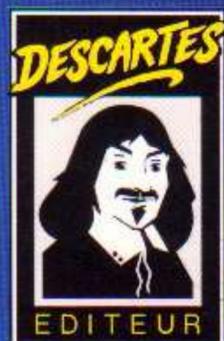


STAR WARS®

MANUEL DU MAÎTRE DE JEU

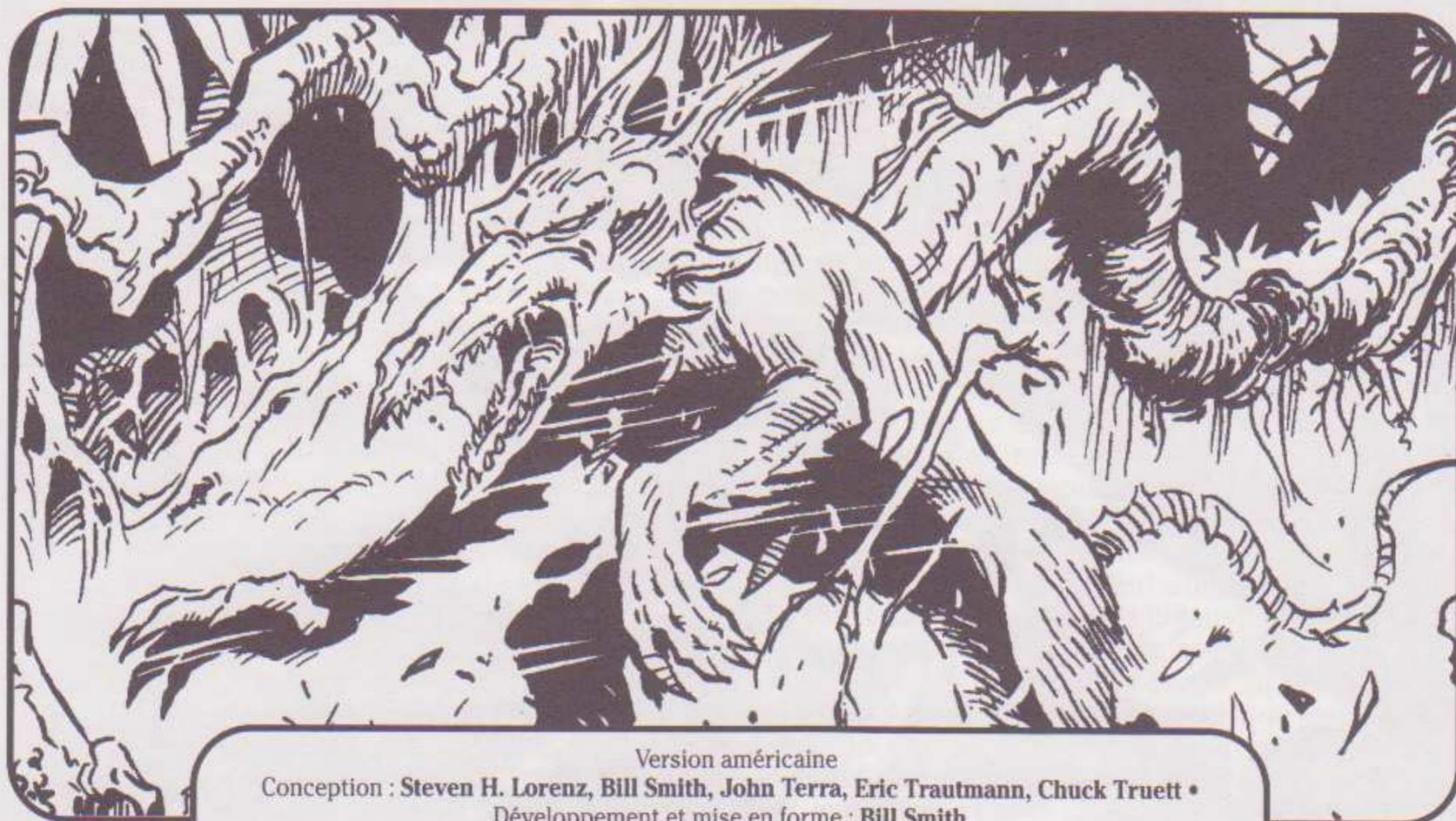


POUR LA SECONDE ÉDITION



STAR WARS®

Manuel du Maître de jeu Pour la seconde édition



Version américaine

Conception : **Steven H. Lorenz, Bill Smith, John Terra, Eric Trautmann, Chuck Truett** •

Développement et mise en forme : **Bill Smith**

Graphismes : **Cathleen Hunter** • Dessin de couverture : **Lucasfilm Ltd.**

Illustrations intérieures : **Paul Daly, Mike Jackson, David Plunkett**

Éditeur : **Daniel Scott Palter** • Éditeur adjoint/trésorier : **Denise Palter**

Éditeur adjoint/Directeur des ventes : **Richard Hawran**

Rédacteur en chef : **Greg Farshtey** • Rédacteurs : **Bill Smith, Ed Stark** • Directeur artistique : **Stephen Crane**

Concepteurs graphiques : **Cathleen Hunter, John Paul Lona** • Responsable des ventes : **Bill Olmesdahl**

Responsable des licences : **Ron Seiden** • Responsable des stocks : **Ed Hill**

Version française

Adaptation : **Jean Balczesak**

Directeur de collection : **Henri Balczesak**

Rewriting et adaptation : **Sophie Berceaux, Dominique Balczesak**

Réalisation de l'édition française : **Guillaume Rohmer** avec le concours de la SARL In Edit



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS CEDEX 15

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
Bill Smith	
Premières aventures	4
Chuck Truett	
Aventures de <i>La Guerre des Étoiles</i>	14
Chuck Truett	
Décors	26
Chuck Truett	
Personnages non-joueurs	40
Steven H. Lorenz	
Rencontres	55
Chuck Truett	
Équipement et artefacts	69
Eric Trautmann	
Accessoires	81
Steven H. Lorenz	
Improvisation	88
Steven H. Lorenz	
Campagnes	97
John Terra	
<i>Les contes du Blaster Fumant</i>	107
Aventure conçue par Bill Smith	
Questions sur les règles de <i>Star Wars</i>	125



Introduction

Bienvenue dans le *Manuel du Maître de Jeu de Star Wars* ! Ce livre est une compilation d'idées, suggestions, conseils et informations visant à aider les Maîtres de Jeu — qu'ils soient novices ou expérimentés — à concevoir leurs propres aventures et campagnes de *La Guerre des Étoiles*.

Il constitue le complément idéal du livre de base *Star Wars : Le Jeu de Rôle*. Car si ce dernier se concentre essentiellement sur les règles proprement dites, le présent ouvrage, quant à lui, s'intéresse avant tout à la dimension narrative du jeu de rôle. Ses chapitres abordent, tour à tour, les divers ingrédients qui font tout l'intérêt des histoires de *La Guerre des Étoiles*. Vous y trouverez des suggestions et des idées détaillées sur la façon de créer des intrigues, des personnages non-joueurs, des décors, des équipements et tous les autres éléments indispensables pour concevoir des aventures respectant l'esprit de la trilogie cinématographique.

Nous espérons de tout cœur que ce livre vous inspirera des scénarios palpitants qui vous tiendront en haleine, vous et vos amis, pendant de longues années de jeu. C'est dans ce but qu'il contient notamment de nombreuses suggestions grâce auxquelles vous pourrez élaborer, petit à petit, tous les composants de votre propre univers de *La Guerre des Étoiles*.

Maîtres de Jeu débutants

Les Maîtres de Jeu débutants se sentent souvent dépassés par la masse d'informations contenue dans les jeux de rôle. Eh bien, cet ouvrage a pour objet de les rassurer et de leur expliquer des techniques permettant de concevoir des aventures qui leur procureront un maximum de plaisir, sans exiger pour autant de leur part une connaissance parfaite des règles. Ainsi, le premier chapitre est consacré en particulier à la création, l'écriture et la maîtrise des premières aventures. Il insiste sur les points importants et précise quelles règles peuvent être "ignorées" sans que le jeu n'en pâtisse trop. Il vous aidera à inventer une intrigue, à organiser vos idées

au sein d'un récit cohérent, qui sera ensuite structuré de manière à exploiter au mieux son potentiel dramatique.

Maîtres de Jeu expérimentés

Toutes les facettes du jeu sont abordées dans les pages de ce livre : comment créer des scénarios, des décors, des personnages non-joueurs, des péripéties, des pièces d'équipement et des artefacts. Certains chapitres expliquent également comment utiliser des accessoires au cours des parties, comment improviser des aventures et comment intégrer des scénarios indépendants au sein d'une campagne passionnante.

Cet ouvrage réunit une somme d'idées et de conseils dont ont tiré profit, au fil des années, d'innombrables Maîtres de Jeu. Grâce à ces informations, vous serez en mesure d'inventer rapidement des décors et des personnages plus originaux que jamais. Elles sont présentées de façon à éviter l'écueil des règles, afin que les Maîtres de Jeu puissent se concentrer exclusivement sur l'aspect le plus important de leur fonction : la créativité !

Ce livre comprend également une aventure complète pour *Star Wars*, intitulée *Les contes du blaster fumant*. Celle-ci a été rédigée de sorte que vous n'ayez besoin que d'un minimum de préparatifs pour la faire jouer ; elle constitue, en outre, un excellent exemple de "mise en pratique" des principes détaillés dans les autres chapitres.

Enfin, ce manuel propose diverses précisions et répond à toutes sortes de questions suscitées par la publication de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*.

Que la fête commence !

Maintenant, installez-vous confortablement dans un fauteuil. Munissez-vous d'une boisson fraîche, d'une feuille de papier et d'un crayon. Introduisez la cassette d'un film de la série *La Guerre des Étoiles* dans votre magnétoscope et préparez-vous à créer votre propre univers...

Chapitre un

Premières Aventures

Les aventures sont un peu les pierres angulaires de tout jeu de rôle. En effet, tous les efforts investis dans le jeu — depuis la création des personnages jusqu'à la conception des décors, en passant par l'achat de petites choses à grignoter en cours de partie — sont centrés sur les aventures.

Le présent chapitre se propose d'expliquer et de simplifier le processus de création de scénarios à l'intention des MJ novices. Il vient compléter les informations présentées dans le Chapitre Deux "Maîtriser une partie", pages 21 à 51 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*.

Premières aventures

Vos premières parties devront être aussi courtes et simples que possible. Mais, le meilleur conseil que nous puissions vous donner dans ce domaine est encore : ne faites que ce que vous avez envie de faire !

1. Trouvez une bonne idée de base. Lorsque vous entreprendrez de créer vos premiers scénarios, vous devrez vous attacher avant tout à trouver une bonne trame de départ. Essayez d'inventer une histoire qui soit intéressante à la fois pour vous et pour vos joueurs. *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition* se prête en effet à toutes sortes de récits : Rebelles qui combattent l'Empire, contrebandiers qui essaient de gagner honnêtement (?) leur vie, marchands stellaires désireux d'établir de nouvelles routes commerciales, chasseurs de primes lancés aux trousses de dangereux criminels ou éclaireurs en quête de nouvelles cultures.

Difficulté de base

Dans les règles de *Star Wars*, il est primordial d'attribuer à chaque tâche un niveau de difficulté, puis de choisir un facteur de difficulté parmi ceux proposés pour le niveau en question.

Très facile	1-5
Facile	6-10
Moyennement facile	11-15
Difficile	16-20
Très difficile	21-30
Héroïque	31 ou +

2. Développez une intrigue autour de votre idée. Maintenant que vous possédez une trame de base, vous devez la décomposer en une suite d'*épisodes*, représentant les différentes phases de votre histoire. Ces épisodes seront ensuite eux-mêmes découpés en une série de *scènes*, correspondant aux événements, rencontres et défis importants qui sont censés faire progresser l'intrigue vers sa conclusion. Pour simplifier, considérez que les "épisodes" équivalent aux "actes" des pièces de théâtre ou aux "chapitres" d'un livre, lesquels sont composés de diverses "scènes".

3. Traduisez les épisodes en termes de jeu. Votre histoire étant divisée en plusieurs "morceaux" pratiques, vous devez encore décider quelle place vous accorderez aux règles en cours de partie. Si vous ne voulez pas risquer de vous perdre dans les mécanismes du jeu, gardez à l'esprit la maxime suivante : vous devez toujours n'employer que les règles qui vous intéressent !

Le système de jeu de *Star Wars* repose sur un principe simple : toutes les actions — de l'utilisation d'une arme au pilotage d'un vaisseau spatial, en passant par l'administration de soins médicaux — sont simulées de la même façon. On détermine d'abord le niveau de difficulté de l'action considérée, puis on choisit un "facteur" correspondant à ce niveau (voir le tableau ci-contre). Le personnage concerné doit alors effectuer un jet de compétence ou d'attribut. S'il obtient avec les dés un résultat supérieur ou égal au facteur fixé par le MJ, on considérera qu'il réussit ce qu'il entreprend.

Et s'il existe de nombreuses règles détaillées qui envisagent toutes sortes de circonstances particulières, toutes s'appuient sur ce même système de résolution standard. En d'autres termes, si vous ne voulez pas vous embarrasser de précisions inutiles, vous pouvez parfaitement vous contenter d'utiliser ce principe élémentaire en choisissant tout simplement, en votre âme et conscience, les facteurs de difficulté des jets de compétence des personnages.

4. Ultimes préparatifs. Lorsque vous aurez décidé des règles que vous emploierez, il sera temps de vous occuper de quelques derniers détails : faites des descriptions précises des PNJ que vous comptez faire intervenir, préparez un script et diverses aides de jeu à l'intention des joueurs, dessinez les

plans dont vous aurez besoin et munissez-vous, le cas échéant, de figurines adaptées à votre scénario.

5. Créez les personnages-joueurs. Réunissez vos joueurs et aidez-les à choisir et à développer leurs personnages.

6. Improvisez un film de la série *La Guerre des Étoiles*. Après cela, vous serez prêt à jouer à *Star Wars*. Lorsque vous maîtriserez vos premières aventures, n'oubliez pas que l'essentiel est de s'amuser, quoi qu'il advienne. Essayez de maintenir un rythme soutenu pendant les parties, afin d'entretenir l'intérêt de vos joueurs. Jouez aussi "vite" que possible, même si cela vous oblige à prendre quelques libertés avec les règles. Par-dessus tout, veillez à ce que les joueurs passent un bon moment et soient satisfaits. Rien de tel pour atteindre ce but que de faire de leurs personnages de véritables héros en les obligeant à accomplir des exploits hors du commun.

En feuilletant le reste du présent ouvrage, vous constaterez que chaque chapitre est consacré à une facette spécifique du jeu et du processus de création de scénarios. N'hésitez pas à "piocher", au gré de votre humeur, les idées et suggestions qui vous plaisent afin de les intégrer dans vos parties.

Mais, pour l'heure, il vous reste à préparer votre première aventure, alors poursuivez votre lecture...

Trouvez une bonne idée de base

La qualité d'une aventure dépend entièrement de la trame qui la sous-tend. Il s'agit malheureusement là d'un des domaines qui posent le plus de problèmes aux MJ débutants. Si vous désirez des exemples d'intrigues intéressantes, vous pouvez acquérir l'*Écran du Maître de Jeu de Star Wars*, dont le livret de 48 pages propose pas moins de trente synopsis détaillés.

En revanche, si vous voulez créer vous-même vos propres histoires, voici quelques conseils élémentaires :

Sachez rester simple

Le terme "épopée" est souvent employé pour décrire la saga de *La Guerre des Étoiles*. Mais, heureusement, si certaines grandes aventures de *Star Wars* reposent sur des intrigues complexes et tortueuses, beaucoup sont fondées sur des intrigues des plus classiques.

Vos premiers scénarios, eux aussi, devront être assez simples : les personnages sont chargés de livrer une cargaison d'épice à un certain endroit, le haut commandement de l'Alliance Rebelle leur ordonne de sauver une personnalité qui est tombée aux mains de l'Empire, ils sont pris — à tort — pour des criminels recherchés et se retrouvent poursuivis par une meute de chasseurs de primes et d'Impériaux, ou ils apprennent qu'un vaisseau qui s'est écrasé sur une planète lointaine transportait à son bord du matériel de grande valeur qu'ils doivent absolument récupérer.

Gardez à l'esprit qu'il n'existe pas de "mauvaises" intrigues ; certaines sont seulement mieux

développées que d'autres. Pour vos scénarios, vous pouvez parfaitement vous inspirer d'histoires que vous avez lues ou d'événements tirés de l'actualité.

Lorsque vous commencerez à imaginer une trame de base, il y aura de fortes chances pour que toutes sortes de scènes, personnages, décors et pièces d'équipement s'imposent à votre esprit. Notez scrupuleusement toutes ces idées afin de pouvoir leur donner ultérieurement plus de consistance.

Développez une intrigue autour de votre idée

Lorsque vous concevez vos premières aventures, prenez exemple sur les films de la trilogie pour tout ce qui concerne les intrigues et le climat dramatique à instaurer.

Le plus simple pour cela consiste à décomposer votre trame de base en une suite d'épisodes et de scènes. En général, ce processus exigera que vous précisiez un certain nombre d'éléments de votre histoire.

Ainsi, par exemple, le fait que les PJ aient pour mission de récupérer une pièce d'équipement particulière constitue une excellente idée de départ, mais elle ne saurait se suffire à elle-même.

D'abord, il vous faudra déterminer comment les personnages apprennent son existence. Cela pourra constituer le point de départ de votre première scène, laquelle sera d'autant meilleure qu'elle sera mouvementée. Cette scène devrait également fournir aux joueurs quelques indices sur l'endroit où se trouve la pièce en question, plutôt que de leur révéler directement à quel endroit le vaisseau qui la transportait s'est écrasé. Elle permettra en outre aux PJ de faire un peu connaissance.

Ceux-ci devront ensuite découvrir où se trouve l'objet de leur quête. Ils auront alors la possibilité de se livrer à quelques investigations, au cours desquelles ils rencontreront une personne qui sait sur quelle planète s'est produit l'accident, à moins qu'ils ne doivent percer les dispositifs de sécurité d'un système informatique afin d'obtenir cette information. Il sera grand temps, lors de cet épisode, de faire intervenir votre "grand méchant", qui sera généralement l'Empire ou l'un de ses suppôts. Il est en effet bon que les personnages soient en compétition avec un adversaire afin qu'ils n'aient pas tendance à trop prendre leur temps. Cela ajoutera en plus un facteur de tension à l'aventure.

Au cours de l'épisode suivant, les PJ devront se rendre au plus vite jusqu'au site du naufrage. Cela pourrait se résumer à un simple saut dans l'hyperespace jusqu'au système concerné... mais ce serait là trahir l'esprit de *La Guerre des Étoiles*. Il sera bien préférable, par exemple, que les personnages se retrouvent impliqués dans une féroce bataille spatiale et contraints de croiser le fer avec l'Empire ou leurs poursuivants. Et quand ils arriveront finalement dans le système où ils doivent se rendre, ils devront toujours agir sans perdre de temps.

Le nouvel épisode qui commencera à ce stade les verra tenter de localiser l'épave qu'ils recherchent.

En principe, il se retrouveront alors confrontés à quelques périls de tous ordres : animaux dangereux, indigènes hostiles, concurrents impitoyables, séismes ou tempêtes. Si vous voulez pouvoir terminer votre aventure en une seule soirée, laissez les personnages mettre la main sur la pièce qu'ils convoitent. Sinon, arrangez-vous pour que celle-ci ait disparu et que les PJ découvrent sur le sol d'étranges traces conduisant dans un territoire inconnu...

Trouvez le ton juste

Au cours de vos parties, vous devez chercher à donner à vos joueurs l'impression qu'ils "vivent" réellement dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Un bon moyen pour ce faire consiste à intégrer à vos scénarios certains éléments que vous avez particulièrement appréciés dans la trilogie cinématographique.

Ainsi vous pouvez, par exemple, situer certains passages de vos aventures sur Yavin ou la lune forestière d'Endor, à moins que vous ne laissiez les PJ employer du matériel directement tiré des films. Rien ne vous empêche, non plus, de faire intervenir de temps à autre des "personnalités" telles que Yan Solo ou Chewbacca.

Vous devez cependant avoir conscience, lorsque vous préparez un scénario, que vous ne pourrez jamais envisager toutes les éventualités qui pourront se présenter en cours de jeu. Les joueurs finiront toujours par prendre des initiatives imprévues.

Aussi vaut-il mieux que vous considériez vos travaux préparatoires comme un simple "schéma" susceptible d'être modifié en cours de route, plutôt que comme un cadre définitif et intangible. La finalité de vos efforts réside dans la partie elle-même, pas dans les plans, cartes, PNJ et vaisseaux que vous avez imaginés. Ce qui compte avant tout, c'est que le jeu et vos interactions avec les joueurs se déroulent dans de bonnes conditions. Il serait donc dommage que vous investissiez tellement d'énergie dans la préparation d'une aventure, qu'il ne vous en reste plus ensuite au moment de la faire jouer.

Structure d'intrigue

Si les aventures de *Star Wars* sont décomposées en épisodes et scènes, c'est avant tout pour mettre l'accent sur l'histoire elle-même, plutôt que sur les lancers de dés. Chaque épisode correspond à une portion importante de l'intrigue de base (ex. : obtenir une information vitale ou affronter un adversaire redoutable). Alors que les scènes qui composent les épisodes décrivent les "moments forts" de ceux-ci et mettent toujours les PJ en demeure de faire quelque chose.

Une fois que vous aurez découpé votre histoire en une succession d'épisodes et de scènes, vous vous rendrez vite compte que certains lieux, événements et personnages exigeront d'être détaillés. Si vous voulez utiliser une chose dans une aventure, il sera indispensable que vous couchiez par écrit quelques précisions la concernant avant de commencer à jouer.

Épisode un

Le premier épisode de votre première aventure doit expliquer comment les personnages des joueurs (PJ) sont amenés à se connaître. Vous pouvez pour cela vous inspirer des circonstances dans lesquelles Luke Skywalker a connu Ben Kenobi, puis Yan Solo et Chewbacca. La rencontre elle-même pourra ainsi se produire sur une planète reculée similaire à Tatooine (et pourquoi pas Tatooine, après tout ?), dans un lieu rappelant franchement la Cantina de Mos Esley.

Et si un incident mineur (du genre de la bagarre déclenchée par l'animosité de Ponda Baba et du docteur Evazan à l'encontre de Luke) peut éventuellement se produire à cette occasion, il vous faudra avant tout donner à vos joueurs la possibilité d'interpréter leurs personnages. Aussi, limitez au strict minimum les combats, emplois de compétences et jets de dés.

Ce genre d'épisode vous permettra, ainsi qu'à vos joueurs, de vous accoutumer au jeu sans avoir pour autant à vous préoccuper des contraintes techniques imposées par les règles.

Les joueurs pourront de cette façon entrer très rapidement dans la partie. Il ne leur sera en effet pas nécessaire de définir précisément la personnalité de leur alter ego au moment de la création de celui-ci. Au lieu de cela, ils pourront mettre à profit ce premier épisode pour affiner le caractère de leur personnage.

Tandis que les PJ se présenteront les uns aux autres en échangeant divers propos — anecdotes, vantardises et mensonges — les joueurs, eux, apprendront à mieux connaître les individus qu'ils incarnent.

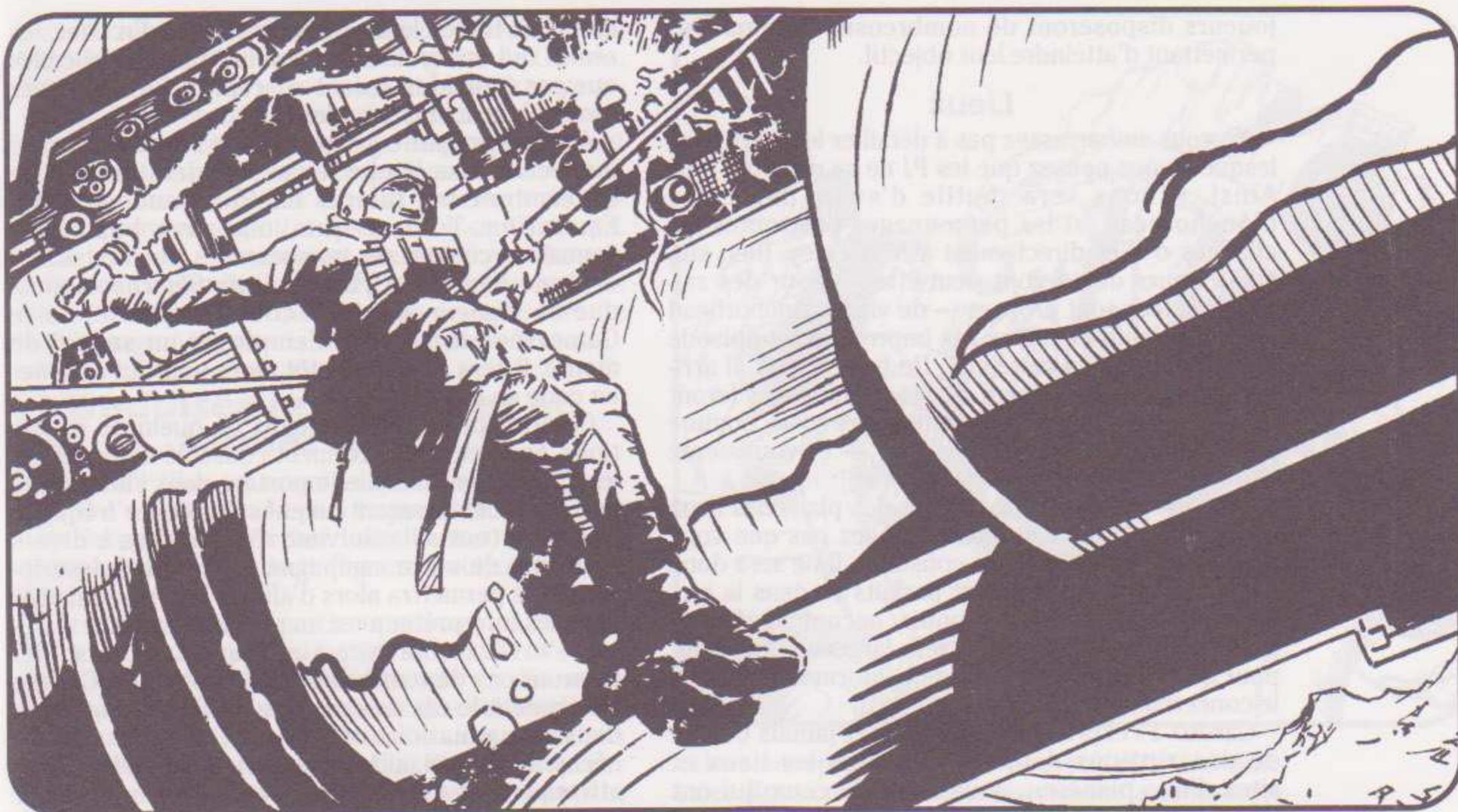
Il sera alors envisageable, si vous le souhaitez, de les laisser procéder à quelques ajustements de dernière minute portant sur les niveaux de compétence de leurs personnages. Ce genre de modification ne sera plus possible une fois que le scénario aura véritablement commencé.

Épisode deux

Dès le début de l'aventure, les PJ devront se retrouver à bord d'un vaisseau faisant cap sur une autre planète. Les voyages spatiaux font en effet partie des éléments caractéristiques de *La Guerre des Étoiles*. Pensez à tous les lieux qui sont visités dans les films : Tatooine, le système Alderande, Yavin, Hoth, Dagobah, le champ d'astéroïdes d'Anoat, Bespin et Endor. Luke, Yan ou Leia ne restent jamais très longtemps sur un monde donné. Et vos joueurs — qui aspirent à ressembler aux héros de la trilogie — auront rarement envie de "prendre racines".

Un épisode de voyage permettra de confronter les personnages à quelques-unes des particularités de l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Ils pourront ainsi rencontrer d'étranges extraterrestres dans un astropport, ou se retrouver impliqués dans un affrontement qui les contraindra à se frayer un passage à coups de blasters afin de pouvoir quitter la planète sur laquelle ils se trouvent.

Au cours d'un tel épisode, les PJ pourront aussi obtenir quelques informations sur l'intrigue. Ainsi,



Paul Daly

s'ils sont poursuivis par les Impériaux, un ou deux indices devraient leur permettre à ce stade de comprendre la nature de la menace qui pèse sur eux. Dans le film *La Guerre des Étoiles* (*Star Wars : A New Hope*), par exemple, le "second épisode" correspond au moment où Luke rencontre Obi-Wan Kenobi. C'est alors qu'il apprend que sa tante et son oncle ont été assassinés par l'Empire et commence à comprendre que les Droïds qu'il a achetés ont *vraiment* une très grande valeur.

Épisode trois

Il est temps de passer à l'action ! Les joueurs n'ont pas envie de rester de simples spectateurs... ils veulent se comporter en héros ! Aussi, une fois qu'ils seront arrivés dans un lieu étrange, vous devrez leur proposer quelque chose de passionnant à faire.

La tâche à accomplir devra être des plus "directe" : une mission de sauvetage (ex. : libérer Leia qui est aux mains des Impériaux), une opération militaire (ex. : la destruction de l'Étoile Noire) ou, simplement, un obstacle qu'il faut surmonter par la force (ex. : les Rebelles doivent tenter d'évacuer Hoth alors que la flotte de l'Empire est en orbite autour de la planète). Ce genre de choses plongera les joueurs au cœur de l'action. Leurs personnages s'exposeront à divers dangers et devront agir sans hésitation. Bien évidemment, dans les épisodes de ce type, les actions à entreprendre devront toujours être évidentes.

Ensuite

Les épisodes suivants devront alterner actions héroïques, combats spatiaux, interactions en tout genre et énigmes à résoudre. Il faudra que les PJ

aient l'opportunité de mettre leurs talents à l'épreuve. Chaque aventure devrait ainsi comporter au moins un épisode conçu afin que les personnages se retrouvent impliqués dans un combat terrestre, une poursuite ou un affrontement dans l'espace. Ainsi qu'un autre centré sur un problème à résoudre (comme une tentative de piratage informatique) ou sur des interactions avec des habitants de l'univers de *La Guerre des Étoiles* (qui pourront aller du simple échange d'anecdotes à l'interrogatoire visant à obtenir des informations spécifiques relatives au scénario, en passant par les jeux d'argent et le marchandage du prix de diverses denrées).

En principe, les deux ou trois derniers épisodes contiendront toujours les confrontations les plus hasardeuses et les combats les plus risqués. Car si le premier ne doit poser qu'un minimum de problèmes et le second se borner à une succession de dangers limités et de pauses, le troisième épisode, quant à lui, accroîtra tension et danger, tout en ne proposant que de brefs moments de répit. Les suivants feront alors encore monter la pression en se révélant progressivement de plus en plus périlleux et de moins en moins reposants. C'est ainsi que le dernier prendra tout son caractère "décisif" : les personnages se retrouveront propulsés dans une ultime confrontation qui conduira à la solution — heureuse ou malheureuse — de l'aventure... momentanément, du moins. Ce type de progression dramatique entretiendra le suspense et l'intérêt de vos joueurs ne faiblira pas pendant toute la durée du scénario.

Vos premières aventures ne devraient pas être trop riches en surprises. La frontière séparant le Bien du Mal sera toujours clairement définie et vos

joueurs disposeront de nombreuses options leur permettant d'atteindre leur objectif.

Lieux

Ne vous embarrassez pas à détailler les lieux dans lesquels vous pensez que les PJ ne se rendront pas. Ainsi, il vous sera inutile d'avoir une carte d'Anchorhead, si les personnages ont toutes les chances d'aller directement à Mos Esley. Bien sûr, vos joueurs décideront peut-être — pour des raisons qui leur sont propres — de visiter Anchorhead et il vous faudra dans ce cas improviser un épisode se déroulant dans cette cité. De toute façon, il arrivera toujours un moment où les personnages feront quelque chose de totalement imprévu — comme partir chasser les dragons Krayt — et vous serez alors bien obligé de vous débrouiller.

S'il n'est pas inutile de prévoir des plans des lieux importants d'une aventure, n'oubliez pas que vous serez souvent le seul à les consulter. Il ne sera donc pas nécessaire qu'ils soient parfaits — dans la plupart des cas, un vague croquis, accompagné d'un petit paragraphe descriptif, sera largement suffisant pour que vous n'oubliez pas une information cruciale concernant un décor.

