur : Euh. Ouais. Ah... les copains ? Préparez-vous à passer en vitesse-lumière.

Les comparaisons sont ce qu'il y a de mieux, mais voici quelques autres trucs que vous pouvez employer pour donner une idée de l'échelle.

• *Les gestes*. Il est plus efficace de *montrer* à quelqu'un la taille d'une chose que de simplement lui la décrire. Faites de grands gestes avec vos bras et tenez les bien écartés pour indiquer une taille énorme, puis déplacez-les *lentement* pour reproduire les déplacements d'un objet énorme. (Quelle que soit leur vitesse *réelle*, les gros engins semblent se déplacer plus lentement). Emettez un grondement sourd et grave en même temps.

• *Employez des superlatifs*. Une démonstration est toujours plus efficace, mais vous pouvez être parfois obligé d'utiliser des mots. Monstrueux, énorme, impressionnant, massif, pesant, magnifique, incroyablement plus gros que tout ce que vous avez déjà pu voir, pesant tellement de tonnes que vous auriez besoin d'un système de notation scientifique pour en exprimer le nombre, alimenté par des générateurs à fusion produisant des zillions de watts, avec l'énergie de sept soleils... Vous avez compris.

Faites des bruits amusants

Nous sommes sérieux! En tout cas d'une certaine façon. *La Guerre des Etoiles* regorge d'excellents bruitages. Si vous possédez un don d'imitateur, employer des "effets sonores" lorsque vous faites des descriptions peut contribuer grandement à l'atmosphère de la partie. Si ce n'est pas votre cas (comme pour beaucoup d'entre-nous), demandez si un joueur n'a pas ce don. Nous pensons qu'il y a de grandes chances pour que dans n'importe quel groupe de joueurs, il se trouve toujours au moins une personne qui a mémorisé les sons employés pour les films, ainsi que des passages de dialogues. Allez-y :

tsssstTCHONK	(porte anti-explosion qui se referme)
pioupioupioupiou	(tir de blaster)
WAAAAAAAAOW	(chasseur TIE)
zzzzzzhDOOOUMP	(tir de canon ionique)
brombrombrombrom	(Croiseur Stellaire)
tchirpTOUTLEtuiptuip	(unité R2)

Accessoires

Rien ne peut rendre les choses plus "réelles" aux yeux de vos joueurs, qu'un objet matériel qu'ils peuvent étudier, tripoter et tenir entre leurs doigts. Il est toujours bon de disposer de plusieurs accessoires que vous pouvez remettre à vos joueurs aux moments propices de l'aventure. Dans les scénarios que nous publions, nous fournissons fréquemment des accessoires que vous pouvez détacher du livret pour les donner à vos joueurs. Quand vous concevez vos propres aventures, vous pouvez très bien en fabriquer vous-même.

Vous pouvez même les réaliser à la demande, avec un minimum d'imagination.

Une carte est un accessoire presque indispensable pour toute aventure. Elle peut aussi bien être à peine plus qu'un crayonné sur du papier millimètré, qu'une vue détaillée réalisée aux feutres de couleurs. Souvent, plusieurs cartes sont nécessaires : une montrant la position d'une planète dans un système solaire, une autre indiquant les cités importantes et les sites les plus remarquables, une troisième détaillant l'organisation d'une ville, une quatrième décrivant l'intérieur d'une construction particulière. Il est bon de prendre l'habitude de toujours noter l'échelle d'une carte dans un coin. Exemples : "1 carré = 1 année-lumière" ou "1 carré = 2 mètres", etc.

Si les joueurs possèdent leur propre vaisseau, vous pouvez leur en dessiner un plan détaillé.

Vous pouvez leur donner des documents "informatiques" sur les planètes qu'ils visitent : "*L'Encyclopedia Galactica* dit à ce propos" ou "*La Frange Galactique avec 100 Crédits par Jour* indique..."

Des objets publicitaires des corporations, des menus de restaurants, des extraits de guides de musées... tout peut devenir un accessoire.

Gardez néanmoins une chose à l'esprit : bien que la plupart des accessoires que nous employons soient faits de papier, *il n'existe pas de papier dans l'univers de La Guerre des Etoiles*. (C'est vrai!) On y utilise des agendas électroniques et d'autres appareils du même genre pour le transfert et la visualisation des informations. Tout est "informatisé" d'une façon ou d'une autre.

Conclure

Normalement, une partie se termine quand les joueurs ont accompli leur mission (ou l'ont saboté au delà de tout espoir). Mais quand les choses traînent en longueur et que vous êtes fatigué, vous pouvez avoir envie de mettre la vitesse supérieure.

Certaines aventures doivent faire l'objet de plusieurs parties. Vous avez alors la possibilité de choisir un moment adapté à une interruption, pour arrêter la partie en cours. Les joueurs et vous-même pourrez vous retrouver la semaine suivante pour reprendre l'aventure et la mener à son terme.

Il y a deux types de moments propices à une interruption : les interludes et les situations critiques.

La plupart des aventures sont divisées en un certain nombre d'épisodes (des actes, si vous préférez). Chacun confronte les joueurs à un problème important qu'ils doivent résoudre. La fin de n'importe quel épisode se prête donc parfaitement à une interruption.

Les situations critiques peuvent intervenir à n'importe quel moment de tension de l'aventure... les chasseurs TIE passent à l'at-

taque ; les propulseurs du vaisseau ont lâché et celui-ci tombe au travers de l'atmosphère de la planète inexplorée avec une vitesse croissante ; les quadripodes impériaux arpentent la brousse à grandes enjambées, alors que les joueurs s'accroupissent pour se cacher, etc.

C'est bon. Il est l'heure de rentrer à la maison!

Si vous décidez de vous arrêter au moment d'une situation critique, soyez prêts à soutenir un tir de barrage de la part de vos joueurs. Ils voudront certainement *savoir* ce qui va se passer ensuite... et c'est justement la raison pour laquelle vous vous êtes arrêté en plein milieu d'une situation critique. Pour le savoir, il devront revenir pour la prochaine partie. En attendant, ils vous supplieront de continuer à jouer, au moins jusqu'à ce que le problème actuel soit résolu.

Interrompre une partie au moment d'une situation critique est tout à fait dans la tradition des films d'action et d'aventure auxquels s'apparente *La Guerre des Etoiles*.

Points de compétence

A la fin d'une aventure, vous devez distribuer des points de compétence.

Dans les aventures que nous publions, nous recommandons d'accorder aux joueurs un certain nombre de points de compétence. Chaque joueur devrait donc, en moyenne, en recevoir ce nombre.

Lorsque vous concevez une aventure de votre cru, vous devriez toujours prévoir à l'avance un nombre moyen de points de compétence à accorder. Il ne devrait jamais y en avoir moins de 3, ni plus de 10, par personnage (voir page 99).

Vous devriez également faire varier le nombre de points de compétence en tenant compte des éléments suivants :

• *Comment se sont comportés les joueurs d'une façon générale*. S'ils ont résolu toutes les énigmes, ont proposé des solutions ingénieuses et ont surclassé, en combat et par leur réflexion, leurs adversaires, donnez-leur à tous un ou deux points supplémentaires ; peut-être même quatre ou cinq, s'ils ont accompli des actions spectaculaires. S'ils ont vraiment tout raté, pénalisez-les d'un ou deux points, ou peut-être plus encore.

• *Comment chaque joueur s'est comporté*. Si un joueur a véritablement contribué au bon déroulement de la partie, en proposant de bonnes idées, en réglant les disputes entre les autres joueurs et en agissant intelligemment, accordez-lui un ou deux points supplémentaires. Si un joueur n'a pratiquement rien fait, ou s'il s'est continuellement opposé aux autres, pénalisez-le d'une paire de points.

• *Si les joueurs ont coopéré ou s'ils se sont disputés*. S'ils ont joué dans une saine ambiance, s'ils ont toujours aplani leurs différends et si, d'une manière générale, ils se sont toujours comportés comme des membres de la Rébellion, vous devez les récompenser. S'ils se sont disputés, s'ils ont eu des accès de colère et ont toujours critiqué vos décisions, pénalisez-les.

• *Si les joueurs se sont amusés et vous aussi*. Si vous avez passé un bon moment, cela mérite bien un point pour chacun.

• *Si les joueurs ont bien incarné leurs personnages*. Si un personnage a accompli une action risquée, ou a perdu intentionnellement un objet de valeur - parce que c'est ce qu'il *devait* faire - récompensez bien son joueur. Dans un jeu de *rôle*, un joueur qui est prêt à perdre quelque chose afin de jouer correctement son rôle, devrait toujours être récompensé. A l'inverse, un joueur qui agit contre la nature de son personnage, ou qui ne s'embarrasse pas à développer sa personnalité, devrait être pénalisé.

Mettre en corrélation les événements

Les aventures que nous publions divisent les points de compétence accordés en fin d'aventure en fonction des épisodes de celle-ci. Vous savez comment les professeurs divisent les notes pour les interrogations écrites (ex : la première question vaut cinq points, la deuxième trois, etc...) ? Vous pouvez faire de même pour une aventure.

Supposons, par exemple, qu'une aventure compte trois épisodes et que le nombre total moyen de points de compétence à accorder à la fin de cette aventure soit de 6. Au cours du premier épisode, les joueurs doivent pénétrer dans une base impériale et apprendre un code secret. Cela mérite peut-être deux points. Si les joueurs entrent et ressortent de la base sans même être remarqués, ils gagneront les deux points. S'ils sont capturés, mais parviennent à trouver le moyen de s'évader, ils gagneront un point seulement. Par contre, s'ils sont faits prisonniers et que vous devez faire intervenir un PNJ pour les sauver, ils ne gagneront rien. Manifestement, ils devaient s'échapper d'une façon ou d'une autre, sinon l'intrigue était réduite à néant. Et comme ils ont tout saccagé, ils ne méritent pas d'être récompensés.

Vous pouvez répartir les récompenses en points de compétence de la même façon pour les deux autres épisodes.

Récompenses fixes, coûts croissants

Veuillez remarquer que les sommes de points à dépenser pour augmenter une compétence, s'accroissent de plus en plus au fur et à mesure qu'elle devient plus élevée. Il suffit de trois points de compétence pour en augmenter une à 3D, mais six pour une compétence à 6D.

Quoi qu'il en soit, le nombre de points de compétence que l'on peut gagner à la fin d'une aventure n'augmente pas. Chacune vaut entre 3 et 10 points, plus quelques bonus, pour un total de 15 points au grand maximum. Ces nombres *ne* changent *pas* au fur et à mesure que les personnages s'améliorent.

Ceci revient à dire que plus les personnages s'améliorent, plus lentement ils progressent. C'est justifié, puisqu'un novice peut apprendre rapidement au contact de ceux qui l'entourent, tandis qu'un expert est déjà au sommet de son art et ne peut plus apprendre que par la réflexion et l'expérimentation.

Chapitre deux Concevoir des aventures

Concevoir une aventure demande une petit peu d'imagination et de temps, mais ce n'est pas très difficile. Il vous faut, à la base :

• Trouver une idée. Un problème intéressant à soumettre à vos joueurs, une planète intéressante qu'ils pourront explorer ou un adversaire intéressant qu'ils pourront affronter.

• Développer une intrigue à partir de cette idée.

• Décomposer l'intrigue en une suite d'épisodes, impliquant chacun un problème mineur à résoudre, et conduisant à l'apogée de l'aventure.

• Traduire les problèmes en termes de jeu, afin de savoir comment les résoudre au fur et à mesure qu'ils se présenteront en cours de partie.

Quel genre d'histoires ?

Les aventures de jeu de rôle sont des histoires, que le maître de jeu et les joueurs racontent ensemble. Aussi, quand vous essayez de trouver une idée d'aventure, réfléchissez au *genre d'histoires* qui peuvent arriver dans *La Guerre des Etoiles*.

Tout jeu de rôle est bien adapté à certains types d'histoires mais pas à d'autres. Par exemple, *La Guerre des Etoiles* n'a pas été conçu pour les romances gothiques, mais pour le space opera.

Qu'est-ce que le space opera ?

Il est certainement plus facile de commencer en disant ce que n'est pas le space opera. Ce n'est pas de :

• *La "hard" science-fiction*. Ce genre d'histoires respecte scrupuleusement la science et pose des problèmes qui ne peuvent être résolus que par la connaissance scientifique. Le space opera ne s'intéresse pas à la science, il emploie les éléments classiques de la science-fiction - vaisseaux spatiaux, pistolets à rayon et extra-terrestres - mais les utilise pour développer des histoires intéressantes (ou de belles images à l'écran). Il ne s'inquiète pas de ce qui est possible ou non dans l'état actuel des connaissances scientifiques. La plupart des détails qui caractérisent *La Guerre des Etoiles* sont parfaitement impossibles : les sons dans l'espace, les vaisseaux qui se déplacent en complète violation des lois des mécaniques Newtoniennes, etc...

Cela ne signifie pas que *La Guerre des Etoiles* a tort ; cela revient simplement à dire que puisque La Guerre des Etoiles se moque de la science, vous devriez faire de même. Si vos joueurs commencent à vous poser des question embarrassantes à propos des principes qui régissent l'hyperpropulsion et les répulseurs, ou au sujet de la crédibilité d'une planète que vous avez inventée, dites-leur de ne pas s'arrêter à ces détails ou abreuvez-les de charabia pseudo-scientifique jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits. Dans *La Guerre des Etoiles*, tout est possible, pourvu que cela permette d'imaginer une bonne histoire ou de réaliser des effets spéciaux intéressants. L'hyperpropulsion fonctionne parce qu'il est nécessaire de disposer d'un moyen de transport interstellaire pour qu'un empire galactique puisse exister. Les répulseurs marchent parce qu'ils donnent lieu à de bons effets spéciaux. Quelle que soit la planète que vous inventiez, elle est toujours possible, parce que vous êtes le maître de jeu. Et si vous dites qu'une planète existe, elle existe.

En contrepartie, ne violez jamais de façon éclatante les lois scientifiques. Comme vos joueurs doivent pouvoir "croire" à ce qui leur arrive pour apprécier une partie, faire une chose qu'ils savent parfaitement être impossible, ne sera pas bénéfique à l'aventure. Si un objet tombe vers le ciel, vous feriez mieux alors d'avoir une bonne raison à fournir pour expliquer comment cela se peut.

• *La superscience*. La superscience est un autre genre de la science-fiction. Comme c'est le cas pour le space opera, elle ne prête pas une grande attention aux lois scientifiques. Mais la superscience a quand même pour sujet la Science. Dans ses histoires, les héros inventent toujours un nouveau gadget qui leur permet de vaincre l'envahisseur extra-terrestre ou de repousser leur adversaire. Le héros superscientifique type est toujours un mécanicien ou un bricoleur.

Dans *La Guerre des Etoiles*, les personnages n'inventent jamais de nouveaux appareils, en tout cas, pas plus que vous n'inventez un nouvel usage pacifique de l'énergie atomique chaque week-end. Ils utilisent les appareils qui existent dans leur univers. Le scénariste (ou le maître de jeu) peut très bien recourir à un engin que le public n'a jamais vu auparavant, s'il en a besoin pour son histoire. Mais les personnages, eux-mêmes, n'inventent jamais quoi que ce soit.

Dans le cadre de vos parties, comme dans *La Guerre des Etoiles*, les personnages devraient considérer la science et la technologie qui les entourent comme étant des choses acquises. Ils peuvent acheter et réparer leur équipement, mais inventer quelque chose d'entièrement nouveau est au delà de leurs capacités.

• *La littérature*. L'exploration de la psychologie humaine, les réflexions sur la nature de l'esprit de l'homme, les discussions portant sur la vie et la réalité... tout ça, c'est bien beau, mais il faut bien le reconnaître : ça n'a rien à voir avec le space opera.

Ce qu'est le space opera

• **C'est beaucoup d'action.** Les intrigues se développent rapidement.

• **C'est beaucoup de combats.** Chaque aventure de *La Guerre des Etoiles* devrait comprendre au moins une (et si possible plusieurs) scènes de combat.

• **C'est la lutte du Bien contre le Mal.** On ne se pose jamais de questions portant sur la morale dans les films, et il devrait en être de même dans vos parties. Les joueurs devraient toujours être les bons et leurs adversaires, des porcs.

• **C'est souvent beaucoup de clichés.** Les personnages secondaires sont (presque) toujours dignes de confiance. Les méchants sont toujours méchants. Les individus neutres se révèlent avoir un coeur d'or (comme Yan Solo), ou être irrécupérablement mauvais (comme Boba Fett). Le bon droit l'emporte toujours. Le héros

séduit toujours la belle jeune fille. Bon, ça va, il n'y a pas toujours que des clichés.

• **Ça se passe sur une grande échelle.** Tout est toujours plus gros, meilleur, plus explosif et plus puissant. La plupart des films se contentent de faire exploser le quartier général des méchants ; dans *La Guerre des Etoiles*, on fait sauter une planète toute entière La plupart des films montrent de grands vaisseaux spatiaux ; dans *La Guerre des Etoiles*, l'Etoile de la Mort est aussi grosse qu'une petite lune. La plupart des films parlent des problèmes vécus par des gens qui ne sont que des grains de sables dans la trame universelle ; les personnages de *La Guerre des Etoiles* sauvent la galaxie.

Vos histoires devraient être conçues à la même échelle. Reportez-vous en page 93 pour avoir quelques idées sur la façon de procéder pour donner une sensation de grandeur.

Par principe, ne laissez jamais rien être énorme, si vous pouvez le rendre monstrueux ; ou petit, s'il peut être infinitésimal. Concevez des aventures dans lesquelles les joueurs sauvent des planètes, pas des villages ; voyagent sur des années-lumières, pas sur des kilomètres ; combattent des monstres gros comme la Méditerranée, pas des créatures de 3 mètres seulement.

Synopsis

Donc, vous avez une idée d'aventure. Que faire maintenant ?

Tout d'abord, écrivez son synopsis. Divisez-le en plusieurs épisodes, organisés chacun autour d'un problème important. Gardez la résolution du problème principal pour la fin de l'aventure. Voici un exemple :

Idée d'aventure : Les joueurs doivent se rendre dans le système de Sayblohn pour se procurer un objet d'art volé qui a une grande importance religieuse pour la race Okfili.

Episode 1 : Se rendre sur la planète Sayblohn. Embuscade des pirates.

Episode 2 : Atterrissage sur Sayblohn. Planète sous occupation impériale. Autorités posent des questions sur les traces de laser de la coque du vaisseau et veulent des témoignages contre les pirates. Joueurs doivent coopérer sans révéler affiliation avec Rébellion (ou refuser et avoir des ennuis).

Episode 3 : Trouver objet d'art. Les personnages vont voir le contact dont nom et adresse ont été fournis par Rébellion. Il est mort. Doivent trouver qui l'a tué.

Episode 4 : Recherche du meurtrier. Localisation de sa base dans les contrées sauvages de Sayblohn.

Episode 5 : Fusillade. Le meurtrier est un pirate. Joueurs peuvent soit le tirer de son repaire, soit prévenir les Impériaux pour qu'ils se chargent de lui et de ses hommes. (S'ils font cela, l'Empire peut entendre parler de l'objet d'art et poser des questions embarrassantes aux personnages).

Conclusion : Faire parvenir en fraude objet d'art jusqu'au vaisseau, sans que l'Empire ne le remarque.

Episodes

Pensez à chaque épisode dans votre synopsis.

En général, les personnages devraient pouvoir se servir de toutes les principales catégories de compétences, au cours d'une même aventure. Aussi, chacune d'elle devrait comprendre, si possible :

• **Un épisode résolu par les armes.** Le combat est amusant et vos joueurs auront envie de se libérer de leurs frustrations en tirant sur les méchants, au moins une fois pendant la partie. Sinon plus.

• **Un épisode avec un combat spatial.** Les combats spatiaux sont des éléments importants de *La Guerre des Etoiles*, et ils devraient se produire fréquemment en cours de partie.

• **Un épisode comprenant une poursuite.** *La Guerre des Etoiles* regorge de poursuites effectuées dans n'importe quel environnement et avec tous les véhicules imaginables.

• **Un épisode exigeant des interactions avec les PNJ.** Les joueurs devraient avoir l'opportunité de jouer leurs rôles et d'utiliser leurs compétences en Marchandage, en Escroquerie, en Commandement et en Bureaucratie.

• **Un épisode proposant une énigme à résoudre.** Il est assez facile de prévoir une situation exigeant un peu de réflexion, et généralement les joueurs apprécient les mystères.

Dans l'exemple ci-dessus, le premier épisode comprend un combat spatial et le second des interactions avec des PNJ, le troisième pose une énigme, le quatrième fait appel aux compétences de Survie et de Recherche (avec peut être une énigme supplémentaire à résoudre) avec probablement une poursuite à la clé, et le cinquième propose une bonne vieille fusillade.

Si votre synopsis ne donne pas la possibilité d'accomplir ces cinq types d'activités, essayez d'imaginer un ou deux épisodes supplémentaires afin de combler les manques. Vous pouvez pratiquement toujours trouver une occasion pour un combat, par exemple : tout ce qui a un peu de valeur doit bien être protégé. L'insertion d'énigmes et de PNJ ne devrait jamais non plus poser de problèmes.

Episodes et parties

Une partie commence au moment où vos joueurs arrivent, et se termine lorsqu'ils s'en vont. Une aventure pourra soit être jouée en une seule partie, soit en plusieurs. La fin d'un épisode est alors le meilleur moment pour faire une interruption (voir page 93), mais il est fréquent que plusieurs épisodes soient joués au cours d'une même partie.

Personnages non-joueurs

Chaque épisode devrait contenir au moins un PNJ intéressant. Même un épisode classique de combat deviendra plus vivant, si un adversaire possède quelques compétences supérieures à la norme ou quelques tours dans son sac. Les autres combattants pourront alors n'être que des figurants qui ne font rien d'autre que tirer et esquiver.

Mais comment peut-ont rendre un PNJ intéressant ?

Apparence distinctive

Si c'est un humain, essayez de penser à un acteur, à un ami ou à une autre personne quelconque à qui il pourrait ressembler. Est-il mince et enjoué comme Peter O'Toole ? Emacié comme Keith Richards ? Bien conservé comme Katharine Hepburn ? Si vous ne voulez pas employer une personne "réelle" comme modèle, notez un ou deux adjectifs pour décrire son apparence : barbu, voluptueux, gros, mince, grand, petit, brun, blond, roux, avec des sourcil broussailleux, etc. Peu importe vraiment quels adjectifs vous choisissez, pourvu que les joueurs aient un "point de départ" leur permettant de se représenter le personnage.

Si c'est un extra-terrestre, essayez de lui imaginer une apparence surprenante et inhabituelle. Il vaut mieux cependant que la morphologie du personnage corresponde à l'environnement dans lequel il évolue (ex : tout ce qui est doté de nageoires devrait vivre dans l'élément liquide). Si vous n'arrivez pas à concevoir vous-même un bon extra-terrestre, empruntez-en un aux films ; il y en a beaucoup qui apparaissent dans la scène du bar ou dans le palais de Jabba, et que l'on ne revoit plus par la suite.

Même si vous employez une race extra-terrestre avec laquelle vos joueurs sont familiarisés (ex : Les Wookiees), pensez à donner à votre personnage quelques signes particuliers : couleur de sa fourrure, forme de ses oreilles, etc.

Façon originale de parler

Les personnages de *La Guerre des Etoiles* s'expriment en employant toutes sortes de tournures et d'accents. Les amiraux impériaux parlent un français très aristocratique. Z-6PO aussi, mais il donne plutôt l'impression d'être un maître d'hôtel affairé. Dark Vador parle de la voix profonde d'un acteur habitué aux drames shakespeariens. Yan Solo s'exprime comme un prolétaire. Tandis que Luke parle comme un adolescent à la mode. Il ne manque pratiquement que les accents régionaux et les tournures vulgaires.

Faites varier vos accents, ainsi que votre vocabulaire. Un savant n'emploie pas les mêmes mots qu'un agriculteur.

Quand vous jouez des extra-terrestres, il vous est possible de mutiler le français de toutes sortes de manières amusantes. Les dialogues avec des extra-terrestres dans "Encore plus sur les PNJ" ci-dessous, vous en donnent de bons exemples. Pensez à la façon dont les étrangers déforment notre langue et poussez à l'extrême leurs défauts d'élocution ; des créatures extra-terrestres qui ne suivent pas les mêmes modes de réflexion que nous, auront certainement plus de difficultés encore à utiliser un langage humain.

Pour vous souvenir de la façon dont s'exprime un extra-terrestre quelconque, vous pouvez avoir intérêt à noter quelques indications ou une phrase typique.

Objectifs personnels

Quand une rencontre se produit entre deux personnes, chacune a généralement une idée bien arrêtée de ce qu'elle compte retirer de l'entrevue. Lorsque les joueurs parlent avec un PNJ, c'est souvent pour obtenir quelque chose de lui : des informations, du matériel ou de l'aide. Mais les PNJ veulent souvent également quelque chose : avoir une conversation intéressante, aider la Rébellion, combattre l'Empire, gagner de l'argent, de la gloire, du pouvoir, des distractions, etc. Si vous savez ce que recherche un PNJ, il vous sera plus facile de l'interpréter. Vous avez donc tout intérêt à prendre des notes concernant ses objectifs personnels.

Compétences

Il est rarement nécessaire de générer un personnage tout entier, avec tous ses codes de compétences et d'attributs. D'ordinaire, vous pouvez vous contenter de noter les codes des compétences dont vous pensez que votre personnage aura besoin. S'il doit employer d'autres compétences que celles-ci, vous pourrez décider de leur code sur l'instant.

Exemple :

Nom : Odeon Farnish.

Profession : Inspecteur des douanes.

Race : Lexlar.

Apparence : Humanoïde couvert de fourrure mesurant 90 centimètres de haut. Il ressemble au "Petit Cousin" de *La Famille Adams*.

Elocution : S'exprime toujours à l'aide d'infinitifs. "Présenter votre passeport maintenant, créature sans poils."

Objectifs : Prêt à être corrompu par des contrebandiers de haut vol. Cherche à obtenir une promotion et, pour cette raison, insiste pour fouiller les sacs de tout le monde, en quête d'infractions mineures. Zélé, mais vénal.

Codes : Recherche : 5D+1, Marchandage : 4D, Escroquerie : 4D, Bureaucratie : 6D.

Encore plus sur les PNJ

Lorsque que vous créez un PNJ, prenez le temps de penser au rôle qu'il joue dans le déroulement de l'intrigue :

Motivation : Le tentacule du Muur s'enroula encore plus étroitement autour de la gorge de Roark Garnet. Ce-dernier porta la main à sa ceinture pour s'emparer de son blaster, mais il n'y était plus ; le Muur l'avait enlevé à l'aide d'un autre de ses innombrables membres. "Je moi te dirrr maintenant, Garnet," siffla le Muur. "Toi mauvais contrebandier. Trrr mauvais. Mettre Mogroch colère."

Roark hoqueta, "Mogroch, attends. Je..."

"Pas attendre!" éructa le Muur. "Attendre assez longtemps. Deux jours, Garnet. Deux jours, 10000 crédits. Deux jours à vivre pour toi." Il émit un rire sifflant. Ses tentacules remuant comme des cordes, il secoua énergiquement Garnet, avant de l'envoyer voler au travers de la pièce. L'extra- terrestre était sorti et avait déjà emprunté le tube-grav, avant même que Garnet ne puisse s'asseoir, haletant et se frottant le cou.

Source d'information : Roark observait avec fascination alors qu'un insecte positionnait la chope sous le distributeur, qu'un autre manoeuvrait le levier et qu'un troisième emportait ses crédits. "Ainsi, humain questionne d'un nommé Farseeker,"ils s'inclinèrent à l'unisson, produisant des sons en frottant leurs pattes les unes contre les autres. Ils produisaient une sorte de concerto pour violon et langage. "Peut-être Farseeker vite revenir."

"Quand ? Avec qui était-il ? A-t-il dit..."

"Tss. Tss. Zssss." Deux des sauterelles poussèrent ensemble la chope au travers du comptoir jusqu'à Garnet. "Mémoire manque. Depuis que six soeurs de cerveau-ruche perdues, beaucoup moins mémoire centrale, mémoire très faible."

"Ah," dit Roark, et il plaça une pile de pièces de dix centimètres de haut sur le comptoir. "Peut-être cela vous rendra-t-il un peu de mémoire ?" Un insecte propulsa les pièces une par une derrière le comptoir, jusque dans un tiroir maintenu ouvert par un autre de ses congénères.

"Tss. Oui. Farseeker parti sept heures depuis maintenant. Accompagné par extra-terrestre de modèle inconnu..."

Obstacle : Le Wookiee gronda "Rehntraaaaa", tout en écartant rudement Roark de la porte.

"Eh bien, excusez-moi," dit Roark, "mais je suis censé rencontrer..."

La petite créature assise sur l'épaule du Wookiee, et que Roark avait pris pour un animal familier, gazouilla alors : "Urartu a dit : ni humains, ni Droïds. J'ai bien peur que tel soit le règlement du Club du Mépris Souverain."

Comique de service : "Maintenant," gronda Roark à l'adresse de M-6PO qui venait de se débarrasser de ses liens. "Fais-le maintenant!"

"Mais messire," répondit le Droïd, "je ne suis pas programmé pour attaquer les créatures intelligentes."

"Droïd, écoute-moi! Prend juste l'étole de plume et enroule-la autour de ses fentes respiratoires. Il dort! Il ne remarquera rien! Tu n'as pas besoin de l'attaquer. C'est facile."

"Oh la la. Oh pauvre de moi. Que penserait Maître Jarstein s'il me voyait ? Faire du mal à une autre créature..." M-6PO ramassa l'étole et la tint délicatement. "Je suppose que les circonstances l'exigent." Le Droïd traversa la cellule d'un pas déterminé et s'approcha du garde endormi. Maintenant l'étole au dessus de celui-ci, il recommença à parler : "Monsieur ? Excusez-moi, monsieur ? Est-ce que cela vous dérangerait si je..."

Roark émit un gémissement étranglé, tandis que le garde s'éveilla instantanément.

Elément d'ambiance : Alors que Roark s'éloignait de l'astroport, un extra-terrestre ressemblant à un lézard d'un mètre cinquante de haut s'approcha de lui. "Bienvenue à Shpee, sser Monssieur. Besoin d'hôtel ? Connait tous bons resstauranthss. Moi guider ? Les sssites hisstoriques ? Louer sssoeur ? Tarifs horaires."

Rebondissements

Il est toujours bon de ménager une surprise ou deux dans une aventure. En début de partie, vous devez fournir suffisamment de renseignements aux joueurs pour qu'ils puissent élaborer intelligemment leurs plans, mais le scénario sera bien plus intéressant, si vous gardez secrètes quelques informations que vous ne leur révélerez que plus tard. En effet, si vous parvenez à introduire un rebondissement dans chaque épisode, vous aurez une aventure qui maintiendra vos joueurs en haleine.

Généralement, les rebondissements sont provoquées par un manque d'information. L'inattendu se produit alors, à moins qu'il ne se passe pas ce que les joueurs avaient prévu.

Trouver de bons rebondissements exige de l'imagination et de la réflexion. Il vous faudra fournir quelques efforts, mais voici quelques suggestions pour vous aider.

• Dans la plupart des aventures, les joueurs sont opposés à un adversaire bien précis : l'Empire, un amiral, un pirate, un chasseur de prime, ou quelqu'autre "méchant". Bien sûr, cet ennemi a des projets qui lui sont propres, et que les joueurs ne découvriront que quand ils commenceront à se réaliser. Les aventures statiques comme "Percée Rebelle", dans lesquelles les Impériaux se contentent de réagir et ne prennent pas d'initiatives contre les

joueurs, devraient être l'exception, plutôt que la règle. Employer un méchant pour ménager des surprises à vos joueurs est un moyen commode pour faire rebondir l'action.

• Les "changements de direction" sont également de bons facteurs de rebondissements. Les joueurs croient d'abord poursuivre un certain objectif, mais soudain, en plein milieu de l'aventure, ils découvrent qu'ils doivent accomplir autre chose. Ils pourront avoir été trompés par l'état-major de la Rébellion, mais le plus souvent la Rébellion ne disposant que d'informations incomplètes, les joueurs apprendront des détails imprévus en cours de scénario. **Exemple :** Les joueurs reçoivent l'ordre de partir à la recherche d'un vaisseau-courrier impérial qui a disparu alors qu'il transportait des informations importantes. S'ils peuvent le retrouver, ces informations pourront être très utiles à la Rébellion. Au cours de l'aventure, les joueurs découvrent soudain que le vaisseau a été détruit par une race extra-terrestre inconnue jusqu'à présent et ils doivent alors chercher à établir des relations pacifiques avec elle.

• La mission est en fait un piège amorcé par des informations fausses communiquées intentionnellement aux Rebelles par l'Empire (ex : la bataille d'Endor).

• La mission a été organisée sur la base d'informations incomplètes, superficielles ou périmées.

• Les véritables adversaires des joueurs ne sont pas ceux qu'ils croient. Dans l'exemple d'aventure dont le synopsis a été fourni plus haut, l'Empire n'a pas connaissance de l'objet d'art Okfili et ne s'y intéresse donc pas, contrairement à ce que pourraient être amenés à penser les joueurs. Par contre, ce sont des pirates qu'ils n'ont jamais rencontrés qui le convoitent.

• Une information cruciale n'est pas disponible. Le correspondant rebelle a disparu ou est mort. A moins que l'état-major de la Rébellion ne déclare aux joueurs : "Nous ne vous révélons pas l'objectif de cette mission, car nous ne voulons pas que ce renseignement tombe aux mains des Impériaux si vous êtes capturés." Il se peut également qu'un officier PNJ accompagne les joueurs et que lui seul connaisse tous les détails ; s'il meurt au cours des premiers épisodes, les joueurs se demanderont alors ce qu'ils doivent faire. Quoi qu'il en soit, si vous choisissez d'être mystérieux, vous serez obligé de glisser des indices révélateurs tout au long de l'aventure.

Décors

Vous vous rappelez cette scène du premier film, quand, tournant le dos à la caméra, Luke Skywalker contemple la surface désertique de Tatooine illuminée par la clarté de deux soleils ? Grâce à une simple surimpression, le metteur en scène nous fait comprendre : voici un monde extra-terrestre. C'est ça la science-fiction.

Les histoires racontées dans *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle* sont tout à fait classiques : ce sont des histoires de désir, de convoitise, de folie, d'amour et de courage. Il est très souvent possible d'emprunter des intrigues et des personnages à des romans policiers, historiques ou d'Heroic Fantasy. Ce qui donnera un côté incontestablement "science-fiction" à vos aventures, c'est leur cadre.

Les histoires de *La Guerre des Etoiles* ont pour arrière-fonds les cieux stellaires ou les paysages étranges de planètes extra-terrestres. Le décor n'est peut être qu'un décor, mais c'est lui qui donne à l'histoire sa plénitude.

Lorsque vous concevez une aventure, prêtez une attention toute particulière au cadre dans lequel elle se déroulera. Prenez le temps d'imaginer un monde étranger ou un lieu inattendu. Dans l'idéal, chaque épisode devrait avoir son propre décor original.

Ce sont les petits *détails* qui rendent crédibles un décors. Supposons, par exemple, que les joueurs rencontrent un vaisseau extra-terrestre :

Mauvais décor : Euh, le vaisseau est, euh, tout doré. Et puis ses commandes semblent bizarres. Il y a des inscriptions indéchiffrables sur son tableau de bord.

Bon décor : Le vaisseau est un ovoïde, dont la surface noire et lisse est parsemée, ça et là, de protubérances. Tandis que vous vous en approchez, vous voyez apparaître sur son flanc une ouverture qui s'agrandit à la façon d'un diaphragme. Elle est entourée de replis qui pourraient bien être des muscles.

...et vous découvrez le poste de pilotage. En tout cas, vous pensez qu'il s'agit du poste de pilotage. Autour de vous, l'air crépite en produisant un bourdonnement sourd qui vous rappelle un orage lointain ou un avion supersonique volant à très haute altitude. Il n'y a aucune commande visible.

La plupart des aventures ont pour cadre une planète quelconque. Bien ; maintenant, il vous faut décider *à quoi ressemble cette planète*. Les films ont l'habitude de n'employer qu'un seul type de terrain et de le généraliser : Tatooine est ainsi une planète entièrement désertique, dont l'écologie et la culture rappellent à la fois le Sahara, un souk marocain et le sud-ouest des Etats-Unis. Rien qu'en prononçant les mots "planète désertique", vous faites surgir des images de nomades barbares, de plaines desséchées, de mers de sable, de pluies rares, de plantes vivaces, d'oasis éparpillées et de marchés miteux.

De même, Yavin est une planète de jungle. La lune d'Endor est "forestière" et Hoth est un monde de glace. Vous pouvez ainsi choisir n'importe quel type de terrain et le généraliser.

Vous pouvez aussi vous inspirer d'un aspect de notre monde et le transformer. Imaginez une planète qu'un soleil rouge nimberait d'une couleur sanglante. Sa végétation pourrait également être rougeâtre, ce qui lui donnerait un aspect noir sous la lumière écarlate de l'astre du jour. Peut-être qu'elle abrite une civilisation aquatique et que les humains seront alors contraints de revêtir des tenues de plongée pour entrer en contact avec elle. Il est également possible que sa gravité soit bien inférieure à la normale et que des véhicules à pédales constituent le principal mode de transport.

Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'un détail, d'un élément extra-terrestre, pour faire comprendre aux joueurs qu'ils ne sont pas dans le Poitou. Si vous pouvez ensuite introduire cet élément dans votre aventure, tant mieux. Les joueurs auront peut-être du mal à repérer une embuscade dans la lumière rougeâtre. Ils pourront aussi avoir à poursuivre leurs adversaires avec des avions à pédales. Vous passerez certainement un moment agréable à réfléchir à ces possibilités.

Motivation

Très bien. Vous avez écrit le synopsis de votre aventure, vous avez détaillé quelques PNJ, vous avez prévu un ou deux rebondissements inattendus et vous avez réfléchi aux décors que vous allez employer. Que reste-t-il à faire ?

Maintenant, il va vous falloir décider des raisons pour lesquelles vos joueurs vont se retrouver impliqués dans l'aventure. Quelle sera leur motivation ?

Dans *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*, les aventures peuvent avoir des objectifs typiques comme : enrôler de nouveaux alliés dans la Rébellion, contrecarrer une opération impériale, voler des plans secrets à l'Empire, ou effectuer un raid sur une base ennemie. Comme les personnages des joueurs appartiennent tous à la Rébellion, leur motivation sera d'accomplir des actes qui profitent à cette dernière ou qui portent un coup dur à l'Empire.

Les motivations des personnages peuvent également être fournies par leurs intérêts personnels ou par les relations qui existent entre-eux. Si vous offrez à un Contrebandier la possibilité de régler toutes les traites qu'il doit sur son vaisseau, ou si vous permettez à un Hors-la-Loi de venger la mort de ses enfants, ou encore si vous proposez à un Etudiant Extra-Terrestre le moyen d'en apprendre plus sur la Force, il y a fort à parier que ces personnages sauteront sur l'occasion et persuaderont leurs compagnons de venir avec eux. De même, s'il existe des liens solides entre deux personnages, si l'un est capturé ou menacé, l'autre aura de bonnes raisons d'agir.

D'ordinaire, il suffira de dire à vos joueurs que la Rébellion souhaite qu'ils partent à l'aventure, pour qu'ils s'exécutent aussitôt. Quoi qu'il en soit, se servir de leur passé ou de leurs affinités peut donner lieu à des scénarios plus intéressants. Vous pourrez le faire plus facilement que les aventures que nous publions, parce qu'il vous est possible de tailler vos histoires sur mesures pour les personnages de vos joueurs.

Se préparer à l'aventure

Vous avez fait le synopsis de votre aventure, vous avez déterminé les motivations de vos joueurs, et pris des notes concernant les PNJ, les décors et les péripéties de chaque épisode. La dernière chose qu'il vous reste à accomplir, c'est rassembler les scripts, les cartes et autres accessoires que vous emploierez en cours de partie.

Scripts

Les scripts permettent d'introduire facilement les joueurs dans une aventure, tout en leur révélant des informations sans se fatiguer. Vous pouvez donc envisager d'écrire vos propres scripts et d'en faire des photocopies pour vos joueurs. Adaptez les dialogues aux personnages qui devraient jouer cette aventure. Si vous ne savez pas avec précision qui ils seront, essayez d'imaginer des dialogues généraux. de telle sorte que n'importe quel personnage puisse les lire.

Cartes

En donnant des cartes et des plans aux joueurs, vous les aiderez à visualiser les situations. Il est toujours bon de faire un croquis d'un lieu où un combat est susceptible de se produire. Vous apprécierez certainement aussi d'avoir une carte représentant la planète sur laquelle se passe l'aventure. Préparez également quelques plans à plus petite échelle.

Il est souvent pratique de préparer deux exemplaires de chaque carte : un pour vous-même, indiquant ce qui se passe vraiment ; et un pour les joueurs, ne montrant que ce que leurs personnages savent ou croient savoir.

Accessoires

D'autres types d'accessoires seront également bienvenus. Voir page 93.

Récompenses

Enfin, la toute dernière chose à faire, c'est de décider quelles récompenses les personnages retireront de l'aventure. En général, chaque joueur devrait gagner entre 3 et 10 points de compétence. Pour en savoir plus, reportez-vous à la page 94.

De surcroît, prenez en considération d'autres récompenses potentielles. Pour certains joueurs, l'argent est important et un bénéfice matériel est une éventualité alléchante. Par contre, d'autres préféreront bien plus découvrir des indices et des rumeurs concernant un maître qui pourrait leur enseigner les pouvoirs de la Force, ou leur permettre de développer leurs compétences actuelles. Une jolie pièce d'équipement peut également être intéressante.

Une fois que vous aurez déterminé les récompenses que vous accorderez à vos joueurs, vous serez pratiquement prêts pour jouer. Vous avez maintenant en votre possession toute une série de notes écrites et mentales, de cartes grossières et peut être un synopsis rédigé. C'est vraiment tout ce dont vous avez besoin pour maîtriser une aventure ; le reste est dans votre tête. Si vous le souhaitez, vous pouvez décrire plus en détail chaque épisode, comme nous le faisons pour les aventures que nous publions. Mais, par certain aspects, cette démarche pourra se révéler plus contraignante que véritablement utile ; la créativité de vos joueurs fera qu'aucun épisode ne suivra exactement le déroulement que vous avez prévu, et vous aurez alors perdu inutilement du temps à vous préparer.

Chapitre trois "Percée Rebelle"

Une aventure pour *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*

Introduction des joueurs

Alors comme ça vous voulez rejoindre l'Alliance, hein ? La vie d'un Rebelle n'est pas des plus faciles. Mal équipés, surclassés en nombre, pourchassés et dépourvus de refuge, les Rebelles doivent constamment affronter ou éviter les forces de l'Empire. Ils n'ont d'ailleurs pratiquement aucune chance de gagner. L'Empire peut intervenir presque n'importe-où et sa puissance est irrésistible.

Malgré cela, partout dans la galaxie, des gens courageux comme vous s'enrôlent dans la Rébellion, déterminés à mettre un terme à l'expansion de la Tyrannie. Vous devez rejoindre l'Alliance Rebelle. Mais comment ? Où ? Quand ?

Cette aventure vous offre, ainsi qu'à quelques autres joueurs, la possibilité de le faire dans un endroit désolé appelé Mesa 291. Ce ne sera pas facile et il est fort possible que cela ne se passe pas comme vous l'aviez prévu. Le résultat dépendra de la façon dont vous et vos amis réagirez, de votre ingéniosité, de la précision de vos tirs et, sans doute, de la vitesse à laquelle vous courrez!

Avertissement!

Seul le maître de jeu (MJ) devrait lire cette aventure avant de la faire jouer. Si vous avez prévu d'incarner un personnage joueur (PJ) dans ce scénario, ne lisez pas au delà de ce paragraphe. Une grande partie de l'amusement que peut procurer une aventure provient du fait que l'on ne sait pas ce qui va se passer. Les joueurs qui continueront à lire se gâcheront leur plaisir en éliminant le suspens, la surprise et l'excitation provoquée par l'inconnu, rencontrés dans cette aventure.

Introduction du maître de jeu

Préparation de la partie

Avant que vous (le maître de jeu) ne commenciez à faire jouer cette aventure, lisez-là entièrement, tout spécialement si vous n'avez jamais maîtrisé une partie de jeu de rôle auparavant. Elle n'est pas longue et si vous la lisez à l'avance, vous saurez toujours ce qui va se produire et comment va évoluer l'intrigue. De cette façon, vous serez mieux préparé quand vos joueurs entreprendront une action imprévue ; ce qu'ils feront certainement. Lorsque vous serez prêt à jouer, aides vos joueurs à choisir leurs fiches de personnages (ils les trouveront entre les pages 123 et 138) et à les personnaliser en accord avec les règles présentées pages 7 et 8.

Ensuite, aidez-les à réfléchir aux rapports existant entre eux, en suivant les conseils donnés aux pages 8 à 10. Chaque PJ devrait au moins en connaître un autre avant que l'aventure ne débute. Rappelez-vous que pour l'aventure "Percée Rebelle", aucun des PJ n'est actuellement un membre actif de l'Alliance.

Les PJ commencent cette aventure sans beaucoup d'équipement. Passer les barrages impériaux avec des armes ou d'autres objets de contrebande revient à demander à purger une longue peine dans les mines d'épices de Kessel. Néanmoins, ils peuvent avoir sur eux des objets personnels, tels que des vêtements, des tiges lumineuses (torches électriques) ou des macro-jumelles, mais cela doit se limiter à ce qu'il est raisonnablement possible de transporter dans un petit sac à dos. Employez l'équipement standard indiqué sur chaque fiche de personnage, mais retirez-en les armes et tout autre objet trop puissant avant que la partie ne commence.

Matériel d'aventure

Dés et papier. En plus de fiches de personnages, vous aurez besoin de nombreux dés à six faces, de crayons et de quelques feuilles de papier pour prendre des notes ou pour faire des croquis représentant ce que voient les PJ.

Plans. Vous aurez également besoin des trois plans présentés en page 113. Ils représentent les niveaux supérieurs de Mesa 291, une mine abandonnée de la planète Bothan. Ces plans sont destinés à n'être vus que par vous, puisque les joueurs ne devraient pas connaître la topographie de la mine avant de l'avoir explorée. Ces plans montrent la mine telle qu'elle est aujourd'hui, y-compris les éboulements et les positions occupées par les soldats impériaux. En cours de partie, utilisez-les pour suivre les déplacements des PJ. Quand ils se faufileront ou courront au travers des tunnels, notez leur position avec un crayon. Les numéros portés sur la carte indiquent les lieux où doivent se produire des rencontres, alors que le Droïd conduira les PJ. La structure linéaire du "chemin de Déo" fait de "Percée Rebelle" une aventure courte et prête à jouer, sans que le maître de jeu ait besoin d'effectuer un travail de préparation supplémentaire. Des MJ expérimentés voudront peut-être développer ce scénario. Reportez-vous alors en page 108 pour savoir comment ajouter des rencontres supplémentaires et quelles options sont possibles dans Mesa 291.

Script. Vous emploierez le script présenté en page 114 afin que votre aventure démarre rapidement et que vos joueurs se mettent dans la peau de leurs personnages. Photocopiez-le et distribuez-en un exemplaire à chaque joueur, ou alors, contentez-vous de réunir tout le monde autour du livre quand le moment sera venu de le lire.

Présentation de l'aventure

Un agent rebelle du nom de Tiree (prononcez "Taïrie") a demandé aux PJ de le retrouver à Mesa 291 sur la planète Bothan. Il a promis de les-y rejoindre et de les emmener ensuite en navette

jusqu'à une base rebelle où il leur sera possible de s'engager dans l'Alliance. Malheureusement, le Bureau de la Sécurité Impériale (BSI) a percé à jour la véritable identité de Tiree. Conscient du péril, ce dernier a laissé à la mine son fidèle Droïd astromec, DO-R2 ("Déo"), ainsi qu'un peu de matériel. Puis, il s'est envolé avec sa navette afin d'éloigner de Mesa 291 les forces impériales lancées à ses trousses.

Tiree a réussi à gagner du temps pour les PJ, mais pas beaucoup. Un agent particulièrement rusé du BSI, nommé Barezz, a deviné que Tiree recrutait pour le compte de la Rébellion. Il a immédiatement conduit des troupes de choc de l'Empire jusqu'à la mine afin de capturer tous les Rebelles qu'il pourrait y trouver. Evidemment, les Impériaux arriveront juste après les PJ. Pour survivre à cette aventure, avant même de pouvoir rejoindre l'Alliance Rebelle, ces derniers devront se débarrasser des soldats impériaux et trouver un vaisseau qui leur permettra de s'échapper, quelque part dans la mine.

Mesa 291 est une mine d'Iridium abandonnée depuis longtemps, qui a été dévastée par une terrible catastrophe, il y a de cela deux générations. Depuis cette époque, un incendie plasmatique ravage ses niveaux inférieurs. Des explosions secouent en permanence la mine qui s'étendait jadis sur 500 niveaux en dessous de la surface planétaire. En fait, seuls les cinq niveaux supérieurs sont encore praticables. Mais, à partir du deuxième sous-sol, les couloirs sont extrêmement instables et peuvent s'effondrer à tout instant.

Episode Un : Le chemin de Déo

Résumé

Cet épisode fera découvrir Mesa 291 aux PJ et leur exposera la situation désespérée dans laquelle ils se trouvent. Ils rencontreront D0-R2, alias "Déo", le Droïd astromec de Tiree. Déo est le PNJ principal de cette aventure. Il est là pour l'humour, la frustration des joueurs, et parce qu'il connaît les coordonnées de la base rebelle et un chemin conduisant jusqu'à l'endroit où est cachée une navette de secours... en tout cas c'est ce qu'il croit.

Démarrez l'aventure

Employez le script de la page 114 pour faire démarrer cette aventure. Il vous permet de commencer rapidement la partie et aide vos joueurs à entrer dans la peau de leurs personnages. N'hésitez-pas à en faire autant de copies que nécessaire, afin que chaque joueur en ait son propre exemplaire. Vous pouvez aussi leur faire lire le script dans le livre.

Assignez un rôle du script à chaque joueur (tel que "1er Rebelle", "2ème Rebelle", etc.). Si vous avez six joueurs, chacun pourra en lire une partie. Si vous n'en avez que cinq, il y en a un qui devra lire les répliques du 4ème et du 6ème Rebelles. Enfin, si vous n'avez que quatre joueurs, un autre devra également lire deux textes, ceux du 3ème et du 5ème Rebelles.

De votre côté, vous aurez à lire les dialogues précédés par "MJ". Vos répliques décrivent ce que les joueurs entendent et voient, y-compris un message holographique de Tiree, l'agent rebelle. Aidez les joueurs à interpréter leurs personnages en leur donnant l'exemple. Employez une voix différente quand vous lirez les déclarations de Tiree et émettez des bip-bips quand vous jouerez DO-R2.

Quand vous serez prêts, commencez à lire le script, et votre aventure prendra son envol! Une fois que vous aurez fini, débutez en jouant la Rencontre 1, ci-dessous.

Rencontre 1 : Des soldats impériaux!

Les PJ commencent à l'endroit marqué "1" sur le Plan 1 de la page 113. Laissez quelques minutes aux joueurs pour décider ce qu'ils veulent faire, mais entretenez leur nervosité en produisant de temps à autre des bruits de soldats impériaux. Fouillant précautionneusement les tunnels, ces soldats mettront dix minutes à les atteindre. Pendant ce temps-là, les PJ peuvent élaborer un plan de défense, tendre une embuscade, trouver un endroit où se cacher, commencer à chercher leur navette, etc. De toute façon, ils devraient rapidement réaliser que les soldats impériaux sont beaucoup plus nombreux qu'eux et que leur seule chance de survie consiste à trouver le vaisseau et à éviter d'être capturé en le cherchant.

Les PJ devraient également examiner les caisses de matériel que Tiree a laissées à leur intention. Il vous faudra peut-être leur rappeler qu'elles existent. Un bon moyen pour ça sera de leur dire que Déo roule jusqu'aux caisses et produit des "Houp! Houp!" puissants. Quand les joueurs les ouvriront, ils découvriront des quantités de matériel. Décrivez-leur alors leur contenu tel qu'il est répertorié ci-dessous, et laissez-les faire le partage. Assurez-vous que chaque joueur note bien sur sa fiche ce que son personnage récupérera. Ne passez cependant pas trop de temps à cela. Rappelez-leur que les soldats impériaux se rapprochent de seconde en seconde.

L'équipement de Tiree

Sept combinaisons de vol. Changer maintenant de vêtement serait chercher à être capturé, mais les combinaisons peuvent éventuellement servir de leurres, de civières, de filets, etc...

Six casques-communicateurs. Quiconque porte un tel casque, peut communiquer avec une personne qui en porte un également dans un rayon de 10 kilomètres. Les soldats impériaux peuvent recevoir la fréquence à laquelle ils émettent, tandis que les PJ ne peuvent pas épier leurs conversations. Néanmoins, un personnage inspiré peut réussir à modifier un de ces casques pour intercepter les messages des communicateurs impériaux en effectuant un jet d'attribut Mécanique (facteur de difficulté 20). Ce bricolage prendra 3D minutes.

Cinq cordes de dix mètres. Chacune est munie d'un grappin rétractable à l'une de ses extrémités et peut supporter un poids de 1000 kilos, ce qui représente plus que tous les personnages et le Droïd R2 réunis. Les cordes peuvent être reliées les unes aux autres.

Quatre tiges lumineuses. Chacune éclaire environ 20 mètres de tunnel. L'une d'entre-elle tombera en panne dès sa première utilisation. Pour déterminer laquelle, lancer un dé pour chaque tige : celle dont le score sera le plus élevé s'éteindra au cours de la Rencontre 2, ci-dessous.

Six pistolets-blasters. Leurs numéros de série ont été effacés au laser.

Vingt chargeurs de blasters. Un blaster devrait se retrouver à court de munitions à un moment critique au cours d'une fusillade. Le recharger demandera de faire un jet de Dextérité (facteur de difficulté 5).

Quatre grenades fumigènes. Chacune remplit une portion de 10 mètres de tunnel avec une fumée noire et épaisse. Comme ni les PJ, ni les soldats impériaux, ne peuvent voir au travers de cette fumée, viser devient plus difficile. Augmentez les facteurs de difficulté des blasters de 5.

Quatre grenades. Voir description page 49.

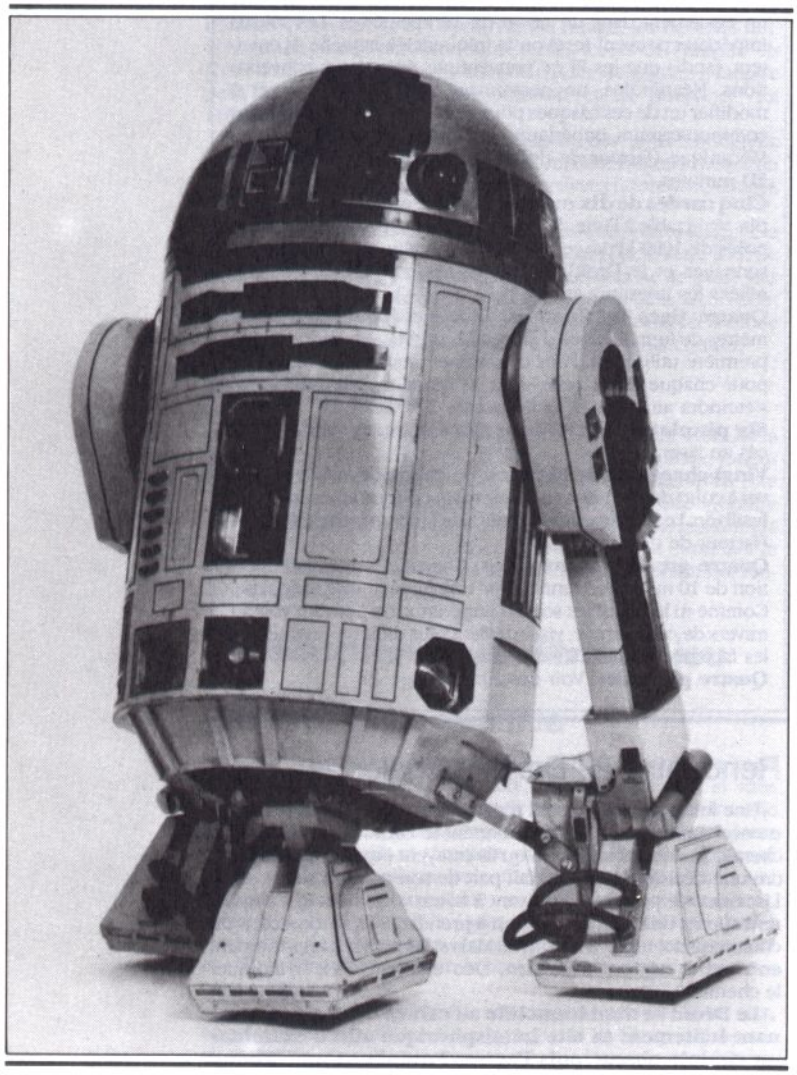
Rencontre 2 : Dans les galeries

Une fois que les PJ se sont répartis l'équipement, l'action commence vraiment. Qu'ils questionnent le Droïd pour savoir quel chemin ils doivent suivre ou qu'ils essayent eux-mêmes de prendre une décision, Déo leur fait part de son opinion sur ce sujet. Lisez alors le paragraphe suivant à haute voix, si les PJ s'enquièrent auprès de lui de la direction à prendre. S'ils foncent dans un couloir quelconque, il les suivra. Mais si les personnages tournent en rond et ne vont nulle part, Déo essayera de leur indiquer le chemin.

Le Droïd se tient immobile au centre de la pièce, tournant lentement sa tête hémisphérique afin d'examiner un couloir obscur puis l'autre. Produisant un "Whoup

Die Dou" serein, il se renverse un peu en arrière, tout en mettant sa jambe rétractable au contact du sol. Il roule jusqu'à la galerie par laquelle vous êtes entrés, mais s'arrête en entendant les voix des soldats impériaux qui se répercutent le long des parois. Poussant un "Ouou-ouou!" plein d'effroi, Déo se précipite alors dans la seconde galerie. Depuis l'obscurité, il produit des bip-bips impatients, exprimant clairement qu'il vous attend.

Le Droïd connaît un chemin sûr conduisant jusqu'à la navette cachée, elle passe par les ascenseurs du tunnel d'entrée. La route qu'il emprunte est indiquée en gris sur la carte. La plupart des rencontres de cette aventure se produisent le long de ce trajet. Si les PJ changent d'itinéraire, déplacez les rencontres afin qu'elles se produisent à peu près dans le même ordre que prévu, où que se trouvent les PJ. Au cours de la Rencontre 4, les joueurs découvrent que les soldats impériaux ont installé un blaster-mitrailleur moyen juste en face des ascenseurs! Après avoir fait cette découverte, Déo mènera joyeusement les PJ au travers des tunnels en direction du puits principal, ne montrant qu'occasionnellement des signes de confusion ou d'indécision. A partir de cet instant, bien sûr, il essayera de trouver un chemin menant à la caverne.



Episode Deux : Une dangereuse balade

Résumé

Au cours de cet épisode, les PJ seront confrontés à une attaque de Mynocds, traverseront le champ de tir d'un canon-blaster, seront pris sous un éboulement, échangeront des tirs avec des soldats impériaux et allumeront un incendie plasmatique. Tandis que ces rencontres se produiront, Barezz tourmentera les PJ en les menaçant par l'intermédiaire du système de haut-parleurs de Mesa 291. Enfin, ils arriveront au bord de l'un des trous les plus profonds que l'homme ait jamais creusé dans toute la galaxie.

Rencontre 3 : Le nid de Mynocks

Dans cette portion de galerie, des câbles et des lignes électriques dénudées pendent du plafond comme les entrailles d'un animal blessé. Des éclairs d'énergie et des craquements indiquent que le réseau électrique de la mine agonisante est encore alimenté. Les piliers et les poutrelles de formex qui jaillissent du plafond et des parois projettent des ombres étranges (si les PJ utilisent des tiges lumineuses). Déo s'arrête un instant, emplissant l'air du tunnel d'un "Oouou" très doux. Puis il commence à rouler lentement en avant, inspectant de droite et de gauche avec son récepteur infra-rouge.

Les PJ surprennent trois Mynocks qui se sont nichés dans cette section de tunnel. Ces créatures parasites faites de silicone ressemblent à des raies-mantas géantes. Elles font partie des rares formes de vie qui peuvent subsister en plein espace. Elles s'attachent souvent aux câbles électriques des vaisseaux spatiaux qui passent à leur portée. Les trois Mynocks sont en train de se repaître des câbles de Mesa 291. Ils attaqueront d'instinct pour protéger leur territoire et pour obtenir de nouvelles sources d'énergie : Déo et les blasters des PJ! Un Mynock se jettera sur le Droïd, tandis qu'un second attaquera le PJ en tête du groupe. Le troisième attendra un round, avant de passer à l'attaque, profitant ainsi de la confusion.

Lisez le texte ci-dessous pour décrire l'attaque.

Poussant des cris forts et perçants, deux créatures se laissent tomber du plafond dans une pluie d'étincelles bleues! Leurs ailes noires et cuirassées battent puissamment l'air tandis qu'elles se jettent sur Déo et le premier personnage du groupe.

Que faites-vous ?

Les PJ doivent réussir un jet de Dextérité en opposition avant de tenter de faire quoi que ce soit, avant que les Mynocks atteignent leurs cibles. Les caractéristiques des créatures sont données ci-dessous. Faites un jet de dés pour déterminer si elles réussissent leurs attaques, conformément aux règles de combat rapproché de la page 49. Leur facteur de difficulté est de 5. Si un Mynock attache la ventouse-suçoir qui lui tient lieu de bouche à Déo ou à un blaster, il absorbe rapidement la moitié de l'énergie qu'il contient. Ce qui aura pour conséquence de laisser le Droïd dans un état de grande faiblesse et de confusion, et le blaster bien prêt de manquer de munitions. Si les Mynocks restent attachés deux rounds supplémentaires, blaster et Droïd seront vidés de toute leur énergie. Les PJ pourront alors recharger Déo avec un câble à haute-tension et un jet de Technique de difficulté moyenne (15 ou plus).

Tirer sur un Mynock accroché à Déo ou à un personnage demande un jet de 10 ou plus. Un tir manqué atteindra le personnage agressé et il faudra effectuer le jet de dommages. Un jet de compétence en Races Extra-Terrestres de 10 ou plus permettra d'identifier ces créatures.

Mynocks : VIG 1D ; DEX 3D ; Dommages : Griffes 1D et Morsure 2D.

Rencontre 4 : Le blues du blaster lourd

Pressé d'atteindre les ascenseurs situés près de l'entrée, Déo conduit les PJ jusqu'à la galerie principale. Evidemment, il ne sait

Jouer Déo

Le Droïd de Tiree, DO-R2, est un magnifique artifice vous permettant de donner des directives, des conseils et des informations aux joueurs. En outre, il ajoute une note d'humour à la situation générale. Déo vous fournit le moyen de piloter les joueurs au travers des dangers de la mine et d'une rencontre à une autre.

Pour faire prendre vie à Déo, vous devez lui donner une personnalité forte et l'employer de façon cohérente tout au long de l'aventure. Comme n'importe quelle unité R2, Déo ressemble beaucoup au D2-R2 des films de la série *La Guerre des Etoiles*. Il est futé, mais borné, et il a la tête dure. Les Droïds astromecs ne s'expriment pas avec des mots, mais avec des bruits. Ils peuvent ressentir toutes sortes d'émotions et les expriment alors avec des bip-bips, des sifflements, des couinements et des cris aigus. Lorsque vous décrivez Déo, produisez des sons divers, tels qu'un long couinement exprimant la peur ou des bip-bips rapides indiquant l'excitation. Non seulement vos joueurs comprendront vite le sens des bruits que vous émettrez, mais ils pourront aussi créer des effets sonores de leur cru.

Déo ne fera jamais rien intentionnellement qui puisse blesser un PJ ou le mettre lui-même en danger. Néanmoins, s'il y est contraint par la menace ou l'indignation qu'il ressent, il pourra très bien charger un groupe de soldats impériaux si les PJ ne suivent pas son avis. Mieux il sera traité, mieux il se comportera. S'il est maltraité, il boudera pendant un petit moment.

En plus de conduire les PJ jusqu'à la navette, le Droïd peut également accomplir d'autres choses importantes. Par le biais d'un terminal d'ordinateur, il peut avoir accès au réseau de hauts-parleurs de la mine, il peut fournir un plan partiel de Mesa 291 (mais uniquement de petites portions à chaque fois) et ouvrir des portes anti-explosions. Grâce à ses senseurs incorporés, il peut détecter les soldats impériaux qui passent à proximité, brouiller les communicateurs et estimer la profondeur du puits principal. Il peut également commander les treuils de ce puits, mettre en marche les systèmes de sécurité automatiques encore en état (ex : système anti-incendie, etc.) et communiquer avec les PJ grâce aux écrans vidéos des terminaux d'ordinateur.

Jouer les soldats impériaux

Barezz est à la tête d'un petit escadron des troupes de choc de l'Empire. Il compte trois fois plus de soldats impériaux qu'il n'y a de PJ. Ainsi, si vous avez six joueurs, il y aura dix-huit soldats. Un certain nombre de rencontres prédéterminées prévoient des actions spécifiques de la part des soldats impériaux, mais c'est à vous de vous occuper de leurs détails. Chaque description prévoit suffisamment d'Impériaux pour affronter six PJ. Réduisez leur nombre en proportion, si vous avez moins de joueurs.

Quand vous jouez des soldats impériaux, gardez toujours à l'esprit qu'ils sont durs, agressifs et tenaces... mais pas stupides. Ils savent quand ils doivent faire retraite et quand ils peuvent aller de l'avant. Néanmoins, en tant que MJ, rappelez-vous que vous ne devriez pas essayer d'entrer en compétition avec les joueurs. Vous devez arbitrer avec justice toutes les rencontres et incarner les PNJ en fonction de ce qu'*ils* savent, et non pas de ce que *VOUS* savez. Par exemple, si les PJ tendent une embuscade et sont très silencieux, faites tomber dedans les soldats impériaux comme s'ils en ignoraient l'existence. Par contre, si les PJ se font repérer en faisant beaucoup de bruit, décidez comment réagiront les soldats : ils peuvent effectuer un mouvement tournant, tendre leur propre embuscade ou charger blaster au poing!

Barezz a ordonné à ses troupes d'essayer de capturer les PJ. Il désire les interroger, pas les enterrer. La localisation de la base rebelle est plus importante aux yeux de l'Empire qu'une poignée d'apprentis Rebelles. D'un autre côté, les soldats impériaux feront tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher les PJ de s'échapper. Si à un moment donné, tous les personnages sont inconscients, tués ou capturés, l'aventure se terminera... sur une nouvelle victoire de l'Empire.

Voir en pages 84 et 85 pour plus d'informations concernant les soldats impériaux.

Soldats impériaux : VIG 2D (3D pour les jets de dommages) ; Combat à Mains Nues 3D ; DEX 2D (réduite à 1D à cause de l'armure) ; Blaster 4D (réduite à 3D) ; Parade à Mains Nues 4D (réduite à 3D) ; Esquive 4D (réduite à 3D). Tous les autres attributs et compétences : 2D.

pas que les soldats impériaux ont installé un canon-blaster moyen à cet endroit. Quiconque s'engagera en premier dans la galerie s'en rendra immédiatement compte! Vous pouvez employer cette rencontre la première fois que les PJ pénètrent dans la galerie principale à partir de n'importe quel tunnel transversal, et pas seulement lorsque les joueurs seront au point 4 du plan.

Lisez à voix haute le texte qui suit au premier PJ qui pénètre dans la galerie ou qui y jette un coup d'oeil. Si les PJ obligent Déo à s'engager le premier, celui-ci reviendra en hululant de terreur dès que les tirs commenceront.

Le tunnel dans lequel vous vous trouvez donne sur la galerie principale de la mine. Celle-ci est parcourue sur toute sa longueur par quatre pistes magnétiques que parcouraient jadis des chariots à répulseurs remplis de minerai. Malgré les conduits et les câbles qui couvrent ses murs, cette galerie semble assez large pour que l'on puisse la parcourir avec une navette spatiale!

Soudain une énorme décharge de blaster fuse dans la galerie! Les soldats impériaux ont installé une espèce de canon blaster à l'entrée de la mine, juste en face des ascenseurs.

Ces soldats veulent empêcher les personnages de traverser la galerie principale, les emprisonnant ainsi dans une partie de la mine. Ils disposent d'une puissance de feu suffisante pour accomplir cela, elle est certainement suffisante pour décourager des personnages téméraires de charger contre la position qu'ils occupent. Le canon est juste au delà de la portée maximum des pistolets-blasters des PJ. Aussi les Impériaux n'ont ils pas à craindre d'être touchés. A partir du moment où les tirs débuteront, les autres soldats ne mettront pas longtemps avant d'effectuer un mouvement tournant derrière les PJ, si ceux-ci ne réagissent pas.

Blaster-mitrailleur moyen : Facteurs de difficulté : Bout portant 5 ; courte portée 10 ; portée moyenne 15 ; portée longue 20. Dommages : 7D.

Maintenant que la seule route dont il était sûr est bloquée, Déo devient presque fébrile, tournant sur lui-même et allant de mur en mur. Quoi qu'il en soit, il décide bientôt qu'il peut trouver un autre passage conduisant à la caverne où Tiree a dissimulé la navette. Impatient, il repart dans la direction d'où le groupe est venu.

Tandis que les PJ sont en train de réfléchir à ce qu'ils vont faire, Barezz les surprend en employant une autre arme de son arsenal : la guerre psychologique. En diffusant des messages par le vieux réseau de hauts-parleurs qui équipe les tunnels de Mesa 291, il espère démoraliser et effrayer les apprentis Rebelles. Le réseau s'avère peu fiable et Barezz ne peut faire que quelques annonces sporadiques au cours de l'aventure, au lieu du déluge incessant qu'il aurait préféré. Lisez aux joueurs la première annonce diffusée par l'Impérial.

Pour la première fois depuis des décennies, les anciens hauts-parleurs qui équipent les galeries reprennent vie en grésillant. Une voix sinistre et dépourvue d'émotion annonce : "Attention, Rebelles! Ici Mar Barezz, officier du BSI, qui vous parle. J'ai en ma possession des mandats impériaux vous accusant de trahison. Rendez-vous main-

tenant, et les lois de l'Empire vous serons clémentes. Résistez, et nous vous pourchasserons comme des rats."

Un puissant craquement suit ces paroles, puis le silence s'abat à nouveau sur la mine.

Rencontre 5 : L'éboulement

Craignant de tomber dans une embuscade, les soldats impériaux ralentissent leur poursuite à l'approche de la cage d'ascenseur effondrée, permettant ainsi aux PJ de prendre de l'avance. Ce que ces derniers ne savent pas, c'est que la zone 5 du plan est si instable, que mêmes les vibrations causées par quelques Rebelles se faufilant par ici suffiront à provoquer l'effondrement du tunnel. (Ces galeries sont si vieilles, que c'est un miracle qu'elles ne se soient pas déjà toutes effondrées!).

Lorsque les PJ atteignent la zone 5, lisez le texte suivant aux joueurs ou décrivez-leur vous-même l'effondrement.

Un grondement sourd et terrifiant émane de la roche qui vous entoure. Des cailloux et des pierres tombent en pluie du plafond de la galerie. Déo pousse un "Whoup" alarmé et aussitôt après, des poutres de soutènement en formex et en plastacier lâchent dans un tonnerre de craquements et de grincements. Le tunnel est en train de s'effondrer sur lui- même! Tandis que câbles et tuyaux sont arrachés, produisant des jets de vapeur chuintante, des tonnes de roche et de poussière tombent en cascade et comblent rapidement la galerie.

L'éboulement ne dure en tout et pour tout que quelques secondes, depuis la chute du premier caillou, jusqu'au silence surnaturel qui suit l'événement. Chaque personnage doit effectuer un jet de Dextérité moyennement facile (15 ou plus), afin d'éviter de tomber dès l'instant où commence l'effondrement. (Si vous secouez votre table de jeu, cela pourra donner une meilleure idée de ce qui se passe). Toute personne qui parvient à rester debout, n'a plus alors qu'une seconde pour prendre ses jambes à son cou avant d'être enterrée vivante. Pour atteindre une portion de galerie dégagée, chaque personnage doit ensuite réussir un jet d'Esquive de difficulté moyenne (15 ou plus). Tout PJ qui manque ce dernier jet est assommé par une pierre tombée du plafond, puis ensevelie sous les débris (jet de dommages 3D).

Par miracle, Déo sort indemne de l'éboulement, si l'on excepte les nombreuses bosselures qui défigurent maintenant sa carrosserie. Après l'effondrement, le tunnel derrière les PJ est bloqué.

Quiconque n'a pas été enseveli sous les débris, peut creuser afin de libérer les autres. Il faut 15 rounds pour dégager un PJ, mais chaque "sauveteur" peut effectuer un jet de Vigueur tandis qu'il creuse et retirer son résultat du nombre de rounds normalement nécessaires. Les PJ inconscients reprennent connaissance un round après avoir été dégagés. Les personnages blessés plus sérieusement peuvent avoir besoin de soins médicaux (voir page 53). Si les PJ utilisent des outils improvisés, ou s'ils font preuve d'ingéniosité pour sauver leurs camarades, réduisez le temps qu'il leur faut pour les dégager. Si par contre ils mettent beaucoup de temps (plus de 12 ou 15 rounds), les trois soldats impériaux de la Rencontre 6 viendront inspecter les lieux. Dans ce cas, les PJ devront les combattre, tout en continuant à creuser.

Rencontre 6 : Fusillade

Trois soldats impériaux sortent d'un couloir annexe (en "A" sur le plan) et se retrouvent nez à nez avec les PJ. L'un d'eux hurle immédiatement : "Les Rebelles! Flinguons-les!" Chaque soldat tire alors une décharge de blaster, avant de se jeter hors de vue dans le couloir latéral.