Gardez à l'esprit que vous n'aurez jamais besoin de descriptions détaillées de tous les lieux et sites d'une planète... seulement de ceux qui ont une importance dans votre aventure. Par exemple, si le scénario se déroule sur Endor, le fait que les PJ aient à se rendre du Village de l'Arbre Brillant au Lac de l'Étoile Bleue n'implique pas que vous deviez cartographier toute la forêt de la planète. S'il n'y a pas de raison pour qu'il se produise quelque chose d'intéressant en cours de route, vous pourrez très bien faire un fondu-enchaîné entre le départ du village et l'arrivée au lac. Il est inutile de détailler les "à-côtés" d'une aventure.

Personnages non-joueurs

Lorsque vous préparez des personnages non-joueurs (PNJ), il n'est pas indispensable que vous

détailliez toutes leurs caractéristiques. En effet, les seules qui ont vraiment une importance sont celles que ces individus seront susceptibles d'employer lorsqu'ils rencontreront les PJ.

Ainsi, si un garde gamorréen est seulement censé menacer de sa hache les aventuriers, inutile de déterminer ses talents en *Marchandage* et en *Équitation*. Tout ce que vous avez besoin de connaître, ce sont ses compétences de combattant — *Arme Blanche* et *Parade Arme Blanche* — ainsi que sa *Vigueur*. Et si, en cours de partie, votre Gamorréen est obligé d'employer un animal de monte, il sera bien assez tôt alors pour lui assigner un code en *Équitation*.

Ce principe souffre toutefois de quelques exceptions. En effet, il est vivement conseillé de peaufiner les PNJ qui ont un rôle important dans l'intrigue et que les joueurs seront amenés à côtoyer fréquemment, surtout s'ils doivent réapparaître à divers moments de votre campagne. Une bonne description vous permettra alors d'affiner leur personnalité et de les interpréter avec un réalisme accru.

A l'inverse, sachez aussi que certains PNJ n'auront pas du tout besoin d'être détaillés. Ce sera notamment le cas de ceux que les PJ rencontreront dans des situations où aucun jet de dés ne sera nécessaire. Ainsi, si les aventuriers se mêlent à un attroupement qui entoure le cadavre d'un officier impérial, ils pourront interroger les badauds afin d'en apprendre plus sur ce qui s'est passé. Inutile alors de connaître les caractéristiques des individus présents... tout ce que vous aurez besoin de savoir c'est ce qu'ils seront susceptibles de répondre.

Parfois, vous aurez également la possibilité de "tricher" légèrement. Ainsi, lorsque vous aurez besoin d'un PNJ pittoresque — que ce soit pour agrémenter une scène ou pour remettre les joueurs dans le droit chemin — rien ne vous empêchera d'employer un personnage tiré directement d'un film de la trilogie ou de toute autre source. Si vous estimez, par exemple, que les PJ ont tendance à se laisser aller alors qu'ils se trouvent dans un restaurant de Berrol's Donn, vous pourrez les secouer un

Ordres de mission

Vous vous simplifierez la vie, et celle de vos joueurs, en donnant aux PJ des missions bien précises pendant leurs premières aventures. Un endroit tel que la Cantina de Mos Esley, par exemple, constituera un lieu idéal pour qu'un messager leur remette des instructions détaillées. Un chef rebelle — tel que Luke Skywalker ou Wedge Antilles — pourra ainsi les contacter afin de leur confier une tâche qu'ils seront seuls à pouvoir mener à bien, à moins qu'ils ne soient abordés par un riche commanditaire désireux de les employer ou qu'un extraterrestre ne leur demande de réparer une injustice. Les personnages pourront également être contraints d'exécuter un travail pour un caïd de la pègre (comme Jabba le Hutt) auquel ils doivent de l'argent ou pour un officier impérial qui tiendra en otage la famille de l'un d'entre eux.

Une fois que les personnages auront reçu un "ordre de mission", il vous faudra parfois les motiver afin qu'ils l'acceptent. Pour cela, plusieurs options s'offrent à vous : faire appel à leur sens de l'honneur ou du devoir (si les PJ appartiennent à la Rébellion ou à la Nouvelle République), titiller leur cupidité (particulièrement recommandé s'ils incarnent des contrebandiers criblés de dettes) ou faire en sorte qu'un PNJ les soumette à un chantage ou les menace de violences physiques.

Dès lors qu'ils auront accepté, de gré ou de force, la mission qui leur est confiée, le reste de l'aventure coulera de source. Comme les PJ auront un but à atteindre, les joueurs ne risqueront pas de vous embarrasser avec des questions du genre "Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?".

peu avec une tirade du genre : "Vous voyez un chasseur de primes rhodien — dans le genre de Greedo, qui apparaît dans le premier film de la saga — entrer dans l'établissement. Au lieu de s'installer à une table, il se contente de vous dévisager pendant un moment, avant de vérifier quelque chose sur son bloc de données. Il sort ensuite lentement du restaurant, sans vous quitter des yeux un seul instant."

Les joueurs n'entendront peut-être plus jamais parler de ce Rhodien, mais il y a fort à parier qu'ils redouteront pendant tout le reste de l'aventure de le voir surgir à l'improviste pour leur tirer dessus.

Traduisez les épisodes en termes de jeu

Dans *Star Wars*, chaque fois qu'il sera question de règles, n'oubliez pas la plus importante de toutes : vous êtes avant tout censé vous amuser, alors vous avez parfaitement le droit d'ignorer tout ce qui vous dérange.

Lors des premières parties que vous maîtriserez, bornez-vous à fixer des facteurs de difficulté et à demander aux PJ de réussir des jets de dés supérieurs ou égaux à ceux-ci. Laissez de côté les divers modificateurs et les cas particuliers détaillés dans les règles. Votre but principal doit être de proposer à vos joueurs des aventures sans temps morts et pleines de rebondissements, alors autant choisir — au début tout du moins — la voie de la simplicité.

Les règles n'ont d'autre but que de vous aider à déterminer ce qui se produit dans le "véritable" univers de *La Guerre des Étoiles*. Employez par conséquent votre bon sens pour vous faire une idée des conséquences que pourront avoir les jets des personnages. Essayez aussi, autant que possible, de favoriser le suspense et la dimension dramatique des situations, tout en laissant toujours la possibilité aux PJ de se comporter en héros et de réussir ce qu'ils entreprennent.

N'ayez pas peur d'interrompre de temps à autre vos parties pour vérifier un point de règle, prendre des notes ou faire rejouer un passage au cours duquel vous aurez commis une erreur. Les joueurs sauront se montrer patients et compréhensifs, aussi longtemps que vous veillerez à leur donner du bon temps (ils devraient d'ailleurs vous être reconnaissants d'avoir accepté la fonction de MJ, ce qui les dispense d'avoir à apprendre eux-mêmes les règles).

Quoi qu'il en soit, prenez garde à ce que votre "envie de bien faire" n'empêche pas la progression de l'intrigue. Essayez toujours d'aller de l'avant.

Posez des limites

Une fois que vous aurez joué quelques petites parties avec les règles de base, ce qui vous aura permis d'assimiler parfaitement celles-ci, vous pourrez commencer à compliquer un peu les choses. Ainsi, vous aurez la possibilité de poser d'emblée certaines limites afin d'éviter d'éventuels débordements en cours de scénario... en refusant, par exemple, des PJ capables d'employer la Force.

Lorsque vous aurez acquis un peu plus d'expérience, vous serez ensuite en mesure d'employer les règles plus profondes concernant la Force, les



Paul Daly

vaisseaux spatiaux ou les poursuites entre véhicules. En accroissant progressivement la complexité du jeu, ces détails supplémentaires conféreront une plus grande précision à vos décisions.

La méthode de l'escarmouche

Si vous voulez acquérir rapidement une bonne compréhension des règles, essayez la méthode dite "de l'escarmouche"... Au lieu de proposer une aventure complète, convoquez seulement un ou deux joueurs pour simuler un combat opposant des personnages, une bataille spatiale ou un affrontement entre utilisateurs de la Force.

Cela aura l'avantage de vous permettre de vous concentrer sur des aspects bien précis des règles, sans que vous ayez à vous soucier de l'incidence que ceux-ci pourront avoir sur l'aventure en cours. Il vous sera en outre possible de "rejouer" certaines situations dans lesquelles vous aurez éprouvé des difficultés, jusqu'à ce que vous vous sentiez parfaitement à l'aise avec les mécanismes du jeu.

Épurez les règles

Dans de nombreux domaines, les règles sont plus détaillées qu'il n'est vraiment nécessaire pour des premières aventures. C'est particulièrement vrai pour tout ce qui a trait aux poursuites et aux déplacements. Voici un petit exemple de la façon dont vous pouvez "épurer" ces règles...

Lorsque vous maîtriserez une poursuite, votre premier désir sera généralement de proposer une simulation mettant l'accent sur la vitesse et le danger. Pour commencer, réduisez la situation à ses éléments de base et posez-vous la question de savoir ce qui est le plus important. Dans le cas d'une poursuite, ce qui compte avant tout c'est :

- Ce qui la déclenche et la manière dont elle est censée se conclure.

- La distance qui sépare les véhicules impliqués.
- Leurs vitesses respectives.
- L'aptitude des pilotes à garder le contrôle de leur engin.

Tout le reste, combats ou péripéties, dépend de ces facteurs essentiels.

Pour épurer les règles, dans ce genre de situation, le plus simple est encore de se limiter à seulement deux adversaires disposant de véhicules capables d'atteindre des vitesses équivalentes. La poursuite pourra alors se résumer à une succession de jets de Pilotage en opposition, dont la difficulté variera en fonction des terrains traversés. Pour illustrer cela, voici un exemple de poursuite opposant deux motos-speeders Faucons de Nuit Ikas-Adno...

Une PJ, répondant au nom de Riza, pilote la moto de tête. Elle a à ses trousses un chasseur de primes. Le "pourquoi" de la poursuite est des plus simples : la tête de Riza est mise à prix et le chasseur est intéressé par la prime offerte ; il la poursuivra donc jusqu'à ce qu'il la capture, qu'il soit blessé ou qu'il estime que les choses deviennent trop dangereuses et que le jeu n'en vaut pas la chandelle. Sa proie, quant à elle, va chercher à lui échapper ou à le stopper... la poursuite s'arrêtera donc si elle parvient à semer son poursuivant, à détruire sa moto ou à le contraindre d'abandonner la partie d'une façon ou d'une autre.

Les deux engins ont des vitesses de pointe équivalentes et leurs canons-lasers sont de même modèle. Le MJ décide d'accélérer la simulation de la scène en simplifiant les règles de la façon suivante :

- La poursuite se déroulera uniquement aux portées suivantes : "bout portant", "courte", "moyenne" et "longue". Les véhicules débiteront à courte portée l'un de l'autre. Comme une moto-speeder peut exécuter quatre déplacements par round, on considérera que chaque round permet de parcourir une distance correspondant à une portée. Ainsi, si Riza accomplit trois déplacements au cours du premier round, alors que le chasseur de primes n'en fait que deux, les deux adversaires ne seront plus ensuite à courte, mais à moyenne portée. De plus, si Riza parvient à aller au-delà de "longue portée", cela voudra dire qu'elle est parvenue à semer son poursuivant.

- Pendant toute la durée de la poursuite, le terrain sera de type *moyen*. Cela représente une difficulté non négligeable et le MJ décidera que le facteur applicable est 13.

- Le MJ décrètera que si un personnage rate un jet de déplacement de 1 à 5 points, cela signifie qu'il exécute un déplacement de moins que ce qu'il avait prévu (s'il avait l'intention de se déplacer deux fois, il ne se déplacera en fait qu'une seule fois). Un jet manqué de plus de 5 points indiquera un accident.

- Plutôt que d'exécuter un jet par déplacement, les personnages n'auront besoin d'en faire qu'un seul par round. Toutefois, comme les règles de *Star Wars* prévoient des pénalités pour les actions supplémentaires, ce jet sera assorti d'un modificateur de -1D par déplacement après le premier. Ainsi, lorsqu'un personnage tentera quatre déplacements au cours d'un même round, il devra essayer de réussir un jet de pilotage supérieur ou égal à 13 (facteur de difficulté du terrain), mais son jet sera alors affecté d'un malus de -3D.





Paul Daly

• Le MJ déclare que le chasseur de primes a 6D en *Répulseurs* et 5D en *Blaster de Véhicule*. Riza, pour sa part, a une compétence de 6D+1 en *Répulseurs* et de 3D+2 en *Blaster de Véhicule*.

Pour le premier round, Riza annonce qu'elle tente de foncer à toute allure au travers de la forêt (quatre déplacements). Le MJ décide alors que le chasseur de primes agit de même. Les deux personnages vont devoir surmonter la difficulté du terrain avec un malus de -3D à leurs jets respectifs. S'ils y parviennent tous les deux, leurs motos-jets resteront à courte portée l'une de l'autre.

En revanche, si Riza réussit son jet alors que son poursuivant manque le sien, la distance séparant les deux véhicules augmentera d'une "portée" (passant ainsi de courte à moyenne). A l'inverse, si la jeune femme échoue tandis que le chasseur de primes réussit, la distance sera réduite d'une portée (et deviendra ainsi "bout portant"). Enfin, si les deux personnages ratent leurs jets, la distance restera inchangée.

En l'occurrence, comme les deux adversaires réussissent leurs jets, l'écart les séparant n'est pas modifié.

Au début du second round, Riza déclare à nouveau qu'elle veut exécuter quatre déplacements. Le

chasseur de primes, quant à lui, adopte la même tactique, à la différence près qu'il veut également faire feu une fois sur sa proie. Le tir représentant une action supplémentaire de plus, la pénalité du poursuivant passe de -3D à -4D.

Le MJ commence par résoudre le tir. La cible visée se trouvant à courte portée, le chasseur de primes doit seulement réussir un jet de compétence facile, mais comme il tente cinq actions au cours du même round, son code-dés est affecté d'une pénalité de -4D. Il rate son jet et son tir se perd dans la nature.

Riza et son poursuivant effectuent ensuite leurs jets de déplacement. Le chasseur de primes réussit le sien, alors que la jeune femme échoue à 1 point près. La distance séparant les deux motos doit donc être réduite et devient "bout portant".

Au début du round suivant, Riza annonce qu'elle va tenter de semer son adversaire en zigzaguant entre les arbres. Le MJ estime alors que les manœuvres entreprises par la jeune femme auront pour effet de faire passer la difficulté de ses déplacements de *moyenne* à *difficile*. S'il ne veut pas perdre du terrain, le chasseur de primes devra également exécuter un jet de déplacement *difficile*. Comme il se trouve à bout portant, il déclare également son intention de tirer encore une fois sur sa

proie. Mais, comme Riza accomplit une forme d'*esquive*, elle pourra ajouter le résultat de son jet de manœuvre à la difficulté du tir de son adversaire.

Une fois encore, le MJ résout le tir en premier. Riza procède à son jet de manœuvre et additionne son résultat à la difficulté du chasseur de primes. Comme ce dernier doit aussi appliquer à ses jets de dés une pénalité de -4D du fait de ses multiples actions, il manque son tir.

Ensuite, on passe aux déplacements. Riza réussit son lancer d'extrême justesse, mais c'est néanmoins un succès pour elle. Son adversaire n'a pas autant de chance. Il rate son jet de sept points — crash !

La moto-speeder de Riza disparaît dans les profondeurs de la forêt tandis que celle du chasseur de primes s'enflamme, puis explose...

Bien que cette façon de procéder puisse paraître assez complexe de prime abord, elle est en fait bien plus simple que celle présentée dans les règles. Une fois que vous aurez assimilé les mécanismes de base de *Star Wars*, simuler une poursuite de cette manière ne vous posera aucun problème.

Si vous voulez qu'une telle scène soit à la fois passionnante et crédible, les décisions d'ordre purement technique réclameront de votre part un minimum "d'objectivité". Vous devrez en effet parfois faire appel à votre bon sens pour solutionner certains problèmes, car si vous feuillotez les règles à tout bout de champ, cela nuira au suspense et ralentira considérablement la poursuite que vous simulez.

Pour reprendre l'exemple précédent, au lieu d'interrompre la partie afin de calculer les modificateurs applicables aux manœuvres de Riza, le MJ s'est contenté d'estimer que celles-ci auraient pour effet d'augmenter la difficulté de ses déplacements d'un degré. De même, dans un souci de simplification, il n'a demandé aux personnages qu'un seul jet de déplacement par round.

Enfin, plutôt que de s'embarasser à déterminer exactement le moment précis où le chasseur de primes a fait feu et la distance qui le séparait alors du véhicule de sa proie, le MJ a décidé arbitrairement que les actions de combat seraient résolues en début de round.

Cette manière de jouer faisant beaucoup appel au jugement personnel du MJ, elle est nettement moins précise que celle détaillée dans les règles. Néanmoins, une telle simplification des mécanismes ayant pour avantage d'accélérer les parties, pour peu que le maître se montre équitable, ne nuira aucunement à l'intérêt des scénarios joués !

Ultimes préparatifs

Avant de jouer, il vous faudra encore vous assurer que vous avez réalisé tous les plans dont vous aurez besoin, rédigé une description des principaux PNJ et fait des copies du script et des aides de jeu destinées aux joueurs.

Vous devriez également réviser une dernière fois votre scénario de façon à être en mesure de trouver rapidement les caractéristiques et informations

utiles en cours de partie, sans risquer de vous perdre dans la masse de vos notes. À l'instar des répétitions en costumes du théâtre, vos ultimes préparatifs vous permettront de savoir exactement quels points vous posent encore problème et vous pourrez ainsi réfléchir par avance à la meilleure façon de les solutionner.

Vous devrez aussi veiller à ce que tous les participants aient une fiche de personnage, des dés et des crayons. Assurez-vous en outre que vos joueurs seront bien à l'heure pour la partie et qu'ils penseront à ramener un peu de nourriture (après tout, vous vous êtes déjà donné assez de mal pour préparer l'aventure, alors il serait injuste que vous deviez en plus fournir de quoi grignoter).

En principe, il faudrait que vous ayez achevé tous vos préparatifs plusieurs heures avant le début de la partie, ce qui vous évitera d'avoir à recopier frénétiquement des fiches de personnages juste avant de jouer. Si vous affichez un calme serein au moment de l'arrivée de vos joueurs, ces derniers auront hâte de commencer à jouer (et ils éprouveront certainement aussi quelques craintes, un MJ détendu étant à leurs yeux quelque'un de particulièrement *redoutable*).

PJ débutants

Pour vos premières parties, vous aurez tout intérêt à demander à vos joueurs de ne choisir que des types de personnages que vous connaissez bien et dont vous pensez qu'ils ne leur poseront pas de problème d'interprétation.

Ainsi, vous pourrez exiger qu'ils ne jouent que des Humains, les débutants manquant généralement des talents requis pour incarner correctement des personnages extraterrestres.

Parmi les fiches qui conviennent le mieux pour des novices, citons :

- Le Pilote Impétueux
- L'Explorateur Curieux (humain)
- L'Éclaireur Cynique (humain)
- Le Joueur Professionnel
- Le Gosse
- Le Contrebandier
- Le Copilote Wookiee
- Le Guerrier Ewok

Bien qu'ils ne soient pas humains, le Copilote Wookiee et le Guerrier Ewok sont inclus dans cette liste parce que la plupart des gens qui ont vu les films de la saga connaissent suffisamment bien Chewbacca et les habitants de la lune d'Endor pour pouvoir interpréter correctement de tels personnages.

Lorsque vos joueurs arriveront, aidez-les à choisir une fiche de personnage et à la compléter.

Expliquez-leur comment distribuer le capital de 7D dont ils disposent, suggérez-leur quelques compétences utiles et montrez-leur comment fonctionnent les jets de dés, les Points de Personnage et les Points de Force. N'hésitez pas non plus à leur apprendre ce qu'est un "dé libre".

Avant de débiter la partie, demandez-leur s'ils ont encore des questions à vous poser, puis remettez-leur un exemplaire du script et commencez à jouer. Si vous avez un peu de temps disponible, pensez à rédiger un petit récapitulatif résumant les mécanismes de base de *Star Wars*. Vos joueurs pourront s'y référer en cours de jeu, ce qui permettra aux néophytes de se concentrer sur l'interprétation de leur personnage, sans avoir à se préoccuper des règles.

Improviser un film de la série La Guerre des Étoiles

Comme nous l'avons déjà vu, le but premier d'une aventure est d'amener les joueurs à croire qu'ils prennent part à un film de la série *La Guerre des Étoiles*. C'est pourquoi vous, le Maître de Jeu, devez entretenir le rythme et le suspense de vos scénarios afin qu'ils ne s'ennuient jamais.

Laissez les joueurs décider eux-mêmes de la tournure des événements au fur et à mesure des scènes et épisodes. Si vous leur faites visiter un bar et qu'ils prennent plaisir à rencontrer des extraterrestres et à écouter des anecdotes provenant des quatre coins de la galaxie, ne les empêchez pas de s'amuser. S'ils s'enquêtent de la possibilité de pratiquer des jeux d'argent dans cet établissement, improvisez une petite partie de sabacc à leur intention. En revanche, s'ils montrent le moindre signe de lassitude, enchaînez aussitôt sur la scène suivante. En bref, adaptez votre intrigue à leurs désirs.

Interprétation

Une des choses les plus importantes que vous ne devez pas oublier, c'est que dans un jeu de rôle, tout le monde est censé *interpréter* des personnages. Encouragez les joueurs à se mettre vraiment dans la peau des individus qu'ils incarnent. Notez d'ailleurs que le jeu gagne considérablement à être joué à la "1ère personne".

Ainsi, ne dites pas "Ton personnage est touché par un tir de laser", mais "Tu es touché par un tir de laser !" Et chaque fois qu'un joueur vous dira "Mon personnage fait ceci ou cela", reprenez-le en lui demandant "Qu'est-ce que tu fais ?"

Il est également recommandé de s'adresser aux joueurs en employant le nom de leur personnage. De cette manière, vous ne jouerez pas avec Pierre, Paul ou Jacques, mais avec Marx, Narse et Grerph le Wookiee... par exemple. Le fait d'appeler vos amis de cette manière aura une influence bénéfique considérable sur la saveur et le "réalisme" de vos parties.

Enfin, si vous voulez que vos joueurs interprètent correctement leurs personnages, il est indispensable que vous fassiez de même. Vous devez donc vous investir totalement dans les PNJ que vous incarnez.

Lorsque les PJ rencontreront un tel personnage, arrangez-vous pour trouver un détail permettant d'affirmer son identité. Il pourra ainsi posséder une voix très particulière, avoir la manie de se frotter la nuque quand il ment ou employer son petit doigt pour désigner les choses, à moins qu'il ne soit tout simplement légèrement voûté. Si vous prévoyez de telles particularités, pensez à les noter afin de les employer en cours de jeu ; elles vous seront des plus utiles quand vous interprétez un PNJ.

Peut-être éprouvez-vous une certaine anxiété à la perspective de devoir incarner un personnage ? Pas de panique ! Les gens avec lesquels vous allez jouer sont vos amis et ils seront certainement agréablement surpris de vous voir vous comporter comme jamais auparavant. De plus, si vous leur montrez que vous n'avez pas peur d'interpréter vous-même des individus divers, cela ne pourra que les encourager à incarner correctement leurs alter ego.

Veillez au grain

Les joueurs débutants hésitent souvent sur la conduite à tenir dans certaines occasions, et il n'est pas rare même qu'ils perdent le fil des aventures en cours. Dans de tels cas, c'est à vous qu'il incombe — en tant que Maître de Jeu — de les aider un peu.

Les néophytes ont généralement du mal à se rendre compte de quelle liberté d'action ils disposent dans un jeu de rôle. En l'absence de plateau de jeu et de pions à déplacer, ils en arrivent souvent à se demander "Mais, que puis-je faire ?". Dites-leur alors qu'ils peuvent agir à leur guise ; il leur suffit de se mettre dans la peau de leur personnage et de se comporter exactement comme celui-ci le ferait.

Demandez-leur de toujours bien vous expliquer ce qu'ils ont l'intention de faire, qu'il s'agisse pour eux de tirer sur un soldat de choc ou de saboter le propulseur d'un vaisseau spatial afin qu'il explose à un moment précis. Vous leur indiquerez ensuite quelle compétence il leur faudra utiliser pour cela, en leur donnant une vague idée de la difficulté de la tâche en question.

Lorsque vos joueurs seront littéralement paralysés par leurs doutes, vous pourrez, de temps à autre, leur suggérer une marche à suivre. Ainsi, par exemple, un PNJ pourra donner aux PJ des renseignements sur leur objectif, en leur révélant la puissance des troupes qu'ils doivent affronter ou en leur remettant une carte précieuse. De cette façon, les joueurs disposeront d'informations vitales, tout en gardant toute latitude pour échafauder leur propre stratégie.

On se calme !

Ne vous laissez pas impressionner par la quantité de choses dont vous devez vous souvenir. Tout, dans le présent chapitre et les suivants, a été prévu pour vous aider à mieux jouer. Alors, détendez-vous, amusez-vous et laissez-vous emporter par le jeu. Avec un peu de pratique, vous apprendrez vite à bien maîtriser les parties et à concevoir de fabuleuses aventures de *Star Wars* !

Chapitre Deux

Aventures de La Guerre des Étoiles

Une fois que vous aurez conçu et fait jouer plusieurs scénarios simples afin de vous familiariser avec les spécificités de l'univers de *La Guerre des Étoiles*, peut-être éprouverez vous l'envie d'employer certaines des techniques narratives évoluées qui ont contribué à donner aux films de la trilogie une "saveur" toute particulière.

Le présent chapitre examine de manière plus approfondie le "style *Guerre des Étoiles*", tout en formulant diverses suggestions qui vous permettront de proposer à vos joueurs des défis plus intéressants ou des péripéties inattendues.

Le style Guerre des Étoiles

Lorsque vous élaborez une aventure — ou maîtrisez une partie — vous devez toujours garder à l'esprit que *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition* a été inspiré par une trilogie cinématographique. C'est pourquoi l'ambiance du jeu, l'atmosphère que vous chercherez à recréer, devra toujours respecter l'esprit des films de *La Guerre des Étoiles*.

Un film improvisé

Quand vous essayerez de développer l'ambiance *Guerre des Étoiles* de vos parties, vous aurez souvent intérêt à considérer les aventures comme des sortes de "films improvisés"... bénéficiant d'un budget illimité!

Metteur en scène

Vous êtes un metteur en scène. Vous exercez un contrôle absolu sur les cadrages, la bande son, la musique et les effets spéciaux. Essayez d'employer le maximum de termes cinématographiques dans vos descriptions de décors et de rencontres : fondu-enchaîné, fondu au noir, panoramique, travelling, gros plan, etc. Ces mots auront pour effet de rappeler aux joueurs qu'ils participent à un film.

La technique des "inserts" pourra également vous être très utile. Ces inserts sont des scènes que l'on décrit aux joueurs, alors même que leurs personnages n'y participent en aucune manière. Ils permettent aussi bien de montrer des adversaires occupés à comploter, que de lancer une nouvelle aventure ou de dépeindre ce qui se passe dans les coulisses

d'un scénario. De telles scènes, d'esprit purement cinématographiques, constituent l'une des grandes originalités de *Star Wars*.

Scénariste

Vous devez *créer un univers tout entier*. C'est à vous qu'il revient en effet d'imaginer les décors fascinants, les personnages pittoresques et les scènes mémorables qui composent une aventure. Et s'il n'est pas dans vos attributions de contraindre les PJ d'aller à l'encontre de leurs désirs (en fait, vous devriez même toujours leur laisser le choix entre plusieurs options), vous pouvez parfaitement construire vos intrigues de manière à les conduire inéluctablement jusqu'à la grande scène finale.

En tant que scénariste, il vous faut veiller à toujours concevoir de "bonnes" aventures. Vous n'avez pas à guider les PJ tout au long de vos scénarios en les plaçant uniquement dans des situations où leurs actions n'ont aucune importance. Au contraire, vous devez proposer aux joueurs diverses scènes qui leur permettront d'influer, dans une large mesure, sur le cours de votre histoire. Et s'ils prennent alors les décisions qui s'imposent, leurs personnages pourront obtenir de précieuses informations ou se tirer à leur avantage de situations épineuses.

Acteur

Vous êtes un acteur. *Star Wars* n'a rien à voir avec des jeux comme les Dames où les règles sont ce qu'il y a de plus important. C'est un jeu de rôle, et ce qui compte avant tout, c'est que vous et les joueurs incarniez toutes sortes de personnages. Bref, vous devez vous comporter comme des comédiens accomplis.

Pendant les parties, essayez de passer le plus clair de votre temps à interpréter divers PNJ, au lieu de vous contenter simplement d'appliquer les règles. Ainsi, par exemple, lorsque vous incarnez un PNJ en cours de jeu, continuez à jouer votre rôle aussi longtemps que les joueurs vous le permettent. Vous ne devriez jamais être le premier à abandonner une personnalité d'emprunt.

N'oubliez pas que c'est vous le maître. Si vous estimez qu'une rencontre doit être résolue par des échanges verbaux, alors que vos joueurs voudraient s'en remettre à des jets de dés, contentez-vous de poursuivre votre interprétation comme si de rien



n'était. Chaque fois que vos amis vous poseront une question portant sur les règles, répondez-leur comme si vous étiez le PNJ que vous interprétez. Ils finiront bien par comprendre pourquoi vous agissez ainsi et se mettront alors à jouer leurs rôles comme vous le désirez.

Si, par exemple, un joueur n'a pas envie de discuter réellement un prix mais préfère exécuter un jet de Marchandage, faites comme si vous étiez le personnage avec lequel il négocie. Regardez-le droit dans les yeux et dites : "Eh, qu'est-ce que vous voulez ? Vous n'allez quand même pas rester debout comme ça toute la sainte journée à me regarder d'un air stupide ? Je vous ai donné mon prix... je demande 800 crédits pour ce blaster".

Ce genre d'attitude incitera les joueurs à déployer leurs talents d'acteurs. Et si vous parvenez à les amener à interpréter correctement leurs rôles, le jeu n'en sera que plus enrichissant pour tous.

Générateur d'effets sonores

A l'instar du responsable de la bande son d'un film, vous ne devez pas hésiter à produire des bruits amusants quand le besoin s'en fait sentir. En effet, les joueurs dépendent entièrement de vous pour tout ce qui concerne les descriptions du monde dans lequel évoluent leurs alter ego, aussi, ne ménagez pas vos efforts à ce niveau. S'il est difficile de donner une idée exacte de l'apparence, du goût et de l'odeur de certains objets, vous pouvez proposer des imitations assez réalistes des sons qu'ils émettent. Parfois, il vous sera nécessaire d'expliquer vos "effets sonores" (ex. : "Pchiouou... un tir de laser ricoche juste au-dessus de vos têtes !"), laissez néanmoins les joueurs les entendre avant d'expliquer à quoi ils correspondent.

Action et aventure

La trilogie déborde d'action et de mouvement. Dans les films, les personnages ne restent jamais assis à attendre l'Aventure... ils vont au devant d'Elle. Leur vie n'est qu'action. Pour reproduire dans vos parties l'ambiance caractéristique de *La Guerre des Étoiles*, vous devrez donc veiller à ce que les PJ n'aient jamais le temps de s'ennuyer.

Les tirs de blaster devront fuser dans tous les sens, les personnages seront obligés de se lancer dans des courses-poursuites au milieu de geysers glacés et de crevasses, quand il ne leur faudra pas affronter des chasseurs TIE ou des pirates dans les profondeurs de l'espace. De tels événements sont typiques de *La Guerre des Étoiles* et ils renforceront le ton "juste" de vos aventures.

Ampleur

Les films de la saga se distinguent par l'ampleur de leurs récits. Aucun n'est limité à un seul lieu. Les héros doivent sans cesse voyager à la surface des planètes et au travers de la galaxie.

De même, les personnages principaux exercent une énorme influence sur leur environnement. Aussi insignifiants que leurs actes puissent sembler, ils revêtent souvent une grande importance et produisent des répercussions dans l'univers entier.

Arrière-plan

Les films s'appuient sur un arrière-plan riche et varié. En effet, une bonne intrigue ne suffit pas à faire une histoire de qualité. Il faut aussi un décor... un "cadre". Une profusion de détails secondaires permettra de mieux définir ce cadre, sans pour autant ralentir la progression d'une aventure en nécessitant des explications incessantes. Car, même s'ils sont très importants pour l'atmosphère d'un récit, de tels détails n'auront pas d'incidence sur l'intrigue elle-même et pourront donc être laissés dans le vague.

La scène de la Cantina de Mos Esley, où l'on entrevoit divers extraterrestres, est un bon exemple de la façon dont l'arrière-plan fonctionne dans les films. Malgré sa brièveté, cette séquence a pour effet de multiplier par mille l'immensité de l'univers de *La Guerre des Étoiles*. En effet, elle nous montre que celui-ci abrite toutes sortes de formes de vie intelligente, tout en laissant entendre que les Humains et extraterrestres peuvent coexister.