Trente mètres séparent les PJ des Impériaux, ce qui représente une portée moyenne pour les pistolets-blasters (difficulté 15). Si un personnage réussit un jet de Dextérité supérieur ou égal à 15, il lui est possible de tirer une fois sur le dernier soldat se trouvant encore dans la galerie devant eux. Ce soldat s'abrite derrière l'angle du couloir et reste à cet endroit pour fournir un tir de couverture (difficulté 20 pour le toucher), tandis que ses deux camarades effectuent un mouvement tournant pour attaquer les personnages depuis la position "B". Au fur et à mesure que la portée diminuera, n'oubliez pas de diminuer les facteurs de difficulté en conséquence.

L'un des premiers tirs des Impériaux touche des tuyaux scellés à la paroi du tunnel, près des PJ. L'un d'entre-eux est perforé et il en jaillit des jets de vapeur bouillante qui remplissent le tunnel. Non seulement cela a pour effet de diminuer la visibilité (augmenter tous les facteurs de difficulté de 5), mais les personnages peuvent aussi être blessés s'ils ne réussissent pas un jet d'Esquive (difficulté 10). Lancez 2D pour les dommages.

Pendant que se déroule la fusillade, Barezz diffuse une seconde annonce.

Dominant le rugissement de la vapeur, les hauts-parleurs de la mine reprennent vie en crachotant. La même voix dépourvue d'émotion que vous avez déjà entendue exulte : "Trop tard, saletés de Rebelles! Nous avons trouvé le vaisseau avec lequel vous vouliez vous échapper et nous l'avons détruit. Cette partie de cache-cache insensée n'a plus de raison de se poursuivre. Rendez-vous et affrontez votre destin!"

Evidemment, Barezz ment. Il ne sait pas si les PJ disposent d'un vaisseau ou d'un itinéraire secret leur permettant de s'échapper.

Rencontre 7 : Explosion souterraine

Bien en dessous de la surface, peut-être 30 ou 40 niveaux plus bas, un incendie plasmatique déclenche une terrible explosion. Bien que celle-ci ne blesse pas les PJ et ne provoque aucun nouvel éboulement à leur niveau, utilisez-la pour leur rappeler combien Mesa 291 est dangereuse. Lorsque vous décrirez l'explosion, laissez entendre aux joueurs qu'ils courent un terrible danger. Cela contribuera au sentiment d'urgence qui caractérise cette aventure et permettra de maintenir le rythme de l'action.

Loin en dessous de vous, vous entendez le grondement d'une énorme explosion qui continue à se répercuter tandis que le sol est agité de vibrations. De la poussière et des roches branlantes tombent du plafond et des parois sur toute la longueur de la galerie. Puis le silence revient et les chutes de pierres s'arrêtent, laissant place à une atmosphère lourde de tension. Déo piaule doucement, puis continue à s'enfoncer dans l'obscurité de Mesa 291.

Après l'explosion souterraine, les PJ passent devant un terminal d'ordinateur décrépi doté d'un tableau de commande et d'un haut-parleur incorporé. S'ils y pensent, les PJ peuvent demander à

Improviser du matériel

Mesa 291 regorge de vieux matériel et d'équipement que peuvent employer les PJ. Les tunnels et les salles innombrables de la mine contiennent des morceaux de métal et de plastique de toutes dimensions, ainsi que des hydro-compresseurs, des vibro-scies, des perforateurs à rayon, des pieds-de-biche, des charnières, des servo-moteurs, des extincteurs, des trousses à outils, des synthé-cordes... bref, pratiquement tout ce qu'ils peuvent désirer, s'ils prennent le temps de chercher. Si vous décrivez ces diverses fournitures comme étant des objets sur lesquels trébuchent les PJ, des joueurs ingénieux trouveront le moyen de les employer pour construire toutes sortes d'appareils.

Rappelez aux joueurs cette profusion de matériel tout au long de l'aventure. Evidemment, ils ne trouveront peut-être pas exactement ce dont ils ont besoin. Aussi, s'ils recherchent quelque chose en particulier, décidez quelles sont leurs chances de succès. Il sera raisonnable, par exemple, de les laisser trouver un vérin, mais pas des armes ou des moto-jets.

Tout ce que les PJ pourront dénicher dans cette ancienne mine ne fonctionnera, au mieux, que par intermittence. Employez alors cette opportunité pour tester leurs compétences en Technique.

Déo de se connecter sur le réseau de haut-parleurs de la mine afin de pouvoir conduire leur propre guerre psychologique à l'encontre des soldats impériaux!

Rencontre 8 : Le brasier

Lorsque les PJ arrivent en zone 8 du Plan 1, ils découvrent une énorme porte anti-explosion qui bloque le tunnel. Il y a là également un terminal d'ordinateur. Les personnages peuvent tenter d'ouvrir la porte en effectuant un jet de Technique (15 ou plus) ou ils peuvent demander à Déo de l'ouvrir. Si le Droïd le fait, il sera secoué par un court-circuit après s'être connecté au terminal, jusqu'à ce que quelqu'un le débranche. Quelques instants (et bip-bips grognons) plus tard, la porte s'ouvre, révélant une surprise assez désagréable.

La porte anti-explosion s'ouvre lourdement, produisant une pluie d'étincelles en glissant le long de ses rails. L'instant d'après, le plafond de la galerie devant vous prend feu et se transforme en un véritable brasier. Tandis qu'une onde de chaleur intense frappe vos visages, vous entendez des soldats impériaux qui s'interpellent non-loin derrière vous. Le sol du tunnel devant vous est dégagé, mais il se réchauffe rapidement. Pour passer sous les flammes, vous devez ramper à-même le sol de pierre inégal.

Un coup d'oeil rapide dans le couloir suivant révèle que la seule autre route possible est bloquée par un éboulement ("C" sur le plan). Déo décide alors avec réticence que le seul chemin praticable passe sous les flammes. Alors que le brasier fait rage à cinquante centimètres à peine au dessus de sa tête arrondie, le Droïd traverse la zone dangereuse sans dommages. Les PJ, quant à eux, doivent ramper et effectuer un jet de Résistance pour supporter la chaleur (10 ou plus). Si un personnage rate ce jet, il perd toute force et doit être traîné sur la distance restant à parcourir (jet de Vigueur de 10 ou plus pour le traîner).

L'autre extrémité du couloir est également bloquée par une porte anti-explosion et, cette fois, Déo ne veut rien avoir à faire avec le terminal d'ordinateur! Un PJ doit donc réussir un jet de Technique supérieur ou égal à 15 pour ouvrir ce portail. Ne demandez pas aux joueurs d'effectuer un nouveau jet de Résistance, mais entretenez la tension en décrivant la chaleur intense à laquelle ils sont soumis tandis qu'ils essayent de se libérer. Si les PJ n'ont pas encore réussi à ouvrir la porte au moment où les soldats impériaux arrivent et commencent à tirer dans le couloir embrasé, Déo se connectera au terminal et ouvrira la porte anti-explosion.

Une fois la porte ouverte, les personnages sans forces ont besoin d'un round pour se remettre sur pied. Tandis qu'ils récupèrent, Barezz diffuse encore un nouveau message.

Les haut-parleurs se remettent à fonctionner et la voix désormais familière résonne au travers de la mine. "Rebelles. Je commence à me fatiguer de cette course-poursuite. Je vous laisse trente minutes pour jeter vos armes et vous rendre. Passé ce délai, je ferai sceller toutes les entrées de la mine et j'attendrai qu'elle s'écroule... avec vous pris au piège à l'intérieur!" Les hauts-parleurs se déconnectent à ce moment-là.

Déo siffle avec nervosité, tandis qu'il regarde les PJ les uns après les autres avec son récepteur infra-rouge, puis il se dirige vers le puits principal.

Passez à l'Episode Trois.

Episode Trois : Au travers de l'abîme

Résumé

Trois des plus grandes épreuves imposées par cette aventure se produiront au cours de cet épisode. Premièrement, les PJ devront trouver un moyen de descendre dans un puits apparemment sans fond, jusqu'au deuxième niveau souterrain de Mesa 291. Ensuite, il leur faudra traverser le gouffre béant pour atteindre la caverne qui abrite leur vaisseau de secours (ainsi que quelques surprises). Pendant le même temps, ils devront contenir les assauts des derniers soldats impériaux et de Barezz, l'officier du BSI.

Rencontre 9 : Le puits principal

Lorsque les PJ atteignent le puits principal, la zone 9 sur le plan, décrivez-leur ce qu'ils voient en lisant à haute voix le texte suivant.

Les derniers mètres de la galerie principale aboutissent à un énorme trou inquiétant de vingt mètres de diamètre. Aucune rambarde ou aucun muret n'entoure ce puits ; le sol friable en formex se jette directement dans l'un des trous les plus profonds que l'homme ait jamais creusé dans toute la galaxie. Les bouffées enfumées qui s'élèvent de ses profondeurs, sont dues aux incendies qui font rage à 10 ou 20 niveaux en contrebas. Des bruits vous parviennent également de l'abîme : des bourdonnements de câbles à haute-tension, des sifflements de jets de vapeur, les déchirements des éclairs électriques, les grincements des poutrelles d'acier, les grésillements du feu et des déflagrations.

Les lueurs vacillantes oranges, rouges et jaunes des incendies projettent des ombres étranges sur les parois du puits. Des câbles accrochés à des treuils situés près de vous, se perdent au fond du gouffre. De l'autre côté du trou, vous apercevez un autre treuil, brisé celui-la, auquel pendent des câbles effilochés. Les parois du puits principal sont couvertes de conduites, de câbles, de cordes, de fils et d'orifices de toutes sortes. Des filets à marchandises accrochés à des pitons scellés dans les murs, se balancent doucement au dessus du vide.

Une corniche fait complètement le tour du trou.

Voici le puits principal de Mesa 291. Il s'enfonce, kilomètre après kilomètre, dans les profondeurs de la planète Bothan. Tous les 20 mètres, le puits traverse un autre étage de la mine. Le Plan 3 présente une vue en coupe de ses premiers niveaux supérieurs. Si nécessaire, montrez-le aux joueurs pour leur expliquer la disposition des lieux.

Si les PJ suivent les indications de Déo, ils doivent descendre au niveau 2 et traverser le puits pour accéder à la caverne où les attend le vaisseau qui leur permettra de s'échapper. Notez qu'au niveau 1, les personnages peuvent faire le tour du trou sur la corniche qui longe la paroi. Le niveau 2, lui, est dépourvu de corniche.

Tout au long de cette rencontre, les incendies plasmatiques et les explosions montent de plus en plus vers la surface, étage après étage, jusqu'à ce qu'ils gagnent le cinquième niveau de la mine.

La réaction de Déo

Le Droïd produit des bip-bips extatiques lorsqu'il s'approche du puits principal. Il sait qu'il s'agit là d'un passage permettant d'accéder à la caverne où est censée se trouver la navette de secours. Même si les PJ se souviennent que Tiree a dit dans son message que le vaisseau était dans une caverne, ils peuvent ne pas réaliser que cette caverne se trouve derrière la gigantesque porte anti-explosion du niveau 2 (bien que l'énormité même de cette porte soit déjà un indice). Ne disposant pas d'un moniteur d'ordinateur auquel il puisse se connecter, Déo peut très bien ne pas réussir à se faire comprendre, malgré ses tentatives.

Quoiqu'il en soit, l'attitude de Déo change dès le moment où il prend conscience qu'il ne devra pas seulement s'approcher du gouffre, mais que quelqu'un devra aussi le descendre à l'intérieur, avant de le balancer de l'autre côté du trou, parce qu'il en est incapable par lui-même. Le Droïd obstiné pousse alors un sifflement strident et commence à se balancer sur place pour indiquer clairement : "Ca, jamais!". Aucun effort de persuasion, aucun baratin ne parviendra à le faire revenir sur sa décision. Les PJ pourront seulement le contraindre à avancer sous la menace d'un blaster, ou en le poussant de force.

Les PJ doivent aussi trouver un moyen pour que Déo arrive jusqu'à la porte anti-explosion du niveau 2. Gardez à l'esprit qu'il pèse une cinquantaine de kilos et qu'il ne fera rien pour coopérer, à moins qu'un accident, un tir de blaster ou l'arrivée des soldats impériaux ne l'y incite. Et même s'il coopère, il gémira et émettra des bip-bips de protestation en permanence.

Descendre dans les profondeurs

Il y a deux moyens évidents pour descendre jusqu'au second niveau. Les PJ peuvent se laisser glisser le long des câbles les plus proches jusqu'en "D" (voir Plan 3), ou bien ils peuvent faire le tour du puits et descendre jusqu'en "E", mais il leur faudra alors utiliser leurs propres cordes.

Les câbles en "D" sont vieux et rouillés. Plusieurs semblent même prêts à craquer sous la moindre pression. Accentuez la tension et le climat de suspens en décrivant aux joueurs des câbles usés et friables, et des treuils qui grincent et qui sont toujours prêts à rendre l'âme. Par exemple, dites-leur que les câbles qui semblent être en meilleur état "*paraissent* pouvoir supporter votre poids, mais vous ne pourrez en être vraiment sûrs qu'en les essayant..."

Laissez les PJ accéder au deuxième niveau sans difficulté, s'ils réussissent un jet d'Escalade (10 ou plus). Faire descendre Déo est une autre histoire. Un jet de Technique supérieur ou égal à 10 est nécessaire pour faire fonctionner le treuil (en se servant de son tableau de commande) et ainsi haler le Droïd vers l'étage inférieur. N'oubliez-pas que Déo n'arrêtera pas de crier et de siffler pendant toute la descente... ce qui est certainement le meilleur moyen pour attirer l'attention des soldats impériaux.

Descendre en "E" s'avère être encore plus difficile. Il faut d'abord réussir un jet de Technique supérieur ou égal à 15 pour attacher une corde ou un câble après le treuil brisé. Ensuite, il faut réussir un autre jet de 15 ou plus pour parvenir à le faire marcher. Quand les PJ le font fonctionner, lancez un dé sur la table ci-dessous pour savoir ce qui se produit.

Table des Incidents de Treuil

Lancez 1D	Résultat
1-2	*Le treuil fonctionne*. Il grince, fume et gémit, mais il marche parfaitement.
3-4	*Débrayage*. Sans prévenir, le câble commence à se dévider de plus en plus vite et fait descendre le personnage attaché trois niveaux trop bas, ne s'arrêtant qu'à la limite des flammes. Il faut réussir un jet en Technique de 5 ou plus pour refaire fonctionner le treuil.
5	*Court-circuit*. L'appareil tombe complètement en panne, laissant le personnage attaché se balancer à mi-chemin des niveaux 1 et 2.
6	*Le treuil se descelle*. L'appareil se libère des rails auxquels il est fixé, mais il tombe dans un enchevêtrement de câbles. Il se balance de façon menaçante, mais peut quand même être utilisé en toute sécurité.

L'arrivée des soldats impériaux.

Après que deux personnages, ou que le Droïd, soient parvenus au niveau 2, 12 soldats impériaux conduits par Barezz, l'agent du BSI, arrivent par la galerie principale du niveau 1. Ils font feu sur tous les PJ qu'ils aperçoivent, mais gardent leurs distances et se servent des tunnels transversaux pour se mettre à couvert. Barezz reste en arrière et hors de vue, appelant les Rebelles à se rendre ("Nous vous avons piégés maintenant, saletés de Rebelles!"). L'agent du BSI ne sait rien au sujet du vaisseau dissimulé à l'étage inférieur. Il pense que les PJ sont seulement en train de se replier vers une nouvelle cachette. Il n'est donc pas pressé d'en finir maintenant. Il est persuadé qu'ils ne vont bientôt plus pouvoir trouver de refuges et que ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'il les attrape.

Si au moins quatre soldat impériaux sont neutralisés ou tués, les autres effectueront une retraite pour se regrouper. Tandis que Barezz les réorganisera, les derniers PJ pourront descendre dans le puits.

Barezz : DEX 4D ; Blaster 5D ; VIG 3D+2 ; Combat à Mains Nues 5D+2. Tous les autres attributs 2D.

La Traversée du gouffre

Si les PJ descendent en "D" (voir Plan 3), il leur faut encore traverser le trou. Il y a ici un terminal d'ordinateur grâce auquel Déo peut leur expliquer qu'ils sont du mauvais côté... le vaisseau est derrière la porte blindée de l'autre côté du puits! Si on lui demande s'il a des suggestions à faire sur le moyen à utiliser pour traverser, Déo déclenchera le filet de sécurité du niveau 2 qui se déploiera d'une paroi à l'autre. Cependant, ce filet s'est détérioré avec le temps et il est maintenant percé de larges trous, ses câbles de plastacier sont effilochés et ses supports sont tordus et rouillés. Il n'est peut-être pas très sûr, mais les personnages peuvent quand même le traverser.

Le simple fait de rester sur le filet exige une telle concentration, que si un personnage essaye de faire quoi que ce soit d'autre en même temps, il devra réduire tous ses jets de dés de 1D. Il faut trois rounds pour arriver de l'autre côté et chaque personnage doit réussir un jet d'Escalade à chaque round (difficulté 10). Même s'ils réussissent leurs jets, entretenez le suspens en décrivant les câbles qui s'effilochent et qui claquent les uns après les autres, les affreux balancements qui animent le filet, et les flammes en contrebas qui se rapprochent de plus en plus. Tout PJ atteint par un tir de blaster doit réussir un jet de Dextérité de 10 ou plus pour rester sur le filet. Sinon, reportez-vous à "Tomber dans le puits", ci-contre.

Déo ne peut pas traverser le filet par ses propres moyens et les PJ devront imaginer une autre méthode pour lui. Ils pourront ainsi le balancer de l'autre côté en utilisant des synthé-cordes, utiliser pour cela les treuils, le catapulter au dessus du vide, lui construire un pont, etc. Déterminez vous-même les jets de compétence que doivent effectuer les PJ pour réussir. Comme de bien entendu, Déo s'élèvera contre toutes les propositions. Si la situation devient intenable, les personnages pourront être contraints de l'abandonner derrière eux pour se rendre au vaisseau.

Tomber dans le puits

Personne n'a envie de tomber dans un puits sans fond en proie aux flammes, et certainement pas des apprentis Rebelles. Les PJ devraient donc tout mettre en oeuvre pour éviter d'y tomber. Mais des accidents peuvent toujours se produire, notamment quand les tirs de blasters volent bas. Donnez aux PJ toutes les chances de s'en sortir si, par malheur, ils font une chute. Après tout, ils sont faits du bois dont on fait les héros!

Les personnages qui basculent dans le gouffre, peuvent essayer de s'agripper aux nombreux tuyaux et filets à marchandises qui garnissent les parois du puits. Pour y parvenir, il leur faut réussir un jet de Dextérité de 10 ou plus après être tombé d'un niveau. Les personnages qui ratent ce jet, peuvent le recommencer, mais le facteur de difficulté augmentera de 5 par niveau supplémentaire. Quiconque dépasse le quatrième niveau tombe dans les flammes. Son joueur devra créer un nouveau personnage une fois l'aventure terminée.

Les personnages qui tomberont en dessous du troisième niveau, mais parviendront quand même à se raccrocher à quelque chose, réaliseront vite qu'il est pratiquement impossible de remonter par eux-mêmes. Non seulement cela prendrait trop de temps, mais les chances de glisser et de refaire une chute sont énormes. Ces PJ, tout spécialement s'ils sont blessés, devront donc attendre qu'on vienne à leur secours. Si un personnage qui se retrouve dans cette situation reste immobile contre la paroi du puits, les soldats impériaux ne le repéreront pas. Dans l'Episode Quatre, il est expliqué comment les sortir de là.

Les Impériaux contre-attaquent

Tandis que les PJ tentent de traverser le puits, les derniers soldats impériaux et Barezz passent de nouveau à l'attaque. Des personnages sur le filet, ou qui se balancent accrochés à des câbles, constituent des cibles assez faciles. Les soldats impériaux devront réussir des jets de Blaster de 10 et 15, respectivement, pour toucher.

Si un PJ réplique depuis l'autre côté, les soldats impériaux se replient des bords du puits. Au moment où le dernier personnage arrive enfin à bon port, Barezz surgit soudain, tenant dans la main un détonateur thermal! Permettez aux PJ qui surveillaient les bord du trou de tirer une fois sur lui, avant qu'il ne lance la grenade vers "E" (un jet de difficulté 15). S'il réussit son lancer, laissez une chance aux PJ de repousser le détonateur à coups de pied dans le trou (jet de Dextérité de difficulté 20), avant qu'il n'explose.

Une fois que tout le monde a traversé, passez à l'Episode Quatre.

Episode Quatre : La fuite finale

Résumé

Ça-y-est! Avec les soldats impériaux sur leurs talons, les PJ se ruent au travers des portes blindée pour découvrir... une épave de navette et Tiree blessé ?! ? Que vont-ils faire maintenant ? Quoi qu'ils décident, ils ont intérêt à agir vite, parce qu'il y a deux quadripodes impériaux qui se rapprochent de la caverne!

Jouer cet épisode final

A partir de maintenant, accélérez de plus en plus le rythme de l'aventure. Faites monter lentement la tension et l'excitation, afin de faire comprendre à vos joueurs qu'ils doivent se dépêcher. Ce qu'ils devraient faire naturellement dès qu'ils s'apercevront que le salut est à leur portée. Voici quelques suggestions permettant de donner une conclusion excitante à cette aventure.

• **Ignorez les détails.** Ne faites pas de descriptions trop détaillées et ne demandez pas à vos joueurs de perdre du temps à expliquer en détail leurs actions. Intéressez-vous surtout aux actions importantes et à leurs résultats. Ainsi, par exemple, lorsqu'un PJ tire sur un groupe d'Impériaux qui descendent le puits principal, ne lui demandez pas lequel il vise, considérez qu'il choisit une bonne cible.

• **Prenez vos décisions rapidement.** Ne perdez pas trop de temps à choisir des actions et des résultats, choisissez les plus simples ou ceux qui vous viennent immédiatement à l'esprit. Prendre une décision rapide vaut mieux que de trouver la meilleure décision à prendre.

• **Maintenez la pression sur les joueurs.** Poussez-les à décider très vite des actions qu'accomplissent leurs personnages. Demandez-leur : " Bon, qu'est-ce que tu fais ?". Et s'ils ne vous répondent pas immédiatement, dites-leur "Tu passes ce round à réfléchir." Ensuite, demandez au joueur suivant ce que fait son personnage.

Rencontre 10 : La caverne

Aussitôt que les premiers personnages arrivent sur la corniche ménagée devant les gigantesques portes anti-explosion (zone "E" sur le Plan 3), celles-ci commencent à s'ouvrir lentement.

Les portes anti-explosion coulissent lentement, révélant une grande caverne. A l'entrée de celle-ci, vous voyez Tiree recroquevillé sous un terminal d'ordinateur. Il porte une combinaison de vol à moitié carbonisée et semble gravement blessé. Derrière-lui, vous remarquez, creusée dans la paroi de la caverne, une large ouverture donnant sur l'extérieur! Près de cette ouverture, se trouve l'épave de ce qui fut jadis une navette. Dehors, vous apercevez dans le lointain deux quadripodes impériaux qui se rapprochent. Qu'allez-vous faire ?

Les événements contraignent les PJ à agir promptement. Barezz et ses hommes ne perdent pas de temps avant de se lancer sur leurs traces. Les flammes et les déflagrations dans le puits semblent annoncer une explosion générale imminente. Les quadripodes commencent déjà à ajuster leurs tirs, bien qu'ils ne soient pas encore à bonne portée.

Un examen rapide de Tiree révélera qu'il a besoin de plus de soins que les PJ ne peuvent lui en donner dans la situation actuelle. Cependant, un jet de Médecine (15 ou plus) suffira à le remettre sur pied pour qu'il puisse se déplacer de lui-même. Il leur explique alors qu'après s'être débarrassé des agents du BSI qui le poursuivaient, il avait rebroussé chemin pour voir comment les PJ se débrouillaient. Au moment où il approchait de Mesa 291, deux quadripodes ont ouvert le feu sur lui et ont endommagé la navette. Tout ce qu'il a pu faire ensuite, c'est atterrir en catastrophe dans la caverne.

La caverne

Trois piliers de pierre massifs soutiennent le plafond de cette immense caverne dont la partie sud s'est effondrée il y a longtemps. De brillants rayons de soleil passent au travers d'une grande ouverture creusée dans la paroi qui fait face à la porte. Elle donne à flanc de falaise et surplombe une longue vallée. La navette carbonisée et déchiquetée de Tiree repose à côté de cette ouverture. Au fil des années, des buissons et de petits arbres ont poussé sur les rebords de cette dernière la dissimulant, mais n'empêchant pas de voir à l'extérieur.

Malgré la lumière provenant de l'ouverture, la caverne est tellement vaste, que les PJ ne peuvent pas voir grand chose dans l'obscurité qui s'étend au delà des piliers de pierre.

Le vaisseau du salut

Les PJ s'attendent à trouver une navette en état de marche dans la caverne, pas une épave cabossée. Après avoir décrit l'épave et la caverne vide, faites une pause de quelques secondes pour que les implications de ce que vous venez de dire prennent bien tout leur sens. Sans vaisseau, les PJ n'ont aucune chance de s'échapper et ils ont accompli tous leurs efforts en vain.

Ils peuvent alors avoir l'idée de fouiller les parties de la caverne que l'obscurité dissimule à leurs regards. Ils découvrent alors, non pas une autre navette, mais quatre chasseurs Aile-Y à hautes performances recouverts de filets de camouflage! Si Déo les accompagne, il repérera tout de suite les chasseurs et poussera un énorme "Whoup!" de joie, avant de se précipiter vers eux. Sinon, il sera nécessaire de réussir un jet de Recherche de 10 ou plus pour trouver les chasseurs dissimulés.

Chaque "Aile-Y" peut accueillir deux personnes, un pilote et un canonnier. Ce dernier peut manoeuvrer un canon ionique monté sur pivot au-dessus du cockpit. Ils sont tous dotés d'une alvéole prévue pour un Droïd astromec tel que DO-R2. Ce n'est qu'en prenant place dans une de ces alvéoles, que Déo peut charger dans les navordinateurs des chasseurs les coordonnées nécessaires à un vol en hyperespace. Une rampe d'accès installée à côté d'un des appareils permet d'ailleurs au Droïd d'accéder à l'emplacement qui lui est réservé. Si Déo est toujours dans le puits principal, il faudra réussir un jet de Pilotage supérieur ou égal à 15 pour passer les portes anti-explosion et maintenir le chasseur en vol stationnaire assez longtemps pour qu'il puisse glisser dans son compartiment.

Sauver des personnages capturés ou laissés en plan

Une fois que les PJ ont pris en main l'un des chasseurs, les soldats impériaux ne peuvent plus leur faire grand mal. La seule arme qui pourrait éventuellement endommager un "Aile-Y", c'est le canon-blaster qu'ils ont installé à l'entrée de la mine... et encore, puisqu'il serait absolument inefficace si les PJ branchaient les écrans déflecteurs des chasseurs. Il est possible de piloter un "Aile-Y" dans le puits principal pour sauver un PJ qui aurait été abandonné là.

Pour manoeuvrer dans le puits, le pilote doit réussir un jet de compétence moyen (15 ou plus). S'il manque son jet, le chasseur s'écrase contre la paroi du puits ou le plafond de la galerie supérieure. Heureusement, les appareils ne devraient pas aller assez vite pour subir plus que quelques bosses et éraflures. Si le jet de dés a été manqué de peu, le pilote pourra n'avoir qu'un peu

écaillé la peinture de son vaisseau. Evidemment, n'hésitez pas à en rajouter en cas de collision, histoire de continuer à inquiéter les joueurs sur leur sort.

En route pour des cieux plus cléments

Quand tous les PJ et le Droïd sont installés à bord des Aile-Y (s'il le faut, Tiree prendra les commandes d'un des chasseurs), les deux quadripodes arrivent devant la caverne. Heureusement, l'ouverture est située trop haut à flanc de falaise pour qu'ils puissent observer l'intérieur de la grotte ou tirer directement dedans, mais il leur sera possible de faire feu sur tout ce qui en sortira.

Deux choix s'offrent aux PJ : survoler les quadripodes impériaux et passer en hyperespace dès qu'ils auront quitté l'atmosphère, ou remonter le puits principal et la galerie centrale. S'ils choisissent d'affronter les quadripodes, chaque chasseur devra échanger quelques tirs avec eux, avant de passer en vitesse-lumière. Les déflecteurs des Aile-Y devraient résister aux tirs pendant les quelques secondes durant lesquelles ils seront à portée. Gardez en tête que si vos joueurs sont parvenus jusqu'à ce stade de l'aventure, ils devraient pouvoir fuir sans trop de dommages, mais cela ne signifie pas que vous deviez être trop gentil avec eux. Laissez-leur croire qu'ils peuvent échouer à tout instant et la fin du scénario n'en sera que plus excitante.

Voler au travers des galeries de la mine posera un véritable défi à la compétence de n'importe quel pilote, mais peut aussi être l'occasion d'un final passionnant. Tandis que les vaisseaux rebelles volent le long des tunnels soulevant des nuages de poussière et rugissant comme des trains lancés à pleine allure, les soldats impériaux se jettent contre les murs, à terre ou dans les passages transversaux pour dégager le chemin. Il y aura peut-être quand même un ou deux Impériaux qui resteront bravement en travers du chemin pour tirer sur les chasseurs avec leurs pauvres blasters. Le canonnier de l'appareil de tête pourra détruire tout ce qui encombre le passage, tandis que le dernier chasseur provoquera l'écroulement des galeries derrière eux. Le blaster-mitrailleur moyen de l'entrée pourra éventuellement poser des problèmes, puisqu'il pourra faire feu une fois, avant qu'un Aile-Y ne puisse l'éliminer.

Dès que les PJ passent dans l'hyperespace, ils sont en sécurité ; dans quelques heures ils émergeront à proximité d'une base rebelle. Peu après leur atterrissage, Tiree sera placé dans une cuve de régénération et ils deviendront des Rebelles à part entière, bénéficiant d'une excellente réputation pour avoir réussi à sauver de précieux Aile-Y!

CARACTERISTIQUES DE VAISSEAU

Chasseur Aile-Y

Le chasseur biplace de l'Alliance Rebelle.
Equipage : 2 (plus une unité R2)
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 110 kilos
Autonomie : 1 semaine
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : aucun
Hyperpropulseur de Secours : aucun
Vitesse Sub-luminique : 3D+2
Coque : 4D+1
Armes :
Un Canon-Laser Double
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 5D
Torpilles à Protons
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 9D
Un Canon Ionique Double (sur affût mobile)
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 3D
Ecrans :
Coefficient : 1D

Développer Mesa 291

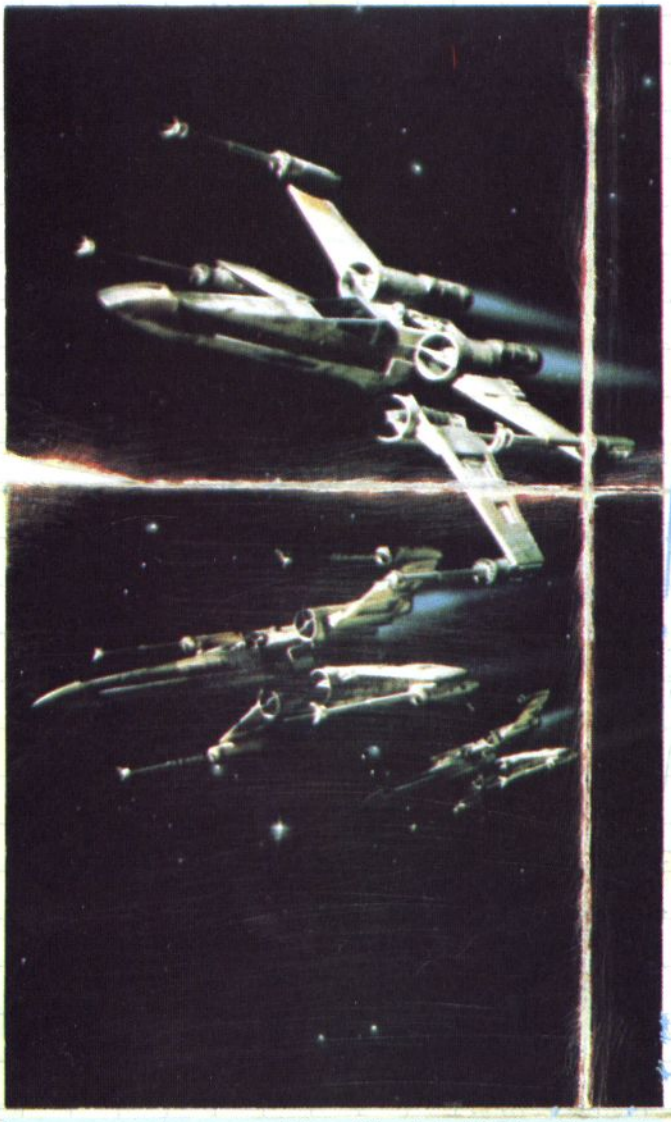
Cette aventure est composée de rencontres programmées qui doivent se produire dans un certain ordre. Les maîtres de jeu débutants trouveront cette structure "linéaire" facile à comprendre et à jouer. Mais les MJ expérimentés pourront vouloir développer l'aventure afin d'utiliser l'intégralité des niveaux 1 et 2 de la mine, en réarrangeant les rencontres et en en imaginant des nouvelles. N'hésitez pas à modifier "Percée Rebelle" comme vous le désirez ; vos possibilités ne sont limitées que par votre imagination.

INCOM

PRESENTE

LE T-65 "AILE-X"

Un Chasseur Spatial Supérieur



Les nouveaux chasseurs stellaires "Aile-X" de INCOM subissent de rigoureux tests de combat effectués dans des conditions réalistes.

Le tout nouveau T-65 Aile-X représente la pointe de l'avant garde en matière de conception de chasseur stellaire. Sa grande vitesse, sa maniabilité instantanée, sa terrible puissance de feu et ses instruments sophistiqués de vol et de combat en font le plus formidable des vaisseaux produits de nos jours. Il s'agit véritablement d'un "chasseur spatial supérieur".

Equipé des modules hyperpropulseurs MKI d'INCOM, le Aile-X est le chasseur le plus rapide de la galaxie. Et les quatre moteurs sub-luminiques indépendants INCOM 4L4 montés dans son fuselage combinent cette grande vitesse avec des accélérations et une maniabilité inégalées.

De nouveaux ailerons-s doubles confèrent au T-65 des performances améliorées en vol atmosphérique. En combat, ces ailes se déploient en "X", ce qui assure une meilleure couverture à ses armes. Mais, quelle que soit la configuration de ses ailes, le T-65 représente toujours une cible de très petite taille.

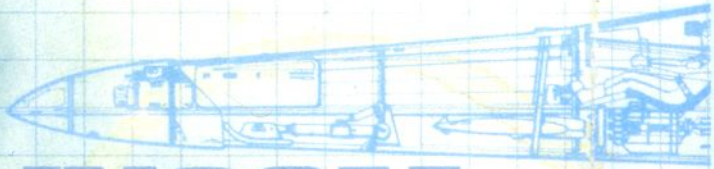
Quatre lasers dirigés vers l'avant composent l'armement principal du Aile-X. Deux lance-torpilles à protons lui donnent encore plus de punch. Un senseur de visée de très haute qualité ajuste l'objectif. Il suffit alors d'un ordre du pilote pour que ses données soient relayées par l'intermédiaire d'un multiplexeur blindé jusqu'à l'ordinateur de visée qui dirige automatiquement les lasers sur la cible. Les senseurs de visée peuvent suivre jusqu'à 1000 objets se déplaçant à vitesse sub-luminique (ODVS) et ajuster simultanément 20 objectifs, permettant ainsi au pilote de changer rapidement de cible en cours de combat.

L'habitacle du Aile-X est un miracle de miniaturisation et d'ergonomie. Un climatiseur compact, mais très efficace, fournit une atmosphère riche et supprime l'obligation de porter en vol un encombrant scaphandre spatial. Des senseurs hyper-sensibles et un matériel de communication à longue portée permettent au T-65 d'opérer à de grandes distances de sa base.

Parmi les autres appareillages révolutionnaires qui l'équipent, citons l'existence d'un compartiment à Droïd, compatible avec (ou rapidement adaptable à) la majorité des Droïds astromecs. Ce compartiment permet au Droïd d'accéder au système de contrôle des dommages. Et, pour assurer une meilleure souplesse d'utilisation et une maintenance plus rapide, le Droïd astromec peut également assurer l'astrogation du vaisseau, en lieu et place d'un ordinateur de navigation intégré.

Le Aile-X est actuellement en cours de fabrication. Les livraisons sont assurées entre huit et douze mois standards après réception des commandes. Pour avoir plus de détails et connaître nos tarifs, adressez-vous à n'importe quel détaillant INCOM ou contactez : INCOM Corp., Bureau du Service Clientèle, NW Ile de Coromon 102, Fresia LLK231.

Le T-65 Aile-X de INCOM. Le chasseur stellaire de demain... dès aujourd'hui.



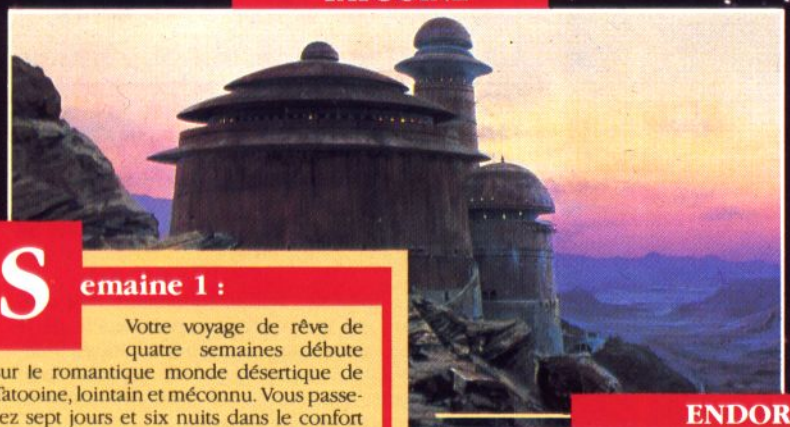
INCOM

Annonce originale publiée dans *la Revue de la Défense Galactique* avant la nationalisation d'INCOM par l'Empire.

Galaxie Tours est fier de présenter son fabuleux

GRAND CIRCUIT GALACTIQ

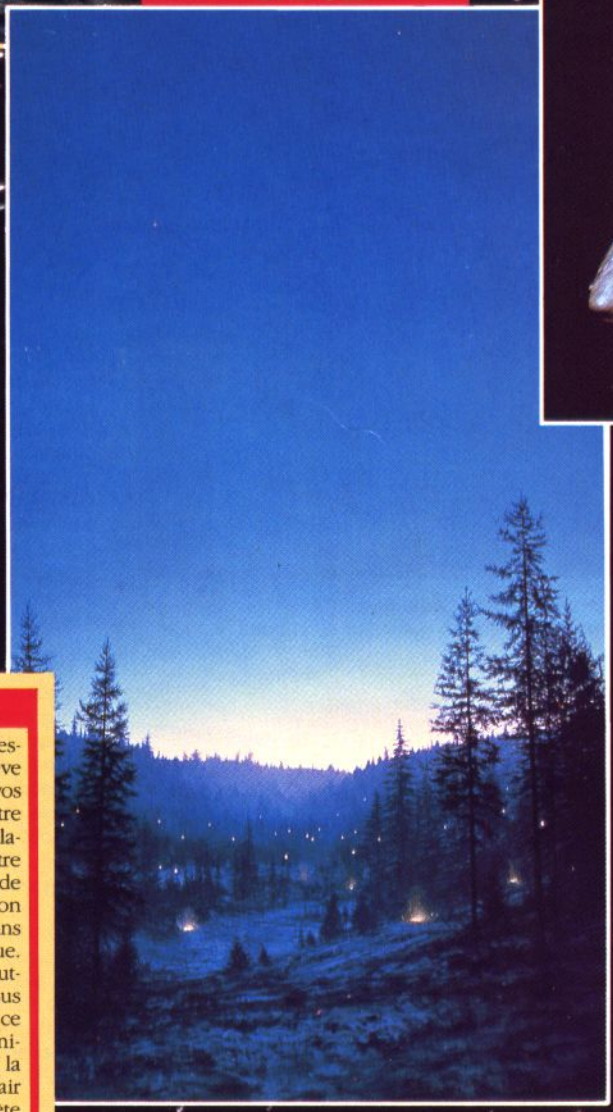
TATOOINE



Semaine 1 :

Votre voyage de rêve de quatre semaines débute sur le romantique monde désertique de Tatooine, lointain et méconnu. Vous passerez sept jours et six nuits dans le confort luxueux du magnifique Château Bocce, un superbe lieu de villégiature assorti d'un casino datant de la période Pré-Installation et dont la cuisine est de classe Gamma. Laissez-vous réchauffer par les rayons des soleils binaires de Tatooine, à côté de l'un des dix bassins bain / immersion à votre disposition. Chaque soir vous pourrez assister à des démonstrations de danses Karuki. Chaque jour vous pourrez faire des excursions à dos de Bantha jusqu'à d'anciennes ruines fabuleuses et des landspeeders complémentaires seront mis à votre disposition afin que vous puissiez aller faire quelques emplettes au charmant hameau d'Anchorhead. Les esprits aventureux doivent également savoir qu'une expédition de chasse nocturne au dragon Krayt, conduite par un professionnel indigène, partira de Mos Esley (décharge de responsabilité requise). Un cocktail organisé à bord d'une barge à voiles et une croisière sur l'enchanteresse Mer de Dunes seront les points culminants de votre visite. Puis, vous repartirez pour une nouvelle aventure excitante!

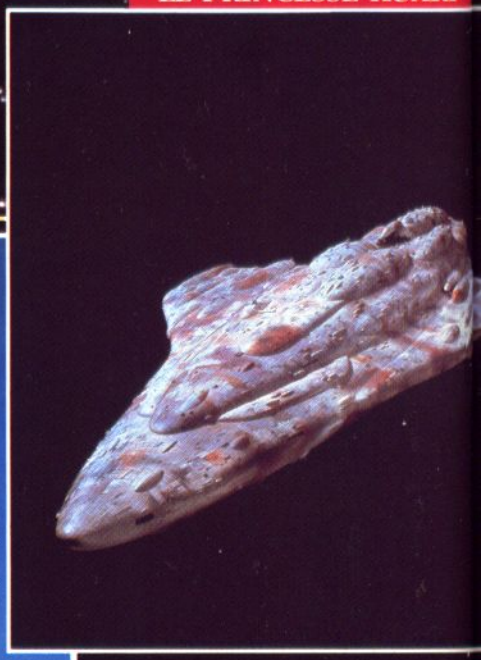
ENDOR

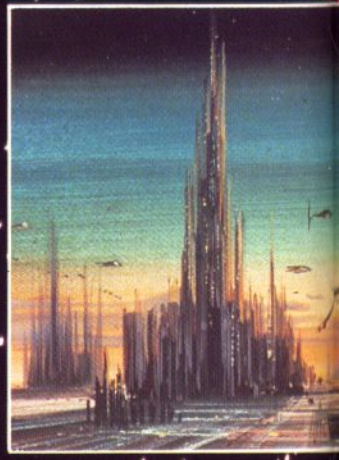


Semaine 2 :

Prochain arrêt, l'ahurissante lune forestière d'Endor si verdoyante ; le rêve d'un amoureux de la nature devenu réalité! Passez vos soirées à bord du *Princesse Kuari*, dans votre cabine personnelle, et profitez de toutes les installations que ce luxueux vaisseau de classe M met à votre disposition. Mais, si vous préférez un autre genre de "vie sauvage", vous pouvez aussi accepter l'invitation des délicieux Ewoks et être leur hôte d'honneur dans l'un de leurs villages arboricoles au charme rustique. Vivez comme les indigènes dans de pittoresques huttes de bois à plusieurs centaines de mètres au dessus du sol de la forêt. Dégustez la copieuse cuisine de ce monde et prenez part aux veillées nocturnes organisées au coin du feu. Chasse, pêche, balades dans la nature et bien d'autres vivifiantes activités de plein air vous sont possibles. Aucun séjour sur cette planète merveilleuse ne serait cependant complet, sans une expédition aérienne permettant d'admirer la beauté inégalable de ses paysages.

LE PRINCESSE KUARI





UE DE QUATRE SEMAINES

Votre vaisseau de croisière pour le Grand Circuit Galactique n'est autre que le superbe *Princesse Kuari*, un vaisseau de ligne luxueux de classe M pouvant accueillir à son bord 3500 passagers appartenant à 27 espèces différentes.

- Des cabines pour toutes les bourses. Depuis la Suite Royale de luxe jusqu'aux chambres économiques à deux couchettes.
- De la cuisine gastronomique artistiquement préparée par Chirome notre célèbre Maître Queue et son équipe de spécialistes, servie dans les cinq majestueuses salles-à-manger du *Princesse*.
- Dansez toute la nuit dans la Grande Salle de Bal au son des douces sub-harmonies de l'orchestre du bord, ou sautez sur les rythmes modernes d'un glizband de *Chez Xerrol*, la boîte de nuit du vaisseau.
- Six piscines de formes diverses adaptées à tous les passagers, dont une cuve de NH3/Hg de compétition sur le pont Lido. Lido.
- Des mini Turbo-lasers pour le tir sur astéroïdes.
- Quinze gymnases modernes à gravité variable.
- Quarante-cinq courts de wallball à zéro-G.
- Un véritable parcours de slaf à vingt sabords.
- Shopping détaxé au *Marché Intermonde*, le bazar du bord où l'on peut trouver des marchandises provenant de tous les coins de la galaxie.
- Et notre équipage amical et professionnel, qui aura à coeur que vous voyagiez plaisamment, agréablement et en toute sécurité.

BESPIN

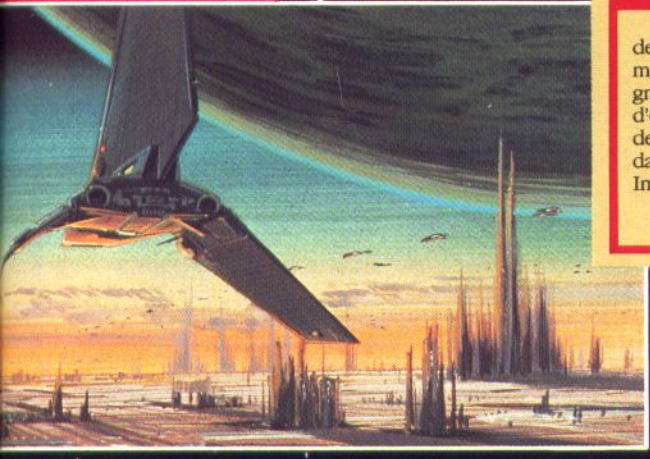
Semaine 3 :

La troisième étape de votre voyage vous entraîne jusqu'à la planète Bespin où vous découvrirez la majesté altière de la Cité des Nuages, l'élégante métropole qui a été décrite comme étant "une cité merveilleuse suspendue par magie au dessus des nuages". Une exquise suite privée vous attend dans le cadre sophistiqué de la Cité des Nuages, vous y demeurerez pendant toute la durée de votre séjour d'une semaine. Les soirs, délectez-vous des repas de gourmet, des danses et des jeux de hasard des nombreuses boîtes chic de la Cité des Nuages. Passez des journées amusantes à pratiquer le para-aile en glissant sur les courants thermiques des brises gazeuses de Tibanna. Pour couronner votre visite, faites une excursion en voiture-nuage jusqu'aux couches inférieures de l'atmosphère planétaire où vous volerez au sein des nuées de gaz aux splendides couleurs et où vous pourrez savourer le spectacle magnifique du célèbre coucher de soleil de Bespin.

Semaine 4 :

L'apothéose finale de votre Grand Circuit Galactique sera une visite de la Cité Impériale elle-même, où vous passerez une semaine à la royale splendeur sur le noyau culturel de l'univers. Découvrez ce qui se fait de mieux dans la galaxie en matière d'art et de divertissements. Assistez à un spectacle de la très renommée Compagnie des Ballets Impériaux. Visitez des musées abritant des collections d'objets et d'oeuvres d'art inestimables provenant de tous les horizons de l'Empire. Allez voir la relève de la Garde Impériale et joignez-vous à une visite organisée des Jardins de Palpatine situés dans l'enceinte resplendissante du Palais Royal! Vivez dans la magnificence de la Cité Impériale... une expérience comme on n'en connaît qu'une seule dans sa vie!

LA CITE IMPERIALE



GALAXIE TOURS

Votre passeport pour l'Aventure

AUCUN TRAVAIL N'EST TROP GRAND POUR LA TETE DE CE PETIT BONHOMME

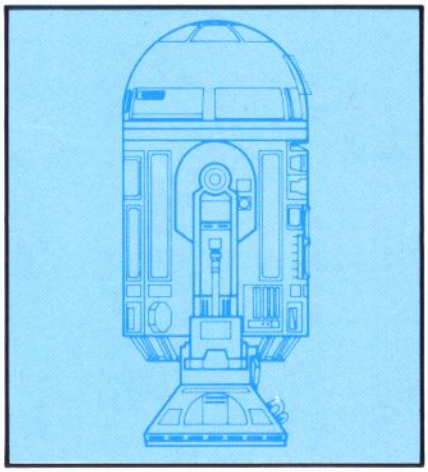
Après le succès remporté par sa très appréciée gamme R1, **Industrial Automaton** est fière de présenter son nouveau Droïd astromec R2. Nous avons inclus tellement d'innovations dans notre R2 que *MecTech Illustré* a déclaré : *"C'est un des Droïds multi-usages les plus doués que nous ayons jamais vu... équipé aussi bien pour la réparation de vaisseaux que pour les connections de sécurité avec les interfaces des navordinateurs. L'unité R2 peut tout faire."*
Jetez juste un regard sur ses impressionnantes caractéristiques :

• Assure la maintenance de plus de SEPT CENT modèles de vaisseaux spatiaux !
Des informations techniques concernant plus de *700* modèles d'appareils sont engrangées dans les vastes fichiers ROM du R2. Il peut ainsi être connecté à une interface de l'ordinateur de bord pour contrôler et analyser les performances de vol. Son puissant ordinateur intégré Intellex IV™ consulte alors ses fichiers techniques pour dépister d'éventuels problèmes, trouver des données-types ou remettre en état des codes informatiques. Il peut accomplir plus de *10000 opérations MPF à la seconde!*

• Logiciels INavTrans et Corpstan !
Un modem et des logiciels intégrés permettent à nos petits R2 de communiquer aussi bien avec le réseau de télécommunication des Transmissions de la Marine Impériale, qu'avec celui du Standard des Secteurs Corporatifs. Des logiciels adaptés à d'autres réseaux sont également disponibles.

• Fiche de connection E/S standard !
Un cordon de connection rétractable permet au R2 de se brancher directement sur les terminaux informatiques aux standards impériaux, permettant ainsi au Droïd de communiquer sans intermédiaire avec la plupart des ordinateurs.

• Manipulateurs adaptés à tous les besoins !
Notre fidèle R2 est livré équipé de deux manipulateurs multi-fonctions : une grosse pince à



10 kilos de pression pouvant soulever des charges de 25 kilos et un manipulateur fin disposant de 2 kilos de capacité de levage, de trois joints rotatifs à 360° lui assurant une maniabilité totale, ainsi que de contrôleurs de micro-ajustement permettant une précision de mouvement à moins d'un micron prêt. Ces deux manipulateurs disposent d'une allonge de 0,85 mètre, sont entièrement rétractables et viennent se ranger sans problème dans le châssis du R2 quand ils ne sont pas utilisés.

• Senseurs vidéo télescopiques !
Une unité de senseurs montée sur tige télescopique permet au R2 d'examiner les plans de travail les moins accessibles. Doté d'un joint rotatif à 360°, le senseur peut s'étirer jusqu'à 0,85 mètre.

• Coordonnées d'hypersaut !
Le R2 peut accepter en mémoire RAM les coordonnées de dix sauts dans l'hyperespace. Cette particularité permet aux vaisseaux limités par leurs navordinateurs d'effectuer des voyages en vitesse-lumière. Elle peut également sauver bien des vies en cas de panne de navordinateur.

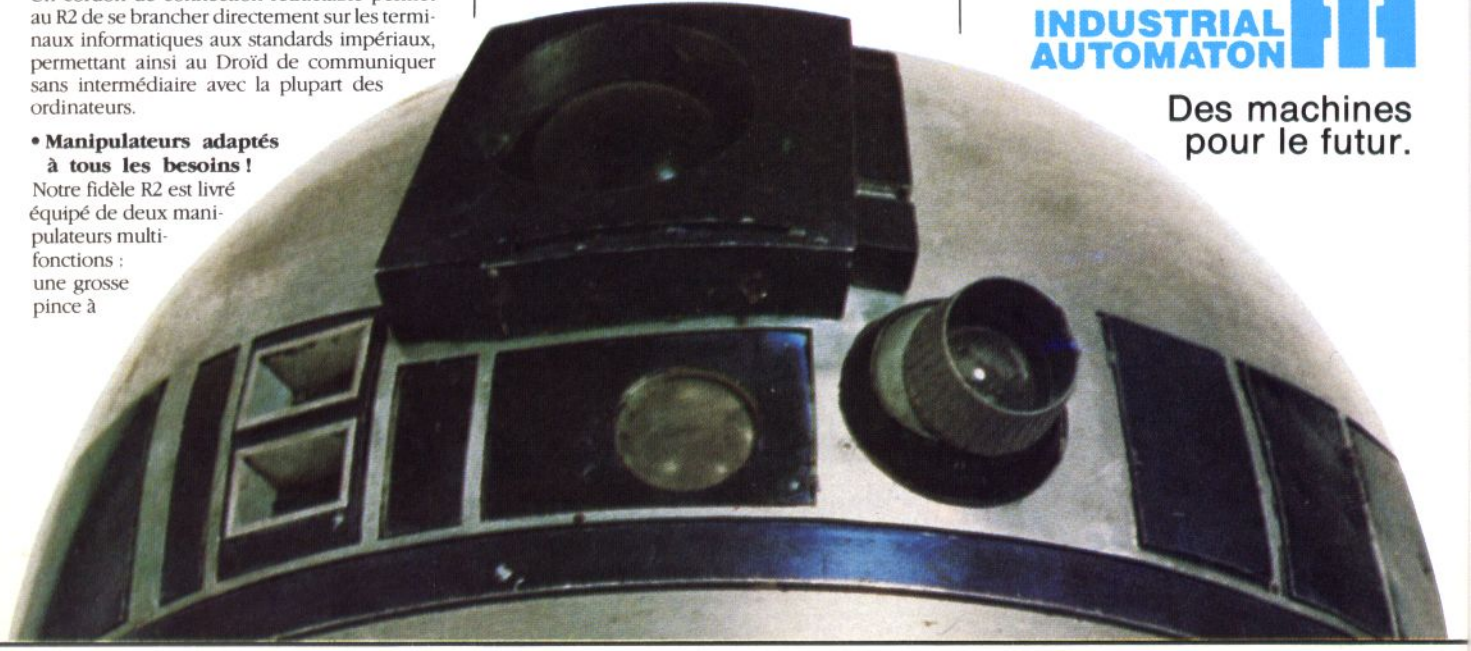
• Large éventail de senseurs !
Des senseurs sont prévus pratiquement pour tous les besoins : un transceveur plein-spectre, un récepteur électro-photonique, des détecteurs DER de chaleur et de mouvement. Tous ces équipements sont reliés à l'Intellex IV™ du R2 qui dispose de programmes évolués d'analyse, tels que des sous-routines d'identification des formes de vie.

• Voyez un peu ce qui équipe les modèles de série !
Sans supplément de prix, nos nouvelles unités R2 sont livrées avec : un projecteur holographique avec son MultiPhase ™ , un appareillage anti-incendie, une extension de soudure, une électro-sonde, une scie circulaire, un trancheur laser et des phares haute puissance!

Toute la fiabilité et la solidité que vous êtes en droit d'attendre d'Industrial Automaton !
- Trois ans de garantie !
- Service après-vente !
- Qualité supérieure !
- Prix abordables !
- Facilités de crédit!

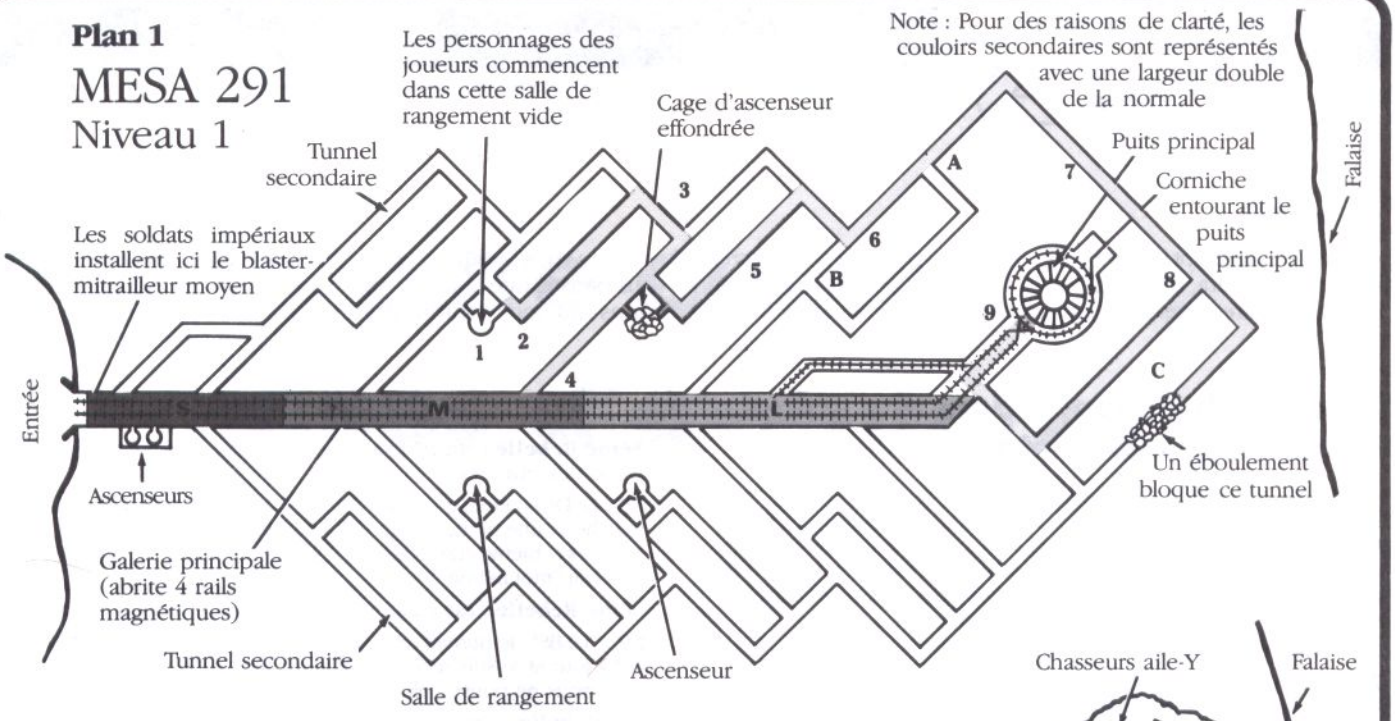
INDUSTRIAL AUTOMATON

Des machines pour le futur.



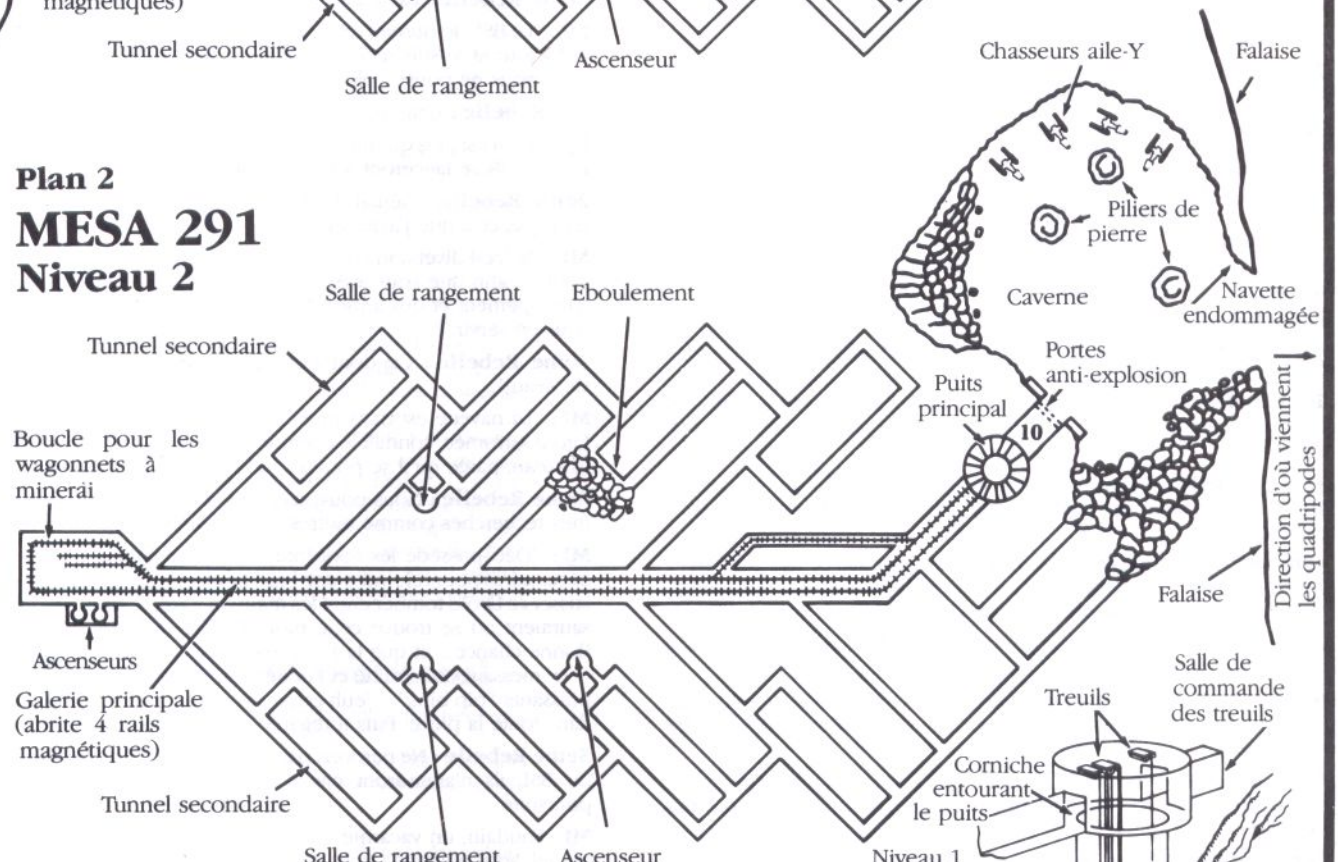
Plan 1

MESA 291
Niveau 1



Plan 2

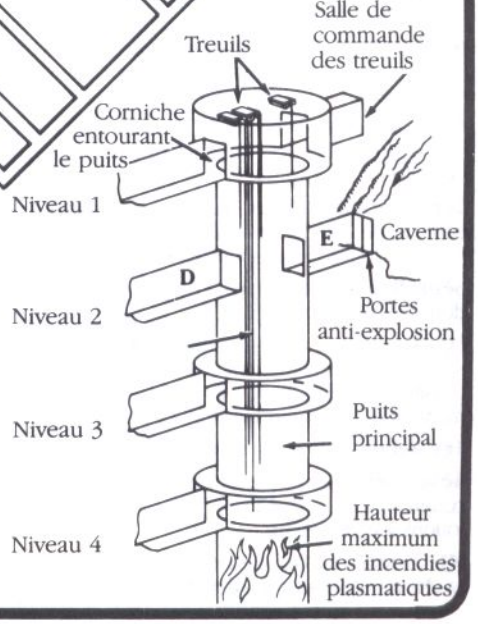
MESA 291
Niveau 2



Plan 3

Schéma du puits principal

Echelle non respectée



LEGENDES

- Chemin de Déo
- Portée du blaster-mitrailleur
  - S Courte portée
  - M Moyenne portée
  - L Longue portée

ECHELLE

0 10 20 30 40 50 60

Mètres

0 20 40 60

STAR WARS®

Script de l'aventure "Percée Rebelle"

®, TM & © 1988 LUCASFILM, Ltd. (LFL) tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Directives

Employez le script suivant pour démarrer votre aventure. Votre maître de jeu vous indiquera quelles répliques vous devrez lire. Quand votre tour viendra, lisez-les à haute voix. Essayez de les dire comme vous pensez que le ferait votre personnage. Ecoutez-bien ce que disent les autres personnages afin de disposer de toutes les informations qui vous sont nécessaires pour commencer l'aventure.

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...

MJ : Un agent rebelle, dont le nom de code est "Tiree" (prononcer "Taïrie"), s'est proposé de vous aider à rejoindre les rangs de l'Alliance Rebelle. Obéissant aux instructions qu'il vous a données, vous vous êtes rendus jusqu'à une vieille mine de la planète Bothan. Vous vous êtes alors frayé un passage au travers des écriteaux et des vieilles barrières qui défendent son entrée.

1er Rebelle : Ca ne me dit rien qui vaille.

2ème Rebelle : Regardez ces vieux câbles à haute-tension! Et ces rails magnétiques! Cette mine doit être immense!

3ème Rebelle : Ouais, alors pas d'escapades. Nous pourrions nous perdre à jamais, là-dedans!

4ème Rebelle : On dirait qu'elle est abandonnées depuis des décennies. Qui sait quelles créatures ont pu s'y installer depuis le temps ?

5ème Rebelle : Nous ne devons pas seulement nous méfier des animaux. On dirait que certains de ces câbles électriques sont encore alimentés! Un contact et... *zap*!

6ème Rebelle : Ouais, eh bien cette galerie n'est pas en très bon état. Vous entendez ce grondement ? La mine toute entière peut s'effondrer d'un instant à l'autre.

1er Rebelle : Arrêtez! Cet endroit me donne déjà suffisamment la chair de poule comme ça, pour que vous autres n'ayez pas besoin d'en rajouter.

3ème Rebelle : Résumons-nous. Nous sommes censés rencontrer Tiree ici et partir en navette avec lui pour rejoindre l'Alliance Rebelle, non ?

4ème Rebelle : Eh bien, à moins qu'il ne nous pousse des ailes, nous ne sommes pas prêt de décoller. Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, ceci n'est pas vraiment un hangar à navette.

2ème Rebelle : Cette galerie principale semble assez grande, mais il faudrait être fou pour piloter une navette ici!

6ème Rebelle : Au fait, que sait-on au juste sur ce Tiree ? Nous ne l'avons rencontré qu'une seule fois. Tout cela pourrait bien n'être qu'un piège!

5ème Rebelle : Pour quelle raison ? Nous sommes seulement coupables d'être entrés ici sans autorisation. Nous ne portons même pas de blasters!

2ème Rebelle : Ouais, mais Tiree en sait déjà suffisamment sur chacun d'entre nous pour nous faire tous condamner à 10 ans de travaux forcés dans les mines d'épice de Kessel.

3ème Rebelle : Si c'était un piège, ils nous auraient déjà agrafés. Attendons quelques minutes.

MJ : Vous tournez sur la gauche et vous vous engagez dans un tunnel secondaire complètement obscur en direction de la salle où vous êtes censés rencontrer Tiree. Arrivés là, vous découvrez qu'elle est absolument vide, mis à part quelques caisses. L'agent Tiree n'est pas là.

1er Rebelle : Je vous le répète, ça ne me dit rien qui vaille.

4ème Rebelle : Notre glorieuse carrière dans les rangs de l'Alliance commence bien. Il y a une guerre galactique en cours et nous, nous jouons à cache-cache.

MJ : Soudain, un Droïd R2 entre dans la pièce et produit un sifflement. Sa tête tourne pour regarder chacun d'entre-vous. Il semble nerveux et gémit doucement : "Ouououou."

5ème Rebelle : Super! Exactement ce dont nous avions besoin : un Droïd des cavernes...

MJ : Le Droïd émet quelques "bip-bips", puis son projecteur se met en marche et une petite image holographique de Tiree apparaît. Celui-ci dit-alors : "Bienvenue à Mesa 291. Je suis désolé de ne pas pouvoir vous accueillir moi-même."

6ème Rebelle : Pas aussi désolé que nous.

MJ : "Le BSI - le Bureau de la Sécurité Impériale - est parvenu à me percer à jour et je suis recherché. Ils doivent avoir également vos noms, aussi vous ne pouvez plus faire marche arrière maintenant."

1er Rebelle : Cette affaire sent de plus en plus mauvais!

MJ : "Ce n'est plus qu'une question d'heures avant qu'il ne m'attrapent. Ensuite, ils se lanceront à vos trousses."

2ème Rebelle : Génial. J'espérais un comité de réception, mais ce n'est pas cela que j'avais en tête.

MJ : "Je ferai diversion auprès des Impériaux aussi longtemps que je le pourrai, afin que vous ayez le temps de fuir. Je vous ai laissé un peu d'équipement et des armes. J'espère que vous n'aurez pas besoin de vous en servir."

3ème Rebelle : Ce dont nous avons vraiment besoin, c'est d'un vaisseau!

MJ : "La navette est dans une caverne du niveau inférieur. D0-R2, ce Droïd astromec, connaît le chemin. J'espère que vous saurez piloter ce vaisseau, parce qu'il se pourrait bien que je ne puisse pas revenir."

4ème Rebelle : Nous pouvons le piloter, mais jusqu'où ? Nous sommes recherchés comme traîtres maintenant!

MJ : "Déo possède les coordonnées de navigation et d'hyperespace nécessaires pour rejoindre une base rebelle. Vous ne devez à aucun prix laisser ce Droïd tomber entre les mains des Impériaux, parce qu'alors ils sauraient où se trouve cette base. Détruisez le Droïd, si nécessaire. Bonne chance... et que la Force soit avec vous."

Le message se termine et l'unité a un sursaut de surprise. Il émet de puissants "bip-bips" - "euh-ouou, woup woup!" - tandis qu'il bondit dans toute la pièce. Puis il regarde en direction de la porte.

5ème Rebelle : Ne perdons pas de temps. Comme je connais les gars du BSI, ils n'attendront pas d'avoir Tiree pour se lancer à notre poursuite.

MJ : Soudain, un vacarme d'armures de combat se répercute dans le tunnel. Vous entendez une voix sévère aboyer au loin : "Artilleurs, surveillez l'entrée. Première escouade, fouillez les tunnels secondaires. Restez sur vos gardes, ces saletés de Rebelles sont peut-être armés!" Vous percevez le cliquetis des crans de sûreté des blasters que l'on met hors service, tandis que des bruits de pas se dirigent vers vous.

6ème Rebelle : Les troupes de choc de l'Empire! On peut se faire tuer! Où sont les armes ?

1er Rebelle : Laisse-tomber les armes, où est la navette ? Il faut qu'on se tire d'ici.

3ème Rebelle : Surveillez le Droïd ; il peut essayer de filer.

2ème Rebelle : Que quelqu'un me rappelle pourquoi j'ai voulu venir.

MJ : Les soldats impériaux sont en train de descendre la galerie principale et ils n'arriveront pas ici avant quelques minutes... avec un peu de chance. Maintenant, qu'allez-vous faire ?

Chapitre quatre Idées d'aventures

Les idées d'aventures que nous vous proposons ici ne sont pas, comme "Percée Rebelle", des scénarios complets. Elles n'offrent ni accessoires, ni épisodes formels, ni même autre chose qu'une brève intrigue et quelques personnages. Vous pouvez néanmoins les employer pour développer vos propres aventures. Pour cela, il vous suffit de détailler un peu leur intrigue en fonction de vos désirs. Ajoutez aussi quelques embûches supplémentaires avant leur conclusion finale. Prenez quelques notes concernant les PNJ importants. Préparez les scripts et les accessoires pour vos joueurs... et GO!

Ces idées d'aventures ont deux objectifs principaux. Premièrement, elles permettent de présenter de façon concise des informations permettant de jouer pendant de nombreuses heures. Un scénario classique de 32 pages, comme ceux que nous publions, peut en principe être joué pendant deux ou trois parties ; or, chacune de ces idées d'aventures pourra être développée pour donner naissance à un tel scénario. Evidemment, les aventures du commerce fournissent tous les détails dont vous avez besoin, alors qu'il vous faudra les imaginer lorsque vous étofferez une de ces idées, ce qui demandera quelques efforts de votre part. En contrepartie, elles vous donnent des bases à partir desquelles vous pourrez jouer des douzaines de parties.

Deuxièmement, en survolant ces suggestions, vous pourrez aussi vous faire une idée des différents types d'aventures qui peuvent se produire dans le cadre de *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*. Trouver un point de départ pour un scénario est un problème qui se pose souvent aux MJ. Notamment, lorsqu'ils n'ont pas beaucoup pratiqué le jeu et qu'ils ignorent quel genre d'histoires peut convenir. Avec un peu de chance, ces idées d'aventures frapperont votre imagination et vous permettront de réfléchir à d'autres scénarios possibles.

1. Brille, ô Lune des Moissons!

"Amiral, nous avons repéré des appareils civils qui suivent une trajectoire de fuite."

"Transmettez-leur l'ordre de mettre en panne et d'attendre une inspection des patrouilles impériales. Envoyez une escadrille de TIE les abattre s'ils n'obtempèrent pas."

"Mais, Amiral, ce sont des vaisseaux civils..."

"Des vaisseaux rebelles, Lieutenant! Vous avez reçu des ordres. Exécutez-les ou je trouverai quelqu'un d'autre qui le fera à votre place."

Présentation :

Le système Sarrabahn est resté neutre, en dépit de pressions diplomatiques lui enjoignant de s'allier à l'Alliance ou à l'Empire. Un Escadron Impérial a été envoyé pour lui faire prendre conscience de ses "erreurs" et les partisans de l'Alliance en ont été prévenus. Tandis que les vaisseaux impériaux surgissent de l'hyperespace et se préparent à donner l'assaut, un unique transporteur escorté par des T-16 "Skyhoppers" armés décolle de Sarrahban.

Aventure :

Episode Un : Le transporteur et les Skyhoppers sont attaqués par une escadrille de chasseurs TIE, alors que le reste de l'escadron impérial part s'occuper des défenses planétaires de Sarrabahn. Bien que surclassés en nombre, les T-16 parviennent à détruire et à mettre en fuite tous les TIE. Cependant, le *Lune des Moissons*, un transporteur céréalier de 100 tonnes ayant à son bord un groupe de réfugiés rebelles et les réserves d'ytterbium stabilisé (un minerai employé dans la fabrication des canons-lasers) de Sarrabahn, est touché pendant le combat et ses propulseurs subluminiques sont mis hors service. Le *Lune des Moissons* est alors contraint d'effectuer un atterrissage en catastrophe dans la région quasi-inhabitée des plateaux équatoriaux de la planète.