Des scènes de ce genre enrichissent considérablement les films, mais n'ont pourtant aucune influence sur l'intrigue elle-même. Luke et Ben auraient très bien pu rencontrer Yan et Chewbacca dans un hangar proche de l'endroit où était stationné le *Faucon Millenium*. L'histoire n'en aurait pas souffert, mais l'univers ne nous serait pas alors apparu sous le même jour.

Vous pouvez simuler de telles scènes en faisant appel aux cinq sens de vos joueurs : vision, ouïe, toucher, odorat et goût. Arrangez-vous pour semer un grand nombre de petits détails intrigants comme, par exemple, des extraterrestres qui ont trois narines et dont la couleur des yeux change en fonction de leur humeur.

Lorsque vous décrivez quelque chose ou interprétez un PNJ, n'ayez pas peur de faire référence à des marques de matériel ou de véhicules (ainsi, les personnages ne devraient jamais recevoir de vulgaires "pistolets blasters", mais des "035 de Sorosuub à crosse renforcée, bien plus lourds que des modèles ordinaires"). Les PNJ pourront en outre raconter leur passé ou parler d'événements qui se sont produits aux quatre coins de la galaxie. Dans vos descriptions, pensez à mentionner des noms de planètes, de notables ou de lieux importants.

Des précisions de ce type contribueront au réalisme de l'univers de *La Guerre des Étoiles*.

Humour

L'humour est omniprésent dans les films. C'est pourquoi une aventure ne sera jamais vraiment digne de *La Guerre des Étoiles* si elle ne contient pas un élément humoristique. Pensez aux Ewoks ou aux différends quasi incessants qui opposent D2-R2 à Z-6PO. Leur importance dans la saga provient en grande partie des éclats de rire qu'ils suscitent. Les sarcasmes proférés par Yan Solo constituent une autre forme d'humour qui peut également être injectée dans vos scénarios. Les possibilités qui s'offrent à vous dans ce domaine sont multiples : narration ironique, extraterrestres comiques intrigués par les "drôles de bâtons à lumière" (blasters) des PJ, Droïds suppliant des Wookiees de ne pas les démonter ou tout autre

élément amusant découlant d'une situation particulière. Grâce à l'humour, vous pourrez en outre contrôler le degré de tension que vous imposerez à vos joueurs en cours de partie.

Ainsi, par exemple, si des personnages ont littéralement dévasté un laboratoire de recherches impérial, un PNJ pourra dire : "Nous ferions mieux de filer. Nous ne pouvons guère faire mieux." Notez d'ailleurs que, outre sa drôlerie intrinsèque, ce genre de commentaire permettra aux PJ de prendre conscience de ce qu'ils viennent de faire.

Héros

L'héroïsme est une autre caractéristique essentielle de *La Guerre des Étoiles*. Dans les aventures de *Star Wars*, les personnages devront, eux aussi, se comporter en héros !

Toutefois, s'il est relativement aisé d'amener des PJ à adopter ce genre de comportement, il sera nettement plus ardu d'en faire de véritables héros. Pour cela, il faudra que vous — le Maître de Jeu — adaptiez en conséquence vos intrigues. Vous devrez alors garder à l'esprit un certain nombre de principes...

Les héros aiment le panache. Non seulement ils sont prêts à prendre tous les risques pour arriver à leurs fins, mais ils n'hésitent pas non plus à augmenter ces risques si cela peut leur permettre d'accomplir quelque chose de spectaculaire. En d'autres mots, les héros sont des "frimeurs".

C'est à vous qu'il incombe de laisser aux PJ la liberté d'entreprendre des actes pleins de panache. Ne vous contentez pas, par exemple, de leur faire simplement combattre des chasseurs TIE, quand vous pouvez les placer dans les entrailles d'un vaisseau endommagé qui virevolte — sens dessus-dessous — dans l'atmosphère alors qu'ils sont obligés de tirer avec leurs blasters personnels sur des appareils ennemis. Voilà le genre de chose que les héros aiment faire.

Et, si les PJ se comportent bien, s'ils optent pour la voie flamboyante de l'héroïsme en accomplissant des prouesses aussi distrayantes que risquées, vous devrez les récompenser. Chaque fois qu'un personnage agira d'une manière indiscutablement héroïque, ses chances de réussite devront être augmentées. Un bon moyen pour cela consistera à simplifier les règles. Dans l'exemple précédent, au lieu de demander à vos joueurs d'effectuer à chaque round des jets afin de vérifier que les PJ ne perdent pas l'équilibre dans leur vaisseau en perdition, vous pourrez vous limiter à un ou deux jets pour toute la durée du combat. Vous réduirez ainsi les probabilités pour qu'un mauvais jet de dés aboutisse à une tragédie.

Voici encore quelques exemples d'actes dont les auteurs peuvent prétendre au statut de héros :

- Luke et Yan qui se déguisent en soldats de choc pour faire évader Leia du bloc de détention de l'Étoile Noire.
- Yan et Chewbacca qui emploient le *Faucon Millenium* pour attirer Dark Vador et ses pilotes loin du Aile-X de Luke.

- Luke qui, sur Hoth, se hisse à l'aide d'un câble jusqu'à la hauteur du "ventre" d'un TB-TT, ouvre une écoutille d'un coup de sabre-laser et jette une mine à l'intérieur du blindé.

- Yan qui pilote le *Faucon Millenium* à toute allure au cœur d'un champ d'astéroïdes.

Les héros doivent triompher d'un adversaire qui leur est supérieur. Pour que des personnages aient l'opportunité de se comporter en héros, il est indispensable qu'ils soient confrontés à d'énormes difficultés. Les adversaires à vaincre doivent être puissants et les obstacles à franchir gigantesques. Ils ne devront jamais combattre seulement deux ou trois militaires impériaux, mais des escouades entières de soldats de choc. De vrais héros sauront toujours trouver en eux les ressources leur permettant de se tirer de telles situations.

Pour faire vraiment ressentir aux PJ les dangers qui les menacent, arrangez-vous pour qu'ils sachent toujours quand ils frôlent le trépas. Car si les héros meurent rarement, ils côtoient fréquemment la Grande Faucheuse.

Quelques exemples de situations paroxystiques :

- La destruction de l'Étoile Noire par Luke.
- Le duel opposant Luke à Dark Vador sur Bespin.
- Yan, Luke et Chewbacca fuyant devant la flotte impériale dans le système Hoth.

Les héros ont de grandes responsabilités. Si toutes les aventures ne doivent pas commencer en faisant reposer le destin de la Rébellion ou de la République sur les épaules des PJ, ce genre de responsabilité devra néanmoins être leur lot quotidien. Les héros ne doivent pas seulement veiller sur leur



propre vie, mais aussi sur celle d'autres êtres innocents et vulnérables.

Pour que les joueurs n'oublient jamais cela, arrangez-vous pour que des PNJ en détresse collent toujours aux basques des PJ afin de bénéficier de leur protection. Ainsi, vous pourrez leur faire ressentir le poids des millions d'anonymes dont la vie dépend de leur succès.

Exemples :

- Le fait que Luke insiste pour faire évader Leia de l'Étoile Noire. La garnison de la base de Yavin aurait certainement été exterminée s'il n'était pas parvenu à détruire la redoutable station impériale.
- Si l'Alliance Rebelle avait échoué dans sa lutte, des millions — voire des milliards — d'êtres auraient péri ou seraient devenus des esclaves de l'Empire.

Les héros morts ne sombrent pas dans l'oubli. Si la survie est une chose importante pour tout le monde, la réputation compte encore plus aux yeux des héros. Une fin glorieuse permettant de sauver des millions d'innocents peut être bien plus intéressante qu'une existence prolongée.

La mort d'un héros doit toujours être un événement capital et contribuer à faire progresser l'intrigue. C'est la raison pour laquelle il faut qu'elle soit bien "préparée" et survienne lors d'une scène où un personnage se retrouve contraint de se sacrifier afin de sauver la vie de quelqu'un d'autre.

Exemples :

- Dark Vador/Anakin Skywalker qui se fait mortellement blesser en tuant l'Empereur afin de sauver la vie de Luke.
- Obi-Wan Kenobi qui se sacrifie afin de permettre à Yan, Luke, Leia, Chewie et les Droïds de s'échapper de l'Étoile Noire.

Développement des personnages

Malgré leurs nombreuses similitudes, jeux de rôle et films sont deux formes bien distinctes de narrations. Pour un film, le développement des personnages est accompli par le scénariste, avant même que ne commence le tournage. Ce que le spectateur voit sur l'écran, ce sont des individus totalement formés et détaillés. Dans un jeu de rôle, en revanche, le processus de développement des personnages est intimement lié à la narration elle-même ; au départ, en effet, les PJ ne sont guère plus que des esquisses qui prendront progressivement de la consistance au fil des parties.

C'est pourquoi, même s'il est censé regorger d'action, un jeu de rôle doit accorder plus de place qu'un film au développement des personnages. Néanmoins, si vous cherchez à copier le style *Guerre des Étoiles*, il vaudra toujours mieux que vous privilégiez l'action, plutôt que la psychologie.

Une grande partie de votre tâche de Maître de Jeu consistera à placer régulièrement les PJ dans des situations conflictuelles susceptibles d'être résolues par de simples échanges verbaux. Vous

favoriserez et encouragerez ainsi le travail d'affinage des joueurs.

Vous améliorerez toujours le développement des personnages en obligeant ceux-ci à parler. Mais vous atteindrez également le même résultat en les confrontant à des périls de toutes sortes. En effet, dans ce cas, sans même qu'ils s'en aperçoivent, vos joueurs développeront la personnalité de leurs alter ego en fonction de leur propre manière de réagir.

Imaginons, par exemple, que les personnages traversent une cité et tombent sur un barrage de police au détour d'une rue. Un coup d'œil à la ronde leur permettant de constater que s'ils déclenchent une fusillade ils n'auront aucune chance de s'en sortir vivants, ils seront dès lors contraints de parler pour se tirer de ce mauvais pas.

Vous pourrez aussi encourager l'interprétation des PJ en confrontant ceux-ci à des PNJ. Il vous faudra alors incarner ces derniers afin que vos joueurs soient incités à entrer vraiment dans la peau de leurs personnages. Ainsi, par exemple, si l'un d'entre eux n'est pas crédible dans son rôle de mercenaire, laissez un PNJ lui dire : "Eh ? T'es un mercenaire ou un Rebelle pleurnichard ? Tu te serais pas un peu ramolli ces derniers temps ?"

Si, lors d'une aventure, vous prévoyez que les PJ doivent obtenir une information cruciale auprès de Lando Calrissian, vous pourrez favoriser leur interprétation en leur proposant les rencontres suivantes :

Les PJ devront d'abord interroger les habitants de la Cité des Nuages afin de localiser Lando... qui sera en train de participer à une importante partie de sabacc dans l'un des casinos de la ville.

Ensuite, il leur faudra convaincre le portier de cet établissement de les laisser entrer. Une fois cela accompli, ils auront encore à discuter avec le personnel du casino afin d'apprendre où se déroule la partie qui les intéresse.

Lorsqu'ils auront enfin trouvé Lando, ils seront obligés de négocier pour s'intégrer à la partie en cours. Ce n'est qu'après avoir joué un bon moment qu'ils pourront soutirer à Calrissian le renseignement qui les intéresse.

Rien ne vous empêche, par ailleurs, d'associer quelques PNJ aux PJ afin de provoquer chez les joueurs certaines réactions émotionnelles. Ainsi, par exemple, Yan Solo ne serait pas un individu très intéressant s'il était seul, car il semblerait alors banalement "unidimensionnel" : un simple égoïste sans cœur. Heureusement, Chewbacca, Luke et Leia lui servent de "faire valoir" en lui permettant d'exprimer d'autres aspects de sa personnalité.

Histoire

Plus les PJ participeront à des aventures et deviendront expérimentés, plus ils gagneront en célébrité et notoriété. Leurs actions passées influenceront alors sur leur présent et leur avenir. Ceux qui auront causé du tort à l'Empire pourront ainsi se retrouver dans la peau de criminels recherchés dont la tête est mise à prix... ce qui leur vaudra d'être pourchassés par des chasseurs de primes. Quant aux personnages qui auront accompli des actions d'éclat — comme détruire

une station spatiale ou sauver les habitants d'une planète condamnée — ils rencontreront de temps à autre des PNJ dont l'existence aura été bouleversée par leurs agissements.

Ces individus pourront éprouver une telle admiration à leur égard qu'ils insisteront pour leur offrir un verre, un repas, voire un nouveau landspeeder, et il leur sera souvent impossible de s'en débarrasser avant d'avoir accepté un témoignage de leur gratitude. D'autres, au contraire, auront perdu un proche par leur faute et seront prêts à tout pour avoir leur peau.

Ainsi, par exemple, *L'Empire Contre-Attaque* et le *Retour du Jedi* sont, par bien des aspects, sous-tendus par le différend qui oppose Yan Solo à Jabba le Hutt. La vie du contrebandier est en effet littéralement "empoisonnée" depuis des années par un événement de son passé — l'abandon d'une cargaison appartenant au seigneur de la pègre — dont les répercussions se feront sentir jusqu'aux plus hautes sphères de la Rébellion.

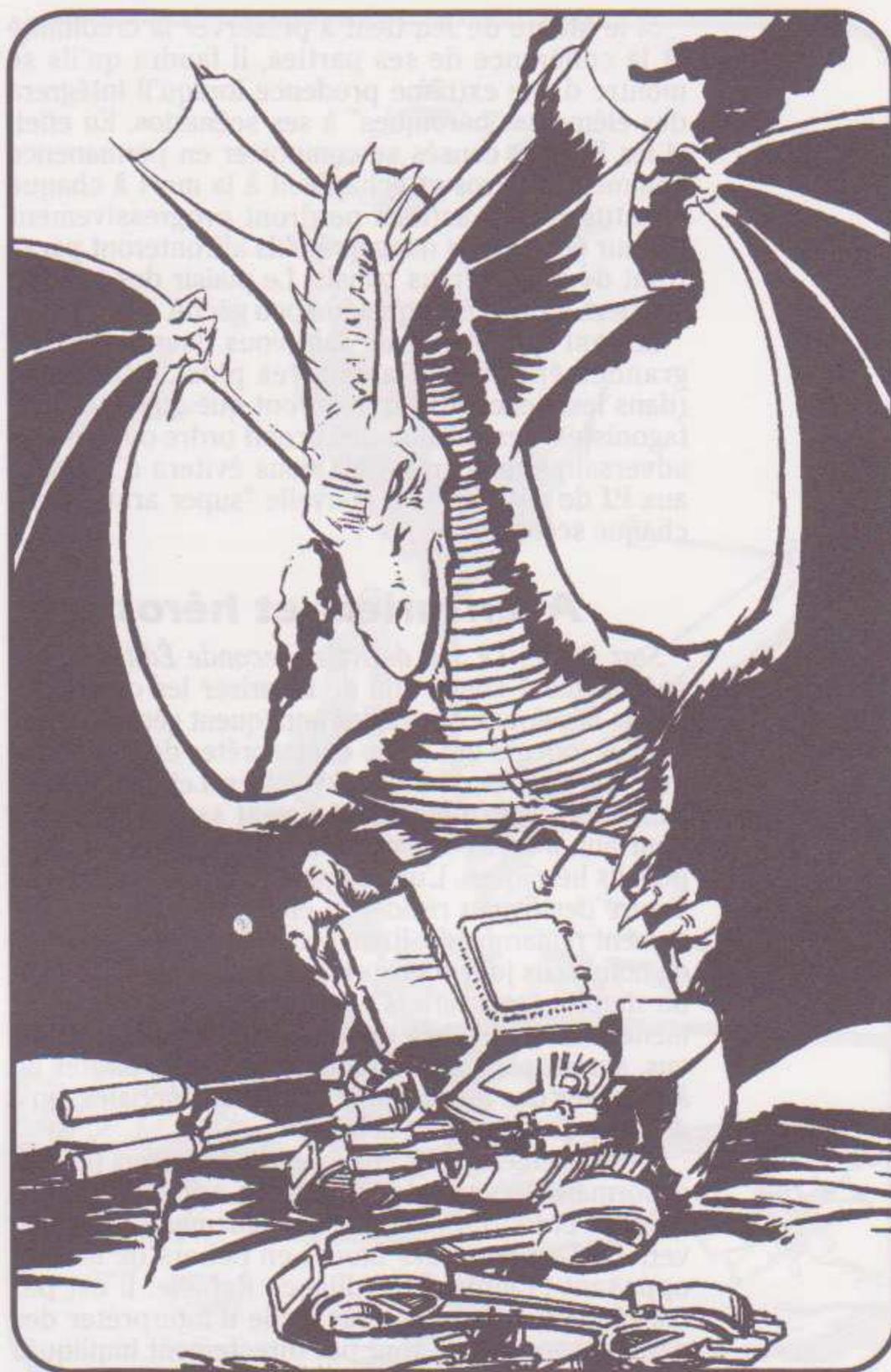
Créer un univers réaliste

Afin de rendre plus réaliste l'univers que vous allez développer au cours de vos parties, vous allez devoir inclure régulièrement des scènes "d'ambiance" dans vos aventures.

Les PJ devront ainsi toujours passer une partie des scénarios à découvrir le monde qui les entoure... pas seulement à se battre continuellement. Donnez-leur, de temps à autre, la possibilité de se tenir à un coin de rue, de regarder la circulation et de discuter avec des indigènes de l'histoire et de la culture de leur planète. A moins que vous ne les conviiez à un repas officiel où ils pourront être confrontés à la cuisine et aux usages locaux.

Lors de scènes de ce genre, vous devrez vous appliquer à décrire tout ce que les personnages voient, entendent, sentent, touchent ou goûtent. Pour accentuer le dépaysement, n'hésitez pas à employer des appellations (ou des marques) typiques du monde visité (exemple : "Le voyou vise vos têtes avec son blaster, un fusil à canon long et étroit que les gens d'ici appellent un *bâton à éclairs*" ou "Le Noghri s'avance vers vous en brandissant son *diffuseur stokhli*"). Vous pouvez également glisser des phrases ou expressions en langues étrangères dans vos descriptions (exemple : "Les autochtones nomment cet endroit *ghrul ak-al*, le *trône du démon*"). Pensez aussi à employer des noms bizarres pour désigner des objets courants (exemple : un *hydro-compresseur* n'étant en fait qu'une grosse clé à pipe, un marteau pourra très bien être appelé un *aplatisseur* et une scie un *tranchlaz*).

N'oubliez pas non plus que votre univers paraîtra beaucoup plus réaliste si vous veillez à informer régulièrement les PJ d'événements qui ne les concernent pas directement. Ainsi, ils pourront, par exemple, entendre parler dans un bar d'astroport quelconque de la manière dont un système voisin a été anéanti par l'Empire, d'une victoire remportée par la Rébellion ou d'une planète renommée pour sa nourriture. Les détails n'auront alors aucune importance. Ce qui comptera, c'est que vous donniez aux



David Plunkett

joueurs l'impression que l'univers continue d'exister au-delà de ce que vivent leurs personnages et ne se limite pas aux décors qu'ils traversent.

Sortir du style

Les suggestions concernant le style *Guerre des Étoiles* sont importantes dans le sens où elles permettent de recréer l'atmosphère des films de la série. Il est à noter que toutes les aventures ne devront pas être systématiquement des épopées, pas plus que tous les personnages ne seront en permanence "tout bon ou tout mauvais" dans leurs actes et leurs pensées. L'univers de *Star Wars* est en effet un univers réaliste, avec des habitants en trois dimensions qui essaient de mener des existences ordinaires. Il se distingue toutefois par la présence de personnalités — comme Luke, Yan et Leia — qui semblent prédisposées à vivre des aventures à tout bout de champ, ce qui leur confère une aura quasi légendaire.

Si le Maître de Jeu tient à préserver la crédibilité et la cohérence de ses parties, il faudra qu'ils se montre d'une extrême prudence lorsqu'il intégrera des éléments "héroïques" à ses scénarios. En effet, si les PJ sont censés se comporter en permanence comme des héros et échappent à la mort à chaque aventure, leurs actions perdront progressivement de leur éclat et les dangers qu'ils affronteront paraîtront de plus en plus banals. Le plaisir des joueurs risquera alors d'être quelque peu gâché.

En tant que Maître de Jeu, vous devrez alterner grandes épopées et aventures plus "intimistes" (dans lesquelles n'interviendront que quelques protagonistes, des bandits de second ordre ou d'autres adversaires mineurs). Cela vous évitera d'imposer aux PJ de détruire une nouvelle "super arme" dans chaque scénario...

Aventuriers et héros

Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition a été spécialement conçu afin de favoriser les comportements héroïques. Ses règles impliquent généralement que les joueurs ont envie d'interpréter des individus qui — à l'instar de Luke Skywalker, Leia Organa ou Yan Solo — devront régulièrement sauver l'univers. Pourtant, il serait injuste de limiter le jeu à quelques poncifs héroïques. L'un des plus grands attraits de *La Guerre des Étoiles* réside, en effet, dans son environnement remarquable. Rien d'étonnant, donc, à ce que de nombreux joueurs expriment le souhait d'incarner de simples "aventuriers" — des gens qui, bien qu'ils mènent une existence dangereuse et pleine d'imprévu, auront plus souvent à combattre des pirates ou à esquiver des frégates des douanes impériales, qu'à détruire des Étoiles de la Mort.

Heureusement pour ces joueurs, *Star Wars* permet désormais de vivre des aventures après la bataille d'Endor et fournit plus de renseignements sur l'univers de *La Guerre des Étoiles* en dehors de la lutte opposant l'Empire et l'Alliance Rebelle. Il est par conséquent beaucoup plus facile d'interpréter des personnages qui ne sont pas directement impliqués dans le conflit galactique. De tels personnages seront des aventuriers au vrai sens du terme, pas des héros. Au lieu de se préoccuper du destin de l'univers, ils s'intéresseront avant tout aux événements de leur propre vie.

Chasseur de primes

Un personnage qui embrassera cette profession aura des objectifs très clairs : obtenir un contrat, trouver une proie, l'appréhender, toucher la prime, s'enrichir. Malheureusement, les choses ne seront pas toujours aussi simples.

Ce genre de vie ne sera pas de tout repos. Des concurrents essayeront souvent de lui rafler ses engagements. Il arrivera aussi que ses proies soient bien plus dangereuses qu'il ne le pensait au départ et il devra alors se battre pour sa vie... au lieu de se contenter de récolter tranquillement ses primes.

A d'autres moments, ses employeurs pourront lui jouer de mauvais tours et l'abandonner dans des situations extrêmement inconfortables parce qu'il ne sera — après tout — qu'un vulgaire chasseur de primes.

Et puis, bien sûr, il y aura des cas où il s'attachera trop à une de ses proies et découvrira que celle-ci est, en fait, innocente des charges qui pèsent sur elle. S'il lui permet alors de partir afin de pouvoir se blanchir de ces accusations mensongères, il devra faire attention à ne pas devenir ensuite la cible de tous les chasseurs de primes de la galaxie.

Explorateur/éclaireur

Un personnage explorateur ou éclaireur voudra généralement passer le plus clair de son temps à visiter des systèmes reculés et inconnus. Dans la plupart des cas, ces missions d'exploration suivront une procédure classique : cartographier une planète depuis l'espace, avant d'atterrir et d'explorer sa surface en prenant garde à ne pas être dévoré par les carnivores locaux.

Il arrivera toutefois qu'un explorateur découvre une nouvelle race extraterrestre et doive servir d'intermédiaire entre cette espèce et le reste de la galaxie. Il pourra aussi tomber sur des vestiges d'une ancienne civilisation ou sur une base secrète (contrôlée par des Impériaux, des pirates ou des criminels... au choix). S'il est capturé, il devra lutter afin de pouvoir quitter la planète sur laquelle il se trouve. Pour plus d'informations sur les personnages de ce genre, voir le *Guide Galactique 8 : Éclaireurs*.

Joueur professionnel

Un joueur professionnel essayera, en principe, de faire fortune en employant son esprit, plutôt qu'en faisant usage de son blaster. En général, il se préoccupera plus de savoir où se trouve le casino ou le yacht de luxe le plus proche, que de tirer sur les gens. Mais, même une vie insouciance ne va pas sans quelques désagréments.

S'il a trop de réussite, tout le monde le soupçonnera de tricher (que ce soit ou non le cas) et cela lui vaudra d'être déclaré indésirable dans de nombreux casinos. Pour pouvoir s'introduire dans ces établissements — et ainsi gagner sa vie — il lui faudra dès lors imaginer des plans ingénieux et des déguisements élaborés. Il devra également s'accommoder du fait que, de temps à autre, tous les joueurs professionnels sont obligés de tricher. Après tout, s'en remettre entièrement à la chance serait faire preuve d'un manque total de professionnalisme...

Il lui arrivera d'être pourchassé comme un vulgaire aigrefin. Même des criminels pourront en avoir après lui ! En effet, les tenanciers de la plupart des tripots clandestins n'apprécient guère les joueurs trop en veine (peu importe qu'ils soient honnêtes) et ils chercheront souvent à récupérer leur argent.

Il sera également susceptible de s'attirer les foudres de la force publique. Les jeux d'argent étant interdits dans de nombreux systèmes, le simple fait de posséder un jeu de sabacc pourra lui valoir d'être recherché par les autorités locales dans tous les astroports.

Et puis, il ne devra jamais oublier que beaucoup de ses "vieux amis" auront de bonnes raisons de lui en vouloir. Il pourra aussi bien s'agir d'anciens associés auxquels il aura joué un tour pendable, que de créatures enamourées qu'il aura plaquées sans ménagement après les avoir séduites grâce à son charme naturel.

Contrebandier/marchand

Contrebandier et marchand mèneront des existences très similaires. La seule différence dans leurs modes de vie tiendra au fait que le contrebandier sera généralement disposé à accepter une cargaison illégale et ne s'en cachera pas ; alors qu'un honnête négociant ne se vantera jamais de transporter occasionnellement des marchandises de contrebande.

De plus, les marchands acquièrent en principe leurs vaisseaux en souscrivant des emprunts auprès d'institutions bancaires légales, alors que les contrebandiers sont souvent contraints de faire appel à des usuriers sans scrupules. Cela ne veut pas dire que les marchands n'auront pas à redouter d'éventuels problèmes s'ils en viennent à ne plus honorer leurs traites — seulement, les problèmes en question seront généralement moins redoutables que ceux encourus par les contrebandiers.

Trouver du travail n'est pas chose facile. Car si Yan Solo peut, lui, se contenter d'attendre que l'on vienne lui proposer des cargaisons, les autres contrebandiers, eux, doivent généralement se démer. Il leur faut passer des heures à arpenter les planètes, discuter avec des êtres étranges dans les débits de boissons et faire le tour des entrepôts. Pour certains transporteurs peu scrupuleux, cette quête peut même, à l'occasion, justifier des sabotages et des manœuvres discutables. Ainsi, un contrebandier pourra désactiver les répulseurs du vaisseau d'un concurrent avant de proposer ses services une fois la panne découverte. Un marchand, quant à lui, n'hésitera parfois pas à reprogrammer un Droïd de manutention afin qu'il charge une cargaison à bord de son propre appareil.

L'acheminement d'un chargement constituera souvent une véritable aventure. Il se produira régulièrement des pannes en cours de trajet et il faudra alors procéder à la réparation ou au remplacement des équipements défectueux. Parfois, il sera nécessaire de forcer un blocus imposé par l'Empire, la Nouvelle République ou une puissance locale. Et puis il ne faudra pas oublier les pirates qui représenteront toujours une menace pour les vaisseaux de transport.

Soldats rebelles

Les joueurs auront également la possibilité de participer activement au conflit galactique en choisissant d'incarner des soldats ordinaires. Dans ce cas, les PJ feront partie d'une escouade appartenant à une modeste unité de l'armée de la Rébellion (ou de la Nouvelle République). Les missions qui leur seront confiées ne seront pas du genre "anéantir l'Étoile de la Mort". Elles seront généralement du style "détruire un bipode de reconnaissance" ou "stopper une escouade de soldats de choc".

Ces soldats seront plus motivés par leur propre survie que par les détails d'une hypothétique conquête stellaire. Et s'il leur arrive de déclarer au début d'une bataille qu'ils se sentent prêts à affronter l'Empire tout entier à mains nues, une fois les combats terminés ils seront généralement heureux de n'avoir eu affaire qu'à quelques soldats de choc.

De tels personnages pourront posséder l'étoffe de véritables héros, même s'ils aiment à se considérer



David Plunkett

comme des gens banals. Leurs hauts faits seront seulement accomplis à un niveau inférieur. Il pourra aussi bien s'agir pour eux de s'exposer au feu de l'ennemi pour sauver un camarade, que de défendre un petit village ewok contre un féroce prédateur. De toute façon, l'héroïsme ne se mesure pas en quantité, mais en qualité.

Échec

Au cours de leurs aventures, les PJ encourront toujours le risque de connaître un échec. Beaucoup de Maîtres de Jeu considèrent qu'une telle éventualité doit, en principe, impliquer le décès d'un personnage. En fait, vous avez bien d'autres alternatives à votre disposition...

Au début d'une rencontre, prenez bien en compte ce qui est en jeu. La mort d'un PJ serait-elle justifiée sur le plan dramatique ? La situation ne pourrait-elle pas simplement se solder par une perte de matériel ? Déterminez avec précision ce que risqueront

réellement les personnages. Ensuite, si ces derniers n'agissent pas de façon totalement aberrante, tenez-vous en à cette limite... sans vous préoccuper de ce que diront les dés.

Bien évidemment, la stupidité devra toujours être punie. Si les PJ ne réfléchissent pas ou s'ils insistent pour se fourrer inutilement dans des situations dangereuses, vous ne serez alors absolument pas tenu de les protéger. Laissez les dés décider à votre place.

Veillez néanmoins à ce que les joueurs ne deviennent pas exagérément prudents... au point de s'ennuyer. Si vous appliquez les règles au pied de la lettre dans toutes les situations, il y aura de grandes chances pour que les personnages qui se comporteront en héros connaissent un trépas bien peu dramatique. Si les joueurs constatent que leurs alter ego périssent chaque fois qu'ils tentent quelque chose d'un peu audacieux, ils auront tendance à prendre de moins en moins de risques. Or un excès de prudence ne pourra que diminuer l'intérêt de vos scénarios.

Une de vos tâches fondamentales consistera à éviter que le jeu ne s'enlise dans l'ennui. Un bon moyen pour ce faire sera de montrer à vos joueurs que, même si leurs personnages passent à un cheveu de la mort, ils ont toujours une chance de s'en sortir.

Tirer parti d'un échec

La plupart des joueurs — et des Maîtres de Jeu — pensent qu'échec est synonyme de fin. Ils croient qu'une histoire est "terminée" dès lors que les PJ n'ont pu intervenir à temps pour sauver un sénateur, ont été vaincus par des pirates, se sont trompés de route ou ont garé leur landspeeder en plein milieu d'un complexe impérial. C'est loin d'être vrai. Dans une bonne aventure, un échec ne représentera souvent qu'un commencement...



Paul Daly

Rédemption

Les personnages qui failliront à l'accomplissement d'une mission pourront éventuellement se voir offrir une occasion de se rattraper. Cela ne signifiera pas que vous devrez proposer une seconde fois la même aventure à vos joueurs, de manière à ce qu'ils puissent corriger leurs erreurs passées. Au lieu de cela, il vous faudra reprendre tous les points non résolus du scénario avorté et les restructurer afin de donner naissance à une toute nouvelle histoire.

Par exemple, imaginons que le commandant rebelle Zeke Randel ordonne aux PJ de se rendre sur Kailor V pour y chercher des renseignements concernant une base secrète de l'Empire. Mais, malgré tous leurs efforts, les personnages n'obtiennent aucune information intéressante et sont contraints de se représenter devant Randel les mains vides. Si vous voulez qu'ils puissent rattraper cet échec, donnez une suite à cette aventure :

En guise de punition, les PJ sont affectés à un cargo de ravitaillement. Alors qu'ils déchargent une cargaison dans un lointain système, ils parviennent à capturer un espion qui détient des informations concernant la base qu'ils recherchaient. Ils peuvent alors décider de détourner leur appareil de transport afin de se rendre jusqu'à l'installation impériale en question et ainsi obtenir tous les renseignements dont a besoin la Rébellion.

Capture

Tout événement qui se soldera par la capture des PJ devra être suivi par une série de rencontres qui leur offriront la possibilité de tenter d'échapper à leurs geôliers. Une évasion de ce genre — à l'instar de ce qui est arrivé à Yan Solo — pourra alors se révéler aussi longue, compliquée et palpitante que l'aventure qui aura conduit à la capture.