Pour l'instant, l'escadron impérial est monopolisé par les défenses planétaires de Sarrabahn, mais dès que les défenseurs auront été vaincus, les Impériaux viendront inspecter le *Lune des Moissons*.

Objectif de l'aventure : Empêcher que les réfugiés ne tombent aux mains des Impériaux et livrer l'ytterbium stabilisé à l'Alliance Rebelle.

Episode Deux : Afin de permettre aux rampes d'accès du *Lune des Moissons* de se déployer, il faut d'abord remettre le vaisseau abattu d'aplomb en se servant des Skyhoppers comme de tracteurs. Les réfugiés blessés doivent être soignés. Les PJ abandonnent ensuite le camp pour chercher de la nourriture dans les villages du voisinage.

Episode Trois : Les villageois fournissent, non sans se faire prier, de la nourriture et des informations. L'astroport le plus proche où il est possible de trouver des pièces de rechange pour le transporteur, se trouve de l'autre côté de l'océan.

Episode Quatre : Les PJ survolent l'océan pour atteindre l'astroport. S'ils sont prudents, ils découvriront qu'il est soumis à la loi martiale avant d'atterrir. Sinon, ils seront poliment mis sous bonne garde par le très efficace service de sécurité de l'astroport, avant d'être livré à un attaché militaire pour être interrogés. S'ils ne parviennent pas à se sortir de ce mauvais pas grâce à leurs déclarations, ils seront emprisonnés.

Episode Cinq : Si besoin est, les PJ s'évadent. Ensuite, ils s'introduisent discrètement dans l'astroport afin de voler les pièces dont ils ont besoin. Pendant cette opération, ils déclenchent un système d'alarme et des soldats accourent immédiatement. Pour s'enfuir, les PJ devront soit récupérer leurs appareils après avoir éliminé les gardes, soit voler d'autres navettes planétaires.

Episode Six : Après que l'astroport ait été plongé pendant une brève période dans la confusion la plus totale, des navettes impériales sont lancées aux trousses des fuyards. Les PJ doivent soit les semer, soit les abattre.

Episode Sept : Les PJ retournent au transporteur, où les réfugiés leur apprennent qu'ils ont aperçu des expéditions de recherche impériales. Tandis que les PJ sont en train de terminer les réparations, un croiseur impérial repère le site de l'atterrissage en catastrophe, communique ses coordonnées au quartier général impérial et débarque un peloton de mercenaires. Les PJ doivent

tenir à distance ces derniers pour achever de remettre en état le transporteur. (Ils peuvent également attaquer le croiseur impérial avec les vaisseaux à leur disposition).
Episode Huit : Le *Lune des Moissons* décolle... et il doit une fois de plus affronter une nuée de chasseurs TIE avant de pouvoir fuir en vitesse-lumière. Cette fois-ci, cependant, les PJ ont une certaine avance sur leurs poursuivants. Ils va néanmoins leur falloir pousser le transporteur à la limite de ses possibilités, ou combattre héroïquement avec leurs chasseurs, ou bien faire preuve d'une étonnante maîtrise en maniant les écrans déflecteurs, ou encore se fier à la Force, afin que le Lune des Moissons parvienne à s'échapper.

Conseils de mise en scène :

Personnages : Les réfugiés peuvent être inspirés des fiches de personnages classiques ou de "clichés" tels que la Jeune Fille Courageuse, Son Père Le Chef Arrogant des Rebelles, le Vieil Herboriste Jovial, le Droïd Radoteur ou l'Aborigène-Extra-Terrestre-Hideux-Mais-Incroyablement-Sage. Développez les relations et les conflits existant entre ces PNJ et les PJ, tandis qu'ils affronteront les dangers de la nature et les Impériaux.
Décors : Une jungle équatoriale pour le site d'atterrissage. Des villages aborigènes extra-terrestres où il est possible de trouver de la nourriture et des soins médicaux traditionnels. L'astroport soumis à la loi martiale où les PJ doivent voler des pièces pour réparer le *Lune des Moissons*.
Script : Les PJ, qui pilotent les Skyhoppers et le transporteur, décrivent l'approche de l'escadrille de TIE et discutent d'un point de ralliement au cas où le *Lune des Moissons serait contraint d'atterrir*.
Combat spatial : Des TIE contre des T-16 et un vaisseau de transport ; la traversée du blocus impérial avec le *Lune des Moissons* remis en état.
Scènes d'action : Se faufiler dans l'astroport soumis à la loi martiale, échanger des tirs avec des gardes de la sécurité de l'astroport et des soldats impériaux, se débarrasser des poursuivants sur le chemin du retour au vaisseau, défendre le *Lune des Moissons* contre le croiseur impérial et les mercenaires.
Aventures planétaires et problèmes à résoudre : Soigner les réfugiés blessés au coeur d'une jungle regorgeant de dangers divers ; marchander avec les aborigènes pour obtenir des provisions et de l'aide ; baratiner l'attaché militaire de l'astroport ; trouver des pièces pour réparer le *Lune des Moissons*.

Une aventure plus courte : Les aborigènes ont entendu des rumeurs parlant d'un transporteur qui se serait écrasé le long de la côte, à quelques centaines de kilomètres d'ici. L'un d'entre eux se propose de conduire les PJ jusqu'à l'épave, s'ils l'emmènent faire une ballade à bord de leurs machines célestes.

2. Le témoin silencieux

"Pas étonnant que le gosse ne parle pas. Si vous aviez assisté à ce qu'il a vu!"
"C'est juste qu'il me flanque des frissons, assis comme ça à me fixer tout le temps avec ses gros yeux jaunes."
"On est une petite nature, hein ?"
"Ecoute, laisse tomber..."
"Hormis le fait qu'il ait assisté au massacre de ses parents et de quelques dizaines de colons par les soldats impériaux, être coincé dans un vaisseau spatial avec des extra-terrestres aussi hideux que nous, ne doit pas être pour le rassurer."
"Eh bien, ce gosse doit avoir vu quelque chose d'important pour que Skywalker nous fasse traverser la moitié de la galaxie pour le ramener auprès des siens."

Présentation :

Les PJ reçoivent un appel de détresse provenant d'une station de recherche. Le PC de l'Alliance les autorise à se rendre sur place pour enquêter.

Aventure :

Episode Un : Lorsque les PJ arrivent à la station de recherche, ils tombent sur un massacre en cours de déroulement. Après avoir pilonné le site avec leur vaisseau, ils atterrissent et engagent un feu nourri avec les assaillants. Le combat oppose un groupe disparate de mercenaires à des extra-terrestres inconnus qui se défendent courageusement. Soudain, un vaisseau militaire impérial fait son apparition et embarque les mercenaires, tout en clouant au sol les PJ sous le tir de ses armes. Le vaisseau est déjà loin avant que ceux-ci puissent se lancer à sa poursuite.
La station de recherche offre un spectacle de mort et de destruction. A'kazz, un enfant Schenor Sapiens, est le seul survivant du massacre.
Episode Deux : A'kazz est conduit jusqu'à la base de l'Alliance la plus proche, où le Commandant Skywalker entreprend de questionner le jeune Schenor en privé. Les PJ reçoivent ensuite l'ordre de le conduire à sa guilde-nichée sur Rhamsis Callo.
Objectif de l'aventure : Ramener A'kazz auprès de ses parents sur Rhamsis Callo et persuader les Schenors de se joindre à la Rébellion. Les Schenors appartiennent à une race de créatures sensibles à la Force qui est toujours restée neutre à l'égard du conflit qui oppose l'Empire à l'Alliance. Skywalker espère que le témoignage muet d'A'kazz fera pencher la balance en faveur d'une intervention active des Schenors du côté de l'Alliance.
Episode Trois : Lorsque les PJ atterrissent sur l'astroport de Chaffock sur Rhamsis Callo, il découvrent l'existence d'une base impériale en voie d'achèvement, construite en vertu d'un traité signé avec le gouvernement Schenor. Les PJ sont remarqués par des agents impériaux vigilants tandis qu'ils se rendent en voiture à réaction auprès de B'karitz, maître de la guilde-nichée de A'kazz et noble influent d'une province puissante.
Episode Quatre : Les agents impériaux tentent d'intercepter les PJ pendant leur voyage. Les rencontres peuvent comporter des poursuites en véhicules, des embuscades et des fusillades dans les logements d'étapes.
Episode Cinq : Les PJ amènent A'kazz à bon port. Hostile et méfiant, le maître de guilde-nichée B'karitz soupçonne au début les PJ d'avoir kidnappé l'enfant pour demander une rançon. Une fois convaincu des intentions réelles de ses interlocuteurs, l'extra-terrestre interroge son jeune parent en se plaçant en transe télépathique. Abasourdi par ce qu'il apprend d'A'kazz, B'karitz jure d'arrêter la construction de la base impériale, de dénoncer le traité signé avec l'Empire et de chasser les Impériaux de sa planète.
Episode Six : Les PJ accompagnent le maître de guilde-nichée et ses guerriers-de-nichée jusqu'à la base impériale. Ayant demandé à voir l'ambassadeur impérial, il lui déclare que le traité Schenor-Empire est nul et non avenu, avant de l'enjoindre à partir sur l'heure.
Les Impériaux font alors mine de coopérer, déplorant avec tristesse les malentendus et les mensonges entretenus pas les agents de l'Alliance. Au même moment, des soldats alertés par un dispositif secret encerclent soudain les Schenors et les PJ, avant de passer à l'attaque.
Les PJ se joignent aux Schenors pour se défendre. Leur vaisseau n'est pas loin et ils peuvent le rejoindre s'ils parviennent à traverser les rangs des Impériaux. Une fois à bord, B'karitz peut demander de l'aide auprès des autres nobles Schenors. Les PJ peuvent, de leur côté, attaquer les Impériaux ou poursuivre leurs vaisseaux en fuite. Si le croiseur de l'ambassadeur peut être neutralisé et abordé, celui-ci pourra être ramené sur Rhamsis Callo pour y être jugé.

Conseils de mise en scène :

S'il le faut, n'hésitez pas à inciter les PJ à rechercher d'éventuels survivants sur le site du massacre.
A'kazz devrait s'attacher au plus cynique et insensible des PJ et le fixer tristement avec ses gros yeux jaunes. Exploitez autant que vous le pouvez la dimension sentimentale offerte par ce pathétique orphelin extra-terrestre.
Les Schenors sont des hommes-chats samouraïs de 2 mètres 40 de haut. Ils sont traditionnellement méfiants à l'égard des étran-

gers, éprouvent un grand respect pour les arts martiaux, possèdent un code de l'honneur rigide et ont un grand sens de la famille. Les nobles Schenors sont tout puissants, tandis que les paysans et la classe moyenne sont obséquieux et serviles.

L'astroport de Rhamsis Callo ressemble à un aéroport moderne conçu comme une "mission" californienne. Les constructions de Callo sont faites avec une pierre sablonneuse rouge et sont décorées d'ornements géométriques en argile. Les voitures à réaction des Schenors sont des véhicules à roues horriblement bruyants qui ressemblent à de grosses Cadillacs de 1960 ; elles sont beaucoup plus puissantes et rapides, que maniables et sans dangers.

3. Dans le luxe jusqu'au cou

"Tu plaisantes ? Lui, passer pour un aristocrate distingué ? Il a autant de charme et de retenue que l'Immortel Sarlacc!"

"Ecoute, nous sommes tous plutôt des durs-à-cuire, mais l'ambassadeur a besoin d'une escorte. Et cette escorte a intérêt à être joliment efficace pour s'assurer que cette petite réunion restera secrète."

"Faut être gonflé! Un luxueux vaisseau de ligne bourré à craquer d'Impériaux. Et il va nous falloir organiser un petit goûter pour un représentant de l'Alliance et l'ambassadeur de Gaddrian, juste sous leur nez!"

"Exactement. Et vous n'allez pas tout faire rater. Parce que je vous signale que vous ne pouvez compter que sur vous- même ici. Aucune force d'intervention rapide de la Rébellion ne viendra se frayer un passage à coup de blasters au travers du pont de récréation pour vous sauver."

"Hé! Il est pas question que j'mette cette chose! Rien à faire!"

"Mince, Roark. Tu pourrais être si mignon avec ce jabot..."

Aventure :

Episode Un : Un yacht spatial est poursuivi par une frégate impériale. Soudain, une petite escadrille rebelle (pilotée par les PJ) sort de l'hyperespace et détruit le vaisseau impérial après un rapide combat. Quatre passagers du yacht sont sauvés et la bataille est ensuite maquillée en collision accidentelle avec la carcasse de la frégate.

Episode Deux : Les passagers - deux officiers des services secrets de l'Alliance, un sympathisant de la Rébellion issu d'une famille influente de la noblesse impériale et un représentant du gouvernement provisoire de l'Alliance - sont conduits jusqu'à une base rebelle secrète. Les PJ sont alors désignés pour les accompagner pendant une croisière de luxe à bord de l'*Etoile d'Argent*, un superbe vaisseau de ligne.

Tandis que les riches et les puissants se détendront et savoureront le plaisir de la croisière, le représentant de l'Alliance doit rencontrer le chef d'une faction sénatoriale favorable à la Rébellion pour discuter avec lui de la création, au sein même de l'Empire, d'un réseau d'espionnage dont le but serait de renverser l'Empereur et de restaurer le pouvoir du Sénat.

Objectif de l'aventure : Les PJ doivent se déguiser en aristocrates pour assurer la sécurité de l'entrevue et pour protéger la vie de ses participants.

Episode Trois : A bord de l'*Etoile d'Argent*, les PJ sont présentés à toutes sortes de gros-bonnets de l'Empire au cours d'un banquet solennel. Grâce à la Force ou à leur sens aigu de l'observation, ils commencent à soupçonner un piège.

Episode Quatre : Des mesures doivent être improvisées. Les personnalités de l'Empire peuvent être suivies ou leurs cabines fouillées. Des indices s'accumulent, prouvant que l'un des quatre hommes qu'ils protègent est en fait un agent double impérial.

Episode Cinq : Les PJ doivent se débrouiller pour éliminer le traître et s'échapper avec leurs protégés. C'est alors que les Impériaux passent à l'action et les PJ sont poursuivis parmi une foule de nobles en vacances, au travers des cuisines du bord et jusque dans les entrailles du vaisseau.

Episode Six : Les PJ découvrent qu'ils ont des alliés au sein des hommes d'équipage. Grâce à eux, ils peuvent accéder au pont des chaloupes. Là, ils doivent se débarrasser de quelques gardes impériaux, avant de voler une navette.

4. L'héritage des Jedi

"Gwarhrwol..."

"Keskidi ?"

"Il dit : "Sapristi, quel joli petit jardin..."."

"Ouais, bon, dis à la boule de poils qu'elle est pas terrible à regarder non plus. Tatooine n'est peut être pas le plus bel endroit de la galaxie, mais c'est ici qu'a habité le dernier des Jedi."

"Ouais ? Eh bien, si vous êtes tellement copains, Skywalker et toi, comment se fait-il que nous soyons ici pour récupérer ses petites affaires ? Il était trop occupé pour faire lui-même ses courses ?"

"Non, il y avait trop de danger qu'il soit reconnu par les Impériaux. Des gars comme toi et moi, nous pouvons nous intégrer à la faune de Mos Esley comme des crocs dans une mâchoire de Bantha."

"Et qu'est-ce qui nous dit qu'il reste encore quelque chose chez Kenobi ? Pourquoi les Impériaux n'y seraient-ils pas passés avant nous ?"

"C'est ce qu'il nous faut savoir."

"Super. Il y a une guerre galactique en cours et moi, je reçois l'ordre à la noix de venir chercher des anciens bibelots de sorcier. J'espère seulement qu'il y a un bar décent dans les parages..."

Présentation :

Les chefs de l'Alliance veulent ressusciter la tradition Jedi pour qu'elle inspire la Rébellion. Il a été décider d'effectuer des recherches parmi les affaires personnelles d'Obi-Wan Kenobi, afin d'y trouver éventuellement des indices concernant la technologie des sabres-lasers. Cette mission peut être ordonnée à l'instigation d'un PJ souhaitant fabriquer son propre sabre-laser, sur la demande de Skywalker désireux de remplacer celui de son père qui a été perdu lors de la bataille de Bespin, par des chefs de l'Alliance en quête d'un symbole pour la Rébellion, ou par des érudits désireux d'en savoir plus sur les Jedi.

Aventure :

Episode Un : Les PJ atterrissent à Mos Esley et posent des questions sur le lieu de résidence de "Ben le Vieil Ermite". Les indigènes - ainsi que des espions impériaux - en prennent bonne note.

Episode Deux : Ayant obtenu les indications désirées (et/ou un guide PNJ), les PJ doivent louer ou acheter des landspeeders avant de se rendre sur les lieux.

Episode Trois : Rencontres dans l'arrière pays avec des Hommes des Sables montés sur des Banthas.

Episode Quatre : Les PJ découvrent que la maison du Vieux Ben a été mise à sac : le bâtiment est en ruines et les possessions ont été éparpillées dans la nature. Des traces repérées aux alentours laissent à penser que les Jawas sont responsables du pillage.

Episode Cinq : Les PJ partent à la recherche des Jawas. Après un âpre marchandage, les Jawas reconnaissent qu'ils n'ont trouvé aucun objet de valeur chez le Vieux Ben. Ils précisent également que des agents impériaux ont offert de payer une bonne récompense en échange de tout objet technologique découvert dans les parages de la maison de l'ermite.

Episode Six : Les PJ doivent recourir à la Force pour qu'elle les guide. S'ils reviennent chez Ben et se concentrent sur la Force, ils découvrent que les indications permettant de fabriquer un sabre-laser ont été dissimulées dans une caverne profonde située en dessous de la résidence d'Obi-Wan. Cette caverne, à l'instar de l'arbre de Yoda, est "riche en Force" et les personnages doivent survivre à une vision qui met à l'épreuve leur honnêteté et leur engagement (les PJ ayant des points du Côté Obscur ne pourront pas entrer). Ceux qui persévèrent peuvent pénétrer dans la grotte et découvrir des bandes magnétiques contenant les plans dont ils ont besoin.

Cependant, les Impériaux ont également offert une récompense aux Jawas pour que ceux-ci les préviennent si quelqu'un

vient fouiner autour de chez le Vieux Ben. Un peloton de soldats impériaux vient donc prendre position sur les collines environnantes. Les PJ peuvent pressentir le danger ou tomber dans un piège.

Episode Sept : Les PJ doivent filer en landspeeders au travers du désert sauvage. Après une fusillade et une poursuite, les Impériaux abandonnent et retournent à Mos Esley.

Episode Huit : Mos Esley est soumise à une surveillance accrue. Le vaisseau des PJ a été confisqué et il est placé sous bonne garde.

Pour s'échapper, les PJ doivent entrer dans la ville sans se faire repérer et trouver quelqu'un acceptant de les emmener, à moins qu'ils ne volent un vaisseau à l'astroport. Une grande fusillade avec des agents et des soldats impériaux, suivie d'une poursuite dans l'espace, est inévitable (Skywalker s'est sorti une fois d'une situation semblable, mais il était alors aidé par Yan et Ben. Comment vos PJ se débrouilleront-ils ?).

5. La nuit a un millier d'yeux

"Aucune chance qu'ils puissent nous suivre dans l'hyperespace, hein ?"

"C'est pas ma faute! Ils ont deviné juste... ça peut arriver à tout le monde..."

"En tout cas, il y a une consolation : il n'est pas possible qu'ils sachent où ils sont."

"Pourquoi ?"

"Parce que je n'ai aucune idée de l'endroit où nous sommes! Le dernier saut en hyperespace nous a complètement fait dévier de notre route."

"Eh bien, essaye encore une fois, nous n'avons rien à perdre..."

"Tu te trompes une fois de plus, mon gros. Si nous faisons un saut avant d'avoir fait le point sur le navordinateur, nous avons toutes les chances de finir comme une petite tache d'ombre à la surface d'un grand soleil."

Aventure :

Episode Un : Les PJ voyagent en tant que membres d'équipage affectés à une corvette de l'Alliance, lorsqu'ils sont attaqués par un Destroyer Stellaire Impérial. Le pilote essaye de semer ce dernier en effectuant une série de manoeuvres acrobatiques, mais le destroyer reste dans son sillage. Finalement, le pilote fait un saut de trop en hyperespace... et se perd.

Episode Deux : Le Destroyer Stellaire se rapproche inexorablement de la corvette, quand soudain... devant les deux appareils, les étoiles sont éclipsées par une énorme masse métallique. La coque de l'étrange vaisseau est couverte d'une myriade de lumières scintillantes et colorées. Le communicateur retransmet un flot de charabia incompréhensible dont le transcomp n'arrive rien à tirer de cohérent. Les deux vaisseaux sont instantanément paralysés par des rayons tracteurs. D'étranges lueurs, de la taille d'une frégate impériale, longent leurs coques et de bizarres Droïds extra-terrestres montent poliment à leur bord, plongent leurs équipages dans l'inconscience à l'aide de rayons de lumière chatoyante, avant de les emmener à bord de leur vaisseau- mère.

Episode Trois : Les PJ se réveillent dans une vaste sphère capitonnée dont la paroi est percée de hublots à intervalles réguliers. Regardant au travers de ces hublots, il y a d'incroyables extra-terrestres aux grands yeux doux.

"Salutations. Etres-choses de (incompréhensible)."

"Veuillez nous pardonner d'avoir interrompu votre épreuve sportive. Mais, ici en (incompréhensible), nous sommes pour l'égalité des chances dans les compétitions. Vos participants étaient de forces tellement inégales, que cela ne pouvait que nuire au plaisir que vous retirez de votre sport. Nous avons décidé de déployer tous nos efforts pour corriger cette négligence.

"Vous allez pouvoir continuer votre lutte amicale ici même, dans notre (incompréhensible). Un tel honneur n'est généralement pas accordé à des compétitions aussi modestes que la vôtre, mais comme aujourd'hui c'est la Fête de (incompréhensible), nous avons envie de partager notre joie.

"Allez-y! Amusez-vous autant que vous le permettent vos organes circulatoires. Nous vous servirons volontiers d'arbitres, sans supplément de prix..."

Les extra-terrestres veulent que les Rebelles et les Impériaux terminent leur compétition pour les divertir. Et ce qu'ils veulent, ils l'auront.

Les extra-terrestres ne tolèrent pas le recours à la violence dans les compétitions sportives, pas plus que le déséquilibre entre les camps. Ils interrompront le déroulement du match avec des rayons de lumière chatoyante si une de ces règles n'est pas respectée.

Sinon, les Impériaux et les Rebelles doivent choisir une ou plusieurs épreuves qui permettront de déterminer les gagnants de leur compétition. Si les adversaires ne parviennent pas à s'entendre sur leur nature, les extra-terrestres leurs proposeront - avec fermeté et sans craindre d'être contredits - une série d'épreuves, du genre "Jeux Olympiques" :

- Natation en apesanteur, style libre
- Pyramides acrobatiques
- Tir de précision (lancer des objets sur des cibles mouvantes)
- Le cri le plus fort
- Steeplechase en mini-speeders
- Et ainsi de suite...

Episode Quatre : Les PJ gagnent. (Ils le doivent. Arrangez-vous pour que les Impériaux aient des codes minables et trichez avec les dés si les joueurs font de mauvais jets).

Les extra-terrestres applaudissent en entrechoquant des mamelons humides et pulpeux en signe d'approbation.

"Félicitations! Bien ramé, Balliol!" Et autres compliments.

"Comme vous le savez, les perdants sont déclarés, dès cet instant et à jamais,... *esclaves... des... vainqueurs!*" (Délire dans l'assistance!).

Episode Cinq : Les extra-terrestres ont déclaré que les Impériaux seraient les esclaves des Rebelles. Il est douteux cependant que ceux-ci se soumettent sans broncher à cette décision. Les extra-terrestres proposent aux Rebelles de les ramener à bord de leurs vaisseaux en compagnie de leurs nouveaux esclaves. Les PJ doivent alors imaginer un moyen pour piloter à la fois leur corvette et le Destroyer Stellaire jusque dans une zone connue de l'espace, tout en maintenant l'équipage impérial emprisonné et sous bonne garde. Quoi qu'il en soit, si les PJ parviennent à rentrer au PC de l'Alliance avec un Destroyer Stellaire capturé, l'état-major de la Rébellion se sentira probablement obligé de leur confier une mission vraiment difficile.

Conseils de mise en scène :

Ton : Cette aventure est nettement humoristique. Les extra-terrestres au doux regard et les Impériaux ahuris ne sont là que pour faire rire. Si vous voulez rendre ce scénario un peu plus sérieux, décrivez les extra-terrestres comme des créatures sinistres et guerrières, faites un peu plus ressembler les épreuves à des combats de gladiateurs et opposez les Rebelles et les Impériaux dans des combats à mort.

Extra-terrestres puissants : Des Extra-terrestres disposant d'une telle avance technologique et de vaisseaux spatiaux aussi puissants déséquilibreraient le conflit opposant l'Alliance à l'Empire... aussi refuseront-ils gentiment d'y participer. Ils sont en train de terminer la dernière partie de leur visite de cette galaxie et ils doivent maintenant rentrer dans la leur, merci beaucoup pour le championnat et tout, et tout.

Si les PJ pensent qu'il serait bien d'avoir les extra-terrestres comme esclaves et leur lancent un défit pour une compétition, ceux-ci seront très polis, mais ce sont des professionnels, alors que les PJ ne sont que des amateurs, et accepter ruinerait leur réputation et le standing de leur association sportive. "Vous n'êtes même pas affiliés!" protesteront-ils. "Et puis où sont vos uniformes ?"

6. Réunion de classe

"Ainsi, cette nana est une de tes anciennes copines..."

"Ouais, elle et moi ça remonte à longtemps."

"Scarlet Bloodhawk, quel nom haut en couleur!... Et le personnage est sans doute à la hauteur ?"

"J'espère simplement qu'elle connaît quelqu'un qui peut réviser un conducteur de champ Thorsen. Si nous avons encore un hoquet à vitesse-lumière comme le dernier, notre nouvelle carrière en tant que débris cométaires est assurée."

"Pas de problèmes. Ma vieille Scarlet ne m'a jamais laissé tomber. Tiens, c'est amusant... elle n'est pas du genre à lésiner sur l'entretien des balises d'atterrissage..."

"C'est pas que nous ayons vraiment le choix. Y-a pas des masses d'astroports accueillants dans les environs..."

Aventure :

Episode Un : Les PJ atterrissent et sont accueillis par Ky'lessan, le second de Scarlet, un être reptilien et huileux affligé de zézaiement et surnommé affectueusement Oeil-de-Serpent. "Oui, Zzzcarlet dézzzirerait zzzans zzzaucun doute que d'auzzzi honorables zzzinvités que vous zzzoient traités avec la plus grande courtoizzzie. Zzze vais demander qu'on zzz'occupe de votre vaizzzeau immédiatement. Oh mais oui..."

Episode Deux : Les PJ sont assignés à résidence dans les appartements réservés aux invités ("Zzzz'est pour votre propre zzzécurité, mezzzieurs. Vous pouvez aller supervizzzer les travaux effectués zzzur votre vaizzzeau quand vous le dézzzirez..."), mais ils sont traités avec la plus grande courtoisie. Bien-zzzûr, notre ami à peau de reptile s'est empressé de contacter les Impériaux et leur a proposé de leur livrer les PJ en échange d'une récompense substantielle.

Cependant, H2-1B4, un vieux Domodroïd, ressent toujours une certaine affection envers l'un des PJ et, au risque d'être découvert, il glisse un message sous la porte des personnages :

MAITRESSE SCARLET EST GARDEE PRISONNIERE PAR OEIL-DE-SERPENT DANS SES PROPRES APPARTEMENTS. LE REPTILE MALHONNETE A APPELE CEUX-EN-BLANC. S'IL VOUS PLAIT MESSIEURS, SAUVEZ-LA, AINSI QUE VOUS-MEMES, AVANT QU'IL NE SOIT TROP TARD. SI JE PEUX VOUS ETRE D'UN QUELCONQUE SECOURS, VENEZ ME CHERCHER DANS LE PLACARD A BALAIS.

Episode Trois : Avec l'aide de H2-1B4, les PJ se glissent dans les appartements de Scarlet et la libèrent. Cependant, l'alerte est donnée par un des gardes et tout le monde (PJ, Scarlet et Domodroïd) doit aller se réfugier dans la nature environnante.

Episode Quatre : Les Impériaux ne vont pas tarder à arriver. Les PJ doivent donc s'introduire discrètement dans le dock de réparation pour récupérer leur vaisseau, en dépit de gardes vigilants.

Episode Cinq : Les PJ parviennent à reprendre leur vaisseau, grâce à leurs efforts héroïques et à la jugeotte de Scarlet et du Domodroïd.

Cependant, alors qu'il viennent juste de récupérer leur appareil, ils découvrent qu'une navette impériale descend à leur rencontre. L'obséquieux reptile prévient les Impériaux que les PJ se sont libérés... en même temps que ces derniers prennent soudain conscience que leurs propulseurs ont été sabotés!

Tandis que Scarlet et H2-1B4 font tout leur possible pour que le vaisseau puisse décoller, les PJ sont obligés de maintenir les soldats à distance avec leurs armes. Enfin, leur appareil peut prendre son essor avec la navette accrochée à ses basques. Les PJ veulent ensuite passer en vitesse-lumière et... rien ne se produit.

Les personnages peuvent décider soit de se battre, soit de fuir. De toute façon, la navette impériale leur infligera une sévère correction alors qu'ils s'emploieront désespérément à réparer les hyperpropulseurs. Dans tous les cas, leur appareil subira des dommages importants, ce qui imposera aux PJ de procéder à une nouvelle révision - s'exposant ainsi à une nouvelle aventure - dans un astroport quelconque.

7. La science n'est-elle pas formidable ?

"Qui pourrait bien s'intéresser à ce sale petit morceau de roche ?"

"C'est précisément ce que le PC de l'Alliance veut savoir, mon petit père. Une base impériale parfaitement opérationnelle construite ici, en plein milieu de nulle part, à une petite éternité-lumière du front. Qu'est-ce que ces belettes-fouisseuses nous préparent encore ?"

"Quoi que ce soit, ça émet des ondes gravitationnelles d'une façon très étrange... mais les scopes ne repèrent aucune autre anomalie."

"Bizarre. Mais pratique! Avec tout le bruit qu'ils font, ces motogravs de Verpine passeront inaperçues. On se contente d'entrer et de ressortir, et que personne ne fasse le malin!"

"Bien sûr. Exactement comme sur Calgon..."

"Mais c'était pas ma faute..."

Aventure :

Episode Un : Leur vaisseau restant stationné en orbite, les PJ utilisent des speeders spatiaux pour effectuer une visite impromptue à la base-astéroïde. Ils y découvrent :

- Une installation produisant en grande quantité ce qui semble être des répulseurs à bas rendement
- Un chantier consacré à la construction de ce qui paraît être l'antenne parabolique d'un relais de communications sub-spatiales d'une taille extraordinaire
- Des logements et des quartiers de divertissement destinés aux ouvriers.
- Un laboratoire top-secret enfoncé profondément au coeur de l'astéroïde.

Episode Deux : Ignorant toujours complètement à quoi est destinée la base, les PJ doivent s'introduire discrètement dans les installations souterraines.

Là, ils découvrent que "l'antenne parabolique" est en fait le collecteur d'un appareil qui focalise les ondes gravitationnelles produites par des centaines de projecteurs-répulseurs, émettant ainsi un champ énergétique capable de modifier les pressions tectoniques des couches supérieures de la croûte d'une planète, et pouvant provoquer de cette façon des tremblements de terre cataclysmiques et des éruptions volcaniques. L'appareil collecteur-répulseur peut être transporté à bord d'un vaisseau de petites dimensions, pour être déployer en quelques minutes à peine en orbite autour d'une planète quelconque. Bien que cet engin ne puisse pas réduire en poussière une planète, il est très certainement capable d'anihiler des civilisations, tout en étant beaucoup moins cher qu'une Etoile de la Mort.

Les PJ ont la possibilité de détruire les délicats systèmes de contrôle du rayon répulseur, avant de s'enfuir à la faveur de la confusion ainsi créée. Ensuite, après une petite fusillade, il leur faut encore atteindre leurs moto-gravs pour retourner à leur vaisseau, à moins qu'ils ne dérobent un vaisseau de guerre impérial et l'utilisent pour causer encore plus de dommages aux installations de la base.

8. Naufragés sur Hoth

"Je pense que nous sommes en sécurité maintenant..."

"En sécurité ?! Tu appelles ça être "en sécurité" ? Le dernier transporteur de l'Alliance est parti pour je-ne-sais-où, il y a une paire de divisions des troupes de choc impériales qui se promènent dans des quadripodes aux alentours, il fait 45° sous zéro - une canicule pour cette fichue planète! - et où comptes-tu dormir ce soir, champion ? A la belle étoile ?"

"Ne t'inquiètes pas. Ce soir nous serons les honorables invités de l'Empire."

"Oh. *(Pause)* Nous allons nous rendre ?"

"Bien sûr que non. Nous allons voler un transporteur impérial."

"Quelle bonne idée. Même si on laisse pour l'instant de côté la question de savoir comment tu comptes procéder, est-ce que tu as jamais piloté un vaisseau de transport impérial par le passé ?"

"Détails, détails..."

Aventure :

Au cours de la bataille de Hoth, les PJ ont été affectés à une unité composée de quatre escouades de fantassins et de trois speeders

des neiges. Ils ont pris position sur la crête surplombant la base rebelle afin d'empêcher un encerclement ou des attaques sur les flancs. Soudain, un transporteur impérial atterrit sur l'autre versant de la crête et débarque une compagnie de soldats impériaux appuyée par cinq bipodes. Les PJ parviennent à acculer les Impériaux dans un défilé étroit situé en dessous du sommet de la crête.

Profitant du terrain accidenté, ils réussissent à contrecarrer leur attaque et les bipodes encore intacts ainsi que les soldats survivants font alors retraite vers le transporteur.

Mais, les PJ se retrouvent alors coupé de leur base par une unité impériale commandée par Vador qui a atterri au-dessus de cette dernière. Les défenses rebelles se sont effondrées et les derniers vaisseaux de transport de l'Alliance sont partis. Quelques poignées de Rebelles résistent encore, mais la plupart seront anéanties dans de brefs délais. Quant à ceux qui réussissent à éviter d'être capturés, il leur faut maintenant affronter les périls mortels de la tombée de la nuit sur Hoth.

Il est possible de récupérer sur le champ de bataille quantités d'armures impériales pour se déguiser. On peut également trouver des speeders des neiges - et peut-être même un bipode impérial pas trop endommagé - pour se déplacer. Un transporteur de l'Empire est toujours posé sur l'autre versant de la crête et divers vaisseaux spatiaux de petite taille ont certainement été abandonnés dans la base. Pendant ce temps, de nombreux appareils font l'aller et retour entre les vaisseaux de la Marine en orbite et les troupes à la surface de Hoth.

Soit les PJ laissent les choses se décanter avant de passer à l'action. Ils peuvent alors se retirer jusqu'à des avant- postes éloignés pour y retrouver des éléments désorganisés de l'Alliance et mettre au point avec eux la capture d'un vaisseau.

Soit des opérations de secours organisées par les Rebelles sont peut-être déjà en quête de survivants.

Mais il est aussi possible que l'Empire n'ait pas l'intention de laisser une véritable garnison dans la base capturée, la laissant ainsi vulnérable à une contre-attaque menée par des traînards désespérés.

9. Le Prince Pirate

"J'ai aussi entendu dire que vous autres, les Rebelles, n'aviez pas beaucoup de moyens."

"Je suis autorisé à vous offrir jusqu'à cent mille crédits."

"Har, har, har. Ca ne couvrirait pas mes dépenses pendant plus d'une semaine, fiston."

"Eh bien, écoutez, est-ce que vous aimez l'Empire ?"

"Non, mais qu'est-ce que ça a à voir avec notre affaire ?"

"Voici votre chance de participer à la résistance! Combattez le pourceau qui..."

"J'en ai assez entendu. Devons-nous les faire passer par le sas, les gars ?"

"Ouaip! Bonne idée, cap'taine! Allez-y, matelots."

"Non, attendez..."

Aventure :

Episode Un : Les PJ sont envoyés négocier avec un certain Capitaine Fandar, fléau des routes spatiales et pirate hors du commun, qui occupe la sixième place sur la liste des personnes les plus recherchées par la Marine Impériale. L'Alliance désire l'engager pour qu'il harcèle les convois impériaux.