Équipement endommagé ou perdu

Dans certaines circonstances, un échec pourra entraîner la perte d'un équipement précieux. Cette perte sera alors susceptible de déboucher sur une nouvelle aventure dans laquelle les personnages devront tenter de réparer ou de remplacer le matériel considéré. Il ne suffira pas pour cela de contacter l'atelier de réparation le plus proche ; parfois les PJ devront se rendre dans un système reculé afin de trouver les pièces dont ils auront besoin. A moins qu'ils ne se frayent un passage dans les méandres d'une bureaucratie planétaire pour obtenir l'autorisation de procéder aux travaux indispensables.

Ainsi, par exemple, si leur cargo est endommagé et contraint de se poser à la surface d'une planète désolée et inhabitée, les personnages devront d'abord déterminer la nature des avaries subies. Ensuite, ils n'auront plus qu'à se procurer les pièces nécessaires et à réaliser les réparations qui s'imposent avant d'être en mesure de quitter le monde hostile sur lequel ils se seront échoués.

Blessures

Les blessures ne causent guère d'embarras lorsque vous disposez d'une profusion de medpacs ou quand vous vous trouvez à proximité d'une cuve

à bacta. Il en va toutefois tout autrement lorsque vous êtes perdu aux confins de l'univers ou quand vous visitez une planète arriérée. Voilà pourquoi amener un blessé jusqu'à des installations médicales dignes de ce nom — où lui seront prodigués des soins adéquats — pourra constituer un intermède passionnant dans le cadre d'une aventure, surtout lorsque les jours du personnage concerné seront comptés.

Complications

Quand vous emploierez le système des "complications" associé à l'usage du Dé Libre, gardez toujours à l'esprit qu'un échec est susceptible de servir de point de départ à de nouvelles péripéties. Une complication pourra, en effet, avoir des répercussions bien au-delà du domaine couvert par la compétence qui aura été à son origine.

Chaque fois que vous déterminerez la nature d'une complication, vous devrez envisager toutes les possibilités qui s'offriront à vous pour élargir le cadre de l'aventure en cours. Ainsi, au lieu de restreindre les agissements des personnages, elle pourra — au contraire — leur conférer une portée supérieure.

Surprises

Il arrivera parfois que les joueurs fassent preuve d'une confiance exagérée et se comportent comme s'ils n'avaient rien à redouter. Après tout, comme ils auront lu le livre de règles et tous les suppléments parus, ils sauront tout ce qu'il y a à savoir sur l'univers de *Star Wars*, pas vrai ?

Faux ! Vous aurez toujours la possibilité de leur ménager quelques surprises dans vos scénarios. Si jamais vous avez l'impression que vos joueurs commencent à vous prendre de haut et à se sentir blasés au point de croire qu'ils ont déjà tout vu, prenez-les au dépourvu avec quelque chose d'imprévu (n'oubliez pas que chaque fois que Yan Solo s'est permis une tirade du genre "Ne vous inquiétez pas, je sais ce qu'il faut faire", cela a auguré de sérieux ennuis).

Ainsi, par exemple, des soldats de choc particulièrement peu impressionnants pourront se révéler être de redoutables chasseurs de primes déguisés. A moins qu'une adorable petite créature extraterrestre ne soit que l'extrémité de la queue d'un Mangeur d'Arbres Venarian.

Attention : même s'il peut s'avérer divertissant pour tout le monde d'employer ce genre d'astuces à l'encontre de joueurs trop confiants, personne ne s'amusera si vous harcelez injustement les PJ lorsqu'ils ne pourront pas se défendre.

Options

Si vous passez votre temps à chercher des épreuves à proposer à vos joueurs, pourquoi ne pas vous lancer quelques défis à vous-même ? Certaines des suggestions ci-après vous feront sortir du cadre du "space opera" classique et, de ce fait, ne permettront pas toujours de reproduire l'atmosphère typique de *La Guerre des Étoiles*. Elles constitueront

néanmoins des variantes qu'apprécieront vos joueurs s'ils commencent à se lasser de faire "toujours la même chose".

Pas de dés

Essayez de concevoir un scénario dont toutes les situations conflictuelles et rencontres seront susceptibles d'être résolues par de simples échanges verbaux. Les PJ pourront ainsi passer l'essentiel de l'aventure à questionner des PNJ, à rechercher quelque chose ou à explorer une cité ou une planète inconnue.

Et si une aventure de ce type peut se dérouler sans combat, rien n'interdit qu'elle propose quelques rencontres périlleuses au cours desquelles bluff et négociations permettront d'éviter des affrontements physiques.

Pour garder tout son intérêt, un tel scénario devra grouiller de PNJ pittoresques et se dérouler dans un cadre particulièrement détaillé.

Des tas de dés

Essayez de mettre sur pied une aventure qui soit aussi "rythmée" qu'un bon film d'action. Elle se limitera à une suite ininterrompue de péripéties, de périls, d'intermèdes humoristiques et d'explosions spectaculaires. Mais, si elle nécessite un grand nombre de jets de dés, elle ne laissera guère de place pour le développement psychologique de ses protagonistes.

Un scénario de ce genre devrait avant tout permettre aux PJ de semer désordre et désolation à grande échelle. Les PNJ ne seront alors que des pantins dépourvus de profondeur, dont l'existence ne sera justifiée que par le fait qu'ils seront exposés à la puissance de feu dévastatrice déployée par les PJ.

Envergure

Sachez mettre à profit les possibilités offertes par le gigantisme de la galaxie. Imaginez des scénarios qui verront les PJ voyager d'un bout à l'autre de l'univers. Ou, au contraire, essayez de prévoir une aventure qui se déroulera entièrement dans un seul bâtiment, voire une seule pièce, et qui pourra être menée à bien sans qu'il soit nécessaire de se déplacer.

Stratégie

Pourquoi ne pas concevoir une aventure qui, à l'instar d'une partie d'échecs, soit entièrement axée sur la stratégie et la réflexion ? Un tel scénario sera généralement basé sur des énigmes complexes, dont la solution dépendra d'une planification minutieuse et de l'usage judicieux de nombreuses compétences.

Pour les intrigues, inspirez-vous de bons romans qui privilégient le mystère ou qui font intervenir un méchant particulièrement rusé. Les PJ pourront ainsi, par exemple, avoir à découvrir le fin mot d'une histoire avant d'être en mesure de contrecarrer les machinations de leur adversaire.

Pris au piège

Si l'un des personnages possède son propre vaisseau spatial, essayez d'imaginer un scénario dans lequel les PJ sont bloqués à bord de cet appareil et

Exemple d'aventure privilégiant la stratégie

Au début d'un scénario de ce genre, les PJ se retrouveront très souvent dans une situation inconfortable. Il vous faudra alors limiter les moyens dont ils disposent afin qu'ils soient contraints d'employer leur cervelle et leurs compétences pour se tirer de ce mauvais pas, au lieu de se contenter de faire usage de la force.

Imaginons, par exemple, que l'aventure commence alors que les personnages sont coincés sur une planète contrôlée par l'Empire. Pour s'enfuir, ils doivent impérativement s'introduire discrètement à l'intérieur d'une installation impériale bien gardée et voler un vaisseau spatial. Malheureusement pour eux, leurs armes et la majeure partie de leur équipement leur ont été confisquées...

Les PJ devront disposer d'un temps suffisant pour envisager leur situation sous tous les angles — un peu comme des héros de romans d'espionnage qui collecteraient des informations.

Ils vont ainsi observer l'installation impériale et découvrir les faits suivants : les gardes patrouillent à intervalles réguliers en suivant toujours le même itinéraire ; tous les verrous électroniques sont commandés depuis un centre de contrôle unique ; un croiseur des douanes en panne est stationné dans la cour centrale ; non

loin de là, il y a deux canons à ions susceptibles de détruire l'appareil qu'ils déroberont avant qu'il n'atteigne l'espace.

Les PJ doivent maintenant déterminer en quoi ces informations pourront être utiles pour leur fuite.

Ils décident d'abord de pirater le système informatique de l'installation afin de court-circuiter les verrous électroniques... en espérant que les Impériaux ne remarqueront rien. Une fois ceci accompli, le groupe se scindera en deux. Les personnages les plus compétents en mécanique se rendront jusqu'au croiseur afin de tenter de le réparer. Les autres se chargeront de mettre les deux canons à ions hors d'état, en veillant bien à ne pas se faire repérer par les gardes.

En théorie, les deux groupes devraient avoir achevé leur mission à peu près au même moment. Tout le monde embarquera alors à bord du croiseur qui décollera aussitôt.

Quelles que soient les tâches qu'ils devront mener à bien, les PJ ne pourront s'échapper qu'en résolvant plusieurs problèmes à l'aide de leurs compétences. Ils ne seront toutefois pas à l'abri de quelque surprise désagréable et rien ne dit que leur plan se déroulera sans anicroche...

sont obligés d'employer toutes ses ressources pour résoudre un problème. Ainsi, ils pourront aussi bien se retrouver perdus dans les profondeurs de l'espace, qu'être coincés au cœur d'un champ d'astéroïdes ou dans un hangar de Destroyer Stellaire. Pour ajouter un peu de piment à l'aventure, pensez à enfermer avec les aventuriers un chasseur de primes ou une étrange créature extraterrestre au tempérament violent...

La traque

Si vous avez vraiment envie de tester votre talent, faites en sorte que les PJ soient poursuivis par des adversaires — chasseurs de primes, Impériaux ou autres — et donnez-leur toute latitude pour organiser leur fuite. Ne leur révélez aucune indication concernant leur situation. Laissez-les décider seuls où ils veulent se rendre et ce qu'ils veulent faire. Vous pourrez ensuite réagir en fonction de leurs choix.

Il y a de grandes chances pour qu'ils veuillent, à un moment ou un autre, savoir pourquoi ils sont traqués. Si vous n'avez pas d'idée particulière à ce sujet, inspirez-vous des hypothèses qu'échafauderont vos joueurs au cours de leurs discussions.

Cette sorte de "narration collective" peut se révéler passionnante, mais ne sera pas toujours aisée à mettre en œuvre. En effet, comme les joueurs décideront eux-mêmes où ils veulent aller et pourquoi ils sont pourchassés, vous devrez vous adapter à leurs idées. Ce sera certainement le plus difficile scénario que vous ayez jamais à maîtriser, parce qu'il vous faudra développer votre intrigue en improvisant constamment tout au long de la partie.

Histoires parallèles

Ce type d'aventure se caractérise par la coexistence de plusieurs intrigues simultanées. Les PJ pourront ainsi passer de l'une à l'autre et, selon les cas, seront impliqués dans toutes, quelques-unes ou une seule de ces histoires parallèles. Par exemple, si un caïd de la pègre tente de mettre la main sur un artefact d'une valeur inestimable, un Moff pourra dans le même temps essayer de démasquer tous les éventuels espions rebelles du secteur, alors qu'un extraterrestre contactera les PJ pour qu'ils le conduisent sur un monde lointain.

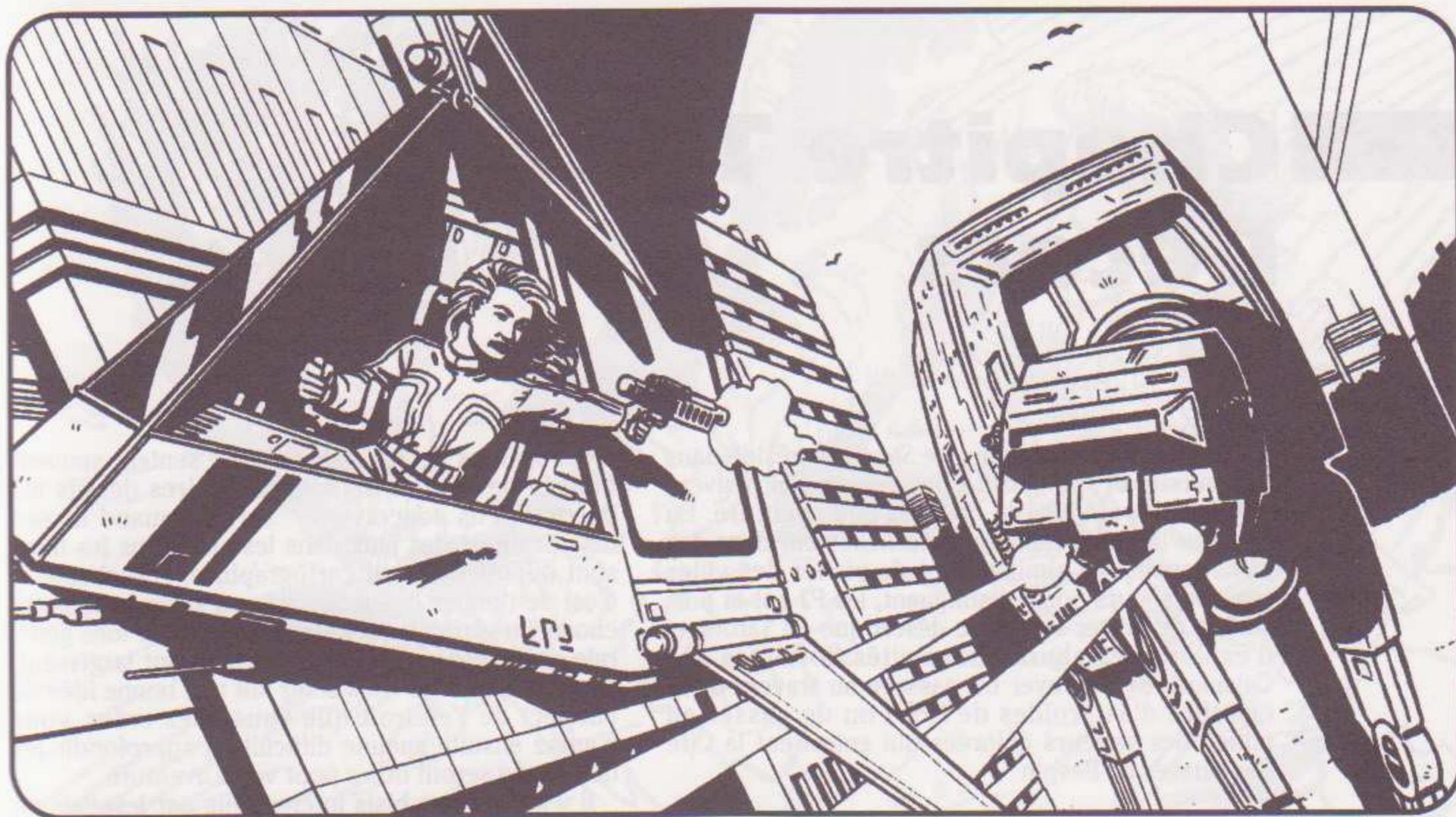
Les personnages croiseront sans cesse la route de PNJ impliqués dans l'une ou l'autre des intrigues pour découvrir finalement, à leur grande surprise, qu'elles forment un tout.

Dimensions parallèles

Et si... vous profitez de l'opportunité qui vous est offerte de jouer dans un univers hypothétique ? Dans ce genre de scénario, un événement historique majeur est censé s'être déroulé différemment et la galaxie possède donc un tout autre visage. Que se serait-il passé si Yan Solo avait quitté Hoth avant l'attaque de l'Empire ? La Princesse Leia aurait-elle été capturée ? Luke aurait-il été confronté à Dark Vador et appris la vérité sur son père ? Jouer de temps à autre des scénarios ayant pour cadre une dimension parallèle peut se révéler un vrai plaisir pour tout le monde !

Gens ordinaires

Les PJ commencent, en principe, avec des avantages que ne possède pas le commun des mortels



Mike Jackson

dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Pour que les joueurs aient vraiment l'impression de jouer des individus "normaux", demandez-leur de créer des personnages en distribuant seulement 12D entre leurs attributs et 3D entre leurs compétences. Ensuite, lancez-les dans une aventure et laissez-les découvrir ce qu'on peut éprouver face à un soldat de choc, quand on est incompetent au point de ne pas savoir comment tenir son blaster...

Impériaux

Imaginez une aventure dans laquelle les joueurs seront censés incarner des soldats impériaux en mission. Vous pourrez aborder ce type de scénario sous deux angles bien différents. Le premier consistera à mettre en avant les similitudes existant entre l'Empire et la Rébellion, en insistant sur les horreurs de la guerre auxquelles sont confrontés les deux camps (perte d'un ami, souffrance, peur de la mort). L'autre approche, quant à elle, proposera un divertissement sur le thème des "méchants dirigeants de l'Empire", divertissement dans lequel les PJ recevront l'ordre — de Dark Vador ou de l'Empereur en personne — de commettre une exaction ignoble ; il leur faudra alors décider s'ils exécutent scrupuleusement leurs ordres, ou s'ils acceptent de risquer leur carrière et leur vie en refusant.

Une seule race

Vous pouvez aussi concevoir des scénarios dans lesquels tous les joueurs interpréteront des représentants d'une même race. Ils pourront ainsi incarner des esclaves wookiees fraîchement évadés ou un groupe d'Ewoks embarqués clandestinement à bord d'un cargo.

Lieux particuliers

Il n'est pas toujours indispensable qu'une aventure possède une véritable intrigue, elle peut aussi être basée sur un lieu particulier. Les PJ se contenteront alors d'explorer le lieu en question, de découvrir des objets intéressants et de rencontrer des personnalités hors du commun.

Pour que ce genre de scénario fonctionne, il faudra que le lieu considéré soit très bien détaillé et vraiment digne d'intérêt — il devra notamment se distinguer du reste de l'univers par une particularité inhabituelle — ou alors il faudra qu'il propose un grand nombre de PNJ nettement différenciés de manière à multiplier les possibilités d'interactions offertes aux joueurs. Les PJ, quant à eux, pourront se retrouver impliqués dans toutes sortes d'histoires, faire connaissance de PNJ qui réapparaîtront dans des aventures ultérieures, établir des contacts utiles ou prendre connaissance d'informations très importantes.

Comédie

Vous pouvez également mettre sur pied des scénarios qui favorisent les scènes humoristiques. Ainsi, par exemple, les PJ pourront devenir les rois rémunérés d'une race extraterrestre primitive ou être opposés à un chasseur de primes *tellement maladroit* qu'ils finiront par éprouver de la sympathie à son égard. Inutile de dire que les joueurs s'amuseront certainement beaucoup à faire "tourner en bourriques" des officiers impériaux...

Vous pourrez aussi placer les PJ dans des situations qui les obligent à adopter un comportement contraire à leur personnalité (ex. : un chasseur de primes sans scrupules qui se retrouve contraint de soigner et de protéger l'énorme bébé d'un diplomate extraterrestre). Cela peut être très drôle !

Chapitre Trois

Décors

L'un des attraits majeurs de *Star Wars* réside dans la diversité et l'originalité des décors qui peuvent être employés dans le cadre d'une aventure. En effet, au lieu d'évoluer sempiternellement dans des environnements similaires et de visiter des villes que seuls leurs noms distinguent, les PJ ont la possibilité de visiter le monde désertique de Tatooine, d'explorer les ahurissantes cités flottantes des Calamari, de se frayer un passage au travers de la ceinture d'astéroïdes de Hoth ou de glisser au milieu des vapeurs colorées qui entourent la Cité des Nuages de Bespin.

Le concept suprême

La trilogie de *La Guerre des Étoiles* a permis de découvrir des paysages et des environnements qui surpassaient tout ce qui avait jusqu'alors été vu sur un écran de cinéma. Pour être vraiment fidèles à l'esprit de la saga, vos aventures devront, elles aussi, regorger de panoramas à couper le souffle du genre de ceux qui ont tant contribué au succès des films.

Lorsque vous créez un décor, vous aurez toujours intérêt à commencer par définir son "concept suprême". Ainsi, au lieu de vous appliquer à décrire intégralement un lieu de but en blanc, vous devrez d'abord essayer d'imaginer quelques "éléments visuels étonnants" qui donneront le ton de votre création.

Planètes et lieux divers

Le présent chapitre s'intéresse en fait à deux sujets distincts, quoique similaires. Les conseils prodigués dans ces pages peuvent en effet s'appliquer aussi bien à la création de planètes imaginaires, qu'à la conception de lieux particuliers situés sur un monde donné.

Les Maîtres de Jeu qui souhaitent dépeindre de nombreuses planètes différentes sont invités à consulter le supplément *Planètes de la galaxie, Volume un*. Ils y trouveront de nombreuses suggestions qui leur seront très utiles pour créer de nouveaux mondes. Néanmoins, si vous voulez juste concevoir des planètes intéressantes, sans pour autant vous perdre dans des détails superflus, contentez-vous de suivre les indications de ce chapitre.

Les Maîtres de Jeu débutants se sentent souvent obligés de décrire dans les moindres détails les décors qu'ils conçoivent... surtout quand ils ont déjà pratiqué des jeux dans lesquels tous les lieux sont minutieusement cartographiés. Franchement, c'est se donner beaucoup de mal pour pas grand-chose. En général, quelques notes et une idée générale de la disposition des lieux suffiront largement. Une fois que vous vous serez fait une bonne idée de l'aspect de l'endroit que vous allez créer, vous n'aurez ensuite aucune difficulté à approfondir les détails qui seront utiles pour votre aventure.

Il y a plusieurs biais intéressants par lesquels on peut aborder la phase du "concept suprême" de la création des décors...

Utiliser des décors tirés des films

Lors de leurs premières parties, vos joueurs auront probablement envie de visiter des endroits qu'ils ont vus dans les films. Or, rien ne vous interdit de situer vos scénarios dans des lieux qui leur sont déjà familiers. Non seulement cela fera plaisir à vos amis tout en conférant à votre histoire le cachet typique de *La Guerre des Étoiles*, mais cela vous dispensera aussi d'avoir à faire l'effort de concevoir un cadre totalement original.

Choisir Tatooine

Tatooine est sans aucun doute l'un des meilleurs environnements que vous puissiez choisir, car il a été dépeint de long en large dans la trilogie. Et si Hoth et Endor ont également été présentés avec force détails, ces deux planètes se prêtent beaucoup moins à des intrigues intéressantes. Tatooine reste un lieu où les PJ auront les plus grandes chances de vivre des aventures palpitantes.

Ce monde a de quoi satisfaire tous les désirs des personnages et des joueurs. L'astroport de Mos Esley étant littéralement entouré de commerces et d'entreprises de toutes sortes, les PJ n'auront jamais de difficultés pour trouver un vaisseau et un pilote susceptibles de les emmener là où ils désirent se rendre. La florissante pègre locale — et particulièrement Jabba le Hutt — font en outre de l'astroport un endroit *mal famé* et dangereux où se côtoient joueurs professionnels, contrebandiers, chasseurs de primes et toute une faune interlope.



Paul D'Aty

Mais, Tatooine est aussi un monde sauvage qui séduira les explorateurs. Ses immenses déserts abritent deux races intelligentes, les Jawas et les Hommes des Sables (Pillards du Désert), ainsi qu'un grand nombre d'animaux curieux comme les Banthas, les Dewbacks, les rats Womp et les dragons Kratt.

On trouve (ou "trouvait", selon la période de jeu choisie) également sur cette planète le quartier général de l'empereur du crime en personne, Jabba le Hutt. Il se produira donc toujours des événements intéressants dans lesquels les PJ pourront être impliqués.

Enfin, Tatooine est un monde frontalier, situé à la frange de la sphère d'influence de la culture galactique. Bien qu'il fasse partie de l'Empire, son relatif isolement le protège efficacement contre les manifestations les plus évidentes de la dictature impériale. Ici, les PJ auront beaucoup plus de chances d'affronter des escouades de la milice locale ou des troupes de choc, que des Destroyers Stellaires...

Pour plus d'informations concernant Tatooine, reportez-vous à l'aventure *Chasse à l'Homme sur Tatooine* (également publiée par Descartes), ainsi qu'aux suppléments suivants : *Galaxy Guide 1 : A New Hope*, *Galaxy Guide 5 : Return of the Jedi* et, tout particulièrement, *Galaxy Guide 7 : Mos Esley*.

Choisir Beshpin

La Cité des Nuages de Beshpin constitue un autre cadre idéal pour vos aventures. A la fois exploitation minière et lieu de villégiature, elle met à la disposition de ses visiteurs les plus aisés des casinos de grande classe et des hôtels au luxe tapageur. Très diversifiée, son importante population est

composée de mineurs, d'ouvriers, de cadres et d'inévitables représentants de la pègre galactique. Il ne faut en outre pas oublier que la Cité des Nuages possède un administrateur aussi audacieux que charismatique en la personne du célèbre Lando Calrissian, un personnage douteux qui semble susciter intrigues et mystères partout où il passe. Moins isolé que Tatooine, Beshpin conviendra mieux à des personnages plus "civilisés". Pour plus d'informations sur ce monde, reportez-vous à l'aventure *Crise dans la Cité des Nuages* (éditée en français par Descartes) et au supplément *Galaxy Guide 2 : Yavin and Beshpin*.

Dans les deux cas que nous venons de voir, les habitants, les particularités locales et le passé historique seront susceptibles de vous inspirer de nombreuses aventures. D'autant que, sur ces mondes, les PJ pourront côtoyer des individus tels que Bib Fortuna ou Lobot, se battre contre des Hommes des Sables, faire une tournée des casinos de la Cité des Nuages ou se risquer à l'intérieur de la dangereuse Cantina de Mos Esley.

Modifier des décors familiers

Si employer un décor tiré de la trilogie peut être un bon moyen pour lancer une aventure, les parties ne pourront être qu'ennuyeuses si elles se limitent à proposer de simples copies conformes de ce que l'on voit dans les films. Heureusement, le MJ aura la possibilité de modifier ses emprunts à la trilogie afin de créer des lieux nouveaux à l'intention de ses joueurs.

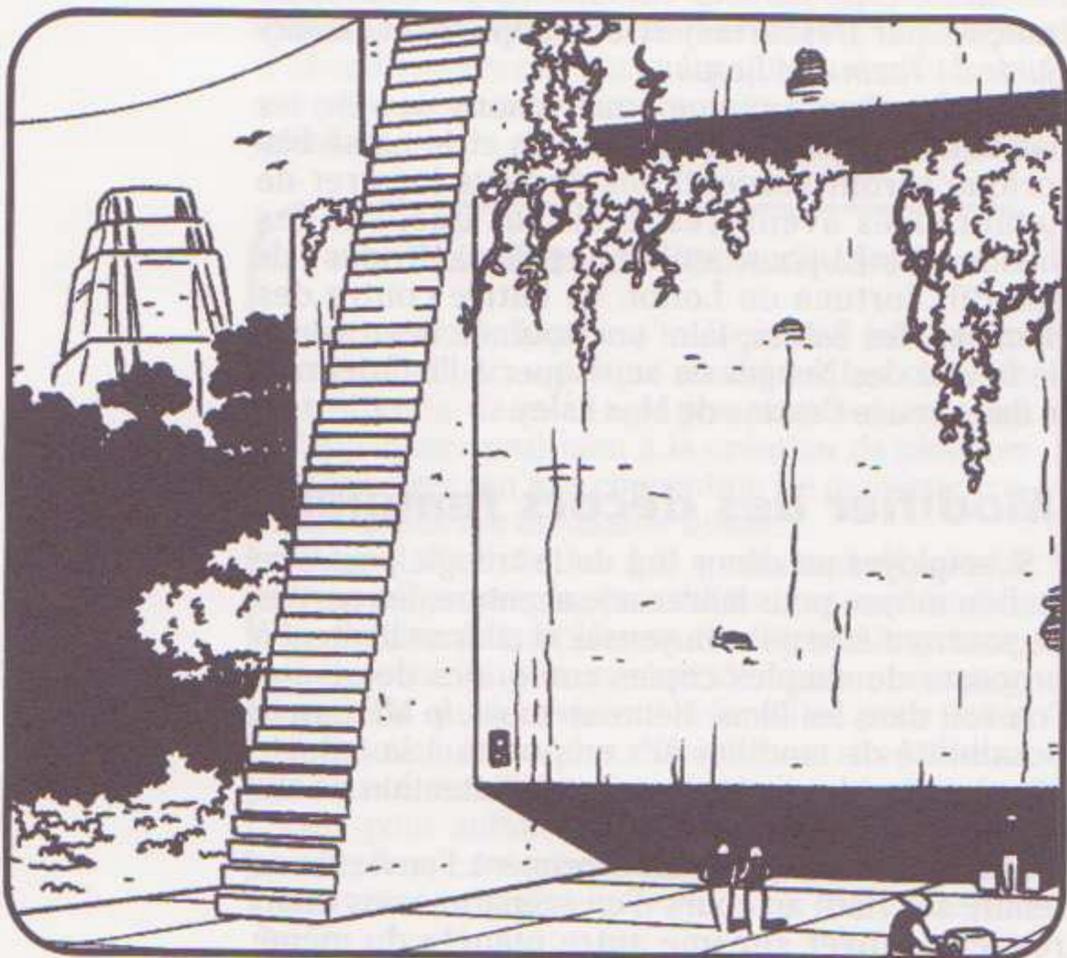
Ainsi, par exemple, s'ils expriment l'envie de se rendre sur Hoth au cours d'un scénario, vous pourrez les envoyer sur une autre planète du même

genre. En effet, Hoth ne présente en elle-même qu'un intérêt limité — si l'Alliance y avait édifié une base, c'est *uniquement* parce qu'elle était inhabitée et reculée — alors pourquoi ne pas imaginer un monde qui lui ressemble ?

Commencez par lui attribuer un nom (un lieu devient tout de suite plus crédible quand on "l'individualise" de cette façon). Tout comme Hoth, cette planète sera couverte de neige et de glace. Mais, si vous voulez lui donner un petit cachet original, vous pourrez décider qu'elle abrite une petite colonie de prospecteurs, au lieu d'une base de la Rébellion.

Vous obtiendrez alors un lieu qui rappellera beaucoup Hoth. Vos joueurs n'ayant aucune difficulté à imaginer à quoi il ressemble, il leur sera d'autant plus facile de "visualiser" vos descriptions.

Vous pouvez aussi, si vous le souhaitez, approfondir certains détails d'un décor existant. Ainsi, si les PJ veulent visiter Tatooine, envoyez-les à Anchorhead, une petite bourgade entièrement vouée au commerce et à l'agriculture. Ils auront de cette façon l'opportunité de découvrir l'ambiance paisible qui peut régner dans une telle agglomération et feront connaissance avec une communauté beaucoup plus homogène que la faune interlope qui fréquente les astroports. Les PJ pourront alors avoir à repousser des assauts menés par des Pillards du Désert. Peut-être même entendront-ils des adolescents parler d'un gars plus âgé qu'eux, un certain Luke, censé avoir tué tous les membres de sa famille à cause de deux Droïds, avant de s'enfuir de Tatooine pour embrasser la carrière de pirate de l'espace (la propagande impériale ne recule devant aucun mensonge !). Même si vos joueurs croient bien connaître les déserts et les exploitations agricoles de Tatooine, ils auront tout à apprendre sur Anchorhead.



Mike Jackson

Produits dérivés de La Guerre des Étoiles

A côté des films, vous trouverez des informations sur divers décors dans toutes sortes de "produits dérivés". En plus des suppléments publiés pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle* — guides, aventures, etc. — il existe en effet une profusion de romans, de bandes dessinées, de livres d'art, d'images de collection et de jouets dans lesquels vous pourrez puiser votre inspiration.

Beaucoup d'ouvrages décrivent de nouvelles planètes, quand ils ne se contentent pas de seulement citer leur nom sans fournir d'autres renseignements sur leur compte. Vous disposerez ainsi d'un grand nombre de décors potentiels que vous pourrez développer pour vos scénarios. Et si vos joueurs ont déjà entendu parler de ces endroits, ils seront certainement ravis d'avoir la possibilité de les visiter. Que leurs personnages se rendent sur Nkllon, Coruscant, Nar Shaddaa ou Byss, ils auront l'impression d'être en terrain de connaissance et ne se sentiront pas trop dépaysés.

Employer des décors exotiques

Vous pouvez aussi très facilement situer vos aventures dans des lieux qui existent réellement sur notre monde, pourvu que vous les modifiez afin de les adapter à l'univers de *La Guerre des Étoiles*.

Un exemple ? L'avant-poste rebelle que l'on voit dans le premier film de la trilogie est en fait situé dans les ruines des temples mayas du Parc National de Tikal, au Guatemala. Deux facteurs ont permis d'employer ces vestiges sans qu'ils paraissent déplacés au sein de la saga :

- Primo, peu de gens connaissent ces temples. Or, des lieux réels peuvent sembler tout à fait "extraterrestres" à des gens qui ne les ont jamais vus auparavant. Un simple coup d'œil dans une encyclopédie ou un guide de voyage vous permettra de trouver des photos ou des descriptions de lieux suffisamment exotiques pour que vous puissiez les transposer dans une de vos aventures.

- Secundo, l'aspect étrange de ces temples a encore été renforcé par l'ajout d'un mirador et d'un Aile-X qui survole la base.

Les compagnies cinématographiques emploient fréquemment des décors exotiques et vous pourrez en faire tout autant, au prix de quelques recherches. Ainsi, les déserts de Tunisie conviendront parfaitement pour une planète aride, alors que les forêts du nord-ouest des États-Unis vous permettront de vous faire une bonne idée de la végétation d'Endor.

Feuilletez des guides de voyage, des encyclopédies ou tout autre livre contenant des photographies de contrées lointaines. Vous y trouverez aussi bien des paysages majestueux que des constructions étranges qui pourront vous inspirer des décors d'aventures. Bien sûr, rien ne vous interdit de leur ajouter quelques détails typiques de *La*

Guerre des Étoiles : vaisseaux spatiaux, Droïds et extraterrestres. Du Tibet à l'Australie, en passant par les îles du sud de l'Asie, le monde regorge d'endroits étonnants.

Employer des lieux ordinaires

Vous pouvez très bien choisir n'importe quel endroit, même l'un de ceux qui se trouvent près de chez vous, et lui apporter quelques modifications afin de l'utiliser dans une aventure de *Star Wars*. Beaucoup de lieux de l'univers de *La Guerre des Étoiles* possèdent un équivalent sur notre Terre. En effet, quelle que soit l'époque considérée, les gens auront toujours besoin d'acheter des biens, de se nourrir, de se distraire ou de faire réparer leurs véhicules, équipements ménagers et autres Droïds.

En "modernisant" un lieu du monde réel, vous pourrez créer un décor futuriste tout à fait acceptable. Ainsi, par exemple, il ne sera guère difficile de transformer un cinéma en holo-théâtre et un immeuble quelconque pourra devenir un gigantesque hôtel soutenu par des répulseurs et dont certains étages seront animés d'une lente rotation grâce à une imposante machinerie.

A quoi pourrait correspondre, dans *Star Wars*, un concessionnaire automobile ? A un marchand de landspeeders, de Droïds ou de chasseurs stellaires ? Quel genre de vendeur pourrait-on trouver dans un tel magasin ? Un robot pourrait-il vendre des Droïds ?... A moins que ces derniers se chargent eux-mêmes de cette tâche.

A quoi pourrait ressembler une galerie marchande dans l'univers de *La Guerre des Étoiles* ? Quelles



David Plunkett

boutiques y aurait-il ? Qu'est-ce qui différencierait un centre commercial de Coruscant, d'un autre situé sur un petit monde reculé ? Sur Rodia trouverait-on surtout des armureries ? Les magasins quarrens seraient-ils sous-marins ?

Pour accentuer la sensation de dépaysement, vous pourrez décider que les édifices seront en plastique lisse ou en pierres grossièrement taillées. N'oubliez pas de mentionner des publicités holographiques ou des projecteurs de réalité virtuelle. Pour un décor "naturel", pensez à décrire d'étranges

La station énergétique

Dans *Star Wars*, on peut trouver un équivalent de pratiquement tous les lieux de notre Terre. Prenons l'exemple d'une station service...

Qu'est-ce qui caractérise un tel endroit ? En général, il ne s'agit guère plus que d'un ensemble de pompes à essence — quatre, vingt, voire plus — et d'une petite baraque où se tient le responsable qui contrôle les pompes et encaisse les paiements. Les stations services possèdent souvent une enseigne personnalisée et il n'est pas rare que l'on puisse y acheter des denrées alimentaires : sodas, sucreries, cigarettes ou huile de vidange.

Maintenant, réfléchissons ce qui pourrait singulariser un établissement qui remplirait une fonction équivalente dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*...

Pour commencer, il y aura de grandes chances pour que les "pompes" ne délivrent pas d'essence. Il pourra s'agir, par exemple, de machines permettant de recharger les cellules énergétiques des véhicules.

Ces derniers seront rarement dotés de roues, il s'agira le plus souvent de landspeeders. On peut

d'ailleurs penser qu'une telle station, dans le souci d'accroître sa clientèle potentielle, possédera deux étages : un au niveau du sol pour les landspeeders et un à cinq mètres de hauteur destiné aux airspeeders.

La gérance de l'établissement sera confiée à un Droïd serviteur "courtois et efficace", à moins que chaque "pompe" ne soit dotée d'un cerveau électronique simple supprimant ainsi la nécessité d'un gérant (bien évidemment, ces machines devront être directement reliées à un poste de police, au cas où un client serait tenté de partir sans payer).

En guise d'enseigne, au lieu d'un simple néon ou d'un écriteau fluorescent, pourquoi ne pas imaginer un grand projecteur holographique qui diffuserait des publicités en continu au-dessus de la station ?

Enfin, cet établissement vendra très certainement des boissons fraîches, des friandises et des cigarettes (ou ce qui peut en tenir lieu), ainsi que des packs énergétiques, des communicateurs ou des modules de voyage préprogrammés utilisables avec des dispositifs de conduite automatisée.

créatures évoluant dans les airs, des bruits bizarres, des brumes verdâtres, des soleils rouges et des dizaines de lunes.

Avec un petit peu de travail, même le lieu le plus banal pourra trouver sa place dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*.

Décors fictifs

Il existe d'innombrables ouvrages de fiction dans lesquels des décors intéressants sont dépeints. Il ne sera souvent pas très difficile d'adapter à l'univers de *La Guerre des Étoiles* des lieux tirés de la mythologie, de la littérature contemporaine et, bien sûr, de divers romans de science-fiction ou d'Heroic Fantasy.

La science-fiction, sous ses formes littéraire et cinématographique, constitue une source évidente d'inspiration. Vous devez néanmoins garder à l'esprit que les éléments que vous "empruntez" ne seront jamais directement utilisables, car trop éloignés de l'esprit *Star Wars*. Il vous faudra donc généralement procéder à des modifications importantes. Que cela ne vous empêche pas pour autant de puiser dans les infinies ressources de la SF. Après tout, *La Guerre des Étoiles* est le résultat d'influences très diverses. Pour définir la philosophie de sa saga, George Lucas s'est en effet inspiré aussi bien des Westerns que de toutes sortes de bandes dessinées, en passant par la philosophie bouddhiste et les films de samouraïs japonais.

De nombreux ouvrages expliquant comment rédiger des nouvelles de science-fiction contiennent des essais portant sur la conception de planètes, de systèmes stellaires ou de créatures extraterrestres. Si ces essais se concentrent surtout sur les principes scientifiques à respecter pour créer des mondes et des êtres crédibles — ce qui n'a qu'un intérêt relatif dans *Star Wars* — les méthodes et exemples donnés pourront néanmoins vous être utiles pour réaliser vos propres décors.

Les livres d'art de science-fiction proposent également des illustrations évocatrices que vous pourrez utiliser pour vos aventures. Elles vous inspireront parfois des choses qui tiendront moins aux sujets représentés en eux-mêmes, qu'aux idées qu'elles vous suggéreront lorsque vous les regarderez.

Conseils pour les conversions

Lorsque vous adapterez une œuvre de fiction à *Star Wars*, plutôt que de vous borner à une transposition pure et simple, essayez de "disséquer" les différents éléments qui la composent afin de déterminer ce qui vous intéresse vraiment. Ainsi, si vous avez envie d'introduire un monde dans le jeu, cherchez ce qui en fait vous séduit : les descriptions architecturales, l'idée d'un palais édifié au sommet d'une montagne avec une lune annelée en arrière-plan, les contraintes culturelles, les conflits d'opinion, etc. Vous serez ensuite mieux en mesure de réaliser votre travail d'adaptation.

Il est recommandé de changer les noms de vos "emprunts", de sorte que les joueurs ne puissent pas savoir instantanément d'où ils proviennent. Ce conseil vaut tout particulièrement pour les décors

portant un nom à consonance "terrienne". *La Guerre des Étoiles* étant située "il y a très longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine", il est normal que sa culture se distingue par des appellations très différentes de celles que nous connaissons.

Arrangez-vous également pour introduire quelques modifications importantes dans vos décors, quand ceux-ci ne seront pas entièrement nés de votre propre imagination. Ainsi, vos joueurs seront incapables de deviner ce qui vous aura inspiré. Parfois, si vous ne vous êtes pas limité à réaliser une copie conforme d'un autre lieu, il vous suffira de changer quelques noms ou d'employer quelques PNJ pittoresques qui brouilleront les pistes. En revanche, si votre "création" ressemble vraiment beaucoup à l'original, vous pourrez être obligé de détailler une nouvelle culture, de transformer profondément l'architecture ou de développer une intrigue spéciale... autant de transformations qui contribueront à améliorer votre univers personnel.

Décors originaux

Même si cela nécessite pas mal d'efforts, créer des lieux totalement originaux peut être très amusant. C'est la méthode la plus couramment employée pour la conception de décors d'aventure, mais c'est aussi celle qui pose le plus de problèmes aux Maîtres de Jeu débutants.

Ceux-ci redoutent en effet de se retrouver face à une feuille blanche avec l'obligation d'imaginer un monde complet... et de ne pas avoir d'idées. C'est une mauvaise façon d'envisager les choses. Au lieu de se comporter ainsi, ils doivent laisser libre cours à toutes les pensées, importantes ou non, qui leur passent par la tête. Le plus important est en effet d'apprendre à se placer dans un état d'esprit propice à la création...

Plutôt que d'essayer de créer à partir du néant, choisissez une histoire, une image ou un personnage qui vous plaît, puis *concentrez-vous intensément* sur la manière dont vous pourriez l'adapter à *Star Wars*. Chaque jour, vous pourrez trouver des milliers d'idées intéressantes en regardant la télévision, en lisant les journaux, en écoutant de la musique ou en discutant avec des amis. Si vous voulez les employer dans vos aventures, posez-vous simplement la question suivante : "A quoi cela pourrait-il ressembler dans l'univers de *La Guerre des Étoiles* ?"

La méthode "brainstorming"

Cette méthode qui accorde le maximum de liberté à l'instinct créatif est assez peu structurée. Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon, puis réfléchissez aux jeux en général, et à *Star Wars* en particulier. Consignez ensuite par écrit toutes les idées, images, émotions, scènes ou autres détails qui vous viendront à l'esprit. N'essayez ni de les expliquer, ni de les développer ; contentez-vous de les noter.

Au bout de quelques minutes, vous vous retrouverez probablement avec une multitude de mots et de phrases devant vous. Relisez alors vos notes et sélectionnez les idées les plus intéressantes afin d'essayer d'en tirer des scènes et des décors.

Comment adapter Avalon

Pour illustrer les principes énoncés dans ce chapitre, imaginons que nous voulions adapter la fabuleuse contrée d'Avalon à *Star Wars*. Le thème qui sous-tend ce mythe convenant aussi bien à l'ambiance de *La Guerre des Étoiles* qu'aux récits médiévaux (voire modernes), il sera possible de conserver intacts bon nombre de ses éléments constitutifs, pour peu qu'on leur donne un semblant de justification.

Selon les légendes, Avalon est l'île sur laquelle a été enseveli le Roi Arthur, après qu'il fut mortellement blessé lors d'une bataille. Cette terre est tout empreinte de mysticisme : personne ne sait où elle se trouve et on prétend que c'est un endroit où la magie est exceptionnellement puissante.

Pour faire d'Avalon un décor utilisable dans *Star Wars*, nous considérerons qu'il s'agit d'une planète... et pas seulement d'une île. Pour justifier son isolement, nous la placerons dans une région peu accueillante de l'espace comme, par exemple, en plein cœur d'un gigantesque nuage de poussière qui la cache aux yeux du reste de la galaxie. Bien sûr, il faudra changer son nom... pourquoi ne pas choisir "Millinar" ? Du fait de sa situation particulière, rares seront les rumeurs concernant ce monde. Les gens croiront que c'est seulement un mythe très ancien et personne ne soupçonnera que cet endroit existe réellement.

Comme il fait toujours beau à Avalon, le climat de Millinar sera très agréable, avec de faibles pluies. Cela sera dû au fait que cette planète n'est pas inclinée sur son axe et ne possède donc pas de saison froide. De plus, la proportion eau/terre sera telle que le degré d'hygrométrie de l'atmosphère ne s'élèvera jamais assez pour qu'il se produise d'importantes précipitations. Dotées d'un relief peu accusé, les masses terrestres se caractériseront par une profusion de sources et de cours d'eau souterrains. Sur ce monde, la beauté de la nature

n'aura pas été souillée au nom du progrès technologique.

On prétend qu'à Avalon les pommes sont délicieuses, Millinar possédera donc de nombreuses variétés de fruits succulents aux vertus médicinales. Les arbres, quant à eux, seront dotés d'imposantes racines qui s'enfonceront profondément dans la terre pour puiser de l'eau dans les ruisseaux souterrains.

Une petite chapelle bâtie par Joseph d'Armathie, un saint homme de l'Antiquité, était censée se dresser au centre d'Avalon. La nouvelle planète, elle, aura comme "cœur" un monument édifié par un ancien Chevalier Jedi. La façade de ce grand édifice triangulaire sera ornée de fresques complexes qui sembleront se modifier selon l'heure du jour.

Avalon n'est habitée que par de nobles femmes possédant de grandes connaissances dans le domaine de la magie. Les habitants de Millinar, eux, seront des extraterrestres hermaphrodites qui auront développé une étonnante habileté dans l'usage de la Force. On pourra même concevoir qu'ils aient des pouvoirs que ne maîtrise pas Luke Skywalker, puisque l'on raconte qu'une grande partie du savoir des Jedi s'est perdue lors des purges opérées par l'Empereur.

Avalon a aussi la réputation d'être le lieu d'origine de Excalibur, la formidable épée du Roi Arthur. Voici un aspect du mythe qui sera susceptible d'inspirer une aventure originale... Selon les légendes, une arme redoutable serait dissimulée sur la fabuleuse planète Millinar. Les PJ ont eu vent de cette histoire dès leur enfance, mais il faudra qu'ils découvrent un indice troublant (un temple oublié des Jedi, par exemple) pour se décider à entreprendre une grande quête. S'ils découvrent Millinar, peut-être pourront-ils s'approprier l'arme dont parlent les contes afin de l'employer pour combattre l'Empire et libérer la galaxie...

La méthode du trompe-l'œil

Au lieu de vous employer de but en blanc à mettre sur pied un monde complet, essayez plutôt de vous faire une bonne image mentale qui puisse donner une idée générale de la planète que vous voulez décrire. Certains MJ appellent cela la "méthode du trompe-l'œil". Elle consiste à définir une seule vision aussi pittoresque et "typique" que possible. Dans les films, on voit de nombreuses scènes qui remplissent cette fonction : le double coucher de soleil de Tatooine, Ben et Luke contemplant de loin l'astroport de Mos Esley, le *Faucon Millenium* qui se fait tracter à l'intérieur d'un pont-hangar de l'Étoile Noire, un Tauntaun courant dans les plaines enneigées de Hoth, des voitures des nuages volant dans l'atmosphère de Bespin avec des masses gazeuses d'un rouge orangé en arrière-plan, etc.

Toutes ces scènes donnent instantanément une image étonnante d'un monde particulier. Elles fournissent assez d'informations pour susciter la curiosité, tout en laissant planer un mystère sur de nombreux détails.

Il est facile de concevoir de telles scènes. Il vous suffit pour cela de vous inspirer de toutes les images spectaculaires que vous avez vues dans la trilogie ou d'autres films de science-fiction. A quoi pourrait bien ressembler le cœur d'une nébuleuse ? Ou la salle de contrôle du réacteur central d'un Destroyer Stellaire ? Ou un monde aux océans d'ammoniaque agité de séismes suffisamment puissants pour faire naître une chaîne de montagnes en une seule nuit ?

Essayez ensuite d'employer les idées qui vous viendront à l'esprit pour développer des scènes d'aventures. Que pourrait-il se passer dans un tel cadre ? Comment les PJ pourraient-ils se retrouver ici ? Quel genre d'intrigue serait mieux adaptée à un endroit de ce genre ?

Il ne vous sera pas très compliqué de susciter des "visuels créatifs" qui vous inspireront des péripéties palpitantes.

La méthode de l'association de mots

On peut également associer des mots entre eux afin de faire naître des idées. Prenez un dictionnaire de synonymes ou un glossaire thématique et

feuilletez-le en prêtant une attention particulière aux termes qui vous paraîtront intéressants. Parmi les mots que vous trouverez de cette manière, certains vous seront très utiles pour décrire des décors préexistants, alors que d'autres pourront vous inspirer de nouvelles créations.

Ainsi, par exemple, si vous vous retrouvez à court d'idée alors que vous devez créer un extraterrestre végétal, regardez simplement dans votre dictionnaire de synonymes les adjectifs associés au mot "plante". Il vous suffira d'en sélectionner quelques-uns au hasard et de les associer les uns aux autres pour obtenir une description grossière de votre créature. Il ne vous restera plus ensuite qu'à développer cette ébauche !

La méthode de la recherche

Les livres d'astronomie, particulièrement ceux contenant des photographies et des illustrations, pourront vous être d'un grand secours lorsque vous concevrez des décors. Des photos de la surface de la Lune, de Mars ou de Vénus vous permettront notamment de vous faire une idée de l'aspect que peut revêtir une autre planète. De même, l'iconographie consacrée aux étoiles et aux planètes lointaines pourra vous donner des idées d'objets célestes à placer dans les cieux nocturnes de vos aventures. Certains de ces ouvrages comportent, en outre, des chapitres très bien documentés sur les planètes d'autres systèmes solaires et sur l'éventuelle existence d'une vie intelligente ailleurs dans la galaxie.

Mais, vous pourrez puiser de l'inspiration pour des décors intéressants dans bien d'autres domaines. Ainsi, par exemple, si vous lisez un livre traitant d'un pays ayant connu plusieurs renversements de pouvoir, cela vous permettra de mieux comprendre l'ambiance qui règne à la surface d'un monde ravagé par la guerre et les conflits politiques. Très vite, vous serez en mesure de vous faire une image mentale de cités en ruines et de continents entiers dévastés par les combats. Ce genre de décors, pour lugubres qu'ils soient, pourront constituer un cadre fascinant pour un scénario de *Star Wars*.

Préparation des décors

Une fois son concept suprême défini, vous pourrez commencer à détailler votre décor. Voici quelques-unes des questions auxquelles il vous faudra alors répondre...

Nom

Vous devez individualiser votre création. Pratiquement tous les lieux que vous concevrez devront ainsi être dotés d'un nom, qui pourra aussi bien être descriptif, comme "la Hutte de Ben", que relativement abstrait comme "le Fort des Pillards". Attribuer une appellation à un décor permettra de rendre celui-ci plus réaliste en lui conférant d'une certaine manière un passé, qui transparaîtra dans la dénomination choisie.

La Hutte de Ben, par exemple, est un nom assez vague parce que les gens qui l'emploient ne savent

pas exactement où se trouve cet endroit... et ne s'en soucient guère. Le Fort des Pillards, en revanche, tire son nom d'une ancienne colonie dont les membres ont été tués lors d'un des premiers raids des Hommes des Sables.

Si une dénomination ne suffit pas pour donner instantanément une existence propre à un lieu, plus celui-ci sera utilisé et plus les PJ en apprendront à son sujet, plus il prendra vie. Ainsi, lorsque Mos Esley est mentionné pour la première fois par Ben Kenobi, ce n'est d'abord qu'un simple nom. Mais nous apprenons ensuite qu'il désigne un astroport particulièrement dangereux et quand nous voyons un peu plus tard à quoi ressemble une "journée ordinaire" dans cet endroit, celui-ci devient soudain beaucoup plus réel à nos yeux.

Type

Le "type" correspond, en l'occurrence, à une description succincte. Deux ou trois mots pourront en effet suffire à donner une bonne impression générale d'un lieu. Ainsi, par exemple, "boîte de nuit mal famée" et "bouge fréquenté par des criminels" pourront s'appliquer au même genre d'établissements (débits de boissons et lieux de rencontres), pourtant, ces deux "typologies" impliquent des différences non négligeables.

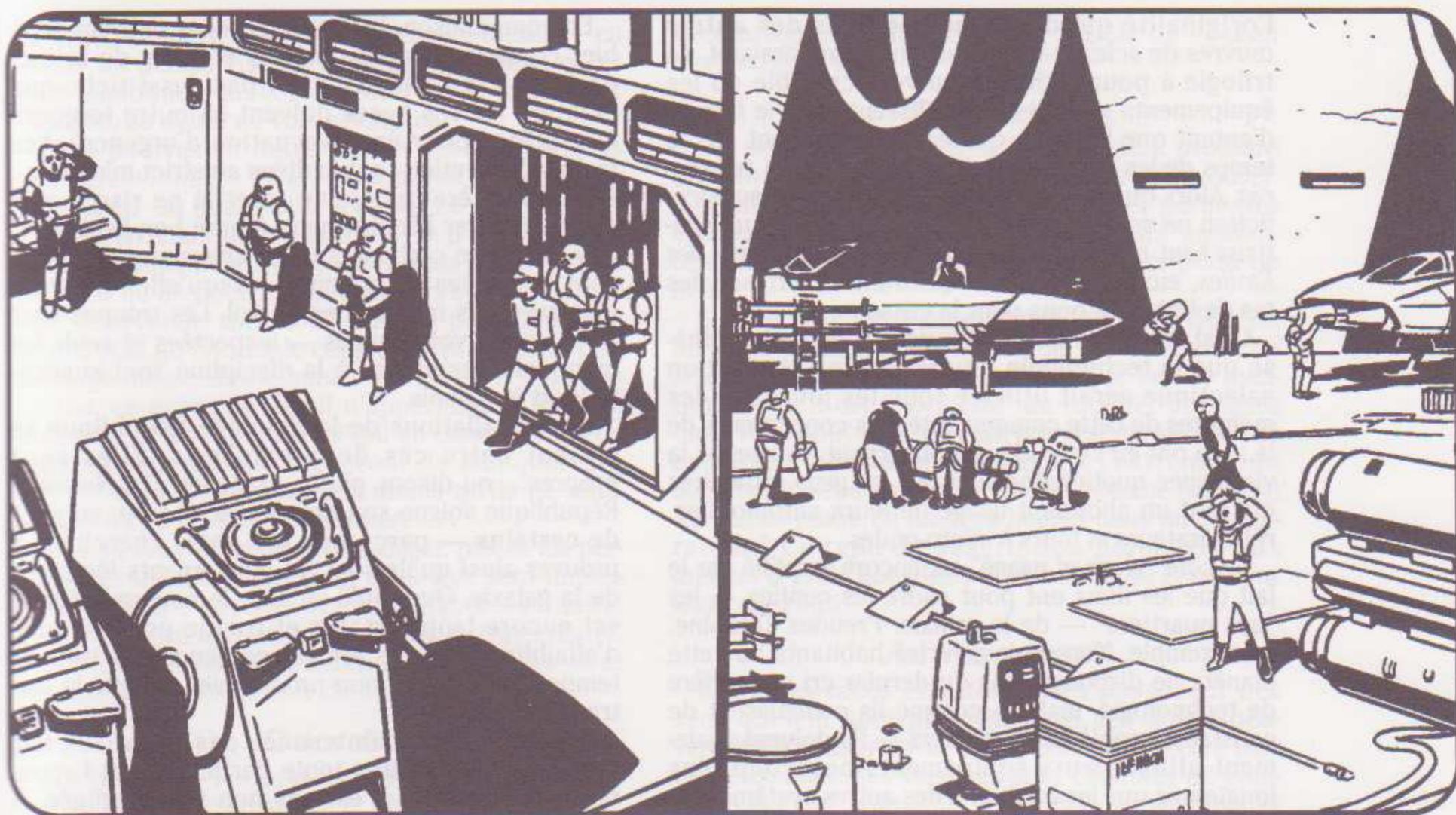
Le type pourra décrire une clientèle (ex. : bar pour pilotes de chasseurs stellaires, restaurant calamarien, armurerie rodienne), les forces qui contrôlent ou occupent un lieu (ex. : base rebelle, garnison impériale, exploitation minière TransGal/Meg) ou la fonction première de celui-ci (ex. : comptoir commercial, ferme, hôtel luxueux).

Il sera également possible, grâce au type, de faire référence à la véritable fonction d'un décor, au lieu de mentionner celle qu'il est censé remplir. Un casino, par exemple, en plus d'être un établissement spécialisé dans les jeux d'argent, pourra avant tout être un endroit où il sera possible d'obtenir diverses informations et de rencontrer des représentants de la pègre locale.

Localisation

Où se trouve exactement le décor ? Il sera primordial que vous gardiez à l'esprit qu'un lieu s'inscrit toujours dans un environnement. Derrière chaque mur, il y aura une rue ou un autre bâtiment, et chaque porte, même si les PJ ne l'ouvrent jamais, donnera sur une autre pièce. N'oubliez jamais ce qui se trouve autour de votre création, car celle-ci pourra être affectée par son voisinage.

Arrangez-vous pour situer vos décors en fonction d'un lieu que connaissent les PJ. Ainsi, un bâtiment pourra se trouver "près de la cantina", alors qu'une petite exploitation agricole appelée Motesta sera à "deux heures et demi de landspeeder au nord d'Anchorhead". Si vous voulez donner l'impression qu'une planète est lointaine, il vous suffira de dire qu'elle est située à "la frontière de l'espace connu". A l'inverse, la plupart des gens considéreront qu'un monde sera civilisé s'il se trouve "près du Noyau".



Ce genre de "localisation relative" permettra aux PJ de se faire une idée de la distance qui les sépare des endroits où ils doivent se rendre. Vous aurez ainsi la possibilité de réfléchir aux moyens de transport que pourront employer les personnages et au genre d'environnements auquel ils seront confrontés.

Un holo-théâtre édifié près d'un centre de détention planétaire n'aura certainement pas la même ambiance et la même clientèle qu'un autre situé près d'une école pour officiers de l'Empire. Il possédera probablement une pièce secrète dans laquelle il sera possible d'acquérir des armes illégales, alors qu'un établissement conçu pour les Impériaux proposera souvent un vaste éventail de spiritueux coûteux.

Disposition des lieux

Comment est organisé votre décor ? Quelle est la forme des pièces ? Où se trouvent certains détails cruciaux ? Si les PJ sont censés accomplir quelque chose d'important dans les environs (ex. : s'introduire dans une base ou participer à un combat), il leur faudra avoir un plan de l'endroit. Peu importe que celui-ci soit détaillé ou pas, il fournira souvent aux joueurs plus d'informations que n'importe quelle description écrite.

Il ne sera pas nécessaire de faire le plan de tous vos décors. Cela vous sera toutefois utile chaque fois qu'il sera indispensable de savoir exactement où se trouvent les personnages.

Lorsque vous ferez le croquis d'un lieu, assurez-vous qu'il est logique et cohérent. Ainsi, s'il y a un ascenseur à un certain étage, il vaudra mieux que vous n'oubliez pas de l'indiquer aux autres

étages... à moins que vous n'ayez une bonne explication pour justifier cette anomalie.

Description physique

Maintenant que vous vous êtes fait une bonne idée de votre décor, il est temps de le peaufiner un peu. A quoi ressemble-t-il exactement ? Rédigez un bref descriptif des lieux et des objets qui le composent, en essayant d'indiquer tout ce qui n'apparaît pas sur le plan.

Faites une description générale afin de donner l'atmosphère qui règne dans votre décor. Tous les détails, ou presque, doivent s'intégrer harmonieusement dans le tout. Un seul qualificatif suffira parfois à définir l'ambiance du lieu décrit : crasseux, stérile, pastoral, mécanique, etc. Même si elles sont très simplifiées, ces "descriptions en un mot" pourront s'avérer extrêmement utiles. C'est en effet de ce mot essentiel que découlera le reste de votre travail. Vous pourrez d'ailleurs très bien le modifier si, en vous intéressant aux éléments de détail, vous considérez qu'il ne correspond pas parfaitement à ce que vous désirez obtenir.

Par exemple, un Droïd messager employé dans un astroport "décrépit" pourra être une unité R2 grinçante, cabossée et noircie, sur laquelle a été montée à la diable un vocabulateur... assez peu fiable. A l'inverse, dans le cas d'un astroport "florissant", il s'agira d'un tout nouveau modèle de protocole bien lubrifié, rutilant et brique comme un sou neuf, qui sera capable de parler trois millions de langages et possédera des diffuseurs d'arôme spécialement conçus afin de parfumer son environnement immédiat.

Les choix faits par les décorateurs de la saga de *La Guerre des Étoiles* sont pour beaucoup dans

l'originalité qui distingue ces films des autres œuvres de science-fiction produites auparavant. La trilogie a pour cadre un univers crédible où les équipements s'usent et se salissent avec le temps, d'autant que les gens qui les utilisent n'ont pas le temps de les nettoyer ou les moyens de les remplacer. Alors que les héros des autres films de science-fiction ne se déplacent qu'à bord de vaisseaux spatiaux tout neufs, les personnages de *La Guerre des Étoiles*, eux, sont souvent contraints d'utiliser des tas de ferrailles bons pour la casse.

C'est la trilogie qui, la première, a émis l'hypothèse que la technologie futuriste d'une civilisation galactique serait utilisée tous les jours par les membres de cette communauté. Les concepteurs de la saga ont eu cette idée en observant les rues et la vie menée quotidiennement par les gens ordinaires qui font un abondant usage de leurs automobiles, réfrigérateurs et fours à micro-ondes.

Ce côté "vieux et usagé" est encore amplifié par le fait que les films ont pour cadre les confins — les "bas quartiers" — de la galaxie. Prenons Tatooine, par exemple. Non seulement les habitants de cette planète ne disposent pas du dernier cri en matière de technologie, mais — comme ils connaissent de constants problèmes financiers — ils doivent également utiliser leurs équipements beaucoup plus longtemps que les habitants des autres systèmes.

C'est pour ces raisons que les décors qui conviendront le mieux aux aventures de *Star Wars* seront ceux que vous décrierez comme étant "crasseux", "pouilleux" ou "chaotiques". Il y aura toutefois toujours quelques exceptions, dont vous pourrez profiter pour mettre du piment dans vos scénarios. Ainsi, même si la Cantina de Mos Esley peut être qualifiée de "miteuse", vos PJ passeront peut-être le plus clair de leur temps dans des endroits similaires ; néanmoins, de temps à autre, ils devraient aussi se retrouver dans des décors extrêmement différents.

S'ils doivent, par exemple, se rendre dans le palais du gouvernant suprême d'une planète opulente, ils pourront découvrir un luxe dont ils n'ont pas l'habitude. En revanche, un hôpital impérial, même bien équipé, sera seulement un lieu d'une propreté "clinique".

Pour bien appréhender les différences d'aspect que peuvent présenter des décors, comparez un peu les dissemblances qui caractérisent les installations militaires...

Les garnisons impériales sont spartiates, rutilantes et bien disciplinées, parce que ces qualités superficielles revêtent une grande importance aux yeux des dirigeants de l'Ordre Nouveau. On comprendra alors que la décoration des bases soit uniformisée et banalisée, quoiqu'un peu plus luxueuse dans les quartiers des officiers de haut rang. Les véhicules de petite taille — comme les chasseurs TIE et les TR-TT — sont briqués à fond entre chaque engagement, et les grands vaisseaux — même les Destroyers Stellaires — sont nettoyés régulièrement. Les troupes font l'objet d'inspections fréquentes et les moindres manquements à l'apparat — un casque éraflé, par exemple — sont alors sévèrement punis.

En comparaison, les bases rebelles peuvent sembler crasseuses, désordonnées et faites de bric et de broc, car l'Alliance n'est pas aussi riche que l'Empire (et ses bases doivent en outre toujours être prêtes pour une évacuation d'urgence). Les tâches d'entretien sont limitées au strict minimum : si la poussière qui traîne ça et là ne risque pas d'endommager l'équipement, à quoi bon l'enlever ? Les traces de carbone sur les chasseurs stellaires sont nettoyées uniquement lorsqu'elles risquent d'entraver les manœuvres en vol. Les troupes sont rarement — voire jamais — inspectées et seuls les manquements graves à la discipline sont susceptibles d'être punis.

Les installations de la Nouvelle République se situent entre ces deux extrêmes. Elles sont propres... ou disons plutôt, "rangées". La Nouvelle République soigne son apparence — trop, au goût de certains — parce que ses chefs cherchent à prouver ainsi qu'ils sont les gouvernants légitimes de la galaxie. Quoi qu'il en soit, le nouveau régime est encore trop instable et fragile pour risquer d'affaiblir ses forces armées en accordant trop de temps à des tâches non productives comme le lustre des Ailes-X.

Néanmoins, la maintenance des vaisseaux fait l'objet d'une attention toute particulière et l'apparence des troupes n'est pas non plus négligée. Il reste cependant qu'aucun officier ne prendra jamais le risque de s'attirer les foudres d'un des nombreux renégats — talentueux, mais non conventionnels — qui se sont enrôlés à l'époque où l'unique but de la Rébellion était la destruction de l'Empire.