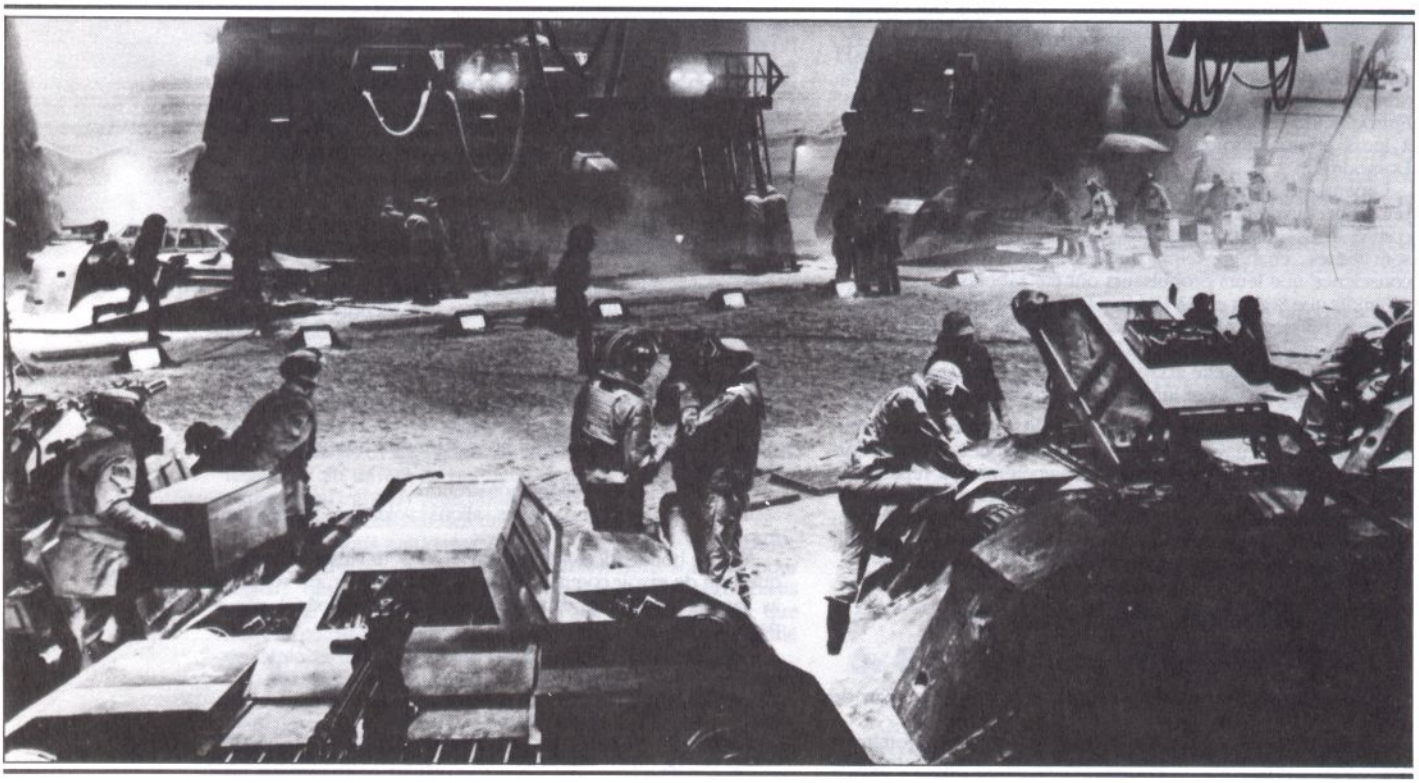
Les personnages décident d'aller écumer les lieux les plus louches et les plus mal famés pour essayer de rencontrer Fandar.

Le pirate envoie ses hommes les capturer.

Soit les PJ sont alors faits prisonniers et sont conduits jusqu'au repaire de Fandar, soit ils réussissent à inverser les rapports de force et à contraindre les pirates à les mener jusqu'à leur chef.

Episode Deux : Dans les deux cas, Fandar écoute les propositions qu'ils ont à lui faire, avant de déclarer qu'il ne veut pas se mêler de politique et que l'Alliance ne lui offre pas assez d'argent.

Cependant, il y a une chose qui l'intéresse : le vaisseau du Trésor Impérial qui ramène chaque année les impôts du secteur jusqu'à la capitale impériale. Si l'Alliance accepte de mener une action de diversion pour occuper l'escorte de ce vaisseau et si les PJ acceptent de participer à l'attaque de celui-ci, Fandar sera heu



reux de discuter d'éventuels accords futurs.
Episode Trois : L'Alliance approuve ce plan avec réticence. Les PJ se voient confier quatre chasseurs stellaires et reçoivent l'ordre d'aider Fandar. Le plan est alors mis à exécution et se déroule apparemment sans anicroches... jusqu'à ce que Fandar pénètre dans le vaisseau impérial et découvre qu'il est bourré de soldats! Il a été trahi!
Episode Quatre : Les PJ, le Prince et quelques hommes de mains hauts en couleurs peuvent alors, soit s'en sortir en combattant héroïquement, soit être capturés et être obligés de s'évader. Quel que soit le cas, Fandar croit d'abord que la Rébellion lui a joué un mauvais tour, mais les PJ finissent par démasquer le véritable traître (le bras droit du capitaine). Le Prince Pirate les remercie alors pour leur aide, avant de renoncer à son existence criminelle et de devenir un capitaine de la Marine de l'Alliance.

10. Des ronds dans l'eau claire

"Mon peuple ne se soumettra jamais à l'autorité de ces poltrons de bureaucrates impériaux."

"Ah oui ? Eh bien, quand les Impériaux en auront fini avec votre charmante petite planète, elle sentira aussi bon qu'un plat préparé par l'autocuisine du *Dorion Discus*."

"Mais grâce aux armes de l'Alliance que vous avez dans votre soute, les miens représenteront une armée non-négligeable."

"De toute façon, je ne pense pas que quelques mignons petits rongeurs de 90 cm de haut armés de lasers à bouchon pourront faire passer quelques nuits blanches au gouverneur impérial."

"Peut-être que tes timides ancêtres étaient plus habitués à vivre comme des esclaves ?"

"Pas vraiment, non, mes "timides ancêtres" étaient suffisamment stupides pour attaquer les soldats impériaux avec des coquillages affûtés fixés à des morceaux de bois..."

Présentation :

Les Impériaux ont installé de nombreux sites de forage d'hydrocarbures fossiles à la surface de Shaymore. Les Sessehshellah, une féroce race indigène ressemblant à des loutres géantes ayant autant de tempérament que des belettes, ont contacté l'Alliance pour lui demander des armes et de l'aide pour organiser la résistance contre les Impériaux.

Les Sessehs ne sont pas très avancés technologiquement et ne représentent pas une bien grande menace pour les soldats impériaux. Néanmoins, après avoir acquis la conviction que ces créatures iraient jusqu'à se battre avec leurs dents s'il le fallait, l'Alliance décide de leur fournir des armes modernes et des conseillers familiarisés avec les opérations de guérilla.

Les PJ sont choisis pour raccompagner les délégués Sessehs jusqu'à Shaymore avec une cargaison de lasers. Ils doivent également contribuer, par leurs conseils et leur soutien, à organiser la résistance contre l'occupation impériale.

Au départ, les délégués Sessehs affichent un mépris souverain à l'égard du manque d'audace et de courage des PJ : tout signe de prudence ou d'esprit pratique étant à leurs yeux une preuve de couardise. Cependant, les Sessehs apprennent progressivement à respecter les plans aussi judicieux qu'ingénieux élaborés par les PJ. Pendant le même temps, les personnages éprouvent également de plus en plus de respect à l'égard de la sagesse dont font preuve les extra-terrestres vis à vis de leur environnement et ils apprennent à tirer partie de leurs talents pour la natation, la discrétion et les arts martiaux.

Aventure :

Episode Un : Les Sessehs attaquent de façon inconsidérée une patrouille impériale dans les marécages de Shaymore. Les Impériaux sont facilement vaincus, mais une expédition punitive anéantit un village Sesseh. Les exhortations des PJ à mener des actions indirectes et subtiles sont alors écoutées avec plus d'attention.
Episode Deux : Les Sessehs guident les PJ au travers de dangereux marais jusqu'à une centrale électrique impériale. Une meute de loups amphibies féroces les attaquent, mais ils sont repoussés.
Episode Trois : Les PJ et les Sessehs pénètrent à l'intérieur de la centrale électrique impériale en empruntant les conduits de son système de refroidissement. Ils sabotent les installations et volent un brouilleur de communications, ce qui leur permet désormais de décrypter tous les codes employés par les Impériaux pour leurs transmissions locales.
Episode Quatre : Les PJ interceptent des messages indiquant que la production d'hydrocarbures doit être multipliée par dix au cours de l'année à venir, sinon l'exploitation de Shaymore devra être abandonnée. Les réserves impériales d'hydrocarbures diminuent de plus en plus et les réservoirs de stockage de la raffinerie principale en représentent une importante partie.
Episode Cinq : Un plan est élaboré. Les Sessehs doivent conduire une attaque de diversion pour éloigner les gardes de la raffinerie, ce qui permet aux PJ de pénétrer dans l'enceinte de sécurité de l'installation pour saboter les réservoirs principaux. Si ces derniers sont détruits, l'exploitation devra être abandonnée et Shaymore ne présentera plus beaucoup d'intérêt pour l'Empire.

Exemple pour la scène du sabotage de la raffinerie :

1. Les PJ et les Sessehs descendent une rivière en radeau pour s'introduire au coeur du complexe de raffinage.
2. Les PJ déguisés en soldats impériaux dévalent le long du quai de la raffinerie et baratinent des gardes pour pouvoir passer.
3. Une fois à l'intérieur même du complexe, les Sessehs plongent dans les fossés de drainage et posent des charges explosives sur les valves d'évacuation des réservoirs.
4. Les soldats impériaux, se doutant de quelque chose, envoient une unité défendre les réservoirs. Les PJ doivent distraire ces gardes pendant que les extra-terrestres finissent de poser leurs charges.
5. Les PJ découvrent qu'il leur est impossible d'effectuer une retraite... quand soudain une nuée de Sessehs se déverse dans le complexe, s'empare des blasters de soldats impériaux et dégage un passage pour les personnages.
6. Les PJ et les Sessehs retournent jusqu'au quai et montent à bord d'un hors-bord. Tandis qu'ils s'éloignent, les installations de stockage se transforment en une énorme fontaine embrasée.
7. Le hors-bord volé par les PJ est pourchassé par des landspeeders blindés. Les personnages doivent abandonner leur embarcation et pénétrer dans les marais.

Les soldats des landspeeders demandent des renforts qui arrivent bientôt à bord d'un croiseur-terrestre, avant de débarquer et de se lancer à la poursuite des saboteurs dans les marécages. Ils tombent alors dans une embuscade tendue par les Sessehs et les PJ, et beaucoup s'égarent dans la nature.

Les installations de stockage ayant été détruites et la garnison impériale décimée, l'exploitation d'hydrocarbures est abandonnée. Le commandant impérial tombe en disgrâce et les Sessehs récupèrent le contrôle de leur planète.

Type de Personnage _____

STAR WARS®

Fiche
de Personnage

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____ Sexe _____ Age _____

Description physique _____

_____

_____

DEXTERITE _____
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____
_____

SAVOIR _____
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____
_____

MECANIQUE _____
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____
_____

PERCEPTION _____
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____
_____

VIGUEUR _____
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____
_____

TECHNIQUE _____
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____
_____

Contrôle _____
Sens _____
Altération _____

Points de Force | **Points du Côté Obscur** | **Niveau de Blessure** | **Points de Compétence**

Equipement :

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Présentation : _____

Personnalité : _____

Une Citation Typique : _____

Relations Avec Les Autres Personnages : _____

®, TM & © 1988 LUCASFILM, Ltd. (LFL) tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Etudiant Extra-Terrestre de la Force

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 2D+1
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 3D+1
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 2D+1
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Contrôle (1D) _____
Sens (1D) _____
Altération (1D) _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Noble Arrogant

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D+1
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 3D+1
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+2
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 4D
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 2D+2
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Historien Pantouflard

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 4D
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+2
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D+2
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 2D+2
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Historien Pantouflard

Equipement
Uniforme rebelle
Blaster
Communicateur
1000 crédits standard

Présentation : Vous étiez un fonctionnaire insignifiant d'un ministère (ex : Ministère des Véhicules Flottants) du gouvernement de (nom de planète), jusqu'à ce que (nom de planète) soit occupée par les troupes de choc de l'Empire. Les Impériaux ont alors purgé les organes gouvernementaux de tous ceux dont la loyauté était douteuse... vous y-compris, bien que vous ayez du mal à imaginer pourquoi. Vous avez été averti juste à temps pour pouvoir vous enfuir.

Vous êtes passionné par tout ce qui est militaire. Vous n'avez jamais assisté à un combat, mais vous avez lu tout ce qui vous est tombé sous la main concernant l'histoire militaire, vous avez vu tous les vidshows relatifs aux affaires militaires et vous avez suivi de près l'évolution du budget de la marine. Dans vos rêves, vous vous êtes toujours vu commandant des soldats, ce qui était en absolue contradiction avec la grisaille de la vie quotidienne dans une administration surdéveloppée. La Rébellion ne vous emballe pas outre mesure - elle ne vous semble pas avoir la moindre chance de l'emporter - mais, bon... on se raccroche à ce qu'on peut.

Personnalité : Froid et un peu ennuyeux. Bien que vous soyez peu doué pour les armes, vous n'éviterez certainement pas les combats et vous pouvez éventuellement devenir un jour un soldat accompli.

Une Citation Typique : "Si seulement Kreuge avait poussé un peu plus loin avec son aile droite à la bataille de Salvara, au lieu d'effectuer un mouvement tournant comme il l'a fait, l'histoire toute entière de la Guerre des Clônes en aurait été bouleversée!"

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous avez peut-être été l'administré d'un Noble ou d'un Sénateur. Vous avez aussi pu infliger un retrait de permis de conduire à un Pilote Impétueux. A moins que vous n'ayez bien connu la famille d'un Hors-la-Loi. Vous éprouvez une véritable relation d'amour-haine avec tous les personnages militaires (Mercenaire, Capitaine à la Retraite,etc.) : vous admirez ces individus pour leur expérience, mais vous êtes également persuadé que vous en savez plus qu'eux sur la stratégie militaire et que vous pouvez faire mieux qu'eux.

STAR WARS®

Noble Arrogant

Equipement
Belle garde-robe à la toute dernière mode
Mini-blaster
Une arme blanche au choix
Landspeeder personnel
2000 crédits standards

Présentation : Ce sale Palpatine! Comment il a pu devenir Empereur est une chose qui vous dépasse. C'est un parvenu! L'idée même que Palpatine puisse être votre souverain vous est complètement insupportable. Tous les membres de votre famille partagent vôtre haine envers ce pourceau.

Vous avez rejoint la Rébellion, aussitôt que cela vous a été possible.

Evidemment, la Rébellion a quelques inconvénients. Toutes ces histoires de "démocratie" sont d'un fatiguant... Il est vraiment désagréable que ces extra-terrestres et ces représentants des basses classes soient vos égaux dans la hiérarchie militaire de l'Alliance. Néanmoins, vous devez vous atteler à la tâche : "noblesse oblige" et tout ça. Il est quand même dommage que vous ayez manqué cette année les soirées mondaines du centre de la galaxie.

Personnalité : Bienveillant vis à vis de ceux qui ont conscience de vous être inférieur ; légèrement ou insupportablement arrogant à l'égard des autres. Vous vous sentez obligé de respecter un code de moralité rigide : vous honorez toujours vos dettes, vous vous battez loyalement, vous ne laissez personne porter atteinte à votre honneur. Vous ne supportez pas les considérations bassement matérielles et ne vous embarrassez pas de faire un décompte précis de l'argent que vous dépensez.

Une Citation Typique : "Mon brave... je sais bien que les manteaux de cette coupe sont à la mode cette saison, mais là c'est vraiment trop!"

Relations Avec Les Autres Personnages : Un Sénateur peut être de vos relations, qu'il ait longtemps été votre allié ou votre adversaire en politique. Vous pouvez avoir un Serviteur Loyal comme majordome. Peut-être connaissez vous un Capitaine à la Retraite de réputation. A moins que vous n'ayez jadis engagé à votre service un Mercenaire. Enfin, il est possible qu'un autre personnage soit originaire de la même planète que vous.

STAR WARS®

Etudiant Extra-Terrestre de la Force

Equipement
Une statuette, une amulette ou une autre babiole à l'obscure signification mystique.
250 crédits standards

Présentation : Au cours de sa longue et pacifique histoire, votre race a appris bien des choses sur l'univers et la véritable nature de la vie. Vous-même n'avez contribué que pour une bien modeste part à ces connaissances. Mais vous avez longuement et durement médité sur la réalité, et notamment sur cette entité que les humains appellent la Force. Vous possédez certains pouvoirs mineurs Jedi, comme on les désigne ici, à l'instar de tous ceux de votre espèce.

Votre race préfère mener une existence solitaire et n'a jamais trouvé de raison pour commercer avec le reste de la galaxie. Néanmoins, vous avez décidé de quitter votre planète d'origine. Peut-être êtes-vous à la recherche de vrais Jedi, dans l'espoir qu'ils puissent vous en apprendre plus sur la Force. Peut-être êtes-vous simplement curieux. Peut-être, enfin, l'Empire a-t-il commis des atrocités sur votre planète. Choisissez une de ces motivations ou inventez-en une autre (dans dernier ce cas, discutez-en avec votre maître de jeu).

Note : Vous pouvez choisir l'apparence que vous désirez. On rencontre rarement ceux de votre race dans la galaxie, aussi vos origines ne seront pas souvent identifiées. Quoi qu'il en soit, les extra-terrestres étranges sont suffisamment répandus pour que vous ne vous fassiez pas remarquer.

Personnalité : Considérez-vous comme un mystique avec des traditions de même nature que celles des Jedi, même si elles sont différentes. Comme Yoda, Kenobi ou Luke Skywalker après sa formation, vous êtes calme, légèrement humble et vous traitez les êtres vivants avec le plus grand respect.

Une Citation Typique : "Je suis un serviteur de la Lumière et de la vie qui l'anime."

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous pouvez accepter un Pilote Impétueux ou un autre personnage comme élève. Vous êtes peut-être avide de suivre l'enseignement d'un Jedi Raté ou Mineur. Au cours de vos voyages, vous avez aussi pu vous lier d'amitié avec un Eclaireur Laconique ou un Joueur.

STAR WARS®

Chasseur de Prime

STAR WARS
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 4D
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 2D+2
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+2
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D+2
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Pilote Impétueux

STAR WARS
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 2D
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 4D
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 3D
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Ewok

STAR WARS
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D+2
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster ✓
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 2D
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+2
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION ✗ 4D
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D+2
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd ✓
Prog.—Rep. Ordinateur ✓
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau ✓
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Ewok

Equipement
Lance
Sac à dos en cuir
Divers objets brillants

Présentation : Vous viviez sur Endor, la Lune Forestière. Et puis, un jour, un gros vaisseau spatial tout brillant a atterri. Vous êtes allé l'examiner. Il était rempli de fascinants objets brillants et de bonnes choses à manger. Tout à coup, tout s'est mis à trembler. Vous ne l'avez pas tout de suite compris, mais le vaisseau venait de décoller et vous ne pouviez plus rentrer à la maison.

Au début, vous avez été effrayé. Quand vous avez appris que vous ne pouviez plus rentrer chez vous, vous avez été triste. Mais ensuite, vous vous êtes lié d'amitié avec les humains qui étaient à bord du vaisseau. Il appartenaient à quelque chose qu'ils appelaient la Rébellion et combattaient des méchantes personnes qu'ils nommaient l'Empire. Les humains semblent trouver que les Ewoks sont mignons. Ca peut être très utile ; vous n'avez jamais eu de problèmes pour trouver de la nourriture ou un abri.

Vous avez appris quelques rudiments du langage des humains. Vous ne comprenez pas vraiment les étranges machines qu'ils utilisent, mais vous vous y êtes accoutumé. La vie, ici dans la galaxie, est sans cesse fascinante et amusante. Vous avez donc décidé de rester avec vos amis Rebelles pour les aider.

Personnalité : Vous aimez bien les humains. Vous aimez bien les bonnes choses à manger. Vous aimez bien jouer avec des objets brillants. Vous êtes jovial, curieux et vous avez l'habitude de vous mettre - ainsi que parfois vos compagnons - dans des ennuis dont vous (et eux!) avez du mal à vous sortir.

Une Citation Typique : "Kaiya! Gyeesh ?"

Relations Avec Les Autres Personnages : Choisissez le personnage d'un joueur que vous aimez bien et adoptez-le comme mentor. Vous le suivez partout et essayez de le faire jouer avec vous. S'il vous ignore de façon évidente, vous pourrez choisir un autre personnage par la suite.

STAR WARS®

Pilote Impétueux

Equipement
Blaster
Uniforme rebelle
Medpac
Scaphandre spatial
1000 crédits standards

Présentation : Vous aviez fini par penser que vous ne quitteriez jamais cette planète de paysans! Déjà quand vous étiez gosse, vous aviez lu des livres qui parlaient de vaisseaux spatiaux, de généraux et de batailles héroïques. Et aussi loin que vous puissiez vous souvenir, vous avez toujours voulu être pilote de vaisseau spatial. Vos parents voulaient que vous soyez un fermier (ou un avocat ou un docteur ou un mineur... quelle importance ?). Mais l'Académie Navale Impériale a toujours été votre objectif, dès la première fois que vous en avez entendu parler!

Eh bien, avec cette guerre en cours, vous avez bien l'impression que vous n'irez jamais à l'Académie. Mais, vous ne le souhaitez plus non plus. Lorsque l'Empire a occupé votre planète, votre rêve s'est brisé en miettes. Amis et voisins sont morts. Il vous reste cependant encore une chance de devenir pilote! Quelquefois la situation ne semble pas rose pour la Rébellion... mais vous avez dans l'idée que votre histoire ne fait que commencer!

Personnalité : Enthousiaste, loyal, énergique et motivé. Emploie beaucoup de points d'exclamation!

Une Citation Typique : "Allez, ce n'était pas un vol si acrobatique que ça! A la maison, j'avais l'habitude de l'emporter sur des X-P 38 avec mon vieux landspeeder Mobquet!"

Relations Avec Les Autres Personnages : Un Sénateur ou un Capitaine Impérial à la Retraite peuvent avoir appuyé votre candidature à l'Académie Navale. Presque n'importe qui peut aussi être votre frère ou votre soeur.

STAR WARS®

Chasseur de Prime

Equipement
Blaster-lourd
Mini-blaster
Pistolet-blaster
Détonateur thermal
Couteau
Un autre couteau
Veste protectrice
Propulseur dorsal
Deux medpacs
1000 crédits standards

Présentation : Vous êtes un "blaster à louer". Vous êtes encore novice à ce petit jeu, mais vous avez déjà tué vingt-trois personnes... mais pourquoi compter ? La galaxie sent mauvais, quoi qu'il en soit il faut bien vivre.

Certains prétendent que vous n'avez aucune moralité. Ce n'est pas vrai. Vous obéissez à des principes stricts. Un contrat est un contrat, c'est tout. Vous faites toujours votre boulot. Quand quelqu'un vous engage, vous respectez votre part du marché, quoi qu'il en coûte. Des fois ce n'est pas joli-joli. Mais si vous étiez une petite nature, vous n'exerceriez pas cette profession.

L'Empire vous a engagé. Vous avez fait le boulot et un homme bien est mort. Vous avez rempli votre part du marché.

Pas l'Empire. Vous auriez pu les traîner devant les tribunaux, mais ceux-ci leur appartiennent. Alors, ils vous ont ri au nez.

Pas longtemps.

D'habitude vous travaillez pour mille par jour, plus les dépenses. Mais cette fois, c'est personnel. Vous avez un contrat avec la Rébellion. Pendant toute sa durée, votre salaire est d'un crédit par jour.

Et vous honorez toujours vos contrats.

Personnalité : Vous ne parlez pas beaucoup. Lorsque vous le faites, c'est pour dire quelque chose. Vous êtes dangereux, mais aussi digne de confiance. Vous êtes malin et vous n'aimez pas être escroqué. Si une personne est réglo avec vous, vous êtes réglo avec elle.

Une Citation Typique : "Pas de ça avec moi, mon gars. Je ne te le répéterai pas deux fois."

Relations Avec Les Autres Personnages : Tout le monde a pu vous engager à un moment ou à un autre. Peut-être même êtes-vous actuellement employé par un autre personnage.
Vous avez déjà pu sans problèmes rencontrer les autres personnages "louches" : Contrebandier, Joueur Professionnel, Pirate, etc.

STAR WARS®

Jedi Raté

STAR WARS

Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description physique _____

DEXTERITE _____ 2D+2
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 3D+1
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D+1
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 2D+2
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Contrôle (1D) _____
Sens (1D) _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Joueur Professionnel

STAR WARS

Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D+2
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 3D
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+1
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 4D
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 2D+2
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D+1
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Gosse

STAR WARS

Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D+2
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 2D+2
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 3D
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D+2
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 2D+1
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D+2
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Gosse

Equipement
Deux bouteilles de soda Fizzyglug
Un paquet de bonbons
Une petite pierre
Un bout de ficelle
Un petit animal (mort ou vivant : au choix)
250 crédits standards

Présentation : Vous avez entre 8 et 12 ans. Votre grand frère ou votre grande soeur fait partie de la Rébellion. A moins que vous ne soyez un orphelin qu'un autre personnage a à moitié adopté. Vous ne vous laissez jamais abandonner à l'arrière. Et si le danger est important, vous foncez tête baissée sur vos adversaires, ou vous leur mordez la jambe, ou encore vous les frappez avec vos bras. Vous êtes un véritable petit diable que personne n'arrive à discipliner. Les méchants ne vous prennent jamais au sérieux, c'est pourquoi vous voulez leur montrer qu'ils se trompent.

Personnalité : Constamment de bonne humeur, vous vous rangez toujours du côté du plus faible. Vous êtes totalement loyal à un autre personnage (de votre choix) et vous passez votre temps accroché à ses basques.

Une Citation Typique : "Oh, chouette! On s'les fait! Allons-y les gars!"

Règle Spéciale : Choisissez le personnage d'un autre joueur comme étant votre aîné/parent adoptif/idole/ce que vous voulez. Vous n'avez pas à obtenir sa permission. En fait, si ça l'ennuie, c'est tout à fait ce que doit ressentir son personnage : qui aime avoir un petit frère ou une petite soeur dans ses jambes ?

STAR WARS®

Joueur Professionnel

Equipement
Jeu de cartes
Mini-blaster
Deux costumes voyants
1000 crédits standards

Présentation : La galaxie vous convient parfaitement. Vous pouvez aller n'importe où et faire n'importe quoi. Vous n'êtes jamais définitivement fauché : tout ce que vous avez à faire dans ce cas-là, c'est trouver une partie honnête, et partout il y a des jeux de hasard! L'argent va et vient, mais le grand jeu continue.

Aimer et laisser tomber, c'est votre philosophie. Vous n'avez jamais eu envie de vous installer, en tout cas jamais tant qu'il y avait un vaisseau en partance, avec une table de jeu dans la salle commune et de nouveaux mondes à découvrir au bout du voyage.

C'est la belle vie. Il y a toujours quelque chose de nouveau à faire, toujours une autre partie, toujours un bon repas ou un vin millésimé. Vous avez côtoyé le gratin et la lie de la société, et vous êtes parfaitement à l'aise dans ces deux milieux.

Comment avez-vous pu alors vous retrouver mêlé à la Rébellion ? Eh bien, disons plutôt que vous avez eu des démêlés avec l'Empire. Un petit malentendu, et hop! Vous êtes recherché sur trente planète. C'est dur à avaler.

Et puis, pourquoi pas ? La Rébellion semble actuellement sans espoir, mais elle a toujours une chance... Hé, vous êtes un joueur, non ?

Personnalité : Charmeur, d'une politesse à toute épreuve, insouciant et hypocrite. Vous vous en sortez très bien avec les personnes du sexe opposé.

Une Citation Typique : "Quelqu'un est tenté par une partie honnête ?"

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous avez roulé votre bosse dans toute la galaxie et vous avez très bien pu vous lier d'amitié avec - ou arnaquer - n'importe lequel d'entre-eux.

STAR WARS®

Jedi Raté

Equipement
Sabre-laser
Robe
Bouteille de tord-boyau
250 crédits standards

Présentation : Il y a bien, bien longtemps, à l'époque de la Vieille République, vous étiez un aspirant Jedi. Bien sûr, vous vous rappelez de Skywalker, de Kenobi et de tous les autres. Mais vous, vous avez échoué. Vous n'avez pas pu. Le Côté Obscur était toujours tentateur et les choses ne se sont pas passées comme vous l'auriez voulu. Vous vous êtes alors tourné vers la boisson et, à partir de ce moment-là, ce fut la déchéance. Ensuite, l'Empire est apparu et soudain, il ne faisait pas bon être un Jedi, ni même savoir quoi que ce soit les concernant.

Vous avez passé de nombreuses années à boire comme un trou. Ce n'est pas un souvenir très agréable.

D'accord. Vous avez une nouvelle chance. Un gamin veut que vous lui enseigniez la Force. Vous n'êtes pas sûr de pouvoir lui apprendre grand chose, mais vous pouvez toujours essayer... essayer de faire quelque chose qui vaille le coup avant de mourir.

Personnalité : Cynique, pessimiste et ayant une mauvaise haleine... mais un coeur d'or.

Une Citation Typique : "Les gosses. Hé, les gosses. Vous voulez savoir comment utiliser la Force ? Ecoutez-moi quand je vous parle! (Respiration sifflante). Sales gosses. Où est le whisky ?"

Règle Spéciale : Choisissez le personnage d'un autre joueur comme élève (s'il est d'accord).

STAR WARS®

Eclaireur Laconique

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 2D+2
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 4D
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 3D
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 2D
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 3D+1
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Serviteur Loyal

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 2D+2
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 3D
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D+1
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 3D
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Mercenaire

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D+2
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 2D+2
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+2
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 2D+1
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D+2
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 3D
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Mercenaire

Equipement

Uniforme de votre unité
Fusil-blaster
Arme blanche de votre choix
Communicateur
Sac à dos
Casque protecteur
2000 crédits standards

Présentation : La Compagnie était tout pour vous. Vous vous êtes enrôlé lorsque vous étiez un enfant à peine sorti de sa ferme, impatient que vous étiez de connaître une forme de camaraderie que vous n'aviez connue que dans les vidshows. Vos rêves n'ont pas été déçus. Avec la Compagnie, vous avez participé à deux batailles éreintantes et vous avez survécu plus grâce à la chance et à l'aide de vos amis, qu'à cause de votre compétence. Après votre baptême du feu, vous êtes devenu un membre à part entière du meilleur groupe d'hommes et de femmes de toute la galaxie : des gens loyaux, dignes de confiance et sincères. Un jour, vous espérez que vous pourrez être tout ce qu'ils ont été.

Et puis, il y a eu cette bataille. L'Empire vous a engagé pour défendre une base et vous a dit qu'il y aurait des renforts en cas de problème.

C'est alors que sont arrivés les Rebelles. Vous vous êtes battu désespérément. Des hommes et des femmes sont morts. Vous avez demandé des renforts, encore et encore. Ils ne sont jamais venus.

Plus tard, vous avez appris qu'ils vous avaient trompés. Ils n'avaient jamais eu dans l'idée de vous secourir. Ils s'étaient dits que des mercenaires pouvaient être sacrifiés.

Tellement d'amis ont disparus. Tellement ont été perdus à jamais. Tout votre avenir a été... anéanti. Cette fois-ci, vous ne vous battrez pas pour de l'argent. Cette fois, vous vous battrez pour les venger.

Personnalité : Vous avez tendance à déprimer et à devenir nostalgique quand vous pensez à vos camarades disparus. Vous êtes un individualiste (la Compagnie vous a appris à l'être), vous vous intégrez sans problèmes à une organisation (une chose que la Compagnie vous a également enseignée). Vous vous entendez bien avec à peu près tout le monde.

Une Citation Typique : "Le Sergent Harbon m'a parlé de quelque chose comme ça sur Ferton."

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous avez pu être engagé à un moment ou à un autre par la famille de n'importe quel Sénateur ou Noble. Vous pouvez avoir participé à l'occupation de la planète de l'Historien Pantouflard, du Pilote Impétueux, du Hors-la-Loi ou du Mon Calamari. Votre Compagnie a aussi pu enrôler le Contrebandier ou le Chasseur de Prime à une certaine époque, ou vous avez pu être arnaqué par le Joueur Professionnel.

STAR WARS®

Serviteur Loyal

Equipement

Des costumes pour pratiquement toutes les occasions
Mini-blaster
Communicateur
1000 crédits standards

Présentation : Pendant des siècles, votre famille a été au service de la Maison de (Domaine). Les (Seigneurs) de (nom de domaine) ont régné sur votre planète pendant tout ce temps, ou même plus longtemps encore, et ils ont toujours été bons avec leurs sujets. Sous leur influence sage et bénéfique, la planète a connu la prospérité, la paix et la grandeur. Et puis le Mal s'est abattu sur la galaxie ; un homme maléfique a usurpé le trône impérial et a mis en danger la paix et la noblesse. Votre maître a choisi de se joindre à la Rébellion. Même si votre planète risque de souffrir de cette décision, vous savez que c'était celle qui devait être prise. Et vos compatriotes se tiendront avec loyauté au côté de leur (Seigneur) quand la bataille commencera.

Personnalité : Têtu, sensible aux problèmes d'argent, loyal jusqu'à la mort et parfois un peu trop protecteur. Vous êtes dévoué à votre seigneur, pas à la Rébellion.

Une Citation Typique : "Certainement, monseigneur. Oui, monseigneur. Comme vous dites, monseigneur."

Règle Spéciale : Demandez au maître de jeu le nom de la famille envers laquelle vous êtes loyal et son titre nobiliaire ("Domaine" et "Seigneur" ne sont que des exemples). Si le personnage d'un autre joueur est un Noble, vous pouvez éventuellement être son serviteur personnel. Sinon, vous avez été envoyé en mission par votre seigneur pour servir la Rébellion.

STAR WARS®

Eclaireur Laconique

Equipement

Deux medpacs
Pistolet blaster
Sac à dos
Rations concentrées pour une semaine
Couteau
1000 crédits standards

Présentation : Vous n'avez jamais beaucoup parlé. Vous n'en avez d'ailleurs jamais eu souvent l'occasion. Le fait est, que la plupart du temps vous n'avez personne avec qui discuter. Notamment quand vous êtes sous les vastes cieux dégagés d'une planète vierge. Après vous viennent les colons, les grandes corporations, les marchands, bref : la civilisation. Mais vous êtes celui qui "ouvre" les planètes. C'est à vous de découvrir les dangers qu'elles recèlent et les moyens pour les affronter. C'est à vous de trouver les méthodes pour survivre aux étranges climats, aux bêtes féroces et aux paysages chaotiques des nouveaux mondes.

Vous aviez toujours fait ça. Mais ils vous ont empêché de continuer. L'Empire a coupé les crédits consacrés à l'exploration ; il paraît que c'est trop cher. Vous, vous savez la vérité : la liberté dépend des frontières. Vous ne pouvez pas contrôler un peuple s'il peut toujours aller s'installer ailleurs. Ainsi, par exemple, si quelqu'un veut un jour imposer une tyrannie à la galaxie, il n'y aurait qu'un seul moyen d'y parvenir : empêcher les gens de se déplacer

Fermer les frontières.

Très bien. Ainsi, l'Empereur veut détruire votre gagne-pain. Il ne vous laisse alors pas d'autre alternative que de vous joindre à la Rébellion, non ? Vous serez d'une grande utilité. Vous connaissez une douzaine de planète comme la paume de votre main et vous savez comment survivre n'importe où, dans des conditions difficiles. Il est nécessaire d'installer une base sur, disons, une planète de glace ? Vous savez comment procéder.

Personnalité : Vous êtes laconique et vous gardez souvent la bouche close. Néanmoins, vous avez un grand sens de l'humour qui transparaît parfois. Vous êtes endurci et fier de vos aptitudes. A l'occasion, vous prenez un malin plaisir à tourmenter les "bleus".

Une Citation Typique : "Vous appelez ça un insecte ? Sur Danos V, il y en a de la taille d'une maison!"

Relations Avec Les Autres Personnages : Quiconque provient d'une planète récemment colonisée (comme le Pilote Impétueux) peut vous connaître comme étant l'éclaireur qui a ouvert son monde à la colonisation. Vous pouvez avoir déjà rencontré entre deux explorations certains personnages "louches" (Joueur Professionnel, Pirate, Chasseur de Prime) et vous être lié d'amitié avec eux.

STAR WARS®

Jedi Mineur

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 3D+2
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D+1
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 2D+2
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D+1
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Contrôle (1D) _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Mon Calamari

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D+1
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 3D+1
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+1
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 2D+1
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 3D+2
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Vieux Sénateur

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 4D
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 3D
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 4D
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 2D
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Vieux Sénateur

Equipement
Mini-blaster
Vêtements stricts
Communicateur
2000 crédits standards

Présentation : Vous êtes en train de devenir trop vieux, trop vieux pour cette absurdité. Vous avez été Sénateur pendant plus d'années que vous n'avez envie de vous en rappeler. Vos cheveux ont blanchi avec le temps et vous êtes devenu un petit homme sec. C'est comme si vous aviez toujours combattu Palpatine et ses hommes. Ce fut un combat incessant pour préserver l'âme du Sénat et de la galaxie, un combat qui a dévoré les années de votre jeunesse comme autant de papillons consumés par une flamme.

Vous n'allez pas abandonner maintenant! Le combat est sorti de la chambre du Sénat pour prendre désormais place dans le vide de l'espace. Vous ne pouvez peut-être pas piloter un vaisseau spatial ou manoeuvrer un canon-laser, mais votre détermination, votre connaissance de l'adversaire et votre capacité au commandement peuvent toujours être utiles. Pourtant, pourtant... vous vous languissez de jours anciens, d'hommes tels que Talonn, Kenobi et (que le ciel nous préserve) Skywalker. Il y avait des géants en ce temps-là...