L'usage des sens

Peu importe la quantité d'efforts que vous investirez dans la conception de vos décors, ceux-ci ne prendront vraiment vie que si vous savez en donner aux joueurs une description réaliste. Pour ce faire, il vous faudra garder à l'esprit que les PJ possèdent cinq sens (voire plus, dans le cas de certains extra-terrestres).

Lorsque vous préparerez une description, imaginez que vous êtes au milieu du décor considéré. Décrivez un premier lieu uniquement sur le plan visuel. Pour le suivant, essayez de penser à ce que vos oreilles pourraient percevoir. Poursuivez de cette manière, en faisant alterner détails visuels, auditifs et olfactifs. Et si vous en avez la possibilité, n'hésitez pas à faire intervenir aussi les sens du goût et du toucher.

Vous pouvez aussi commencer vos descriptions en vous intéressant à une odeur ou un son particulièrement important (ex. : l'odeur des algues sur les côtes de Calamari ou le cliquetis des machines d'extraction dans les mines de Kessel). Cela incitera vos joueurs à prêter plus d'attention à l'environnement. Vous pourrez ensuite leur détailler l'aspect de votre décor, en n'oubliant pas de fournir toutes les données sensorielles utiles.

Vue

La vue étant le sens le plus important pour la plupart des gens, vos descriptions devront être essentiellement "visuelles". Pour tirer au mieux parti de

ce sens, il faudra que vous appreniez à mettre en valeur les détails visibles les plus importants et les plus inhabituels de vos décors (en les citant, par exemple, au début de vos descriptifs).

Vous pourrez en outre classer les informations que percevront les PJ en fonction de leur manière d'observer un lieu. Notez d'abord ce qu'ils remarqueront en jetant juste un rapide coup d'œil, puis ce qu'ils verront s'ils font un peu plus attention, et enfin ce qu'ils pourront découvrir s'ils se livrent à une observation approfondie. Ainsi, par exemple, il faudra plus qu'un simple coup d'œil pour qu'un personnage puisse dire combien de tables il y a dans un bar, ce genre de détail n'apparaissant qu'à un observateur attentif. Les PJ qui se contenteront de regards superficiels risqueront de manquer des indices visuels importants, à moins qu'ils ne réussissent de bons jets de *Perception*.

Si vous avez envie de vous amuser, placez les personnages dans une situation où il leur sera impossible de voir : caverne obscure, nébuleuse noire, profondeurs d'un antique vaisseau extraterrestre, etc. Vous pourrez ainsi habituer vos joueurs — et vous-même — à se passer du sens de la vue.

Odorat

Après la vue, l'odorat est certainement le sens auquel vous devrez prêter le plus d'attention dans vos descriptions. Comme une odeur imprègne généralement un lieu, il sera souvent difficile de ne pas la remarquer. Notez, d'ailleurs, que vous disposerez d'un grand choix de qualificatifs très évocateurs pour définir ce que sentiront les PJ : parfumé, délicieux, putride, fétide, rance, etc.

Vous pourrez aussi faire référence à des odeurs que vos joueurs connaissent bien. Par exemple, décrire une chose qui dégage "une odeur d'huile de vidange carbonisée" sera bien plus parlant que de se contenter de dire "ça sent mauvais". Et une planète dont l'atmosphère aura "un léger parfum de cannelle" prendra d'un seul coup une autre dimension...

Ouïe

Les sons peuvent jouer un rôle important dans une description, qu'il s'agisse du proverbial "silence lourd de menaces" qui précède les embuscades ou des trépidations bruyantes caractéristiques des mondes industriels. Comme les odeurs, les sons se remarquent aisément et sont susceptibles de fournir quantité d'informations.

Autant que faire se peut, vous devriez essayer, en cours de partie, de reproduire les bruits dont vous parlez, que ce soit avec votre voix ou avec un enregistrement approprié. Pour en savoir plus sur ce sujet, reportez-vous au Chapitre sept "Accessoires".

Goût

Il est souvent difficile d'introduire une notion de goût dans une description... sauf, bien sûr, quand il est question de nourriture ou de boisson. Néanmoins, vous ne devriez jamais perdre de vue que l'odorat et le goût sont deux sens très proches. D'ailleurs, les odeurs fortes sont souvent

accompagnées d'un goût (ex. : "L'air de l'océan avait un goût salé...").

Toucher

Les personnages devront généralement produire un effort afin d'apprécier la texture d'un objet. N'oubliez cependant pas que le toucher permettra également de percevoir la température ambiante... un aspect important de toute description de lieu.

Le toucher peut être mis à contribution de diverses manières. Ainsi, lorsque vous décrivez un artefact dont la surface paraît lisse, le fait de mentionner qu'il est "visqueux" au toucher changera tout. Vous pouvez aussi faire des comparaisons, par exemple : "Quand tu empoignes l'extrémité du manche, tu sens qu'elle est glacée, comme du métal qui aurait passé de longues heures dans un réfrigérateur." Ce type de description permettra aux joueurs d'avoir une idée précise de ce qu'éprouvent leurs alter ego.

Autres sens

Certaines races extraterrestres possèdent des sens qui leur sont propres. Ainsi, les Gotals peuvent littéralement "voir" les radiations grâce à leur crâne conique, les Verpines sont capables de communiquer par télépathie avec leurs congénères et les Defels perçoivent les ultraviolets. Lorsqu'un PJ sera membre d'une race de ce genre, réfléchissez bien aux conséquences que cela pourra avoir sur vos descriptions, car vous devrez alors lui révéler des informations qui échapperont aux simples Humains.

Facteurs divers

Lorsque vous décrivez physiquement un lieu, vous devez prendre en considération toutes sortes de facteurs. En effet, tout, depuis une simple échoppe d'artisan jusqu'à un continent entier, peut être dépeint en employant des termes similaires, les différences n'intervenant qu'au niveau de l'échelle de la chose considérée.

Il n'est pas idiot de commencer par préciser la température ambiante et "l'atmosphère générale". Mais, en fait, ces détails devront être mentionnés uniquement s'ils ont quelque chose d'inconfortable. Ainsi, un bar "chaud et moite, dont l'air vicié est saturé de fumée" aura tout de suite plus de caractère qu'un établissement aseptisé.

La pesanteur est un autre facteur variable qui doit être pris en compte, surtout quand il est question d'extraterrestres habitués à une gravité différente. Certains lieux possédant en outre des zones conçues spécialement pour des êtres vivant dans des atmosphères non standard, les PJ devront parfois revêtir des masques respiratoires, voire des combinaisons protectrices, avant de s'y aventurer.

N'oubliez pas que les commerces fonctionnent selon des cycles réguliers : ils peuvent ainsi être fermés le jour et ouverts la nuit... ou vice-versa. La clientèle varie parfois en fonction de l'heure ou de la saison. Certains endroits, par exemple, deviennent des sites touristiques à divers moments de

l'année et sont alors beaucoup plus fréquentés qu'en temps normal. De même, certains bars peuvent attirer une clientèle particulière en journée (ex. : des hommes d'affaires) et être fréquentés par une faune bien différente (ex. : étudiants, artistes) une fois la nuit tombée.

Ryloth, le monde natal des Twi'leks, propose un parfait exemple de facteur particulier produisant des effets à un échelon planétaire. En effet, une face de ce monde est toujours tournée vers le soleil, alors que l'autre reste en permanence plongée dans les ténèbres. La face obscure de Ryloth serait totalement inhabitable si elle n'était balayée sans trêve par de formidables vents chauds provenant de la zone éclairée. La nature profondément rusée qu'ont développée les Twi'leks doit sans doute beaucoup au fait qu'ils ont été obligés de vivre dans une nuit perpétuelle et d'endurer de fréquents "orages de chaleur"...

Le degré de technologie peut également avoir son importance pour certains lieux. Dans le cas de cultures relativement primitives, des engins tels que des blasters pourront provoquer l'étonnement — voire l'effroi — de la population. Même sur des planètes civilisées, il pourra y avoir des endroits où blasters, Droïds et véhicules seront inhabituels ou prohibés. De ce fait, ces lieux auront un niveau technologique inférieur.

N'hésitez pas non plus à prévoir des "particularités locales". Ainsi, une planète pourra être réputée pour une bizarrerie naturelle ou certaines festivités organisées par sa population. De même, un bar pourra devoir sa célébrité à un superbe hologramme mobile représentant la galaxie. De tels détails ajouteront de la "couleur" à une description banale.

Anomalies

Maintenant que vous avez défini l'apparence de votre décor, vous pouvez encore lui ajouter une ou deux "anomalies". Des détails incongrus peuvent en effet renforcer considérablement l'intérêt d'un lieu.

Supposons qu'au centre de la grande salle d'un bar louche trône une gracieuse statue qui serait plus à sa place dans l'un des musées d'art des Mondes du Noyau. Que pourrions-nous en déduire ? Le propriétaire de l'établissement a peut-être été, en d'autres temps, un riche collectionneur... À partir d'une "anomalie" (eu égard au reste du décor), il sera ainsi possible de trouver de quoi donner au bar et à son propriétaire une réelle originalité.

Population

Qui sont les habitants de votre décor ? Établissez une liste des PNJ et créatures que les PJ seront susceptibles de rencontrer dans ce lieu. Votre liste devra, autant que possible, regorger d'individualités hautes en couleurs qui passent la majeure partie de leur temps dans les parages (ex. : un jovial propriétaire d'armurerie ou un pilier de bar à la langue bien pendue). Vous aurez également intérêt à détailler les quelques "rencontres"

(ex. : un extraterrestre bagarreur) que feront forcément les personnages.

Vous pourrez également noter si votre décor est fréquenté ou non : est-il en permanence bourré de monde ou est-il rare d'y rencontrer ne serait-ce qu'une seule personne ? Lorsque vous vous attacherez à décrire la population d'un lieu, pensez aussi à indiquer quelles races on peut y côtoyer fréquemment (ex. : Wookiees), en veillant bien à ce que cela influence réellement les joueurs dans la manière dont ils interpréteront leurs personnages (des PJ auront ainsi beaucoup moins tendance à déclencher une bagarre dans un bar rempli de Wookiees, que dans un autre fréquenté par des Jawas).

Enfin, n'oubliez pas de préciser quelles créatures sauvages vivent dans les environs : troupeaux de Tauntauns herbivores, lézards domestiqués gardés dans des cages, etc. Ces animaux pourront parfois devenir des "personnalités" à part entière.

Arrière-plan

En fait "d'arrière-plan", il s'agit en l'occurrence des "tenants et aboutissants" du décor. Il conviendra en effet de détailler son histoire, ainsi que tous les éléments importants qui n'auront pas été abordés dans la description physique.

Ainsi, dans le cas d'un bar, vous pourrez préciser l'identité de ses anciens propriétaires et les événements qui ont émaillé son passé (ex. : si l'établissement en question a pendant un temps servi de "couverture" à un trafic d'épice, il n'y aura rien de surprenant à ce que la police le surveille avec beaucoup d'attention). Que vous conceviez une planète ou un lieu beaucoup plus modeste, il pourra être utile d'expliquer comment votre décor est devenu ce qu'il est aujourd'hui.

Vous pourrez aussi aborder certains points importants : fonctionnement interne, litiges et mésententes pouvant avoir des conséquences, "véritables" propriétaires (ex. : un bar contrôlé en fait par des membres du syndicat du crime de Jabba), etc.

Dans le cas d'un décor à "grande échelle", décrivez comment fonctionne le gouvernement indigène et comment les lois sont appliquées (ex. : la police est d'une scrupuleuse honnêteté et mène la vie dure aux délinquants qui se rendent coupables de tentatives de corruption).

Rien ne vous empêche, en outre, de parler de l'économie locale, de la manière dont les autochtones gagnent leur vie, des raisons expliquant pourquoi une ville est plus riche qu'une autre, etc. Ce genre de réflexions vous aidera par ailleurs à apprécier la valeur de certains biens particuliers (ex. : sur les planètes désertiques l'eau coûtera cher, alors que sur les mondes océaniques les métaux seront très recherchés).

Dans le cas d'un décor "naturel", certains détails qui ne seront pas forcément évidents mériteront aussi d'être précisés. Ainsi, vous pourrez indiquer quel prédateur hante une forêt, même si les PJ ne le rencontrent pas lors de leur première visite. On ne sait jamais, ils pourront avoir ce désagréable privilège lorsqu'ils reviendront...



David Plunkett

Événements

Que va-t-il se passer ici ? Détaillez les rencontres qui seront censées avoir lieu dans votre décor, en précisant la manière dont elles devraient se résoudre et en prévoyant un court descriptif de ce qui se produira si les choses viennent à mal tourner pour les PJ.

En effet, c'est en vous préparant au pire que vous serez en mesure de mieux contrôler les situations en cours de jeu et de faire face aux actions inattendues qu'entreprendront les personnages.

Modifier des décors pendant une partie

Une des premières choses que vous apprendrez en maîtrisant une partie de jeu de rôle, c'est que les joueurs n'agiront pas toujours comme vous vous y attendez. C'est pourquoi il vous faudra être capable de modifier vos décors en cours de jeu, si vous ne voulez pas qu'une aventure s'embourbe.

Ainsi, imaginez que vous ayez préparé un décor de restaurant situé sur Obroa-skai dans lequel les PJ pourront apprendre où se cache IG-88, le Droïd chasseur de primes/tueur qu'ils recherchent. Malheureusement pour vous, les joueurs sont convaincus que leurs alter ego ne pourront obtenir cette information que sur Tatooine et décident donc de les envoyer sur cette planète.

Vous pourriez vous contenter de laisser les personnages faire chou blanc sur Tatooine, mais cela risque d'entraîner à la fois une perte de temps et une bonne dose de frustration pour tous... surtout si vous n'avez rien préparé pour ce monde. Vous pourriez aussi annoncer à vos joueurs qu'ils font fausse route, mais cela serait injuste dans le sens où une telle déclaration reviendrait à limiter les options qui leur sont proposées et remettrait sérieusement en cause le libre arbitre de leurs alter ego.

La solution la plus rapide — et la plus juste — permettant de poursuivre ce scénario dans de bonnes conditions consistera à déménager le restaurant sur Tatooine. De cette façon, l'histoire suivra son cours normal et les PJ seront néanmoins libres de leurs choix.

L'ennui, c'est que le splendide grand restaurant prévu pour Obroa-skai n'est guère adapté à un monde fruste comme Tatooine... Avant que ce décor puisse sembler crédible sous les feux des deux soleils de la planète des sables, il faudra procéder à quelques aménagements.

En effet, pour pouvoir donner une impression de réalisme, un décor doit toujours s'intégrer parfaitement à son environnement. Comme le raffinement du restaurant d'Obroa-skai paraîtrait totalement "déplacé" sur Tatooine, on ne peut pas se borner à le transposer purement et simplement si on veut lui conserver sa vraisemblance. Il va donc falloir réduire la sophistication de son ameublement et la distinction de sa clientèle. Sa décoration pourra ainsi devenir très hétéroclite, afin de refléter le style local, tandis que ses clients seront plus exotiques et grossiers, du fait des mélanges culturels et raciaux qui caractérisent Tatooine.

Tous les déplacements de décors devant être effectués à l'insu des joueurs, personne ne devrait pouvoir soupçonner que le restaurant n'avait, au départ, pas été conçu pour une planète aride.

Derniers préparatifs

Les décors occupent une place importante dans les aventures de *Star Wars*. Mais, si vous possédez un minimum d'imagination créatrice, il vous suffira de vous concentrer sur l'aspect visuel et sur l'ambiance — sans vous empêtrer dans des détails inutiles — pour que des dizaines d'idées de décors vous viennent à l'esprit.

Quoi qu'il en soit, quand vous vous retrouverez pris entre les PNJ, les idées d'intrigues, les équipements et tous les autres ingrédients importants pour la création d'un scénario, vous aurez parfois l'impression de manquer de temps pour régler tous les problèmes qui se posent à vous. Pour augmenter votre efficacité, utilisez la fiche ci-contre pour décrire tous les lieux importants de vos aventures. Et si vous pensez à toujours avoir à portée de main quelques exemplaires vierges de ce formulaire, vous serez en mesure de décrire les décors au fur et à mesure que vous les inventerez. Ainsi, quand vous manquerez de temps pour préparer une partie, vous disposerez d'une réserve de décors prêts à l'emploi.

FICHE DE LIEU

NOM :

Concept suprême :

Type :

Localisation :

Disposition des lieux :

Description physique :

Population :

Arrière-plan :

Événements :

Chapitre Quatre

Personnages non-joueurs

En tant que Maître de Jeu, c'est à vous que revient la responsabilité de "peupler" vos scénarios, une tâche aussi absorbante qu'agréable. Chaque aventure possédera ainsi sa propre saveur et son "casting"... composé exclusivement de personnages créés par vos soins.

Les joueurs n'auront généralement guère de difficultés à interpréter leurs alter ego. Développer et prêter vie à une ou deux individualités distinctes sont des missions dont ils s'acquitteront aisément. Le Maître de Jeu, quant à lui, devra s'occuper de tous les autres protagonistes des aventures. Mais si, de prime abord, cela peut sembler une tâche ardue, il sera possible de la simplifier et de la rendre très gratifiante en employant des techniques appropriées.

Contrôlés par le MJ, les personnages non-joueurs (PNJ) sont les éléments moteurs de beaucoup de scénarios et de la plupart des campagnes.

Enregistrement des personnages non-joueurs

Après quelques parties, le nombre de PNJ que vous aurez créés sera tel qu'il vous sera difficile de vous souvenir de chacun de leurs traits de personnalité et talents. Comme les détails commenceront certainement à s'emmêler dans votre esprit, vous aurez tout intérêt à prendre quelques notes. En effet, si, pour chaque personnage, vous préparez une fiche que vous mettez ensuite régulièrement à jour, vous serez toujours sûr de l'interpréter correctement.

Pour les individualités les moins importantes, utilisez la fiche condensée que vous trouverez à la fin de ce chapitre. Elle sera suffisante, car, la plupart du temps, vous n'aurez besoin de noter que quelques compétences et détails comportementaux pour être en mesure d'endosser rapidement leur personnalité.

Pour les personnages plus importants, servez-vous de la fiche détaillée (également présentée en fin de chapitre). Il vous sera possible d'y reporter beaucoup plus d'indications concernant leur passé, leur caractère, etc. Vous pourrez également ajouter sur cette fiche toutes sortes de détails, au gré des aventures.

Ils peuvent aller du simple soldat rebelle ayant à cœur d'accomplir son devoir, jusqu'au redoutable adversaire qui complotera pour renverser la Nouvelle République et qui harcèlera les PJ pendant plusieurs aventures.

Insuffler vie à de tels personnages et s'arranger pour les rendre "mémorables" constituent sans doute les plus grands plaisirs qu'un MJ puisse retirer du jeu. Lors de leur conception, le critère essentiel à prendre en compte sera leur importance au sein de l'aventure.

S'il s'agit juste de "figurants" (des individus qui ne seront là que pour l'ambiance et la décoration), le processus de création sera très rapide. Souvent, il suffira de déterminer à quoi ils ressembleront et ce qu'ils seront censés faire, avant de leur attribuer une ou deux compétences spécifiques.

S'il s'agit de personnages plus importants — adversaires majeurs, individus avec lesquelles les PJ entretiendront des relations suivies pendant toute une aventure ou qui "tireront les ficelles" de l'intrigue en coulisses — il faudra alors fournir un peu plus d'efforts.

Lorsque vous pénétrez à l'intérieur de la cantina, la première chose que vous remarquez c'est un Wookiee. Immense, hirsute et nauséabond, il se tient debout près de la porte avec un air menaçant. Vous avez certainement tout intérêt à rester à l'écart de cet énorme monstre. Encore quelques pas à l'intérieur du bar, et vous apercevez enfin l'homme que vous êtes venus voir : D'Vorax Brin, le légendaire contrebandier.

Rien qu'en observant l'accoutrement de Brin, vous avez des frissons. Vêtu de pied en cap de cuir noir, ce barbu a l'air prêt à affronter toutes les éventualités. Le holster modifié qui bat sur sa hanche a été spécialement conçu pour lui permettre de dégainer très rapidement ce qui ressemble à un petit blaster-mitrailleur sur lequel aurait été adapté une crosse de pistolet. Ce truc doit faire de sacrés trous quand il touche sa cible ! Vous commencez à vous demander si vous avez vraiment eu raison de venir...

Ce petit texte nous fait découvrir deux PNJ. Le Wookiee, dont il est à peine fait mention, ne nécessitera — à ce stade tout du moins — qu'un minimum de travail de développement. D'Vorax Brin, en

revanche, est un personnage nettement plus important auquel le MJ devra consacrer une plus grande attention.

Le Wookiee et le contrebandier nous serviront d'exemples dans les pages suivantes pour montrer comment il est possible de donner plus de profondeur et de consistance à des PNJ.

Conception des personnages

Pour créer un PNJ, le mieux est encore de commencer par s'intéresser à son passé et à ses origines. Il convient en effet de répondre à quelques questions essentielles avant de définir plus précisément sa personnalité et de se lancer dans le processus de création proprement dit.

Il faut d'abord vous demander quelle place occupera l'individu considéré dans votre campagne. A ce stade, que vous souhaitiez créer un personnage mineur — dont l'unique motivation sera d'aider les joueurs — ou un adversaire majeur, vous devrez toujours préciser clairement sa fonction, tout en lui laissant suffisamment de liberté pour qu'il puisse éventuellement gagner en stature au fil des aventures.

S'agira-t-il d'un bandit de seconde zone — qui s'ingéniera de temps à autre à compliquer l'existence des héros — ou d'un adversaire de grande envergure qui entraînera l'intrigue de votre campagne dans son sillage, à la manière de Dark Vador ou de l'Empereur Palpatine ?

A moins qu'il ne s'agisse d'un PNJ qui — à l'instar de Lando Calrissian ou de Yoda — sera conçu essentiellement pour venir en aide aux PJ pendant une période limitée.

Dans les films, Lando et Vador gagnent progressivement en importance et en maturité. Ainsi, dans *L'Empire Contre-Attaque*, Calrissian n'est au départ qu'un ancien ami de Yan Solo et un escroc indigne de confiance. Sous la pression des événements, Lando est contraint de livrer Yan à l'Empire. Il favorise néanmoins son évasion et décide ensuite de s'allier à la Rébellion. C'est d'ailleurs lui qui mènera l'assaut contre la seconde Étoile de la Mort.

De son côté, Dark Vador qui n'est au départ qu'un être maléfique, cruel et sans scrupules va prendre, petit à petit, une véritable dimension tragique. Jedi déchu, leurré par le Mal, il finira par se tourner à nouveau vers le Côté Lumineux de la Force et se rachètera en sauvant son fils et l'Alliance Rebelle.

Pour définir la fonction d'un PNJ, le plus simple est d'avoir recours au vocabulaire cinématographique :

- Les *figurants* sont des PNJ peu développés. Entrent dans cette catégorie : les adversaires "chair à canon" tels que les soldats de choc impériaux, les soldats rebelles qui participent à la Bataille de Hoth, la plupart des extraterrestres aperçus à la Cantina de Mos Esley.

- Les *personnages secondaires* sont des personnalités mineures qui contribuent réellement au déroulement des aventures et nécessitent donc un développement un peu plus approfondi. Quelques exemples



Mike Jackson

de personnages secondaires : le Grand Moff Tarkin, Lobot, Bib Fortuna.

- Les *personnages principaux* sont des individualités qui jouent un rôle primordial dans une histoire et sont presque aussi importants que les PJ eux-mêmes. De tels personnages ont besoin de caractéristiques complètes, d'une personnalité et d'objectifs bien définis, ainsi que d'un "passé" très détaillé. Quelques exemples : Dark Vador, Obi-Wan Kenobi, Yoda, Lando Calrissian et Jabba le Hutt.

Figurants

Pour les figurants, le développement peut se limiter à l'emploi d'une fiche de personnage standard. On peut aussi se contenter de définir leur race, ainsi que leurs attributs et compétences de base. Une ou deux lignes consacrées à leur comportement habituel permettra de les interpréter sans problème.

La description d'un soldat de choc impérial pourra ainsi prendre la forme d'une simple liste d'attributs, de compétences et d'équipements, accompagnée de quelques notes définissant le rôle qu'il est censé jouer. Comme de tels personnages ne sont que des "figurants", leurs motivations seront très simples : capturer les espions rebelles, maintenir l'ordre dans le palais de Jabba, acheter le landspeeder de Luke au meilleur prix, etc.

Personnages secondaires

Ces personnages réclament plus de travail et de détails. Ils sont en effet plus "individualisés" et possèdent des objectifs qui leur sont propres. Ils ne joueront généralement qu'un rôle mineur dans les scénarios et pourront, soit se distinguer au cours d'une seule scène, soit apparaître à plusieurs

reprises lors d'une aventure, sans jamais accomplir quoi que ce soit de véritablement important.

Lorsque vous concevrez un personnage secondaire, réfléchissez bien à l'impact et au rôle qui seront les siens dans le scénario considéré. Possédera-t-il des compétences de la Force ? Sera-t-il un mercenaire prêt à se vendre au plus offrant ou un pilote prêt à tout pour quitter la planète sur laquelle il se trouve ? De tels individus sont fréquemment employés pour fournir des informations, de l'équipement ou une aide limitée aux PJ. Ils peuvent aussi constituer des "ennemis intermédiaires", situés à mi-chemin entre des soldats standard et des grands méchants autour desquels s'articule l'intrigue d'une aventure. Exemple : l'assistant d'un Grand Moff qui est chargé de tendre un piège aux PJ.

Personnages principaux

Ces personnages prendront réellement une part active dans vos aventures, qu'ils interviennent de façon déterminante dans plusieurs scènes ou qu'ils s'impliquent totalement dans l'action et prennent au moins une décision capitale au cours d'un scénario. Un personnage principal pourra ainsi être l'homme de confiance d'un PJ, prêt à se sacrifier pour sauver la vie de son ami, ou un spécialiste qui parviendra à percer un code de sécurité informatique afin que les PJ puissent s'introduire dans une base secrète de l'Empire. Il est bien évident que les adversaires majeurs des joueurs seront des "personnages principaux" à part entière, une dénomination qui pourra également être méritée par certains individus "neutres". Un contrebandier, par exemple, pourra prétendre à ce titre s'il apparaît à maintes reprises au cours d'une aventure et influence le déroulement de celle-ci... quand bien même il n'aide pas directement les PJ, se contentant de combattre les Impériaux pour des raisons qui n'appartiennent qu'à lui.

Le résumé descriptif

Maintenant que vous savez quelle importance aura votre personnage, il est temps de le "conceptualiser" un peu et de coucher par écrit les informations de base le concernant. Le plus facile pour cela consiste à rédiger un "résumé" — un bref descriptif vous permettant à vous, Maître de Jeu, d'appréhender instantanément ce personnage et donc de l'interpréter.

Le résumé doit contenir tous les renseignements permettant de comprendre qui est votre PNJ : motivations, objectifs, personnalité, histoire, apparence, tics, manières, etc.

Voici quelques exemples de résumés :

- Lennar est un escroc et un homme de main de petite envergure. Cet Humain balafre est un gringalet qui se prend pour un play-boy. En fait, il est repoussant, prétentieux et généralement incompetent.

- Croisez un contrebandier sullustain avec un récupérateur jawa et vous obtiendrez Byun Tenab. Bien

qu'il soit un pilote aguerri et connaisse la plupart des astroports, monter à bord de son vaisseau rempli de débris divers aura de quoi rebuter tout être normal... sauf, peut-être, s'il appartient à la race des Squibs. Attention : quand Byun vous conseille de ne pas fouiner dans son appareil, il vaut mieux l'écouter.

- Le Gouverneur Impérial Defaris Muslo est un individu rusé, cruel et manipulateur. Il déteste l'Alliance Rebelle qu'il rend responsable du décès de sa superbe fille Marna. Ce qu'il ignore, c'est que celle-ci était en fait un agent rebelle et qu'elle est morte entre les "mains" d'un Droïd tortionnaire de l'Empire... Defaris est connu pour avoir élaboré toutes sortes de pièges visant à capturer des espions rebelles. Comble de l'ironie : il ne sait pas que les Renseignements Impériaux, le soupçonnant d'être lui-même à la solde de l'Alliance, ont décidé de le faire abattre.

Construire un résumé descriptif

Maintenant que vous savez à quoi doit ressembler la description résumée d'un personnage, nous allons nous intéresser à tous les détails et informations qui pourront avoir leur utilité...

Présentation

Le fait de connaître le passé et les expériences vécues par un individu permettra de mieux comprendre sa façon de voir les choses. Vient-il d'une petite planète agricole ou d'un monde surpeuplé et hautement évolué où il avait à sa disposition tous les derniers perfectionnements technologiques ? A-t-il eu une enfance heureuse ou n'a-t-il connu qu'une succession de crises ? Ces facteurs donneront une certaine cohérence à la personnalité d'un PNJ.

Il est très important également de s'intéresser à la famille d'un personnage. Ses expériences de jeunesse auront en effet beaucoup contribué à lui forger son sens actuel des valeurs. Il ne fait pas de doute qu'un homme élevé au sein d'une famille soudée et honorable posera sur le monde un regard bien différent de celui d'un orphelin qui a grandi au milieu des pirates.

La connaissance du passé et des origines d'un personnage permettra souvent aussi de mieux comprendre ses motivations. Ainsi, si sa famille a été décimée par l'Empire, il aura de grandes chances de vouloir se venger. De même, un ancien contrebandier qui se retrouve coincé dans un emploi de bureau au sein d'un chantier naval sera certainement prêt à tout pour repartir dans l'espace.

Bien que des renseignements concernant le vécu puissent s'avérer très utiles pour le MJ, il ne sera pas indispensable de détailler complètement le passé de tous les personnages. Quelques grands traits suffiront. Il sera bien assez temps de préciser certaines choses quand le besoin s'en fera sentir.

Quoi qu'il en soit, ces éléments contribueront toujours à donner de la profondeur à une individualité.

Pour preuve, intéressons-nous de nouveau à D'Vorab Brin et au mystérieux Wookiee...

Le Maître de Jeu a fait en sorte qu'un PJ, Stannik Nhaa, un jeune soldat rebelle, soit dans l'obligation de quitter — aussi rapidement que discrètement — la planète sur laquelle il se trouve. Stannik a entendu dire que D'Vorab Brin, le contrebandier, était capable d'emmener n'importe quoi ou n'importe qui en n'importe quel point du secteur... pourvu qu'on y mette le prix.

Le MJ décide que Brin est un Humain d'environ deux mètres de haut, qui possède de longs cheveux châtain et une barbe broussailleuse. Il s'habille toujours en noir ou en rouge sombre et dissimule généralement son visage sous un épais capuchon. Le premier détail qui saute aux yeux quand on le voit, c'est l'énorme blaster qui repose dans l'étrange étui qu'il porte au côté. Arme et étui ayant été manifestement modifiés afin de permettre de dégainer rapidement et de causer le maximum de dommages, ils sont comme deux avertissements adressés à ceux qui pourraient chercher noise au contrebandier. Le MJ décide également que Brin entretient aussi bien des contacts avec la Rébellion qu'avec l'Empire. Il acceptera de travailler pour n'importe lequel des deux camps, si on le paye pour ça. Et s'il se met difficilement en colère, il n'oubliera jamais un affront.

Le Wookiee, qui répond au nom de Gaartatha, a besoin d'aide. Son dernier compagnon a été emmené par un gang d'esclavagistes impériaux jusqu'à une lointaine colonie de travail et lui-même a été à deux doigts de connaître le même sort. Maintenant, malgré son chagrin qu'il noie dans la boisson, il cherche un moyen qui lui permettrait de sauver son infortuné ami. Il a conscience qu'il ne peut rien faire tout seul, mais espère trouver qui voudra bien l'aider dans son entreprise...

Description physique

Pour individualiser un PNJ, le plus simple est encore de lui donner une apparence inhabituelle ou, tout au moins, relativement originale. Lorsque vous décrierez vos personnages, essayez autant que possible d'employer des qualificatifs susceptibles de les mettre en valeur. Ainsi, un individu qui aura "une douce peau sombre et brillante, avec des yeux marron étincelants" sera beaucoup plus intéressant qu'un autre décrit avec des termes plus banals. Les détails que vous fournirez à ce niveau aideront en outre les joueurs à se représenter mentalement à qui ils ont affaire.

Voici certaines des caractéristiques dont vous devrez tenir compte dans vos descriptions : la race (humaine ou autre) ; la couleur de la peau, des cheveux et des yeux ; le poids et la complexion ; les expressions corporelles, etc. Il vous faudra également mentionner les signes particuliers (cicatrices ou tatouages) et tous les autres détails physiques "évidents".

Un autre facteur important est la façon de s'habiller. Les gens que vous croisez aujourd'hui dans la rue n'ont-ils pas tous un style vestimentaire qui leur est propre ? Eh bien, il en ira de même pour

la majorité des personnages de l'univers de *La Guerre des Étoiles*.

Les robes d'Obi-Wan, le blouson débraillé assorti du holster apparent de Yan Solo et les tuniques amples de Luke sont autant d'éléments qui fournissent des indications sur la nature profonde de la personne qui les porte. Arrangez-vous par conséquent pour que vos PNJ ne soient pas tous habillés de la même façon.

Si chaque culture possède des accessoires vestimentaires spécifiques, chaque individu aura souvent à cœur de les modifier en fonction de sa personnalité et de ses goûts. Un bleu de travail maculé de graisse et usé jusqu'à la trame traduira la conscience professionnelle d'un mécanicien spécialisé dans les chasseurs stellaires. À l'inverse, un militaire de carrière montrera son goût de l'ordre en s'assurant que sa tenue est toujours impeccable.

Mais on peut également s'exprimer par le biais des bijoux que l'on porte. Colliers, boucles d'oreilles et bracelets en matériaux rares ou exotiques fourniront souvent des indices sur les expériences vécues par leurs propriétaires.

En plus des vêtements, l'équipement et les biens personnels reflètent par bien des aspects le caractère d'un personnage. Beaucoup de gens, au cours de leurs voyages, finissent un jour ou l'autre par tomber sur un objet qui leur plaît tout particulièrement et qu'ils adoptent comme une sorte "d'emblème". Certains posséderont ainsi des "porte-bonheur" — un morceau de roche vitrifiée, par exemple — qu'ils conserveront en permanence sur eux. D'autres, à l'instar de Boba Fett, pourront arborer d'horribles scalps wookiees afin d'intimider leurs adversaires ou de prouver leur courage et leur talent.

Le sabre-laser, accessoire indispensable du Jedi, témoigne des choix philosophiques de son propriétaire. Yan Solo, quant à lui, emploie son blaster



Mike Jackson

comme un symbole donnant des indications claires sur ses motivations et son tempérament d'homme d'action. Les ornements portés par un personnage sont généralement bien plus révélateurs qu'on ne pourrait le croire...

Personnalité

A ce stade, après avoir donné un passé et un "look" distinctif à votre PNJ, il convient de décider comment il se comportera. Vous devez définir son comportement "général" : a-t-il de la jugeote, est-il un séducteur dans l'âme, est-il ombrageux et introverti ou semble-t-il toujours absorbé dans ses pensées ? Lui donner des traits de personnalité spécifiques — comme la manie de raconter des histoires de très mauvais goût ou de se plaindre sans arrêt — sera un excellent moyen pour qu'il sorte des rangs des PNJ anonymes.

Ensuite, il faudra que vous vous demandiez comment il réagira dans certaines situations. Supporte-t-il bien le stress ou cède-t-il facilement à la panique ? Est-il calme ou profondément bagarreur ? Quand les choses vont mal, en rejette-t-il souvent la faute sur les autres ?

Lorsque vous choisirez une personnalité pour un PNJ, prenez exemple sur des individus réels ou fictifs que vous connaissez. Les personnages gagnent toujours à posséder des caractères complexes et à être parfois imprévisibles dans leurs actions... comme tout le monde. Vous devrez donc tout mettre en œuvre pour que vos "créations" aient de quoi retenir l'attention de vos joueurs.

Pour cela vous pourrez, par exemple, les affliger d'un "maniérisme expressif". Un personnage qui bégaye légèrement, qui possède une voix haut perchée ou un accent particulier sera généralement plus remarquable que quelqu'un qui s'exprime normalement.

Chaque planète étant unique, leurs habitants devraient avoir des accents et des tournures de phrases très caractéristiques. Dans les films, quand ils parlent, les soldats impériaux emploient un ton "distingué" qu'ils tiennent sans doute de leur période de formation suivie dans les Mondes du Noyau. Yan Solo, en bon Corellien qu'il est, s'exprime quant à lui de manière beaucoup moins guindée. Les extraterrestres possèdent, eux aussi, des accents et modes d'expression différenciés — comme Yoda, qui est instantanément reconnaissable rien qu'à sa manière de parler.

Bien sûr, modifier sa voix et ses phrases demande un peu de pratique. Aussi, avant d'avoir recours à cette technique, assurez-vous d'abord que vous maîtrisez parfaitement la voix de votre PNJ afin de ne pas courir le risque de commettre un impair.

Contacts et ressources

Peu de personnages seront des individus isolés. La plupart auront des amis, des parents, des associés et des connaissances diverses qui pourront parfois intervenir au cours d'une aventure.

Dark Vador avait à sa disposition toutes les ressources de l'Empire et ne devait, apparemment, rendre de compte à personne... hormis à Palpatine. Il pouvait ainsi faire appel à des flottes entières dans sa quête visant à faire basculer Luke Skywalker du Côté Obscur de la Force. Le Seigneur Vador a ainsi employé des prototypes de chasseurs TIE spécialement modifiés, des Destroyers Stellaires, ainsi que deux Étoiles de la Mort.

Certains adversaires particulièrement puissants auront également la possibilité d'utiliser toutes sortes de moyens pour arriver à leurs fins. Parmi les plus "sous-estimés" de ces moyens, il convient de citer les autres PNJ qui pourront distraire ou blesser les personnages des joueurs pendant que leurs maîtres se consacreront tout entiers à leurs projets maléfiques.

D'ailleurs, Vador n'avait-il pas des hordes de soldats de choc, de spationautes, de fantassins et de chasseurs de primes à sa botte ? Un "grand méchant" digne de ce nom ne s'exposera, ni ne s'impliquera personnellement dans une aventure, que si ses laquais faillissent à leur tâche. Un bon gestionnaire ne sait-il pas tirer le meilleur parti de ses employés et de ses moyens ?

Attention, cela ne veut pas dire que tous les adversaires importants des PJ devront avoir des flottes stellaires sous leurs ordres. Mais s'ils sont intelligents, ils éviteront toute confrontation directe avec leurs ennemis, à moins qu'ils ne soient convaincus de leur victoire finale ou qu'ils n'aient pas d'autre choix (si, par exemple, les PJ les ont privés de toute alternative).

Beaucoup de Maîtres de Jeu débutants ont tendance à oublier ce principe dans leurs premiers scénarios. Ils conçoivent un grand méchant, puis le jettent aussitôt dans les jambes des personnages. Au lieu de cela, les PJ devraient d'abord avoir à combattre des hommes de main ou déjouer des pièges, sinon leur véritable adversaire n'aura aucune chance de leur résister s'ils forment un groupe d'individus déterminés et bien armés.



Évolution

Lorsque les joueurs seront amenés à rencontrer plusieurs fois les mêmes PNJ au cours d'aventures successives, ils devraient progressivement réaliser que ceux-ci évoluent exactement de la même manière que leurs propres personnages.

Les PNJ ne devraient jamais "stagner". Leurs personnalités, idéaux, objectifs et comportements devront au contraire évoluer et se modifier comme ceux des PJ. Ce genre de choses sera d'autant plus facile si les personnages sont peu développés — si le MJ a toute latitude pour agir, il pourra altérer et construire la personnalité de ces PNJ en fonction des besoins de ses scénarios.

La connaissance de leurs buts à long et à court termes aidera à définir la manière dont ils s'intégreront à l'intrigue et se comporteront à l'égard des PJ.

Quelles peuvent être les motivations d'un soldat rebelle ? Défendre son foyer ? Acquérir gloire et célébrité ? Ou tout simplement amasser un petit pécule en marge des combats ?

Ne risque-t-il pas d'accepter une mission dangereuse uniquement de manière à pouvoir quitter son unité et entrer en contact avec des trafiquants du marché noir ?

Un PNJ pourra se comporter en allié la première fois qu'il rencontrera les PJ, alors qu'il sera en fait un espion qui n'attendra que le moment opportun pour les livrer à l'Empire. Un autre pourra s'être considérablement endetté depuis sa dernière rencontre avec les PJ et être prêt à tout — même à vendre ses amis — pour obtenir l'argent qui lui permettra de satisfaire ses créanciers. Et si un PNJ entend dire que les PJ l'ont trahi, il y aura de grandes chances pour qu'il les évite ou cherche à se venger.

Caractéristiques de jeu

L'étape finale de la création d'un PNJ est très importante, mais le MJ doit néanmoins se rappeler que les caractéristiques qu'il déterminera devront tenir compte du passé du personnage considéré, ainsi que des aptitudes des PJ. Et si les valeurs chiffrées seront utiles au MJ, les joueurs, eux, voudront avant tout rencontrer des personnalités intéressantes. Quoi qu'il en soit, après avoir défini les origines, la personnalité et l'apparence de votre personnage, la détermination de ses caractéristiques constituera la dernière pièce du puzzle.

Lorsque vous concevrez un personnage, gardez toujours à l'esprit les compétences des PJ et les "moyennes" de l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Les méchants devraient être assez bons en combat (ainsi que dans d'autres domaines) pour représenter des adversaires valables pour les joueurs. De même, si un PNJ est censé réparer des vaisseaux, il vaudrait mieux qu'il ait les connaissances requises pour cela...

Les compétences d'un personnage devraient en principe être le reflet de son passé et de ses expériences. Ainsi, ce n'est pas parce qu'un talent vous plaît à vous, Maître de Jeu, que votre PNJ devra le posséder. Sachez faire preuve d'objectivité et d'esprit critique quand vous réfléchirez à sa véritable justification.



Mike Jackson

Une ou deux compétences sortant de l'ordinaire seront également susceptibles "d'enrichir" un personnage. Ainsi, Luke Skywalker, tout Jedi qu'il soit, a des connaissances en agriculture et en réparation de Droïds en plus de savoir se servir d'un sabrelaser ou d'un chasseur stellaire. Il ne peut pas renier ses origines... et celles-ci transparaissent dans ses compétences.

En attribuant des codes élevés à des compétences qui s'opposent exactement à celles des PJ, vous créerez des adversaires qui représenteront un réel défi pour les joueurs. Ces derniers devront en effet réagir autrement que si leurs alter ego étaient confrontés à des individus médiocres et il leur faudra parfois faire appel à des compétences inhabituelles.

Pour reprendre l'exemple de D'Vorax Brin, le MJ a décidé que cet individu rusé et discret saurait employer un *Blaster* et qu'il se serait même spécialisé dans le maniement des *Pistolets Blasters Lourds*. Parmi les autres compétences que Brin serait susceptible d'avoir, citons : *Marchandage*, *Escroquerie*, *Recherche*, *Persuasion*, *Astrogation*, *Transports Spatiaux*, *Illégalité*, *Langages* et *Évaluation*.

L'éclaireur wookiee Gaarthata, de son côté, sera certainement plus à l'aise dans les domaines du *Savoir*, de la *Technique* et de la *Mécanique*. Il possèdera donc *Races Extraterrestres*, *Survie*, *Systèmes Planétaires* et *Astrogation*. Le MJ décide néanmoins qu'il serait bon qu'il possède encore quelques compétences physiques, il lui attribuera donc *Combat à Mains Nues*, *Armes Blanches*, *Blaster* et *Arbalète Wookiee*. Comme Gaarthata est censé être l'allié des PJ pendant un bon bout de temps, le MJ tiendra compte des compétences de ceux-ci lorsqu'il fixera les codes du Wookiee.

Utiliser les fiches

Si vous avez besoin d'un PNJ rapidement, pourquoi ne pas employer les fiches de personnages

présentées à la fin des règles ? Elles pourront en effet vous faire gagner un temps considérable lorsque vous devrez créer sur le champ un groupe de chasseurs de primes ou de contrebandiers.

Si vous avez besoin d'un individu du niveau "personnage joueur", utilisez les attributs indiqués sur la fiche et distribuez autant de dés que vous le jugerez nécessaire entre ses diverses compétences (voir plus loin). S'il vous faut un personnage "moyen", retirez 1D à chaque attribut et attribuez les dés de compétence qui s'imposeront. Ce système permet de créer des PNJ "instantanés" — dans le cas d'extraterrestres, le fait de soustraire 1D pourra parfois faire descendre un attribut en dessous du minimum autorisé pour l'espèce considérée ; cela ne devrait toutefois pas poser trop de problèmes si votre préoccupation première est de gagner du temps. Quoi qu'il en soit, pour des personnages plus détaillés, suivez la procédure expliquée ci-après.

Vous aurez souvent l'impression qu'une fiche ne correspond pas tout à fait à l'individu dont vous auriez besoin pour une aventure donnée. Pourquoi ne pas créer une nouvelle fiche ? Répartissez le nombre de dés d'attributs prévu pour la race concernée, en veillant à respecter les minimums imposés par les règles.

Et, si vous disposez d'un peu de temps, pourquoi ne pas peaufiner votre nouvelle fiche de manière à ce que vos joueurs puissent eux-mêmes l'utiliser ?

Attribution des dés

Lorsque vous distribuerez des dés entre les compétences d'un PNJ, n'oubliez pas de prendre en considération le rôle que vous allez lui assigner. Si c'est un pilote, il devra posséder des compétences adaptées à l'appareil sur lequel il volera. Ses codes-dés devront en outre refléter son propre "niveau" en tant qu'individu (voir section suivante).

Prenez garde à ne pas tomber dans le piège qui consistera à créer des personnages possédant tous les mêmes attributs et compétences. De même que chaque personne que vous êtes amené à rencontrer est différente des autres, les PNJ devront tous avoir leur petite originalité, et cela qu'ils soient pirates, Rebelles, contrebandiers ou capitaines de Destroyers Stellaires impériaux.

Quand vous assignerez des codes aux attributs et compétences d'un personnage, vous pourrez observer deux normes différentes. La première, la "norme de l'univers", vous permettra d'apprécier les talents de votre PNJ en le comparant aux habitants normaux de la galaxie de *La Guerre des Étoiles*. La seconde, la "norme des personnages", est prévue afin que vous puissiez attribuer à votre PNJ des compétences en fonction des difficultés qu'il sera censé poser aux PJ.

Évaluation

Du fait de la flexibilité du système de compétences de *Star Wars* et du nombre d'aptitudes spéciales disponibles, il est impossible de définir des règles strictes permettant "d'équilibrer" les PNJ que vous créerez en fonction des personnages de

vos joueurs. Les compétences, attributs, aptitudes spéciales, pouvoirs de la Force et Points de Personnage étant susceptibles de varier dans de grandes proportions, toute tentative d'évaluation sera forcément approximative.

Voici néanmoins quelques conseils :

- Pour que deux compétences puissent être mises en parallèles, encore faut-il qu'elles soient comparables. Par exemple, si un personnage possède 10D en *Programmation/Réparation d'Ordinateur*, il sera vraiment très doué en informatique, mais cette compétence ne lui servira pas à grand-chose en cas de bagarre. Aussi, si vous créez des individus qui devront avant tout se battre, il vous faudra vous intéresser prioritairement aux compétences utiles en combat. De même, si vous prévoyez qu'ils devront se mesurer aux PJ dans un domaine bien précis (ex. : un acheteur qui emploiera *Marchandage* afin d'empêcher un PJ d'acheter un blaster), concentrez votre attention sur la compétence concernée et celles qui lui sont associées (dans l'exemple précédent, ce pourra être *Escroquerie*, *Illégalité* ou *Intimidation*... si vous estimez que ces compétences peuvent être employées en cours de partie).

- Commencez par compter les dés d'attribut. Ainsi, un personnage qui possédera 2D en *Dextérité*, 3D en *Savoir*, 2D en *Mécanique*, 4D en *Perception*, 3D en *Vigueur* et 3D en *Technique* aura en tout 17 dés.

- Comptez ensuite les dés de compétence en ne tenant compte que des valeurs supérieures aux codes des attributs. Ainsi, si un personnage a 3D en *Dextérité* et 5D en *Blaster*, considérez que la compétence en *Blaster* n'est en fait que de 2D.

- Lorsque vous additionnerez les "+", n'oubliez pas que "+3" équivaut à "1D". Ainsi, lorsqu'un personnage a 3D en *Dextérité*, 4D+1 en *Blaster*, 3D+2 en *Esquive* et 3D+2 en *Arme Blanche*, cela représentera 3D dés d'attribut et 1D+5 dés de compétence. Or, comme "+3" vaut "1D", il faudra considérer que l'individu en question possède en réalité 2D+2 dés de compétence.

- Dans le cas des spécialités, comptabilisez uniquement les valeurs supérieures aux codes des compétences de base. Ainsi, si un personnage a 5D en *Blaster* et une spécialité *Pistolet Blaster* de 8D, ne comptez que 3D pour cette dernière.

- Si, du fait d'une aptitude spéciale, un personnage doit ajouter ou retirer des dés à ses compétences, traitez ceux-ci comme s'il s'agissait de dés "normaux". Exemple : si un individu possède une aptitude spéciale qui lui permet d'ajouter 2D à sa compétence en *Recherche*, cette aptitude sera censé valoir "2D" pour les besoins de votre évaluation.

- Considérez que chaque dé dans une compétence de la Force vaut deux dés de compétence classiques. Cela est dû au fait qu'il existe de nombreux



Mike Jackson

pouvoirs de la Force différents. Ainsi, par exemple, si un Jedi possède 2D en Contrôle, 1D+1 en Sens et 1D+2 en Altération, cela devrait normalement faire un total de 5D... mais comme il s'agit de compétences de la Force, on fera comme si ce total était en fait de 10D.

- Considérez que 5 Points de Personnage équivalent à un dé. Car si ces points permettent d'augmenter une compétence, cet augmentation ne dure jamais qu'un seul round.

- Considérez que chaque Point de Force vaut un dé.

- Vous n'êtes pas obligé de prendre en compte l'équipement d'un personnage, mais si celui-ci peut avoir une importance déterminante, faites-le. Ainsi, dans le cas d'armes "permanentes" (ex. : un fusil blaster qui peut être employé indéfiniment) comptez les dés de dommages comme s'il s'agissait de dés de compétence. Pour les armes "à utilisation unique" (ex. : une grenade), divisez les dommages par cinq.

- Les vaisseaux spatiaux et autres véhicules ne doivent pas être pris en considération.

- Les PJ gagnent des Points de Personnage et de Force en participant à des aventures. Il en ira exactement de même pour les PNJ. Veuillez toutefois noter que l'on gagne des Points de Personnage "en faisant ce que l'on est censé faire", leur nombre pouvant être réduit dans le cas d'actions non dangereuses. Ainsi, un mécanicien de vaisseau spatial, qui aura rarement la possibilité de partir à l'aventure, pourra gagner des points rien qu'en faisant son travail.

La norme de l'univers

Avec cette norme, vous pourrez apprécier la valeur d'un personnage en le comparant aux autres habitants de l'univers de *La Guerre des Étoiles* et en tenant compte de son expérience.

Ce système permet d'évaluer les niveaux de compétence en accord avec les règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*. Utilisez la table ci-dessous :

1D	Niveau inférieur à la moyenne pour un Humain.
2D	Niveau des attributs et de la plupart des compétences d'un Humain moyen.
3D	Niveau moyen de formation pour un Humain.
4D	Niveau moyen d'un professionnel humain.
5D	Aptitude supérieure à la moyenne.
6D	Meilleur spécialiste d'une ville ou d'une région. Seule une personne sur 100 000 possédera une compétence de ce niveau.
7D	Meilleur spécialiste d'un continent. Seule une personne sur 10 000 000 possédera une compétence de ce niveau.
8D	Meilleur spécialiste d'une planète. Seule une personne sur 100 000 000 possédera une compétence de ce niveau.
9D	Meilleur spécialiste des systèmes alentour. Seule une personne sur un milliard possédera une compétence de ce niveau.
10D	Meilleur spécialiste d'un secteur.
12D	Meilleur spécialiste d'une région galactique.
14D+	Meilleur spécialiste de la galaxie.

Niveaux des personnages

En employant la "norme de l'univers" et les repères proposés ci-dessous, il vous sera possible d'estimer le niveau relatif de n'importe quel personnage. Veuillez noter que les totaux indiqués sont censés inclure tous les dés d'attribut, de compétence, ainsi que ceux représentant les aptitudes spéciales, les Points de Force et de Personnage.

Commun des mortels : Un total inférieur ou égal à 20D correspond à un personnage très moyen qui n'aura vécu, au grand maximum, qu'une ou deux aventures dans toute sa vie.

Novice : Un total inférieur ou égal à 35D correspond à un personnage qui est à peine supérieur à la moyenne et dont les attributs n'ont absolument rien d'exceptionnel (aux alentours de 12D). Les PJ débutants — avec leurs 18D d'attribut, 7D de compétence et 1D de Point de Force (soit un total de 26D) — se rangent dans cette catégorie.

Vétéran : Un total compris entre 36 et 75D correspond à quelqu'un d'un peu plus aguerri qu'un novice. Ce genre de personnage a de grandes chances d'être très doué dans certaines compétences importantes... et beaucoup moins dans d'autres.

Supérieur : Un total compris entre 76 et 150D correspond à un individu qui a beaucoup roulé sa bosse au cours de sa vie et qui représente un redoutable adversaire pour les PJ.

Maître : Un total supérieur à 150D correspond à un personnage qui a atteint un degré de maîtrise presque incroyable dans son domaine. Cette catégorie est

Niveaux et types de personnages

Le "type" d'un personnage (figurant, personnage secondaire ou personnage principal) est-il directement lié à son "niveau" ?

Eh bien, ça dépend...

Ainsi, par exemple, la plupart des figurants seront des personnages "communs des mortels" ou "novices". Il arrivera toutefois qu'un individu n'ait qu'un rôle de figurant — et n'apparaisse qu'un court instant dans une aventure — alors même qu'il sera très expérimenté. Ce PNJ sera important... *mais pas pour l'aventure en cours.*

Ce paradoxe provient du fait que le système d'évaluation a été conçu afin de comparer un individu donné aux autres habitants de l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Il sera néanmoins tout à fait possible que les PJ rencontrent un redoutable chasseur de primes — doté de compétences très élevées — alors que celui-ci n'aura qu'un rôle secondaire dans l'aventure en cours.

Les indications que nous vous présentons ici ne sont... qu'indicatives. Vous pourrez donc les modifier en fonction de vos besoins.

réservée à des individus ayant des capacités comparables à celles de Luke Skywalker, Yan Solo ou Dark Vador.

La norme des personnages

Ce système d'évaluation a été conçu afin de permettre une meilleure adaptation des PNJ en fonction des aptitudes des PJ. Pour de meilleurs résultats, les compétences qui seront employées dans une scène donnée — qu'elle soit centrée autour d'un combat, d'une simple discussion, d'une démonstration de savoir, d'un exercice de pilotage ou de l'emploi de notions techniques — devront être comparées directement les unes aux autres afin de permettre un meilleur équilibre.

Soustrayez les codes des PJ à ceux des PNJ, puis consultez le tableau ci-dessous. Si vous voulez comparer des groupes de personnages, utilisez la colonne "Total de dés" (après avoir fait le total des dés de compétence de chaque groupe, avant de soustraire le total des PJ à celui des PNJ). Si vous souhaitez comparer des compétences deux à deux, reportez-vous à la colonne "Compétence spécifique".

Défi proposé par les PNJ	Total de dés	Compétence spécifique
Aucun	-15D ou pire	-3D ou pire
Mineur	-5D à -14D	-2D
Moyen	-4D à +4D	-1D à +1D
Sérieux	+5D à +14D	+2D
Majeur	+15D ou plus	+3D ou plus

Développement des compétences

Lorsqu'un PNJ participera à des aventures, il sera normal de lui attribuer des Points de Personnage et de Force, exactement de la même manière que pour les PJ. Ainsi, ce personnage sera tout naturellement en mesure d'acquiescer de nouvelles compétences et d'améliorer celles qu'il possède déjà.

Bien évidemment, il ne faudra pas oublier que les PJ seront généralement impliqués dans des situations bien plus périlleuses que celles auxquelles prendront part les PNJ... ce qui leur vaudra de gagner nettement plus de Points de Personnage.

Interpréter des PNJ

Maintenant que vos personnages sont prêts, il va falloir que vous leur insuffliez vie pendant vos parties. Le Maître de Jeu a en effet la responsabilité d'incarner des dizaines, voire — dans le cas d'une longue campagne — des centaines d'individus différents. Vous aurez donc tout intérêt à tenir un fichier de vos PNJ.

Pour vos interprétations, vous devrez vous inspirer des indications concernant l'attitude, le comportement et les convictions que vous aurez notées dans vos résumés descriptifs. C'est à vous qu'il reviendra, en effet, de les traduire en gestes et en mots.

Pour commencer, déterminez l'attitude et l'aspect général de votre PNJ. Est-il menaçant et silencieux, jovial et communicatif, généreux à l'excès, déterminé mais néanmoins compréhensif, ou haineux et vindicatif ?

Yan Solo, lorsqu'on le voit pour la première fois à la Cantina de Mos Esley, apparaît d'abord comme un habile contrebandier prêt à tout pour empocher quelques crédits. Néanmoins, à la fin du *Retour du Jedi*, il se comporte en véritable combattant de la liberté. Dark Vador, quant à lui, est aussi déterminé qu'implacable, et ne supporte pas que l'on puisse se mettre en travers de son chemin.

Essayez, autant que vous le pourrez, d'incarner "pleinement" vos personnages. En adoptant à chaque fois une voix et un accent différents, vous leur donnerez une identité propre et les rendrez plus "marquants". Et quand vous les présenterez à vos joueurs, sachez tirer profit de tous les moyens qui sont à votre disposition : expressions corporelles, gestuelle, tics de langage, expressions du visage, etc.

Évitez les attitudes stéréotypées : un barman ne sera pas forcément toujours sympathique et jovial, surtout s'il vit dans un quartier sinistre. Quel que soit le personnage que vous interprétez, n'oubliez pas que son comportement sera forcément affecté par son environnement et l'atmosphère qui y règne.

En tant que Maître de Jeu, profitez de la chance qui vous sera offerte de reprendre tous les rôles que vous avez appréciés sur le grand écran. Vous aurez enfin l'opportunité de briller devant vos amis en leur faisant une démonstration de vos qualités d'acteur. Et, surtout, n'accordez pas trop d'importance aux critiques qui vous seront adressées.

Un jour ou l'autre, vos joueurs finiront par se remémorer un scénario qu'ils auront adoré à cause d'un PNJ que vous aurez créé et "étoffé". N'oubliez pas, alors, que ce personnage n'aurait certainement pas retenu leur attention si vous n'aviez pas su lui donner toute sa dimension...

Pour améliorer vos interprétations, variez toujours la façon dont vous vous exprimerez. Donnez à vos PNJ un accent particulier, un léger bégaiement, un zéaiement ou tout autre petit problème d'expression. Gardez à l'esprit que chaque région et chaque planète doit posséder un accent qui leur soit propre.

Vous pourrez aussi éviter les contractions de mots. Ainsi, par exemple, au lieu de dire "c'est pas", dites "ce n'est pas". Ce genre de détail confèrera un côté plus rigoureux à un personnage. Il suffira parfois d'inverser ou "d'oublier" certains mots dans vos phrases pour développer un mode d'expression tout à fait pittoresque.

Pensez aussi aux divers tics et signes distinctifs dont pourront être affligés vos PNJ, ils les rendront plus réalistes et crédibles. Un personnage pourra ainsi cligner sans arrêt des yeux, tordre ses mains dès qu'il sera nerveux, boitiller, etc.

Si vous pouvez réellement "jouer" certains traits caractéristiques de vos PNJ, vous devrez pour d'autres vous contenter de simples descriptions : cicatrices, prothèses cybernétiques, membres amputés, etc. En prêtant attention à tous ces détails, vous aurez la possibilité de révéler beaucoup de choses sur le passé et la personnalité de vos personnages.

Enregistrement et expérience

Au fil des apparitions qu'un PNJ fera dans vos scénarios, vous éprouverez certainement le besoin



Mike Jackson

De l'utilité des alliés

Donner des alliés aux PJ pour le temps d'une aventure pourra parfois poser quelques problèmes. Car, si d'un côté cela permet aux PJ de bénéficier d'un soutien, tant intellectuel que physique, qui s'avérera souvent fort utile, d'un autre, vous serez obligé de vous arranger pour que vos PNJ ne soient jamais *trop bons*. Vos joueurs ne devront jamais avoir l'impression que leurs alter ego sont inférieurs à ces personnages en quoi que ce soit. Il vous faudra donc leur donner des compétences complémentaires de celles des PJ et veiller à ce qu'ils n'entrent jamais en compétition directe avec ceux-ci. De tels alliés pourront néanmoins procurer beaucoup de plaisir à vos joueurs, tout en constituant une source presque illimitée d'idées d'aventures.

Une bonne méthode pour lancer un scénario consistera en outre à faire appel à un PNJ qui révélera des informations cruciales ou relatera un événement important. Si ce personnage est un familier que les PJ rencontrent régulièrement, ils n'auront pas la désagréable sensation d'être contraints de partir à l'aventure. Cela leur évitera également d'avoir à apprendre d'un officier rebelle de haut rang — aussi anonyme qu'anodin — qu'ils sont censés se rendre de toute urgence dans un secteur reculé de la galaxie. En effet, il y aura fort à parier qu'ils renâcleront moins à partir s'ils sont informés de leur mission par un PNJ qu'ils connaissent bien.

d'ajouter des renseignements sur sa fiche. Chaque fois que vous interprétez ce personnage, il faudra placer cette fiche devant vous afin que vous puissiez la consulter à tout instant. Pensez alors à fixer une petite feuille de papier à celle-ci, de manière à pouvoir y noter tous les événements importants, expressions typiques ("Ça ne me dit rien qui vaille", par exemple), nouveaux traits de personnalité et autres détails qui pourront influencer en cours de jeu sur votre interprétation. Une fois l'aventure achevée, il ne vous restera plus qu'à compiler les notes que vous aurez prises en cours de partie et décider lesquelles méritent d'être reportées définitivement sur la fiche du PNJ concerné.

Vous pourrez, par exemple, indiquer comment il se comporte avec les différents PJ (pensez à Yan Solo qui ne supportait pas Z-6PO et traitait Luke Skywalker comme un frère cadet ; ce genre de choses mérite d'être noté). Votre PNJ s'est-il lié d'amitié avec un PJ ou a-t-il traversé une épreuve mémorable en sa compagnie ? En mêlant son destin à celui des alter ego des joueurs, il gagnera énormément en crédibilité et en réalisme, aussi n'hésitez pas à échanger des souvenirs avec vos amis. Cela vous permettra par ailleurs d'apprendre quel genre d'individu a leur préférence.

Prenez bonne note des actions auxquelles participeront vos personnages, ainsi que de la façon dont

ils se comporteront en ces occasions. En ce qui concerne les "méchants", vous aurez tout intérêt à savoir également à qui ils voueront une haine particulière. Un adversaire intelligent n'oubliera jamais ceux qui lui auront causé du tort en contrecarrant ses projets... et il cherchera souvent à se venger. Inutile de préciser qu'il ne commettra pas deux fois les mêmes erreurs.

Vous pourrez aussi mentionner des "aventures non-jouées" sur les fiches. Car si les PJ passent leur temps à sauver la galaxie, il y a fort à parier que, pendant ce temps-là, vos PNJ ne se tourneront pas les pouces. Les péripéties de leur existence seront alors susceptibles de les affecter tant au niveau des caractéristiques de jeu que du comportement de tous les jours (par exemple, un personnage pourchassé par des chasseurs de primes se montrera certainement beaucoup plus discret dès lors que sa tête sera mise à prix... pensez à intégrer de tels paramètres à vos parties).

Notez également les équipements spéciaux ou les moyens particuliers dont disposent vos personnages, qu'il s'agisse d'un pistolet blaster lourd bricolé... ou d'un Destroyer Stellaire. Tous les détails auront leur importance et vous serez surpris de découvrir, avec le temps, comme il est facile d'oublier certaines choses.

La fiche de personnage détaillée vous offrira en outre la possibilité de réintroduire aisément dans votre campagne des PNJ que vous aurez temporairement laissés sur la touche. Vous verrez qu'il suffit parfois de compiler vos personnages "archivés" pour que des idées de scénarios vous viennent spontanément à l'esprit.

Ainsi, par exemple, si vous êtes à court d'idées, le fait de tomber sur la fiche d'un contrebandier qui a un jour sauvé la mise des PJ en leur permettant de quitter une planète où ils n'étaient plus en odeur de sainteté, pourra vous amener à vous poser quelques questions... Qu'est-il devenu ? Est-ce que l'Empire lui a finalement mis la main dessus et l'a envoyé croupir en prison ? S'est-il finalement décidé à se ranger et à créer cette petite compagnie de transports dont il parlait souvent ? Est-il toujours contrebandier et accepterait-il encore de venir en aide aux PJ ? A-t-il des ennuis dont les PJ pourraient le sortir ? Un large éventail de possibilités naîtra dans votre esprit lorsque vous passerez en revue vos fiches et réfléchirez à ce qui aura pu arriver à tous vos anciens PNJ...