Personnalité : Vous êtes pragmatique, alerte, bourru et compétent. Grâce à vos talents oratoires, vous pouvez franchir un barrage ou amener des soldats impériaux à saluer l'Auguste Sénateur que vous-êtes, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Votre résistance n'est plus ce qu'elle était et vous n'aimez pas la violence, mais vous ne montrez jamais un signe de faiblesse.

Une Citation Typique : "Et tenez vous-le pour dit, jeune homme!"

Relations Avec Les Autres Personnages : Au cours de votre carrière politique et mondaine, vous avez pu faire connaissance des autres Sénateurs ou des Nobles. Vous pouvez aussi avoir engagé le Chasseur de Prime ou le Mercenaire dans le passé. Enfin, pratiquement n'importe quel personnage peut être originaire de la planète dont vous étiez le représentant au Sénat.

STAR WARS

Mon Calamari

Equipement
Pistolet-blaster
Communicateur
Uniforme
1000 crédits standards

Présentation : C'est l'Empire qui a appris à votre peuple le sens du mot "guerre". Les Mon Calamari forment une race douce et pacifique. Votre civilisation a plusieurs milliers d'années d'existence, si l'on remonte jusqu'aux premiers pas de l'agriculture dans vos marécages natals. Au travers des siècles, vous avez progressivement développé une civilisation technique et une grande culture. L'exploration des étoiles avoisinantes était déjà bien engagée... quand l'Empire est arrivé.

Ils n'ont vu en votre planète qu'un butin sans protection : une technologie avancée qui pouvait être contrainte à alimenter la machine de guerre impériale. Ils envahirent votre monde et réduisirent les vôtres en esclavage. Vous n'avez pas tout de suite compris ce qui s'était passé. L'idée même de l'esclavage vous était incompréhensible et la rapidité brutale avec laquelle l'Empire accomplit son oeuvre ne vous laissa pas de temps pour l'assimiler. Vous avez alors essayé d'apaiser les envahisseurs, mais rien n'y fit. Finalement, Calamari commença à résister et à ce moment-là l'Empire a réagi avec une incroyable férocité. Des cités entières furent anéanties.

Alors, pratiquement tous les Mon Calamari se dressèrent à l'unisson pour détruire les occupants. L'industrie guerrière que l'Empire avait contraint ses esclaves à construire est maintenant employée dans un autre but : pour approvisionner la Rébellion.

Vous étiez sur Calamari quand l'Empire débarqua et quand le soulèvement fut un succès. Maintenant vous faites partie des forces armées calamariennes qui appartiennent à l'Alliance Rebelle contre l'Empire. Vous collaborez sans problèmes avec les extra-terrestres (y-compris les humains) et au combat vous êtes souvent affectés à de petites unités irrégulières.

Personnalité : En général, les Calamari sont affables, raisonnables et parlent avec une voix douce, mais il existe chez eux autant de tempéraments que chez les humains.

Une Citation Typique : "Notre peuple a un proverbe : ne plongez pas avant d'avoir sondé le fond."

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous avez pu participer à un combat avec n'importe lequel des autres personnages avant que la partie ne commence. Un Joueur Professionnel, un Contrebandier, ou tout autre personnage "louche" a également pu visiter votre planète avant ou pendant l'occupation impériale.

STAR WARS

Jedi Mineur

Equipement
Sabre-laser
1000 crédits standards

Présentation : Vous aimeriez pouvoir dire que vous êtes un Chevalier Jedi, mais vous n'en êtes pas vraiment un. La flamme du grand ordre a été balayée de la galaxie. Vous avez reçu une légère formation de la part d'un des derniers Jedi, l'un des plus faibles représentants de cet ordre, avant qu'il ne soit trahi et exécuté par l'Empire. Depuis, vous menez l'existence d'un fugitif. Par moment, vous êtes persuadé que l'Empire (et tout particulièrement Dark Vador) vous pourchasse avec férocité. A d'autres, vous êtes convaincu que vous n'en valez pas la peine. D'une certaine façon, ne pas être pourchassé serait aussi ennuyeux que de l'être ; parce que cela signifierait que l'Empire ressent une telle considération à l'égard de vos talents, qu'il ne pense pas qu'il soit important de vous retrouver.

Néanmoins, vous gardez d'excellents souvenirs de votre maître. Et il y a toujours une chance, aussi mince soit-elle, que la Rébellion puisse renverser l'Empereur et Vador, son séide. Vous agirez pour que cela advienne et vous espérez qu'un jour vous pourrez contribuer au rétablissement des Chevaliers Jedi et transmettre le maigre savoir dont vous disposez.

Personnalité : Fatigué, vaguement cynique, mais complètement fidèle au Code du Jedi (voir page 69). Vous êtes un peu paranoïaque quand vous pensez que l'Empire est à vos trousses.

Une Citation Typique : "Moquez vous, si vous le voulez, mais c'est la vérité. La Force nous entoure, elle nous tient et elle lie toutes choses ensemble."

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous êtes heureux de pouvoir servir la Rébellion de quelque manière que ce soit. Vous accepterez donc volontiers un Pilote Impétueux, ou tout autre personnage, comme disciple. Vous serez fasciné par l'Etudiant Extra-Terrestre de la Force et vous voudrez absolument suivre l'enseignement du Jedi Raté. Vous avez pu également devenir l'ami des autres personnages.

STAR WARS

Hors-la-loi

STAR WARS®

Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description physique _____

DEXTERITE _____ 4D

Armes Blanches _____

Armes Lourdes _____

Blaster _____

Esquive _____

Grenade _____

Parade Arme Blanche _____

Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 3D

Bureaucratie _____

Cultures _____

Illégalité _____

Langages _____

Races Extra-Terrestres _____

Survie _____

Systèmes Planétaires _____

Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+2

Astrogation _____

Canons de Vaisseau _____

Ecrans de Vaisseau _____

Equitation _____

Pilotage de Vaisseau _____

Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 2D

Commandement _____

Dissimulation—Discrétion _____

Escroquerie _____

Jeu _____

Marchandage _____

Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D+1

Combat Mains Nues _____

Escalade—Saut _____

Levage _____

Natation _____

Résistance _____

TECHNIQUE _____ 3D

Démolition _____

Médecine _____

Prog.—Rep. Droïd _____

Prog.—Rep. Ordinateur _____

Rep. Répulseurs _____

Rep. Vaisseau _____

Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Pirate

STAR WARS®

Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D+2

Armes Blanches _____

Armes Lourdes _____

Blaster _____

Esquive _____

Grenade _____

Parade Arme Blanche _____

Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 2D

Bureaucratie _____

Cultures _____

Illégalité _____

Langages _____

Races Extra-Terrestres _____

Survie _____

Systèmes Planétaires _____

Technologie _____

MECANIQUE _____ 3D+2

Astrogation _____

Canons de Vaisseau _____

Ecrans de Vaisseau _____

Equitation _____

Pilotage de Vaisseau _____

Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D

Commandement _____

Dissimulation—Discrétion _____

Escroquerie _____

Jeu _____

Marchandage _____

Recherche _____

VIGUEUR _____ 2D+2

Combat Mains Nues _____

Escalade—Saut _____

Levage _____

Natation _____

Résistance _____

TECHNIQUE _____ 3D

Démolition _____

Médecine _____

Prog.—Rep. Droïd _____

Prog.—Rep. Ordinateur _____

Rep. Répulseurs _____

Rep. Vaisseau _____

Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Jedi Exalté

STAR WARS®

Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D+2

Armes Blanches _____

Armes Lourdes _____

Blaster _____

Esquive _____

Grenade _____

Parade Arme Blanche _____

Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 2D+1

Bureaucratie _____

Cultures _____

Illégalité _____

Langages _____

Races Extra-Terrestres _____

Survie _____

Systèmes Planétaires _____

Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+2

Astrogation _____

Canons de Vaisseau _____

Ecrans de Vaisseau _____

Equitation _____

Pilotage de Vaisseau _____

Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D

Commandement _____

Dissimulation—Discrétion _____

Escroquerie _____

Jeu _____

Marchandage _____

Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D

Combat Mains Nues _____

Escalade—Saut _____

Levage _____

Natation _____

Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D+1

Démolition _____

Médecine _____

Prog.—Rep. Droïd _____

Prog.—Rep. Ordinateur _____

Rep. Répulseurs _____

Rep. Vaisseau _____

Sécurité _____

Sens (1D)

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Jedi Exalté

Equipement
Une épée de duel (il faudra vous en contenter tant que vous n'aurez pas trouvé un sabre-laser. Son code de dommages est Vigueur+1D+1)
1000 crédits standards

Présentation : Vous prétendez être un Jedi. En réalité, vous n'en êtes pas un. Vous avez tout lu sur les exploits des grands Chevaliers Jedi, à tel point que vous ne réalisez pas vraiment qu'ils n'existent plus. S'il faut dire les choses telles qu'elles sont, vous êtes un peu dingue. Vous avez appris les atrocités commises par l'Empire et par Dark Vador et vous avez décidé d'abandonner votre existence confortable pour vous lancer au travers de la galaxie dans une grande quête pour restaurer la tradition Jedi. Dans vos livres, vous avez appris tout ce que vous pouviez sur les méthodes d'entraînement des Jedi et vous avez essayé de les appliquer à vous-même du mieux que vous l'avez pu.

Tout le monde pense que vous êtes fou. Ils croient que les Jedi ne sont qu'une légende, que tout ça n'est qu'un absurde salmigondis pseudo-religieux.

Mais quelquefois - quelquefois seulement - vous pouvez sentir la Force. Parfois, quand vous êtes en grand danger ou quand vous rencontrez des obstacles, vous pouvez employer des pouvoirs Jedi.

De toute façon, vous combattez au côté de la Rébellion et vous réparez les injustices individuelles sur lesquelles vous tombez. Au fond, vous êtes un brave homme, alors quelle importance si vous êtes un peu "atteint" ?

Personnalité : Courtois à l'extrême, toujours de bonne humeur, vous êtes aussi complètement cinglé. Vous imaginez toujours des plans d'une complexité folle qui échouent invariablement. Vous adhérez au Code du Jedi (voir page 69).

Une Citation Typique : "Je sens... une perturbation dans la Force." (Mais oui, bien sûr mon vieux.)

Relations Avec Les Autres Personnages : Un Pilote Impétueux ou un Mécanicien Taciturne peuvent vraiment vous croire. Peut-être deviendront-ils vos disciples et vous défendront-ils férocement contre les sarcasmes et le scepticisme des autres. Un Etudiant Extra-Terrestre pourra émettre des réserves et vous proposer de vous enseigner ce qu'il sait. Un Jedi Raté pourra devenir un de vos bons amis et vous donner quelques tuyaux. Un Contrebandier ou un Pirate pourront vous apprécier pour l'amusement que vous leur procurez.

STAR WARS®

Pirate

Equipement
Vêtements voyants
Toutes sortes de bagues et de breloques
Blaster
Sabre (juste pour la frime. Code de dommages : Vigueur+1D+1)
Communicateur
Scaphandre spatial
2000 crédits standards

Présentation : Vous n'étiez encore qu'un enfant, quand la chance s'est offerte à vous de faire partie de l'équipage du (nom de vaisseau), et vous ne l'avez pas laissée passer. Enfin la possibilité de quitter la planète agricole sur laquelle vous avez grandi! Vous aviez conscience que la réputation du vaisseau n'était pas très bonne, mais vous n'aviez pas réalisé avec qui vous aviez embarqué : Des pirates blanchis sous le collier et aux abois, avides de l'or et du sang des innocents. Hauts les coeurs, matelots!

Eh bien, ce n'est pas tout à fait ça dans la réalité ; les pirates ne ressemblent pas beaucoup au stéréotype présenté dans les vidshows. Personne ne dit jamais "Haut les coeurs, matelots." En tout cas personne ne porte un bandeau sur l'oeil ou n'a une jambe de bois (la médecine moderne y est certainement pour quelque chose). Et vous n'avez jamais connu de pirate qui ait fait passer quiconque "par le sas". Après tout, l'objectif de la piraterie, c'est de s'enrichir, pas de provoquer des bains de sang. Commettre des atrocités pourrait pousser l'équipage d'un vaisseau capturé à résister.

La piraterie n'est peut être pas la profession la plus respectable de l'univers, mais l'oppression impériale a retiré des affaires la plupart des petits commerçants. Les hommes de l'espace qui ne travaillent pas pour de grandes corporations n'ont pas beaucoup d'options possibles : la banqueroute, la retraite ou... la piraterie.

C'est l'Empire qui fait les pirates et qui ensuite les détruit. La plupart de vos compagnons sont maintenant dans les mines d'épice de Kessel. Vous ne vous en êtes tiré que de justesse. Vous avez l'intention de les venger. Vous espérez qu'un jour vous serez le capitaine de votre propre vaisseau : un corsaire au service de la Rébellion.

Personnalité : Porte des vêtements chamarrés, rit beaucoup, aime faire la fête et est joyeusement immoral.

Une Citation Typique : "Haut les coeurs, matelots. Faites-les passer par le sas! Har! Har! Har! (Gloussements)".

Relations Avec les Autres Personnages : Vous avez pu attaquer un jour le vaisseau d'un autre personnage. Un Capitaine à la Retraite ou un Chasseur de Prime ont pu être lancés à vos trousses dans le passé. Un Contrebandier peut vous avoir échappé. Vous pouvez aussi être apparenté à un Pilote Impétueux ou à un Gosse, à moins que vous ne soyez la brebis galeuse de la famille d'un Sénateur.

STAR WARS®

Hors-la-Loi

Equipement
Pistolet-blaster lourd
1000 crédits standards

Présentation : Ils ont tué tous les membres de votre famille. Ils les ont littéralement liquidés. Ils ont brûlé votre maison. Ils ont brisé votre vie. Vous leur ferez payer ça. Vous avez abattu ceux qui vous ont fait du mal. Mais ils n'étaient que des exécutants. C'est toute l'organisation pourrie à laquelle ils appartenaient qui doit être abattue. En définitive, c'est l'Empereur le vrai responsable. Et vous ne connaîtrez aucun répit avant qu'il ne soit mort... exécuté pour ce qu'il a fait.

Personnalité : Vous avez un tempérament meurtrier, vous êtes dangereux et dérangé. La vengeance guide vos actions et vous ne ressentez ni peur, ni pitié ; rien ne vous pousse à vivre et vous n'avez aucune raison de ne pas risquer votre vie.

Une Citation Typique : "L'Empire n'a commis qu'une seule erreur : il n'a pas terminé ce qu'il avait commencé."

Relations Avec les Autres Personnages : S'il y a encore un sentiment que vous puissiez ressentir, c'est l'amour parental. Vous pouvez adopter des personnages plus jeunes (Gosses, Pilotes Impétueux, etc.) pour remplacer vos propres enfants. Vous pouvez aussi vous trouver certains points communs avec des personnages qui ont les mêmes motivations que vous, comme le Mercenaire ou le Chasseur de Prime. Ces ressemblances deviendront peut-être de la confiance et une véritable affection.

STAR WARS®

Capitaine Impérial à la Retraite

STAR WARS

Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description physique _____

DEXTERITE _____ 2D+2
- Armes Blanches
- Armes Lourdes
- Blaster
- Esquive
- Grenade
- Parade Arme Blanche
- Parade Mains Nues

SAVOIR _____ 3D
- Bureaucratie
- Cultures
- Illégalité
- Langages
- Races Extra-Terrestres
- Survie
- Systèmes Planétaires
- Technologie

MECANIQUE _____ 3D+2
- Astrogation
- Canons de Vaisseau
- Ecrans de Vaisseau
- Equitation
- Pilotage de Vaisseau
- Répulseurs

PERCEPTION _____ 3D+1
- Commandement
- Dissimulation—Discrétion
- Escroquerie
- Jeu
- Marchandage
- Recherche

VIGUEUR _____ 2D+1
- Combat Mains Nues
- Escalade—Saut
- Levage
- Natation
- Résistance

TECHNIQUE _____ 3D
- Démolition
- Médecine
- Prog.—Rep. Droïd
- Prog.—Rep. Ordinateur
- Rep. Répulseurs
- Rep. Vaisseau
- Sécurité

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Contrebandier

STAR WARS

Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D+1
- Armes Blanches
- Armes Lourdes
- Blaster
- Esquive
- Grenade
- Parade Arme Blanche
- Parade Mains Nues

SAVOIR _____ 2D+1
- Bureaucratie
- Cultures
- Illégalité
- Langages
- Races Extra-Terrestres
- Survie
- Systèmes Planétaires
- Technologie

MECANIQUE _____ 3D+2
- Astrogation
- Canons de Vaisseau
- Ecrans de Vaisseau
- Equitation
- Pilotage de Vaisseau
- Répulseurs

PERCEPTION _____ 3D
- Commandement
- Dissimulation—Discrétion
- Escroquerie
- Jeu
- Marchandage
- Recherche

VIGUEUR _____ 3D
- Combat Mains Nues
- Escalade—Saut
- Levage
- Natation
- Résistance

TECHNIQUE _____ 2D+2
- Démolition
- Médecine
- Prog.—Rep. Droïd
- Prog.—Rep. Ordinateur
- Rep. Répulseurs
- Rep. Vaisseau
- Sécurité

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Mécanicien Taciturne

STAR WARS

Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description physique _____

DEXTERITE _____ 2D+1
- Armes Blanches
- Armes Lourdes
- Blaster
- Esquive
- Grenade
- Parade Arme Blanche
- Parade Mains Nues

SAVOIR _____ 4D
- Bureaucratie
- Cultures
- Illégalité
- Langages
- Races Extra-Terrestres
- Survie
- Systèmes Planétaires
- Technologie

MECANIQUE _____ 2D+2
- Astrogation
- Canons de Vaisseau
- Ecrans de Vaisseau
- Equitation
- Pilotage de Vaisseau
- Répulseurs

PERCEPTION _____ 2D+1
- Commandement
- Dissimulation—Discrétion
- Escroquerie
- Jeu
- Marchandage
- Recherche

VIGUEUR _____ 2D+2
- Combat Mains Nues
- Escalade—Saut
- Levage
- Natation
- Résistance

TECHNIQUE _____ 4D
- Démolition
- Médecine
- Prog.—Rep. Droïd
- Prog.—Rep. Ordinateur
- Rep. Répulseurs
- Rep. Vaisseau
- Sécurité

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Mécanicien Taciturne

Equipement
Ordinateur de poche
1000 crédits standards
Unité R2

Présentation : Vous portez en permanence un ordinateur de poche sur vous. Vos vêtements ont toujours l'air d'être grossiers et peu pratiques. Vous êtes maladroit et vous laissez souvent tomber par terre ce que vous tenez. La seule idée de tirer avec un blaster sur quelqu'un vous rend nerveux. Vous avez du mal à soutenir une conversation, quelle qu'elle soit, à moins qu'elle n'ait pour sujet les mathématiques, les machines ou les ordinateurs. Vous vous sentez plus à l'aise en compagnie des Droïds qu'avec des humains : les Droïds sont prévisibles et stables, eux. Les gens ne font pas très attention à vous, à moins qu'il ne soit nécessaire de réparer quelque chose, de leur donner un renseignement ou qu'ils n'éprouvent le besoin de pirater un ordinateur. Tout ça, vous pouvez le faire en un clin d'oeil.

Personnalité : Maladroit, empoté, terriblement timide, mais doué pour la technique.

Une Citation Typique : "L'intégrale de la surface Rho en relation avec V est, mmm, voyons voir, Del multiplié par la négative B, plus la dérivée partielle de..."

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous avez pu entrer en contact avec un Pilote Impétueux ou un Gosse. Un Contrebandier, un Mercenaire, un Eclaireur Laconique ou un Hors-la-Loi peuvent vous avoir engagé. Vous pouvez aussi être tombé (secrètement et platoniquement) amoureux d'une des plus jeunes et des plus séduisantes demoiselle du groupe (Jeune "Sénatrice", Contrebandière, Pilote Impétueuse, Joueuse Professionnelle). Un personnage disposant de pouvoirs de la Force peut avoir décidé de vous entraîner.

STAR WARS®

Contrebandier

Equipement
Vaisseau de transport léger
Pistolet-blaster lourd
Communicateur
2000 crédits standards
25000 crédits de dettes envers un patron du crime

Présentation : Vos parents appellent cela "courir la galaxie", mais pour autant que cela vous concerne, il n'existe pas de meilleure existence que celle de marchand indépendant. Voyager comme ça vous chante, faire un peu de commerce par-ci par-là, toujours chercher la bonne affaire, marchander et vendre. Et puis... il y a toujours une nouvelle planète au terme du voyage, des nouveaux mondes à voir.

Ça devrait en principe être comme ça. Mais... l'Empire devient chaque jour plus restrictif. Des marchandises autrefois légales sont maintenant de la contrebande. Et même la contrebande devient de plus en plus difficile à pratiquer. Les inspecteurs des douanes sont de vrais chiens de chasse. Vous devez dépenser des fortunes en pots-de-vin. Souvent, vous avez envie de faire un massacre et de tout plaquer... mais vous ne voulez pas tout plaquer. Pour vous, votre vaisseau est tout à la fois votre foyer, votre moyen de transport et votre liberté. La seule idée que vous puissiez le perdre vous fait souffrir.

Pourtant, c'est bien ce qui peut arriver. Pour continuer à faire des affaires, vous avez dû emprunter de l'argent à un gangster, un immonde roi de la pègre. Maintenant, vous êtes joliment endetté et ses hommes de main n'arrêtent pas de parler de vous briser les rotules. Maudit soit l'Empire! Tout ça c'est de la faute de ses lois et de sa corruption.

Personnalité : Vous êtes dur-à-cuire, futé, bel homme et cynique. Vous êtes un bon pilote et un excellent homme d'affaires. Ce que vous recherchez surtout, c'est à réussir dans la vie et à être laissé en paix par les enquiquineurs, qu'il s'agisse de criminels ou de fonctionnaires.

Une Citation Typique : "Je n'ai pas l'argent *sur* moi"

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous avez au moins besoin d'une personne, d'un partenaire, pour faire fonctionner votre vaisseau. Il peut s'agir d'un Etudiant Extra-Terrestre, d'un Pilote Impétueux, d'un Joueur Professionnel, d'un Mercenaire, d'un Jedi Mineur, d'un Mon Calamari, d'un Wookie ou n'importe qui possédant d'assez bonnes compétences en mécanique. Vous pouvez avoir rencontré pratiquement n'importe quel autre personnage au cours de vos voyages d'affaires (souvent malhonnêtes).

STAR WARS®

Capitaine Impérial à la Retraite

Equipement
Uniforme de la Marine Impériale (légèrement démodé)
Blaster
2000 crédits standards

Présentation : Vous avez donné votre vie à la Flotte, et vous l'avez fait avec joie. La Marine Impériale était à la fois votre travail, votre existence et votre passion. De simple soldat, à capitaine de vaisseau spatial, vous êtes passé par tous les grades. Vous avez été au feu de nombreuses fois et vous avez été souvent décoré. Mais, plus que de la guerre, vous vous rappelez surtout les périodes de paix : la routine tranquille de la vie à bord, les départs mouvementés, les études difficiles et les dangers insoupçonnés de l'exploration galactique.

Qu'il fut triste le jour où vous avez dû prendre votre retraite. Pourtant, d'un certain côté, vous étiez content. Votre femme avait souffert de vos absences fréquentes et vos enfants étaient devenus des étrangers. Vous avez subi un véritable choc, lorsque vous avez découvert ce que les gens pensaient de l'Empire ; une institution qui du temps de votre jeunesse avait été vertueuse et respectable, s'était pervertie sans que vous le remarquiez. Les choses n'ont fait qu'empirer depuis, et vous avez fini par apprendre que ce fou de Vador avait pris le commandement. Vous n'auriez pas aimé être sous ses ordres.

Aujourd'hui, votre épouse est décédée et vous vous ennuyez. Vous n'avez rien d'autre à faire que vous asseoir dans le jardin et lire pendant des heures. Il vous reste quand même quelques années à vivre et vous voudriez les employer à faire quelque chose de valable... peut-être combattre la monstruosité qu'est devenu l'Empire. Il est possible que la Rébellion ait un poste à confier à un vieux soldat.

Personnalité : Chef intelligent et à la voix douce, vous connaissez beaucoup de choses sur les anciens matériels militaires, un peu plus sans doute que sur les armes modernes.

Une Citation Typique : "Quels sont les ordres du jour, messieurs ?"

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous avez pu combattre au côté d'un Mercenaire ou avoir appuyé la candidature d'un Pilote Impétueux auprès de l'Académie Navale. Vous pouvez connaître n'importe quel Noble ou Sénateur de réputation ou pour l'avoir rencontré dans une soirée mondaine. Il est fort possible que l'Historien Pantouflard vous énerve. Enfin, un Contrebandier ou un Pirate vous a peut-être jadis échappé au cours d'une poursuite.

STAR WARS®

Jeune Sénateur

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 4D
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+2
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D+1
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 3D
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Wookiee

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 2D+2
Arbalète Wookiee _____
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ 2D
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 3D
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 2D
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 5D
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 3D+1
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Indigène Coriace

STAR WARS®
Fiche de Personnage

Nom du Personnage _____
Nom du Joueur _____
Taille _____ Poids _____
Sexe _____ Age _____
Description physique _____

DEXTERITE _____ 3D+2
Armes Blanches _____
Armes Lourdes _____
Blaster _____
Esquive _____
Grenade _____
Parade Arme Blanche _____
Parade Mains Nues _____
Pistolet à poudre _____

SAVOIR _____ 2D
Bureaucratie _____
Cultures _____
Illégalité _____
Langages _____
Races Extra-Terrestres _____
Survie _____
Systèmes Planétaires _____
Technologie _____

MECANIQUE _____ 2D+1
Astrogation _____
Canons de Vaisseau _____
Ecrans de Vaisseau _____
Equitation _____
Pilotage de Vaisseau _____
Répulseurs _____

PERCEPTION _____ 3D+2
Commandement _____
Dissimulation—Discrétion _____
Escroquerie _____
Jeu _____
Marchandage _____
Recherche _____

VIGUEUR _____ 4D
Combat Mains Nues _____
Escalade—Saut _____
Levage _____
Natation _____
Résistance _____

TECHNIQUE _____ 2D+1
Démolition _____
Médecine _____
Prog.—Rep. Droïd _____
Prog.—Rep. Ordinateur _____
Rep. Répulseurs _____
Rep. Vaisseau _____
Sécurité _____

Points de Force | Points du Côté Obscur | Niveau de Blessure | Points de Compétence

Indigène Coriace

Equipement
Epée (code de dommages : Vigueur + 1D+1)
Pistolet à poudre (voir page 52)
Cornet à poudre — Vêtements extravagants
Grand chapeau mou — 500 crédits standards

Présentation : Votre planète d'origine a été colonisée par des voyageurs spatiaux naufragés, il y a de cela un millier d'années. Coupée du reste de la galaxie, sa technologie a régressé. Ca ne fait que quelques années que votre planète a été redécouverte par des marchands indépendants (des contrebandiers, en fait). Vous êtes un peu impressionné par tous ces vaisseaux spatiaux, ces pistolets à rayons, etc. Vous, vous êtes beaucoup plus à votre affaire avec des techniques "honnêtes" qu'un être humain normal peut comprendre : la navigation à voile, les fusils, les dirigeables et les lampes à gaz.

Vous avez été élevé comme un bon fils de fermier. On vous a appris à redouter votre divinité, à aimer vos parents et à servir votre monarque. Dans votre jeunesse, vous vous êtes enrôlé dans les Grenadiers de la Reine et vous avez un peu combattu au cours d'une campagne. Votre Reine vous a envoyé (ainsi que quelques autres serviteurs) dans la galaxie, afin que vous en appreniez plus sur son compte et sur les relations qui sont possibles avec elle. Chaque semaine, vous faites votre rapport à votre souveraine... mais votre inquiétude grandit de jour en jour. L'Empire pourrait écraser votre planète comme si ce n'était qu'un vulgaire insecte. Rejoindre la Rébellion est peut-être le seul espoir qui reste à votre monde.

Personnalité : Loyal envers votre Reine, pieux et rien moins que flamboyant. Vous provoquez souvent des bagarres, ce que vous appréciez particulièrement, ainsi que faire rouler sous la table ceux qui boivent en votre compagnie.

Une Citation Typique : "En garde!"

Relations Avec Les Autres Personnages : Un Contrebandier ou un Pirate ont peut-être visité votre planète et peuvent vous avoir emmené avec eux. Un Noble ou un Sénateur peuvent aussi avoir été envoyés en mission diplomatique sur votre monde. Vous pouvez également avoir rencontré dans un bar un personnage "louche" (Joueur Professionnel, Chasseur de Prime, Contrebandier, Pirate, etc.). Il est possible que ce soit un Eclaireur Laconique qui ait découvert votre planète. Enfin, si vous appartenez à l'aristocratie de cette dernière, un Serviteur Loyal est peut être à votre service.

STAR WARS®

Wookiee

Equipement
Arbalète wookiee (voir page 52)
250 crédits standards

Présentation : Vous êtes grand. Vous êtes couvert de fourrure et vous vous exprimez par grognements. Votre race bénéficie d'une grande longévité... elle peut vivre jusqu'à plusieurs siècles. Vous détestez perdre. Vous aimez bien arrachez la tête aux soldats impériaux (Hé! Hé!).

Personnalité : Vous êtes extrêmement loyal envers vos camarades. Parfois, vous vous sentez frustré et vous tapez sur des objets. Comme vous n'avez pas toujours conscience de l'étendue de votre force, cela peut parfois poser des problèmes. Un jour, vous aurez sans doute envie de revenir sur votre planète d'origine pour vous accoupler. Mais vous reviendrez bien vite auprès de vos amis.

Une Citation Typique : "Roooarrgh ur roo." (Traduction : "Ca ne me dit rien qui vaille.").

Règle Spéciale : Choisissez le personnage d'un autre joueur pour qu'il soit votre partenaire et ami.

Comme il parle votre langage, s'il est dans les parages, vous pouvez vous entretenir librement (considérez-alors que votre ami traduit au fur et à mesure). Des Droïds de Protocole (comme Z-6PO) peuvent également traduire vos paroles. Mais quand aucun traducteur n'est disponible, suivez la procédure suivante :

1. Emettez un son comme ceux que produit Chewbacca. ("GRRRRRwun. Hun-uck-chuh!")
2. Cela signifie que vous avez l'intention de dire quelque chose. Les autres joueurs peuvent alors tenter un jet de Langages. Le facteur de difficulté sera déterminé par le maître de jeu. Il est normalement de 15, mais le MJ pourra le diminuer ou l'augmenter selon que vous essayez de dire quelque chose de simple (comme "Attention!" ou bien "Outch!") ou de compliqué (tel que "Les propulseurs latéraux ont besoin d'une révision").
3. Si quelqu'un réussit son jet en Langages, vous pourrez alors lui dire (en français) ce que vous tentiez d'exprimer. Si personne ne réussit son jet... tant pis!

Au fait, avant de choisir de jouer un Wookiee, veuillez essayer de répéter plusieurs fois "Ouourarrgh!" ou quelque chose du même genre. Si votre Wookiee est un peu "minable", nous vous suggérons de choisir un autre personnage. Un joueur qui imite bien Chewbacca peut contribuer à l'ambiance des parties. Un autre qui s'exprime comme un carburateur défectueux fera juste tressaillir tout le monde.

STAR WARS®

Jeune Sénateur

Equipement
Vêtements stylés
Mini-blaster
Communicateur
1000 crédits standards

Présentation : Pendant trois siècles, votre famille a servi la République. D'innombrables sénateurs ont porté votre nom. Pendant des centaines d'années, les vôtres ont sacrifié leur vie de façon désintéressée pour le bien de l'Etat et de la société. Vous avez été un serviteur loyal de votre maison. Depuis que l'Empire a été instauré, votre famille a essayé de s'opposer à ses menées maléfiques, afin que l'Empereur tiennent sa promesse d'agir pour le bien de la communauté. Même aujourd'hui, il vous est difficile de vous retourner contre le gouvernement galactique que votre famille a contribué à installer il y a si longtemps.

Mais vous n'avez pas le choix. L'Empire est devenu une véritable tyrannie. Votre planète d'origine est occupée par les troupes de choc. Si la civilisation doit être sauvée, il vous faut agir maintenant. Votre famille conduira la Rébellion, comme elle a jadis conduit la République.

Personnalité : Intelligent, sûr de vous et énergique, vous êtes plus intéressé par la pratique que par la théorie. Il arrive quelquefois que vos interlocuteurs soient impressionnés par votre haut lignage, et vous en êtes fier ; néanmoins, vous ne pensez pas avoir de sentiment de "classe". Les grands hommes et les grandes femmes de l'histoire sont venus de tous les horizons, et tout le monde peut contribuer à l'Alliance Rebelle.

Une Citation Typique : "Voici le plan..."

Relations Avec Les Autres Personnages : Vous pouvez connaître n'importe quel Sénateur ou Noble (ainsi que le Capitaine Impérial à la Retraite) de réputation, ou pour l'avoir déjà rencontré. Comme vous êtes connu au sein de l'Alliance, un Mon Calamari ou un Mercenaire peut avoir déjà servi à vos côtés. Comme vous êtes séduisant, intelligent et riche, les représentantes du sexe opposé ont la déplorable habitude de tomber amoureuses de vous, mais jusqu'à présent vous n'avez trouvé personne avec qui ces sentiments soient réciproques.

STAR WARS®

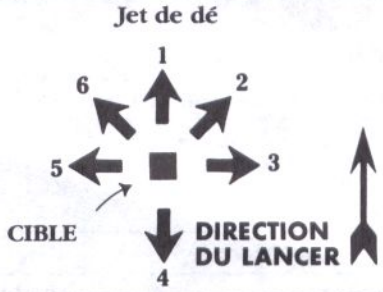
TABLE DES ARMES

	Code de Dommages	Portée en Mètres		
		Courte	Moyenne	Longue
Mini-blaster	3D+1	3-4	5-8	9-12
Blaster de sport	3D+1	3-10	11-30	31-120
Pistolet-blaster	4D	3-10	11-30	31-120
Pistolet-blaster lourd	5D	3-7	8-25	26-50
Blaster de chasse	4D	3-30	31-100	101-300
Fusil-blaster	5D	3-30	31-100	101-300
Carabine-blaster	5D	3-25	26-60	61-250
Blaster-mitrailleur	6D	3-50	51-120	121-300
Blaster-mitrailleur moyen	7D	3-60	61-150	151-400
Blaster-mitrailleur lourd	8D	3-75	75-200	201-500
Armes Archaïques				
Arbalète	2D+2	3-10	11-30	31-50
Arc long	2D+2	3-10	11-30	31-100
Pistolet à poudre	2D+2	3-4	5-8	9-12
Mousquet	3D	3-10	11-30	31-100
Fusil	3D+1	3-30	31-100	101-300
Mitraillette	4D	3-10	11-50	51-100
Arbalète wookiee	4D	3-10	11-30	31-50
Grenades				
Grenade		3-7	8-20	21-40
(toucher)		3-4	5-6	7-10
(dommages)	5D*	4D	3D	2D
Détonateur thermal		3-4	5-7	8-12
(toucher)		3-8	9-12	13-20
(dommages)	10D*	8D	5D	2D

Armes Blanches	Dommages	Difficulté
Mains	Vig	5
Bâton	Vig+1D	5
Gaderffi	Vig+1D	5
Lance	Vig+1D+1	10
Vibro-hache	Vig+2D	15
Vibro-lame	Vig+1D+2	15
Couteau	Vig+1D	15
Sabre-laser	5D**	20

* Dommages à bout portant (voir page 47). ** Les personnages qui possèdent la compétence de Contrôle, ajoutent son code aux dommages. Toute cible se trouvant à moins de 3 mètres est considérée "à bout portant".

DIAGRAMME D'EPARPILLEMENT DES GRENADES



Afin de déterminer la distance d'éparpillement en mètres, lancez 1D à courte portée, 2D à moyenne portée ou 3D à longue portée.

MODIFICATEURS DE CODES POUR LES COMPETENCES ET LES ATTRIBUTS

Personnages qui courent	-1D
Personnages qui rampent	-1D
Personnages blessés	-1D
Multiples Actions Déclarées	-1D*
Employer une Compét. de Réaction	-1D**
Régler un Blaster pour Assommer	-1D
Dégainer une Arme	-1D

* Par action après la première.
** Cumulatif après chaque usage.

Aucun de ces modificateurs n'affecte les jets de Vigueur en ce qui concerne les dommages.

DOMMAGES RESUMES

	Combat Personnel	Combat Spatial
JD < JV	sonné	légèrement endommagé (-1D aux Ecrans ou ionisé)
JD ≥ JV	blessé	gravement endommagé
JD ≥ 2xJV	neutralisé	sévèrement endommagé
JD ≥ 3xJV	mortellement blessé	détruit

JD = Jet de Dommages
JV = Jet de Vigueur (ou jet de Coque pour les vaisseaux)

TABLE DES ARMURES

Type d'Armure	Code d'Armure
Armure de soldat impérial	1D
Casque protecteur	+1
Veste protectrice	+1
Armure de chasseur de prime	1D

Le code d'armure est ajouté à la Vigueur du personnage, mais seulement pour déterminer les dommages subis. Ce code est soustrait de la Dextérité du porteur et des codes de compétence qui en dépendent.

TABLE DE GUERISON

Facteurs de Difficulté des Medpacs	
Blessé	10
Neutralisé	15
Mortellement blessé	20

Durées de Guérison en Cuve de Régénération	
Blessé	2D heures
Neutralisé	2D jours
Mortellement Blessé	2D semaines

Guérison Naturelle	
Jet de Vigueur	**Résultat**
Blessé	
2-6	neutralisé
7-11	aucun changement
12+	guéri
Neutralisé	
2-8	mort
9-13	aucun changement
14+	blessé

TABLE DE DIFFICULTE DE LA FORCE

PROXIMITE
Utilisateur et Personne ou Objet Visé sont :

En contact physique	—
A portée de vue, mais sans se toucher	+2
Hors de vue, de 1 à 100 mètres	+5
De 101 m à 10 km de distance	+7
De 11 à 1000 km de distance	+10
Sur la même planète, mais à plus de 1000 km	+15
Dans le même système solaire, mais pas sur la même planète	+20*
Dans des systèmes solaires différents	+30*

RELATION
Utilisateur et Personne Visée sont :

Parents proches (époux, aîné et cadet, parent et enfant, etc.)	—
Bons amis	+2
Amis	+5
Connaissances	+7
Vagues connaissances	+10
Se sont rencontrés une fois	+12
Ne se sont jamais rencontrés et se connaissent de réputation	+15
Etrangers complets	+20
Etrangers complets de races différentes	+30

*** S'applique seulement à la Clairvoyance, les autres pouvoirs ne peuvent pas être utilisés à de telles distances.**

REPERTOIRE ASTROGRAPHIQUE

	YAVIN	TATOOINE	ENDOR	DANTOOINE	DAGOBAH	CORELLIAN*	BESPIN
Alderande	12	7	18	13	30	6	8
Bespin	22	16	32	22	27	6	
Corellian*	14	4	17	12	31		
Dagobah	30	28	25	32			
Dantooine	10	20	21				
Endor	31	24					
Tatooine	22						

Le nombre indiqué est la Durée Standard de Voyage exprimée en jours.
*** Système de Corellian.**

TABLE D'ASTROGATION

Durée	En Jours
Route commerciale importante	3
Route très fréquentée	7
Route fréquentée	14
Route peu fréquentée	21
Route pas empruntée depuis 3 ans	30
Route jamais empruntée	30+

Modificateurs

Au travers d'une nuée gazeuse	+1-14 jours
Au travers d'un amas d'étoiles ou d'un champ d'astéroïdes	+1-14 jours
Multiplicateur d'Hyperpropulsion du vaisseau	x multiplicateur

Difficulté	Facteur de Difficulté
Voyage normal	15
Sans navordinateur	30
Départ précipité	+10
Dommages légers	+2
Dommages graves	+5
Par jour supplémentaire	-1
Par jour en moins	+1

TABLE DES INCIDENTS D'ASTROGATION

Lancer 2D	
2-3	Coupure d'hyperpropulsion - dommages
4	Fluctuations radioactives
5-6	Coupure d'hyperpropulsion - sans dommages
7	Détour
8	Mynocks
9-10	Panne grave
11-12	Collision - dommages graves

Voir page 59 pour de plus amples explications.

TABLE DES PRIX

Objet	Prix
Armes et Armures	
Mini-blaster	300
Blaster de sport	300
Pistolet-blaster	500
Pistolet-blaster lourd	750
Blaster de chasse	500
Fusil-blaster	1000
Carabine-blaster	900
Blaster-mitrailleur	2000
Blaster-mitrailleur moyen	3000
Blaster-mitrailleur lourd	5000
Vibro-lame	250
Vibro-hache	500
Veste protectrice	300
Casque protecteur	300
Armure "Chasseur de Prime"	2500
Détonateur thermal	2000
Grenade	200
Droïds	
Unité R2	1000
Unité 6PO	2000
Divers	
Communicateur	100
Macro-jumelles	100
Ordinateur de poche	100
Rations concentrées, 1 semaine	200
Générateur à fusion portatif	500
Autochef	500
Medpac	100
Véhicules	
Vaisseau de transport léger	100 000
d'occasion	25 000
Landspeeder	10 000
d'occasion	2000
Moto-jet	5000
d'occasion	1000
Transport	
Vaisseau de ligne luxueux	1000
Vaisseau de ligne classique	500
Classe économique	100
Vaisseau loué	10000
Multipliez Le Prix Par	
Route très fréquentée	x 1
Route fréquentée	x 2
Route peu fréquentée	x 3
Route inhabituelle	x 5
"Vous voulez aller où ?"	Vaisseaux loués uniquement

TABLE DES FACTEURS DE DIFFICULTE

Très facile	5
Facile	10
Moyennement facile	15
Difficile	20
Très difficile	30
Combat	
Bout portant	5
Portée courte	10
Portée moyenne	15
Porte longue	20
Savoir	
Tout le monde le sait	5
Information répandue	10
Pas un secret, mais pas connu de tout le monde	15
Connaissance spécialisée	20
Connaissance "d'expert"	30
Connaissances Générales	
Plutôt ignorant	5
Renseigné	10
Vastes connaissances générales	15
Connaissances détaillées et spécifiques	20
Connaissances vraiment exhaustives	30
Utilisation de Medpac	
Blessé	10
Neutralisé	15
Mortellement blessé	20

TABLE DES CHUTES ET DES COLLISIONS

Hauteur de la Chute (en mètres)	3-6	7-12	13-18	19-30	31-50	51+
Vitesse de la Collision (en km—h)	5-10	11-20	21-50	51-100	101 -200	201+
Code de Dommages	3D	4D	5D	6D	8D	10D

Procédure : Trouvez la hauteur de la chute ou la vitesse de la collision dans les premières lignes de la table. Descendez jusqu'à la dernière ligne pour déterminer le code de dommages applicable. Lancez autant de dés qu'il est indiqué. Faites également un jet de Vigueur pour le personnage et reportez vous au tableau "Dommages Résumés" pour savoir le montant des dommages subis.

TABLE DES DOMMAGES DES VAISSEAUX

Jet de Dé	Appareillage
1	Propulseurs Ioniques
2	Navordinateur
3	Hyperpropulseurs
4	Armement
5	Ecrans
6	Propulseurs Latéraux

Résultats :

Propulseurs Ioniques : Le vaisseau ne peut plus se déplacer dans l'espace normal ; il est impossible d'effectuer des jets de Vitesse et de Maniabilité.

Navordinateur : Lorsque le vaisseau entre dans l'hyperespace, son facteur de difficulté pour un voyage de durée standard est 30 au lieu de 15.

Hyperpropulseurs : Le vaisseau ne peut pas entrer dans l'hyperespace tant que ces propulseurs n'ont pas été réparés.

Armement : Une arme de bord (choisie par le MJ) ne fonctionne plus et ne peut plus être utilisée.

Ecrans : Les écrans ne fonctionnent plus ; on ne peut plus faire de jets d'Ecrans.

Propulseurs Latéraux : Le vaisseau perd une grande partie de sa maniabilité ; des jets d'esquive peuvent quand même être effectués, mais le code de Maniabilité tombe à zéro (le pilote ne fait donc que son jet de compétence en Pilotage quand il esquive).

TABLE DES MODIFICATEURS OPTIONNELS DE TIR

	Facteur de Difficulté
Cible à plat ventre	+2
Terrain	
Léger couvert	+1
Moyen couvert	+2
Epais couvert	+5
Ouverture adjacente au tireur	+1
Porte (sinon)	+2
Fenêtre (sinon)	+3
Meurtrière (sinon)	+4
Taille de la Cible	
Moins de 1 cm de haut	+20
1-10 cm	+10
11-100 cm	+5
101 cm-1 m	+2
1-3 m	—
3-9 m	-3
10-99 m	-5
100 m ou plus	-10

TABLE DES MODIFICATEURS OPTIONNELS POUR LES GRENADES

	Facteur de Difficulté
Ouvertures	
Lancer effectué au travers d'une porte non-adjacente au lanceur	+2
Lancer effectué au travers d'une fenêtre ou d'une meurtrière non-adjacente au lanceur	+5
Terrain	
Cible adjacente à un mur	-2
Cible à couvert	+2
Cible pas dans le champ de vision	+5
Gravité	
Lanceur non-familiarisé à la gravité du lieu	+2
Lancer effectué dans un champ de gravité variable	+5
Lancer effectué à partir d'un objet en rotation	+10

MODIFICATEURS OPTIONNELS DE DOMMAGES POUR LES GRENADES

Personnage de l'autre côté :	
D'une porte ou d'une fenêtre	-1D
D'une meurtrière	-2D
Lieu clos	+1D
Vide	-1D

TABLE OPTIONNELLE DE MOUVEMENT

Virage à 45°	1
Se laisser tomber	0
Se lever	4
Terrain	
Léger couvert	x1 1/2
Moyen couvert	x2
Epais couvert	x3
Porte	+1
Fenêtre	+4
Meurtrière	Infranchissable
Gravité	
Forte gravité	x2
Très légère gravité	x1/2
Champ à gravité variable	x1 1/2

NOUVELLES RÈGLES

Les nouvelles règles que nous présentons ici ont été imaginées, afin d'accroître la jouabilité de *La Guerre des Etoiles* et de clarifier certains points obscurs, tout en respectant encore mieux l'esprit qui anime les films de la saga.

Facteurs de difficulté

Les facteurs de difficulté indiqués pour chaque type de tâche ne sont que des *suggestions*, ils peuvent en fait varier d'une tâche à l'autre, même si celles-ci paraissent tout à fait semblables. Ils n'ont rien d'intangibles. Se balancer au travers d'un puits de l'Etoile de la Mort, en tenant la corde d'une main et une princesse de l'autre, est une tâche *difficile*. Tout comme se balancer au travers d'un puits de mine en étant poursuivi par des soldats impériaux. Mais, l'Etoile de la Mort étant ce qu'elle est, traverser un puits de mine sera sensiblement plus aisé à accomplir, sans mériter pour autant d'être qualifié de tâche *moyennement difficile*. Afin de pouvoir reproduire cet état de fait dans le jeu, les facteurs de difficultés sont désormais présentés sous la forme d'échelles de difficulté.

Tâche	Echelle de difficulté
Très facile	3-5
Facile	6-10
Moyennement difficile	11-15
Difficile	16-20
Très difficile	21-30

Il existe des échelles similaires pour le combat, le Savoir, les connaissances générales et l'emploi d'un medpac. Voir la nouvelle "Table des facteurs de difficulté", plus loin.

La difficulté de certaines tâches peut — et doit — être modulée en fonction des circonstances. Ainsi, par exemple, le facteur de difficulté lorsqu'on emploie un medpac, dépend normalement de l'étendue et de la gravité des dommages subis. Un personnage a-t-il été blessé par un seul tir de blaster ? Employez alors un facteur de difficulté de 6. A-t-il été blessé par l'explosion d'un détonateur thermal ? Utilisez alors le facteur maximum de l'échelle de difficulté indiqué en regard de *blessé*, soit 10.

Tant que vos PJ ne seront pas très expérimentés, employez les facteurs de difficultés minimum des échelles correspondant aux tâches qu'ils entreprennent. Ces facteurs suffiront pour les tenir en haleine, sans frustrer les joueurs en les confrontant à des tâches impossibles. N'utilisez les valeurs supérieures des échelles, qu'en cas de circonstances exceptionnelles.

Combat (révisé)

Séquences

Nous avons imaginé une nouvelle séquence de combat afin de simplifier les affrontements, tout en facilitant leur visualisation. Cette nouvelle séquence divise les combats en *rounds de combat*, chaque round étant lui-même subdivisé en cinq segments. Un combat est résolu par une succession de rounds, jusqu'à ce que l'un des camps ait été anéanti, se soit rendu ou ait fui.

Chaque round de combat se décompose comme suit (cette séquence remplace celle de la page 46) :

1. Déclaration des actions. Les personnages annoncent toutes les actions qu'ils entreprennent pendant ce round. L'option "esquive totale" doit être annoncée maintenant. Le personnage (PJ ou PNJ) ayant la *Dextérité* la plus faible annonce d'abord ses actions, puis c'est au tour des autres, par ordre de *Dextérité* croissante.

2. Déclaration des compétences de réaction. Les personnages annoncent ensuite les "esquives de combat" qu'ils souhaitent accomplir. Le personnage (PJ ou PNJ) ayant la *Dextérité* la plus faible parle d'abord, c'est ensuite au tour des autres, par ordre de *Dextérité* croissante.

3. Jets de compétences de réaction. Les personnages qui ont annoncé qu'ils utilisaient une compétence de réaction (esquive totale ou de combat) effectuent leurs jets de dés. Le MJ détermine alors les facteurs de difficultés pour toucher du round en cours.

4. Jets des actions. Les personnages qui ont annoncé qu'ils désiraient accomplir des actions, effectuent maintenant leurs jets de dés. Les actions sont résolues dans un ordre dépendant du nombre d'actions "hâtives" entreprises. Ainsi, un personnage qui entreprend trois actions "hâtives" agira avant un autre qui n'en entreprend qu'une ou deux. Les actions ayant un même "*degré de hâte*" sont résolues simultanément ; les déplacements sont cependant résolus après les autres actions.

5. Calcul des dommages. Effectuez les jets de dommages et de Vigueur pour tous les personnages qui ont été touchés, puis déterminez leurs conséquences en consultant la table "Dommages Résumés". Les dommages infligés au début du segment précédent ("Jets des actions") par des actions "hâtives", doivent être calculés au fur et à mesure qu'ils se produisent, avant même que ne soient résolues les actions moins "hâtives", ou simultanées. Ces dommages peuvent en effet affecter les actions qui doivent encore être accomplies au cours de ce segment.

Actions

Les actions que les personnages doivent annoncer au cours du premier segment de chaque round de combat, sont de quatre types : déplacement, utilisation de compétence ou d'attribut, action hâtive et préparation.

Déplacement. Au cours d'un round de combat, on peut soit marcher, soit courir. Un personnage peut parcourir cinq mètres en marchant, sans être pénalisé. Dans le même temps, il peut aussi parcourir dix mètres en courant, mais on considère alors qu'il s'agit là d'une action. Rappelez-vous toujours que toute action après la première coûte 1D. Réduisez donc d'1D tous les jets d'attribut et de compétence effectués par un personnage quand il court. En contrepartie, les personnages qui courent ajoutent 1D à leurs jets d'esquive (totale ou de combat, voir ci-dessous). On n'emploie pas le système des points de mouvement avec ces nouvelles règles.

Actions hâtives. Les actions *hâtives* donnent à un personnage l'opportunité d'agir en premier pendant la phase "Jets d'actions". Une action hâtive vaut deux actions normales. Le personnage qui annonce le plus grand nombre d'actions hâtives agit le premier.

Note : les actions entreprises ensuite par d'autres personnages, doivent tenir compte des dommages éventuellement causés par les actions hâtives.

Préparation. Une action "préparée" permet à un personnage d'augmenter de 1D un de ses codes de compétences pendant toute la durée du prochain round. Il ne peut rien faire d'autre pendant le round au cours duquel il se prépare. Il ne pourra effectuer son jet de compétence amélioré qu'au prochain round.

Esquive et autres compétences de réaction

Lorsque l'on utilise une compétence de réaction, on dispose maintenant de deux options : réaction totale ou réaction de combat.

L'esquive totale correspond aux règles d'esquive présentées dans les règles de base. Le personnage qui utilise sa compétnce Esquive ajoute le résultat de son jet de dés au facteur de difficulté de l'attaquant. Le personnage qui accomplit une esquive totale doit se déplacer rapidement (courir), mais il n'est pas obligé de parcourir toute la distance qui lui est normalement autorisée. Il ne peut accomplir aucune autre action au cours de ce round. En cas de combat spatial, on considère que le pilote qui accomplit une *esquive totale*, s'applique à faire uniquement des manœuvres acrobatiques, dans l'espoir de diminuer ses chances d'être touché par un tir ennemi. Les autres membres de son équipage peuvent néanmoins utiliser leurs compétences au cours de ce round, et notamment Canons de Vaisseau. Voir "Combat spatial" pour plus de détails.

Une *esquive de combat* permet à un personnage de *substituer* son jet de compétence au facteur de difficulté de son assaillant. Le défenseur effectue d'abord son jet d'Esquive, avant de choisir quel sera le facteur de difficulté de l'attaque : soit le résultat de son jet, soit le facteur de difficulté normal. Une esquive de combat diminue d'1D5 tous les codes de compétences du personnage pendant ce round.

Un jet de compétence de réaction affecte toutes les attaques endurées par un personnage au cours du round.

Actions combinées

Au cours d'un round, deux ou plusieurs personnages ont maintenant la possibilité de collaborer, afin d'accomplir une tâche donnée avec plus d'efficacité. Pour accomplir une action combinée, tous les personnages impliqués doivent annoncer qu'ils collaborent ensemble. On considère alors que l'un d'entre-eux accomplit effectivement cette action et son code de compétence est employé pour effectuer le jet de dés, les autres se contentant de lui apporter leur aide. *Ajoutez une unité* (ex : +1) *pour chaque dé de compétence* que possèdent les "aides". Effectuez ensuite un seul jet de dés par action combinée qui a été annoncée.

Exemple : Deux soldats impériaux et un officier annoncent un tir combiné dirigé vers un PJ. L'un des soldats est choisi comme tireur, il a une compétence de 3D en Blaster. L'autre soldat (3D) et l'officier (2D+1) *ajoutent une "unité" à son code pour chaque dé de compétence* en Blaster dont ils disposent, ce qui donne un modificateur total de +5. Le tireur effectue alors un jet de 3D+5 en essayant d'obtenir un score supérieur ou égal au facteur de difficulté déterminé par le MJ.

Chaque action combinée compte comme une action normale. En fonction du nombre d'actions qu'ils ont annoncé, diminuez les codes de compétences et d'attribut de *chaque personnage impliqué*.

Exemple : Les deux soldats impériaux et leur officier annoncent qu'ils effectuent *deux* tirs combinés en direction d'un PJ. Comme ils entreprennent deux actions, leurs codes de compétences sont réduits de 1D. Les soldats ont donc maintenant 2D en Blaster et l'officier seulement 1D +1. Le tireur ne fera alors qu'un jet de 2D+3.

Les dommages d'un tir combiné sont calculés normalement. Pour chaque coup au but, effectuez le jet de dommages de l'arme concernée. N'additionnez pas les dommages des armes de tous les personnages impliqués. Chaque tir combiné n'est en effet rien d'autre qu'une salve tirée sur une cible donnée, afin d'accroître les chances de la toucher.

Note : lorsque vous utilisez cette règle, le MJ doit apprécier si une action peut effectivement faire l'objet d'une collaboration. Certaines actions sont strictement individuelles et ne peuvent donc pas être combinées. Ainsi, par exemple, des pilotes de chasseurs TIE ne peuvent pas effectuer une action combinée afin d'augmenter la vitesse de leurs appareils, car il s'agit d'un facteur absolument indépendant de leur volonté. Par contre, ils peuvent combiner les tirs qu'ils adressent à un vaisseau rebelle.

Règles optionnelles de combat : Surprise

Un personnage qui bénéficie de l'effet de surprise peut accomplir *deux actions hâtives* au cours du premier round de combat. Ces actions ne diminuent alors aucun de ses codes-dés.

Exemple de partie (combat)

Quatre Rebelles rencontrent sept Impériaux au détour d'un couloir d'une station spatiale. Ils sont à portée moyenne les uns des autres et tous les personnages sont armés de blasters.

Le groupe rebelle est composé d'un pilote (Dex 3D, Blaster 5D, Esquive 4D, Vig 3D), un mécanicien (Dex 2D+1, Blaster 3D+1, Esquive 3D+1), un contrebandier (Dex 3D+1, Blaster 5D+1, Esquive 4D+!, Vig 3D) et un Wookiee (Dex 2D+2, blaster 4D+2, Esquive 3D+2, Vig 5D).

Les Impériaux comprennent : un chasseur de primes (Dex 4D, Blaster 6D, Esquive 5D, Vig 3D+2) et six soldats (Dex 1D, Blaster 3D, Esquive 3D, Vig 3D).

Les deux camps ont envie d'en découdre, on suit donc la séquence de combat pour résoudre l'affrontement. Nous avons décrit le premier round du combat, afin que vous puissiez comprendre comment s'appliquent les règles :

1. Déclaration des actions. Les personnages annoncent leurs actions par ordre de Dextérité croissante.

Les soldats impériaux 1 et 2 collaborent avec le chasseur de prime pour tirer sur le Wookiee (action combinée).

Les soldats 3 et 4 effectuent un tir combiné destiné au mécanicien.

Le soldat 5 tire une fois sur le pilote.

Le soldat 6 tire une fois sur le contrebandier.

Le mécanicien annonce qu'il effectue une esquive totale.

Le Wookiee décide d'accomplir une action hâtive afin de se mettre à couvert, avant de tirer une fois sur le chasseur de prime.

Le pilote se jette à plat ventre (augmentant ainsi de +2 le facteur de difficulté pour le toucher), puis il tire deux fois (une fois sur le soldat 2 et une fois sur le soldat 5).

Le contrebandier entreprend une action hâtive pour tirer une fois sur le chaseur de prime.

Le chasseur de prime combine son tir avec ceux des soldats 1 et 2, en essayant d'atteindre le Wookiee.

2. Déclaration des compétences de réaction. Le chasseur de prime est seul à annoncer qu'il effectue une esquive de combat.

3. Jets des compétences de réaction. Pour toucher à portée moyenne, le facteur de difficulté est de 11. Les compétences de réaction peuvent néanmoins avoir pour effet d'augmenter ce facteur. Tous les personnages qui ont annoncé l'emploi d'une compétence de réaction, effectuent leurs jets de dés.

Le mécanicien ayant annoncé qu'il effectuait une esquive totale, il obtient 13 aux dés et ajoute ce résultat au facteur de difficulté de ses assaillant, le faisant ainsi passer à 24.

Le chasseur de prime, quant à lui, effectue une esquive de combat et obtient 17 aux dés, il décide alors de substituer ce nombre au facteur de difficulté normal.

4. Jets des actions. Les jets de dés des actios hâtives sont effectués en premier. Le contrebandier ayant annoncé qu'il tire "hâtivement" sur le chasseur de prime, tout se passe comme s'il accomplissait deux actions. Sa compétence est donc réduite de 1D et elle passe à 4D+1. Son facteur de difficulté est de 17. Son jet de dés est de 16+1, soit 17 : touché ! On calcule immédiatement les dommages causés par cette action hâtive. Le contrebandier fait un

jet de dommages de 12 et le chasseur de prime un jet de Vigueur de 15, ce dernier est donc "sonné" ; ses codes sont diminués de 1D pendant le reste du round en cours et jusqu'à la fin du prochain round.
Le Wookiee effectue une action hâtive pour se mettre à couvert (+2), faisant passer à 13 le facteur de difficulté des tirs qui lui sont adressés.
Toutes les autres actions ayant le même "degré de hâte", elles se produisent simultanément et peuvent être résolues dans n'importe quel ordre.
Les soldats 3 et 4 effectuent un tir combiné à destination du mécanicien. Le soldat choisi comme tireur ajoute donc 3 "unités" (correspondant à l'aide qu'il reçoit de son compagnon) à ses 3D de compétences. Il lance 3D+3 et doit obtenir un résultat supérieur ou égal à 24. Il fait 12 : manqué !
Le soldat 5 tire sur le pilote. Sa compétence est de 3D et son facteur de difficulté de 13. Il fait 11 : manqué !
Le soldat 6 fait feu sur le contrebandier. Il a une compétence de 3D et un facteur de difficulté de 11. Il fait 12 : touché !
Le chasseur de prime effectue son jet de dés, sa compétence de 6D est réduite de 2D du fait qu'il est "sonné" et qu'il accomplit une esquive. Les deux soldats impériaux qui l'aident ajoutent 6 unités à ce code, et il doit donc faire 13 avec 4D+6. Il fait un jet de 12+6 = 18 : touché !
Le Wookiee tire sur le chasseur de prime. Sa compétence en Blaster est normalement de 4D+2, mais elle est réduite par 1D car il accomplit deux actions au cours du même round. Il doit faire 17 ou mieux et n'obtient qu'un 11 : manqué !
Le pilote tire deux fois. Comme il effectue deux actions, sa compétence de 5D est réduite de 1D. Il a besoin de faire 11 pour toucher. Il fai 12 et 14 : deux coups au but !

5. Calcul des dommages. Chaque personnage touché effectue un jet de Vigueur dont le résultat est comparé au jet de dommages de leur attaquant, afin de déterminer l'étendue des dommages qu'ils subissent.
Le contrebandier fait 9, mais le jet de dommages est de 12. Il est blessé !
Le Wookiee prend 15 en dommages, mais son jet de Vigueur est de 24. Il est seulement sonné.
Les soldats 2 et 5 font des jets de 10 et 11, mais leurs jets de dommages sont respectivement de 14 et de 17. Ils sont blessés tous les deux !

A la fin du premier round de combat, nous pouvons donc constater que le contrebandier et les soldats impériaux 2 et 5 sont blessés (leurs codes sont réduits de 2D), tandis que le Wookiee et le chasseur de prime ne sont que sonnés (leurs codes sont réduits de 1D jusqu'à la fin du deuxième round).

Les Rebelles l'emporteront-ils aujourd'hui ? Ou les Impériaux réussiront-ils à unir leurs forces pour écraser nos héros ? Seuls les rounds de combat à venir pourront nous l'apprendre...

Séquence de combat spatial

Chaque round de combat spatial est résolu comme suit (cette séquence remplace celle de la page 61) :

1. Déclaration des actions. Les personnages annoncent toutes les actions qu'ils entreprennent pendant ce round de combat. L'option "esquive totale" doit également être annoncée maintenant, ainsi que les tentatives pour modifier la distance entre les vaisseaux qui seront résolues au cours du segment "Jets des actions". Le personnage (PJ ou PNJ) qui a la *Dextérité* la plus faible annonce d'abord ses actions, puis c'est au tour des autres personnages de le faire, par ordre de *Dextérité* croissante.

2. Déclaration des compétences de réaction. Les pilotes annoncent s'ils vont essayer d'esquiver les tirs ennemis. Le personnage (PJ ou PNJ) qui a la *Dextérité* la plus faible parle d'abord, suivi par les autres personnages, par ordre de *Dextérité* croissante.

3. Jets des compétences de réaction. Tous les pilotes qui ont annoncé qu'ils utilisaient des compétences de réaction (esquives totales ou de combat), effectuent maintenant leurs jets de dés. Le MJ détermine les facteurs de difficulté des tirs pour ce round.

4. Jets des actions. Les personnages qui ont annoncé qu'ils accomplissaient des actions, effectuent leurs jets de compétences. Les actions sont résolues dans un ordre déterminé par le nombre d'actions hâtives entreprises : un personnage qui entreprend trois actions hâtives agira avant un autre qui n'en entreprend qu'une ou deux. Les actions qui ont le même *"degré de hâte"* sont résolues simultanément, les actions de déplacement intervenant cependant après les autres.

5. Calcul des dommages. Effectuez des jets de dommages et de Coque pour tous les vaisseaux qui ont été touchés, et déterminez les effets de ces jets en vous reportant à la table "Dommages résumés". Les dommages causés par des actions hâtives au cours de la phase "Jets des actions" sont calculés au fur et à mesure qu'ils se produisent, avant même que les autres actions ne soient résolues. En effet, ces dommages peuvent affecter les autres actions qui restent à accomplir au cours de ce segment.

Esquive en combat spatial

L'esquive totale correspond à celle décrite dans les règles de base. Si un pilote décide d'accomplir une esquive totale, il ne peut entreprendre aucune autre action au cours de ce roud. En outre, il ne lui est pas possible d'augmenter la distance qui sépare le vaisseau de ses ennemis. On n'effectue des jets de Pilotage que pour déterminer si les appareils attaquants se rapprochent ; si le vaisseau qui esquive réalise le jet le plus élevé, la distance reste inchangée : par contre, si l'attaquant obtient le score le plus élevé, la distance est diminuée d'une "portée".

Lorsqu'un pilote entreprend une esquive totale, on considère qu'il essaye désespérément d'éviter les tirs ennemis. Ses efforts rendent son vaisseau beaucoup plus difficile à toucher. En contrepartie, des manœuvres audacieuses et imprévisibles ne facilitent pas la tâche des canonniers de l'appareil qui esquive ; ajoutez le jet d'esquive à leur facteur de difficulté pour toucher les appareils ennemis.
L'esquive de combat permet au pilote de substituer éventuellement son jet de compétence au facteur de difficulté de l'attaquant. Une esquive de combat ne produit aucun effet sur les tirs des canonniers du vaisseau qui esquive, ni sur les jets de Pilotage.

Tentatives de protection

"Ecrans de Vaisseau" est une compétnce de réaction, dont l'utilisation doit être annoncée au cours du segment "Déclaration des compétences de réaction". Le jet de dés est, quant à lui, effectué pendant le segment "Jets des compétences de réaction". Le résultat de ce jet est ajouté au facteur de difficulté de l'attaquant. La somme ainsi obtenue est appelée *Facteur de Protection*. Si le jet de l'attaquant est supérieur au facteur de difficulté pour toucher, mais inférieur au Facteur de Protection, le vaisseau est touché, mais son code en Ecrans est alors ajouté à son code de Coque au moment du calcul des dommages.

Exemple : Le pilote du *Bolide d'Argent* fait 18 en esquivant une attaque menée à portée courte par des chasseurs TIE. Il décide que ce nombre remplace le facteur de difficulté de ses assaillants, qui est normalement de 6. Son co-pilote qui manœuvre les écrans, obtient 16 aux dés. Le Facteur de Protection du *Bolide* est donc de 34 (18+16) pour ce round. Si les pilotes des chasseurs TIE font des jets inférieurs à 18, ils manqueront le vaisseau. S'ils font des scores compris entre 18 et 33, ils le toucheront, mais ses écrans contribueront à protéger sa coque. S'ils font des jets supérieurs ou égaux à 34, ils toucheront le *Bolide*, sans être gênés par ses écrans ; seul un jet de Coque sera alors effectué pour résister aux dommages.

Autres véhicules

La séquence de combat spatial est utilisée chaque fois que les combattants emploient des véhicules, quels qu'ils soient. Une poursuite en moto-jets est donc résolue de la même façon qu'un duel entre chasseurs stellaires.

Nouvelles tables pour la Guerre des Etoiles

Séquence de combat

1. Déclaration des actions. Les personnages annoncent les actions qu'ils entreprennent au cours de ce round (déplacement, utilisation de compétence ou d'attribut, action hâtive ou esquive totale). Les annonces se font par ordre de Dex croissante.

2. Déclaration des compétences de réaction. Les personnages indiquent s'ils font des esquives de combat. Les annonces se font par ordre de Dex croissante.

3. Jets des compétences de réaction. Tous les personnages qui ont annoncé qu'ils utilisaient une compétence de réaction, effectuent leurs jets de dés. Le MJ détermine les facteurs de difficulté pour ce round.

4. Jets des actions. Tous les personnages qui ont annoncé des actions, effectuent leurs jets de dés. On commence par ceux qui veulent accomplir le plus d'actions hâtives. Les actions qui ont le même "degré de hâte" sont résolues simultanément, les actions de déplacement intervenant en dernier.

5. Calcul des dommages. Pour chaque personnage touché, effectuez un jet de dommages et un jet de Vigueur.

Séquence de combat spatial

1. Déclaration des actions. Les personnages annoncent toutes les actions qu'ils entreprennent pendant ce round. Les esquives totales et les tentatives pour modifier les portées sont également annoncées maintenant. Les annonces se font par ordre de Dex croissante.

2. Déclaration des compétences de réaction. Les pilotes indiquent s'ils effectuent des esquives de combat. Les annonces se font par ordre de Dex croissante.

3. Jet de compétences de réaction. Tous les pilotes qui ont annoncé qu'ils utilisaient une compétence de réaction (esquives totales ou de combat), effectuent leurs jets de dés. On effectue également maintenant les tentatives de protection. Le MJ détermine les facteurs de difficulté des tirs pour ce round.

4. Jets des actions. Tous les personnages qui ont annoncé des actions, effectuent leurs jets de dés. En commençant par ceux qui accomplissent le plus grand nombre d'actions hâtives. Les actions qui ont le même "degré de hâte" sont résolues simultanément, les actions de déplacement intervenant après les autres.

5. Calcul des dommages. Pour chaque vaisseau touché, effectuez un jet de Coque, de dommages et — éventuellement — d'Ecrans.

Table des facteurs de difficulté

tâche	Echelle de difficulté
Très facile	3-5
Facile	6-10
Moyennement facile	11-15
Difficile	16-20
Très difficile	211-30
Combat	**Echelle de difficulté**
Bout portant	3-5
Portée courte	6-10
Portée moyenne	11-15
Portée longue	16-20
Savoir	**Echelle de difficulté**
Tout le monde le sait	3-5
Information répandue	6-10
Pas un secret, mais pas connu de tout le monde	11-15
Connaissance spécialisée	16-20
Connaissance "d'expert"	21-30
Connaissances générales	**Echelle de difficulté**
Plutôt ignorant	3-5
Renseigné	6-10
Vastes connaissances générales	11-15
Connaissances spécifiques et détaillées	16-20
Connaissances vraiment exhaustives	21-30
Utilisation de medpac	**Echelle de difficulté**
Blessé	6-10
Neutralisé	11-15
Mortellement blessé	16-20

Cette table remplace la partie inférieure de la Table d'Astrogation de la page 140.

	Facteur de difficulté
voyage standard	11-15
sans navordinateur	21-30
départ précipité	+10
dommages légers	+2
dommages lourds	+5
pour chaque supplémentaire	−1
pour chaque jour en moins	+1

Cette table remplace la partie inférieure de la "Table des Armes" de la page 139.

Armes blanches	Dommages	Echelle de difficulté
mains	Vig	3-5
bâton	Vig+1D	3-5
gaderfii	Vig+1D	3-5
lance	Vig+1D+1	6-10
vibro-hache	Vig+2D	11-15
vibro-lame	Vig+1D+2	11-15
sabre-laser	5D**	16-20

*Dommages à bout portant (voir page 47 des règles). **Les personnages ayant la compétence de Contrôle ajoutent son code aux dommages. Toute cible se trouvant à moins de 3 mètres est considérée à "bout portant".

Cette table remplace la partie supérieure de la "Table de Guérison" de la page 140.

Table de guérison

Echelle de difficulté des medpacs	
Blessé	6-10
Neutralisé	11-15
Mortellement blessé	16-20

LA GUERRE DES ETOILES : Le Jeu de Rôle

par Greg Costikyan

Préparez-vous à découvrir l'ampleur et la puissance majestueuse de la plus grande histoire de science-fiction de tous les temps!

Luttez contre la puissance terrifiante du maléfique Empire galactique, pilotez des vaisseaux spatiaux plus rapides que la lumière, échangez des tirs de pistolaser avec les troupes de choc impériales, menez des duels au sabre-laser et puisez à la source la Force mystique qui lie ensemble tous les êtres vivants. Explorez une galaxie composée d'un milliard de soleils possédant chacun des merveilles et des dangers à découvrir : un univers aux sinistres périls où la Liberté se bat désespérément contre la Nuit Eternelle de la Tyrannie et de l'Oppression.

Dans *La Guerre des Etoiles : Le Jeu de Rôle*, vous serez confrontés à des rapports de force désastreux, des choix difficiles et des défis impossibles. Mais si vous les affrontez avec bravoure, vous pourrez triompher, car la Force sera avec vous à tout jamais!

Pour un maître de jeu et un ou plusieurs joueurs.
Des dés classiques à six faces,
du papier et des crayons
sont nécessaires pour jouer.

Dans ce livre, vous découvrirez :

- 24 fiches de personnages pré-tirés vous permettant rapidement de choisir un rôle et de commencer à jouer.
- Des règles innovatrices, détaillées et pourtant simples pour les blasters, les sabres-lasers, les combats, la Force, les pouvoirs Jedi, les combats spatiaux et bien d'autres choses encore!
- Comment concevoir des aventures palpitantes dans l'ambiance de *La Guerre des Etoiles* et comment entretenir l'excitation des joueurs.
- Une aventure solo d'introduction, une aventure complète pour 2 à 6 joueurs et de nombreuses idées de scénarios que les maîtres de jeu pourront développer eux-mêmes.
- 16 pages en couleurs tirées des films mémorables de la saga, plus de nombreuses illustrations extraites des archives de Lucasfilm et dont certaines n'ont jamais été publiées auparavant.

Prenez vos dés, rassemblez vos amis, préparez-vous... et puisse la Force être avec vous, car le sort de la galaxie en dépend!

Qu'Est-Ce Qu'un Jeu De Rôle ?

Dans ce jeu, d'autres joueurs et vous même incarnez des personnages de l'univers de *La Guerre des Etoiles*. C'est vous qui décidez des actions de vos personnages. Un "maître de jeu" vous décrit ce que vous voyez, prépare une intrigue et tient lieu d'arbitre. Ensemble, vous créerez votre propre saga de La Guerre des Etoiles au fil des parties.

AGE : 12 ans et +

WEST END GAMES

®, TM & © 1988 LUCASFILM, Ltd. (LFL)
tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes
avec l'autorisation de LFL.

ISBN : 2 - 904783 - 57 - X — PRIX T.T.C. : 89,00 F

JEUX DESCARTES
5, RUE DE LA BAUME 75008 PARIS