La moindre idée que vous aurez alors pourra devenir le point de départ d'une nouvelle aventure : raid audacieux sur une planète-prison impériale, soutien apporté à une compagnie de transports menacée par les ambitions démesurées de l'Empire, etc.

Enfin, n'oubliez pas que vos vieilles fiches, si elles sont bien détaillées, vous permettront de disposer d'une réserve de personnages que vous pourrez injecter instantanément dans une partie si vous en éprouvez le besoin. Il suffira souvent de changer un nom et de modifier quelques détails pour donner rapidement naissance à un individu original.



Paul Daly

Vous devrez accorder à vos personnages autant d'attention et de soin que les joueurs en accordent aux leurs. Prenez le temps d'imaginer un vécu intéressant pour tous vos PNJ et tenez compte des remarques de vos amis lorsque vous en créez de nouveaux. Après tout, ce sont eux qui auront à côtoyer — voire à combattre — vos "créations" et ils pourront vous donner des idées que vous n'auriez pas eu sans eux.

Le figurant : un garde gamorréen

Voici le genre de personnage qui n'apparaîtra que dans une seule scène d'une aventure et ne jouira que d'une liberté d'action très limitée.

Garde gamorréen. Toutes les caractéristiques sont à 2D, sauf : *Dextérité* 3D, *Arme Blanche : Vibro-hache* 4D+1, *Parade Arme Blanche* 3D, *Vigueur* 4D. Déplacement : 8. Vibro-hache (dommages VIG+3D+1).

Le personnage secondaire : un mécanicien sullustain

Ce personnage pourra participer à plusieurs scènes et avoir des relations plus approfondies avec les PJ.

■ Sulahb

Type : mécanicien sullustain

DEXTÉRITÉ 1D

Blaster 2D, Esquive 3D

SAVOIR 2D

Évaluation 3D

MÉCANIQUE 2D

Transports Spatiaux 2D+2

PERCEPTION 2D

Marchandage 3D+1

VIGUEUR 1D+1

TECHNIQUE 3D+2

Réparation de Droïd 4D, Réparation de Transports Spatiaux 6D

Aptitudes spéciales :

Sens Améliorés : les Sullustains jouissent d'une très bonne vue et d'une excellente ouïe. Ajoutez 2D à leurs tirages de *Perception* ou de *Recherche* quand la lumière est faible.*

Sens de l'Orientation : une fois qu'un Sullustain a visité un endroit, il n'oublie ensuite jamais comment s'y rendre. Ajoutez 1D aux tirages de *Astrogation* quand la destination est un lieu où il s'est déjà rendu.*

*Pour de plus amples informations, voir page 136 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*.

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Résumé descriptif : Sulahb est le mécanicien sullustain qui s'occupe de l'entretien du vaisseau des PJ. Calme et énergique, il se montre toujours très méticuleux dans son travail.

Sulahb est le type même du PNJ qui pourra être employé au début ou à la fin de n'importe quelle aventure. Après s'être extrait des entrailles du vaisseau des PJ, il expliquera ce qu'il a été contraint de réparer, montrera une pièce endommagée qu'il aura découverte au hasard de ses inspections et encouragera les personnages à traiter leur appareil — et eux-mêmes — avec un peu plus de considération.

Le personnage principal : un sénateur de la République

Les PJ pourront entretenir des relations suivies avec un tel PNJ, à moins qu'ils ne viennent à apprendre son existence par le biais de rumeurs ou de ragots.

■ Kare Fontin

Type : vieux sénateur

DEXTÉRITÉ 1D

SAVOIR 4D

Bureaucratie 12D, Cultures 8D, Langages 10D, Races Extraterrestres 9D, Volonté 10D

MÉCANIQUE 3D

Astrogation 4D+2

PERCEPTION 4D

Commandement 10D, Dissimulation 7D, Escroquerie 12D, Marchandage 10D, Persuasion 8D, Recherche 7D

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 1D

Programmation de Droïd 3D, Sécurité 4D

Points de Force : 3

Points de Personnage : 16

Déplacement : 8

Résumé descriptif : Kare Fontin est un homme très âgé qui fut jadis sénateur de la Vieille République. Il a bien plus de 100 ans, mais si son corps est devenu plus frêle avec le temps et s'il est un peu dur d'oreille maintenant, son esprit, lui, a conservé toute son agilité.

Ce PNJ peut être employé de diverses manières. La première fois qu'ils le rencontreront, les PJ pourront ainsi avoir à l'escorter de Coruscant à Beta Olikark (parce qu'il sera employé comme diplomate par la Nouvelle République).

Et si Fontin s'entend bien avec eux, il pourra faire de nouveau appel à ceux-ci quand il aura besoin d'être escorté dans ses déplacements diplomatiques. Les PJ disposeront de cette manière d'un ami puissant au sein du gouvernement de la République, ce qui pourra parfois leur être très utile.

FICHE DE PERSONNAGE

Nom : _____

Équipement : _____

Type : _____

DEXTÉRITÉ _____ D

SAVOIR _____ D

MÉCANIQUE _____ D

PERCEPTION _____ D

VIGUEUR _____ D

TECHNIQUE _____ D

Aptitudes spéciales : _____

Sensibilité à la Force :

Oui Non

Points de Force : _____

Points du Côté Obscur : _____

Points de Personnage : _____

Déplacement : _____

Résumé descriptif : _____

FICHE DE PERSONNAGE

Nom : _____

Équipement : _____

Type : _____

DEXTÉRITÉ _____ D

SAVOIR _____ D

MÉCANIQUE _____ D

PERCEPTION _____ D

VIGUEUR _____ D

TECHNIQUE _____ D

Aptitudes spéciales : _____

Sensibilité à la Force :

Oui Non

Points de Force : _____

Points du Côté Obscur : _____

Points de Personnage : _____

Déplacement : _____

Résumé descriptif : _____

FICHE DE PERSONNAGE

Nom : _____

Type : _____

DEXTÉRITÉ _____ D

SAVOIR _____ D

MÉCANIQUE _____ D

PERCEPTION _____ D

VIGUEUR _____ D

TECHNIQUE _____ D

Sensibilité à la Force : Oui Non

Points de Force : _____

Points du Côté Obscur : _____

Points de Personnage : _____

Déplacement : _____

Aptitudes spéciales : _____

Équipement : _____

Résumé descriptif : _____

Empty rectangular box for character notes or additional information.

Passé : _____

Description physique : _____

Personnalité : _____

Objectifs : _____

Citations : _____

Chapitre Cinq

Rencontres

Les péripéties — appelées aussi “rencontres” (parce qu’elles impliquent généralement une confrontation) — occupent une place très importante dans les parties de jeu de rôle. Qu’elles aient pour thème un combat contre des créatures extraterrestres, une âpre négociation avec un marchand d’armes ou une ultime confrontation avec un redoutable adversaire, c’est grâce à elles que progressent les aventures de *Star Wars*.

Vos premières péripéties

Les Maîtres de Jeu débutants sont parfois tentés de concevoir dès le départ des péripéties complexes et très détaillées. Bien qu’elle parte d’un bon sentiment, cette attitude génère plus souvent de la frustration que de l’amusement. En tant que novice, vous devriez dans un premier temps vous limiter à des péripéties simples, car il n’est pas si facile que cela de développer des événements à petite échelle qui soient à la fois intéressants et palpitants. Il sera largement temps, une fois que vous aurez acquis un peu d’expérience, de vous essayer à la conception de péripéties plus complexes.

Dans le cas de situations pouvant être résolues par une négociation — et non par un emploi de compétence ou un combat — essayez de vous arranger pour que les PJ n’aient à discuter qu’avec un seul PNJ. Cela vous permettra de vous concentrer entièrement sur le personnage en question, en vous évitant d’avoir sans cesse à assumer des personnalités différentes.

Ce n’est qu’une fois que vous aurez acquis un peu d’expérience dans l’interprétation de plusieurs PNJ, après quelques aventures, que vous pourrez envisager des rencontres plurilatérales. Au début, sachez néanmoins vous limiter à un seul personnage... il y gagnera en réalisme.

Ce principe souffre toutefois d’une exception. En cas de combat, en effet, vous n’aurez pas trop à vous préoccuper du nombre des adversaires que vous opposerez aux PJ, car ceux-ci n’auront pas besoin d’être aussi développés que des individus impliqués dans une discussion. Pendant un affrontement, les interactions seront généralement rares, les combattants étant trop occupés à se tirer les uns sur les autres.

Vous pourrez même alors considérer que vos PNJ forment un seul groupe indivisible. Pour les combats, il sera même souhaitable que vous conceviez des groupes homogènes : gangs de délinquants, escouades de soldats de choc, etc. Ainsi, vous pourrez assigner les mêmes priorités à tous vos personnages, sans avoir à vous inquiéter des réactions de chacun. Quand vous déciderez une chose pour un membre du groupe, votre décision pourra éventuellement s’appliquer aux autres également.

Ne composez pas de groupes hétéroclites. Si vous réunissez, par exemple, un gangster, un chasseur de primes, un soldat de choc et un Gamorréen, chacun sera susceptible de réagir d’une manière différente aux situations qui se présenteront. Ainsi, le gangster prendra la fuite s’il rencontre la moindre résistance ; le chasseur de primes battra, lui aussi, en retraite s’il estime que les choses deviennent trop dangereuses, mais il tentera certainement alors de contourner discrètement ses adversaires afin de les surprendre par l’arrière ; le soldat de choc, lui, abandonnera le combat seulement s’il en reçoit l’ordre ; et le Gamorréen, pour sa part, ne se sentira satisfait qu’une fois qu’il aura dévasté les alentours. Avec ce genre de groupe, vous perdriez tellement de temps à réfléchir aux réactions de chacun des membres... que vos péripéties en deviendraient interminables.

Personnages “récurrents”

Avec un peu de pratique, vous arriverez rapidement à changer de personnalité aussi vite que vous changerez de PNJ. Ce genre de chose risque cependant de vous poser quelques problèmes dans les premiers temps. Toutefois, si vous employez des “personnages récurrents” (qui surviendront régulièrement dans vos parties), vous apprendrez sans peine à surmonter vos difficultés.

En effet, de la même façon que les joueurs se familiarisent progressivement avec leurs alter ego au fil des parties, vous apprendrez à mieux connaître vos PNJ en les faisant intervenir dans plusieurs péripéties successives. Chaque fois que vous les réutiliserez, vous découvrirez alors de nouveaux aspects de leur personnalité fictive.

Certains PNJ peuvent être qualifiés de “génériques”. Ils font partie d’un groupe particulier et ne possèdent qu’une faible autonomie. Les soldats de

choc relèvent de cette catégorie : ils se ressemblent tous, se comportent tous de la même façon et réagissent toujours de manière identique. Lorsque vous emploierez un tel personnage dans une péripétie, rien ne vous empêchera de le considérer comme le frère jumeau des soldats de choc que les PJ auront déjà affrontés.

Un bandit "classique" pourrait constituer un autre exemple de personnage de ce genre. Car s'il en existe de toutes sortes, tailles et races, leur "attitude", elle, ne change jamais. C'est pourquoi, chaque fois que vos PJ auront affaire à un individu entrant dans cette catégorie, vous pourrez en profiter pour affiner son comportement en vous inspirant des autres bandits que vous aurez déjà interprétés.

En fait, bon nombre de PNJ pourront être utilisés plusieurs fois. Après tout, rien ne vous impose de ne les employer qu'une seule fois ! Certains — un Ewok amical ou un gosse des rues, par exemple — seront susceptibles de coller aux basques des PJ pendant toute la durée d'une aventure... profitant de chaque instant de répit pour agacer leurs compagnons. D'autres (ex. : un officier impérial qui a enlevé les familles des PJ ou un caïd de la pègre auquel ceux-ci doivent une grosse somme d'argent) pourront faire une apparition en début de scénario, pour ne revenir ensuite qu'au moment de la scène finale. Divers PNJ pourront intervenir dans plusieurs aventures différentes. Ainsi, la première fois qu'un officier rebelle remettra aux PJ un ordre de mission, il ne se distinguera guère des innombrables autres anonymes qui vivent dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Mais, les joueurs finiront sans doute par éprouver une certaine sympathie à son égard, si vous l'employez plusieurs fois en vous arrangeant pour révéler sa véritable nature de révolutionnaire invétéré, de patron exigeant, etc. Progressivement, votre officier deviendra une *personne* à part entière.

Multiplicité des personnages

Une fois que vous aurez pris l'habitude de changer de personnalité à chaque rencontre, vous devriez essayer d'interpréter simultanément plusieurs PNJ afin d'ajouter un peu de difficulté à certaines scènes. Pour compliquer encore les choses, vous pourrez même essayer d'incarner des personnages qui seront en conflit l'un avec l'autre et ne cesseront de se quereller. Pensez alors à vous inspirer du célèbre duo Z-6PO/D2-R2 et arrangez-vous pour que vos "chamailleurs" n'arrêtent pas de se lancer des piques dès l'instant où ils ne discuteront pas avec les PJ.

Préparer des péripéties

Une péripétie présentera toujours plusieurs aspects que vous devrez prendre en considération avant de commencer à jouer.

Le personnage principal

Quel sera le personnage auquel les PJ auront essentiellement affaire ? Rédigez une brève description de cet individu, en n'oubliant pas de préciser sa race, son apparence, ses attributs, ses

principales compétences (ou, tout du moins, celles dont vous pensez qu'elles pourront être utiles dans le cadre de la péripétie), ainsi que l'équipement à sa disposition.

Cette description n'aura pas besoin d'être très détaillée, si vous n'envisagez pas de faire de ce PNJ un "habitué" de vos aventures ; il suffira qu'elle permette de se faire une bonne idée de qui il est.

Veillez en outre à ce que vos PNJ soient toujours bien conçus. Le réalisme est un facteur primordial dans toutes les péripéties — et notamment celles nécessitant une négociation. Les PJ perdront toute consistance si leurs adversaires sont insignifiants, vides et artificiels. Des PNJ "vivants" et passionnants, en revanche, pousseront les joueurs à s'investir plus dans leurs alter ego.

Les PNJ pourront se révéler particulièrement utiles lorsqu'il faudra remettre les PJ sur le droit chemin. Si ces derniers n'ont pas l'éclair d'inspiration qui pourrait leur permettre de trouver le fin mot d'une énigme, un de vos personnages pourra toujours venir à leur secours. Mais, attention : en tant que Maître de Jeu, vous ne devrez jamais ambitionner de devenir une sorte de "chef" ; c'est à vos joueurs qu'il reviendra toujours de prendre les décisions importantes en cours de partie. Le rôle d'un PNJ devrait en principe se limiter à celui de simple conseiller... il sera très rare qu'il résolve directement les problèmes.

Ce sujet est abordé plus en détails dans le Chapitre quatre, "Personnages non-joueurs".

Objectifs

Quel sera le but poursuivi par le personnage principal ? Voudra-t-il que les PJ lui donnent de l'argent ? Exprimera-t-il le souhait de leur confier un travail ? Cherchera-t-il à les vendre, contre une bonne somme, à l'Empire ou à un seigneur du crime ? Ne souhaitera-t-il pas, tout simplement, qu'on le laisse tranquille ? Il sera également envisageable que ce PNJ n'ait aucun but défini, eu égard aux PJ. S'il se contente de faire la tournée des bars, ceux-ci représenteront le cadet de ses soucis... tant qu'ils ne l'offenseront pas, ne l'amuseront pas, ne le flatteront pas ou n'attireront pas son attention d'une manière quelconque.

Si vous ignorez ce que désire le personnage principal d'une péripétie, vous n'aurez aucun moyen de savoir comment il pourra réagir aux actes des PJ.

Aussi, lorsque vous concevrez un PNJ, n'oubliez jamais de déterminer ses ambitions, à court et à long termes. Si vous vous attachez à préciser ce genre de détail, il ne vous sera ensuite pas difficile d'estimer quel comportement ce personnage sera susceptible d'adopter dans une péripétie.

Localisation

Où se produira la péripétie ? Il vous faudra préparer un décor à la fois crédible et intéressant pour chaque péripétie. Après tout, une grande part du charme de la série *La Guerre des Étoiles* provient des visions de mondes exotiques et de lieux étranges dont sont émaillés les films. Il vous faudra cependant veiller à ce que vos décors paraissent "réels" à vos joueurs... ils devront en effet avoir la

conviction qu'un tel lieu pourrait bien exister dans l'univers de *La Guerre des Étoiles* et qu'il ne s'agit pas seulement d'un assemblage de carton-pâte. Si votre décor n'est pas réaliste, vos joueurs n'agiront pas de façon réaliste. Ils ne s'investiront pas totalement dans leurs personnages et garderont toujours une certaine retenue.

Dans le cas d'un combat, le décor sera important pour d'autres raisons. En effet, l'ambiance ne sera alors que secondaire, ce qui comptera aux yeux des joueurs, ce sera la disposition des lieux. Dans un affrontement, la tactique adoptée par chacun des camps en présence pourra conduire, soit à la victoire, soit à la défaite. Il sera donc normal que vos joueurs veuillent savoir exactement comment est conçu le terrain sur lequel leurs alter ego vont devoir se battre. C'est pourquoi, chaque fois que vous prévoirez un combat, il sera bon que vous prépariez un plan — même rudimentaire — afin de préciser à quoi ressemble votre décor et vous devrez réfléchir — avant même de jouer — à la manière dont les adversaires pourront tirer avantage des caractères spécifiques de votre création.

Pour plus de précisions à ce propos, reportez-vous au Chapitre trois, "Décors".

Les personnages des joueurs

Qui sera impliqué dans cette péripétie ? Familiarisez-vous avec les PJ concernés et tenez compte de leurs forces et de leurs faiblesses. Si plusieurs d'entre eux possèdent des compétences de combat au corps à corps, comme *Combat à Mains Nues*, pourquoi ne pas leur donner la possibilité d'en faire usage ? Et si un personnage a une compétence élevée dans un langage inhabituel, arrangez-vous pour que le succès du groupe tout entier dépende de ce talent.

Taillez toujours sur mesure vos péripéties. Ainsi, les PJ auront le sentiment que si le destin les a placés dans de telles situations, c'est uniquement parce qu'ils étaient les seuls à pouvoir en triompher. Des péripéties de ce genre donneront en outre aux joueurs l'impression qu'ils vivent une épopée conçue spécialement à leur intention.

Ainsi, si Luke Skywalker est parvenu à détruire l'Étoile Noire dans le film *La Guerre des Étoiles*, c'est en grande partie grâce à l'adresse qu'il a développée en chassant les rats Womps dans le Canyon des Mendians, sur Tatooine. En faisant le parallèle entre ses expériences passées et ses succès présents, on ne peut qu'être amené à penser qu'il a toujours été prédestiné à détruire la gigantesque arme secrète impériale...

Interpréter une scène

Dans certains cas — les combats, par exemple — la résolution d'une situation donnée ne pourra se faire que par le biais de divers jets de dés. Il serait impossible de déterminer autrement si un tir de blaster atteint sa cible ou si un coup de poing cause des dommages. Il se présentera toutefois de nombreuses situations, pour lesquelles une compétence aura été prévue — *Marchandage*, *Escroquerie*, *Investigation*, *Jeu*, etc. — et qui seront néanmoins susceptibles d'être résolues par une discussion.

Chaque fois que vos joueurs exprimeront le désir d'employer une compétence qui nécessite en principe une réelle interaction entre un PJ et un PNJ, vous devrez exiger qu'ils "jouent" réellement la situation considérée. Si, dans ce cas, vous vous impliquez personnellement en incarnant de votre mieux les PNJ qui seront censés négocier ou marchander avec les personnages des joueurs, la péripétie en question paraîtra beaucoup plus réaliste que si vous étiez contenté de lancer les dés ; elle ressemblera à la fois à une scène de film et à une partie de backgammon.

Cela ne signifiera pas pour autant que les compétences prévues pour des situations de ce type seront totalement inutiles. Au contraire, elles pourront être utilisées de diverses manières...

Premièrement, le code-dés de ces compétences pourra dicter l'attitude que vous devrez adopter quand vous interpréterez un PNJ. Imaginons que les PJ, souhaitant engager un spécialiste qui puisse les aider à pénétrer un réseau informatique, rencontrent deux "postulants" à ce poste. Le premier, un certain Ghent, est un employé du célèbre Talon Karrde, alors que le second n'est autre que Karrde lui-même...

Lorsque les personnages discuteront avec Ghent — dont la compétence en *Marchandage* n'est que de 4D — la négociation ne sera pas particulièrement âpre (surtout si le PJ qui mène les discussions possède une compétence nettement plus élevée que Ghent). En revanche, quand ils rencontreront Talon Karrde — qui a 8D en *Marchandage* — les choses seront beaucoup moins faciles et il leur faudra déployer beaucoup plus d'efforts pour arriver à leurs fins.

Deuxièmement, vous aurez la possibilité d'exécuter secrètement les jets de compétence... puis de jouer la situation en vous arrangeant pour qu'elle aboutisse au résultat déterminé par les dés. En appliquant cette méthode, vous pourrez respecter les règles au pied de la lettre, tout en préservant l'illusion — pour les joueurs, tout du moins — que les PNJ agissent en accord avec leur propre personnalité complexe.

Intrigue

L'intrigue est le fil conducteur qui lie entre elles les diverses péripéties qui composent un scénario. Elle est d'autant plus importante que des scènes, même les mieux conçues, peuvent perdre tout impact si elles ne sont pas organisées de la manière la plus efficace possible.

Dans un récit structuré de façon traditionnelle, la tension dramatique croît peu à peu et atteint son apogée lorsque l'histoire elle-même parvient à son point culminant. Cette tension est alors cristallisée par l'échec ou le succès des principaux protagonistes. En termes de jeu, cela revient à dire que les péripéties devront toujours être de plus en plus difficiles tout au long d'une aventure.

Tandis que la tension augmentera en cours de partie, les personnages s'inquiéteront de plus en plus pour leur vie et celle de leurs proches. Ils se retrouveront placés dans des situations toujours



plus périlleuses et seront confrontés à des problèmes générateurs de frustrations, ce qui leur fera éprouver un ressentiment grandissant à l'encontre des adversaires et obstacles qu'ils rencontreront.

A l'intérieur même d'une péripétie, la tension dramatique devra se calquer sur l'intrigue globale du scénario. Au début, elle sera relativement modérée et n'augmentera que progressivement quand les PJ comprendront — par exemple — qu'ils vont avoir à se battre s'ils ne veulent pas être capturés par des soldats de choc.

Les personnages devront alors décider de l'attitude qu'il leur conviendra d'adopter — tirer ou fuir par un conduit de vide-ordures — ce qui aura pour effet de libérer une partie de la tension, sans pour cela que les joueurs puissent se sentir aussi détendus qu'ils ne l'étaient au début de la scène. Malgré la chute de tension qui accompagnera sa résolution, chaque péripétie successive devra accentuer nettement la pression qui pèsera sur les PJ.

Au début d'une aventure, les personnages auront généralement la possibilité de "reprennent leur souffle" entre chaque scène. Il sera ainsi possible de proposer une péripétie humoristique après une scène particulièrement stressante, ou de faire alterner combats et discussions.

Quoi qu'il en soit, lorsque le scénario approchera de sa conclusion, les "pauses" entre les moments de tension devront se faire de plus en plus brèves. Les ultimes péripéties, quant à elles, s'enchaîneront sans permettre aucun répit... jusqu'à la grande scène finale.

Degré de difficulté

Le degré de difficulté des péripéties dépendra beaucoup de l'intrigue qui sous-tendra l'aventure elle-même. Les premières devraient s'avérer relativement faciles, parce qu'il serait dommage que les

PJ aient la possibilité de connaître l'échec avant même de savoir quelle importance revêtent leurs actions. Puis, au fur et à mesure que progresseront le scénario et l'intrigue, les péripéties se révéleront de plus en plus difficiles, et cela jusqu'à la scène ultime qui constituera, en fait, la plus redoutable de toutes.

Les péripéties faciles ne seront aucunement superflues, car elles permettront aux joueurs "d'entrer" dans l'histoire. Que se serait-il passé si, par exemple, Luke Skywalker n'était pas parvenu à retrouver D2-R2 sur Tatooine ? Si cette tâche avait été trop difficile pour lui ? Si Luke avait échoué, l'histoire se serait arrêtée brusquement. Il aurait dû travailler pour rembourser à son oncle le Droïd perdu... et il n'aurait rien pu faire pour empêcher le Grand Moff Tarkin de réduire Tatooine en poussière à l'aide de l'Étoile Noire.

Le défaut, sur le plan dramatique, de cet enchaînement de circonstances tient au fait que Luke ne pouvait pas avoir conscience de sa propre importance. Il lui aurait en effet été impossible de deviner que son incapacité à retrouver D2-R2 allait, à long terme, entraîner la destruction de sa planète et la fin de l'Alliance Rebelle.

Lorsque les PJ échoueront dans une aventure, il sera bon qu'ils sachent toujours quelles conséquences aura leur échec, sinon, leur histoire n'aura sur eux aucun "impact dramatique".

C'est pourquoi, les premières péripéties devront en principe être plus faciles que les autres, le temps que les PJ se rendent compte dans quoi ils sont réellement impliqués. Une fois qu'ils commenceront à comprendre ce qui se passe, vous pourrez les placer dans des situations plus périlleuses, de sorte qu'ils soient sans cesse contraints de se battre pour mener à bien le scénario. Notez, toutefois, que vous pourrez aussi, de temps en temps, leur proposer une première péripétie tellement ardue qu'ils ne

pourront qu'échouer... et se retrouver ainsi propulsés au cœur de l'aventure.

La difficulté d'une péripétie dépend de plusieurs facteurs :

- Le nombre d'adversaires ;
- Le niveau de compétence des adversaires ;
- La vraisemblance ;
- La mise en scène ;
- Les surprises.

Le nombre d'adversaires

En général, plus il y aura d'adversaires à affronter, plus une péripétie sera difficile. Il ne fait en effet aucun doute que deux soldats de choc sont plus redoutables qu'un seul... alors que dire de vingt soldats de choc ? Si la plupart des PJ seront en mesure de vaincre deux soldats, rares seront ceux qui pourront triompher de vingt Impériaux bien armés.

Il vous arrivera sans doute de confronter les PJ à un grand nombre d'adversaires, rien que pour accroître le suspense d'une situation. Quand cela se produira, si vous voulez qu'ils aient la moindre chance de s'en sortir, vous devrez les aider d'une manière ou d'une autre.

Pour que les PJ puissent triompher, il vous faudra, soit leur accorder un avantage tactique déterminant, soit réduire le niveau de compétence de leurs ennemis. Ainsi, par exemple, s'ils doivent affronter un grand nombre de Gamorréens, vous vous assurez, soit que les PJ disposeront d'armes particulièrement efficaces, soit qu'ils pourront bénéficier d'un abri convenable qui leur permettra de résister à la charge aveugle de leurs adversaires. Il vous restera enfin la possibilité d'affliger les agresseurs d'une sorte de "talon d'Achille" ; ainsi, les Gamorréens de l'exemple précédent pourront être tellement lâches, qu'il suffira de mettre hors de combat deux d'entre eux pour que les autres cèdent à la panique et s'enfuient.

Le niveau de compétence des adversaires

Un seul adversaire compétent sera en principe bien plus redoutable que plusieurs incapables. Du fait même du système de simulation mis en œuvre dans *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*, une petite augmentation d'un code-dés pourra parfois augmenter considérablement les chances de succès d'un personnage. Si, par exemple, un PJ possède une compétence en *Blaster* de 4D alors que son adversaire n'a que 3D en *Esquive* — ce qui ne représente qu'une différence de 1D entre les deux codes — le tireur aura de très grandes chances de toucher sa cible. Dans une telle situation, un avantage de 2D pourra entraîner une chance de succès *quasi absolue*. Vous comprendrez alors que la détermination des codes de compétence des PNJ nécessitera de votre part une *grande* minutie.

Ainsi, par exemple, vingt soldats de choc pourront très bien ne pas être plus dangereux que trois chasseurs de primes dont le niveau de compétence est nettement supérieur au leur.

Vous pourrez, par conséquent, contrebalancer une augmentation de la quantité d'adversaires en réduisant le niveau de compétence de ceux-ci. Si vous voulez que vos PJ aient la possibilité de remporter un succès aussi spectaculaire "qu'héroïque", pourquoi ne pas les confronter à un grand nombre d'ennemis relativement incompetents ? A l'inverse, si vous souhaitez qu'ils connaissent une défaite cuisante, n'hésitez pas à leur opposer un seul adversaire très compétent, comme Dark Vador ou Boba Fett.

Vraisemblance

Lorsque vous fixerez le degré de difficulté d'une péripétie, ne négligez jamais les exigences de la vraisemblance.

La vraisemblance sera en effet indispensable à la cohérence de votre univers. Si les PJ débarquent sur une planète dont ils savent qu'elle n'est occupée que par quarante soldats de choc, ils ne pourront pas en tuer vingt un jour... et trente le lendemain !

Devant ce genre de problème, un simple souci de vraisemblance pourra vous permettre de rendre les choses bien plus intéressantes. Ainsi, pourquoi ne pas faire des vingt soldats survivants des "experts" particulièrement compétents qui donneront du fil à retordre aux PJ, sans pour autant remettre en cause la crédibilité de votre univers ? Il sera en effet bien plus aisé de croire à des "experts", qu'à des Impériaux se reproduisant par génération spontanée...

Mise en scène

La difficulté d'une péripétie pourra également être influencée par le lieu dans lequel elle se déroulera. De nombreux décors peuvent en effet limiter le nombre de personnages qui pourront attaquer leurs adversaires... ou être attaqués par eux.

Un PJ, par exemple, pourra vaincre sans difficulté dix soldats de choc, si ceux-ci sont contraints de l'affronter l'un après l'autre (ex. : parce qu'ils seront obligés d'entrer dans une pièce en empruntant une porte très étroite). Les choses seraient certainement très différentes s'il devait les affronter tous les dix simultanément...

Dans la plupart des cas, vous devrez considérer que les PJ tireront au mieux parti de la configuration de vos décors. Il y a, en effet, de grandes probabilités pour qu'ils profitent de tous les moyens que vous mettrez à leur disposition afin de se mettre eux-mêmes à couvert, tout en obligeant leurs adversaires à s'exposer à leurs tirs. N'oubliez pas, cependant, que des PNJ intelligents agiront exactement de la même manière...

Un exemple de mise en scène

Le Centre Commercial de Weeffil Liff approvisionne en vivres et en dispositifs de recyclage indispensables pour supporter les rigueurs de l'espace bon nombre des vaisseaux spatiaux qui transitent par l'astroport d'Ord Mantell.

Ce centre a été édifié à l'intérieur même d'un gigantesque hangar de construction navale. Il est constitué d'un entrepôt qui occupe l'essentiel de la place et d'un petit magasin (15 mètres sur 15) où sont présentés des échantillons de marchandises et où toutes les transactions sont conclues.

Le magasin est situé à l'avant du hangar, juste derrière d'énormes portails anti-explosion en duracier qui protègent le bâtiment. La seule entrée est une étroite porte qui a été découpée dans l'un des portails.

Un groupe de PJ que pourchassent au travers de l'astroport des tueurs mandatés par un gangster local augmentera considérablement ses chances de survie si ses membres pensent à se réfugier à l'intérieur du Centre Commercial de Liff. En effet, les personnages pourront alors s'occuper de leurs poursuivants un par un, car il est impossible de franchir simultanément à deux la porte du magasin.

Toutefois, si Weeffil Liff est lui-même un ami des adversaires des PJ, la situation pourra se retourner contre ces derniers s'il laisse leurs poursuivants emprunter une porte dérobée, leur permettant ainsi de les prendre à revers depuis les passerelles surélevées qui surplombent le magasin.

Surprises

Les avantages ou désavantages auxquels seront soumis les PNJ n'apparaîtront pas forcément immédiatement aux PJ. Ainsi, par exemple, si ces derniers sont poursuivis par un vieux transport YT-450a, celui-ci pourra aussi bien être un "modèle d'usine" — lent et peu maniable — qu'un engin trafiqué équipé de propulseurs améliorés et de puissants turbolasers. Les personnages ne pourront être sûrs de rien tant qu'ils ne l'auront pas distancé... ou qu'ils ne se retrouveront pas soumis à un feu nourri.



David Plunkett

De même, les soldats de choc qui traqueront les PJ au travers des coursives d'un Destroyer Stellaire pourront avoir un allié discret en la personne d'un officier de la sécurité qui, depuis la passerelle de commandement du vaisseau, actionnera écoutilles et portes coulissantes de manière à faire tomber les personnages dans un piège.

A l'inverse, il pourra arriver que des chasseurs de primes se retrouvent presque à court de munitions au terme d'une course-poursuite échevelée et qu'ils brandissent leurs blasters uniquement pour "épater la galerie".

Peu importe en quoi consisteront avantages et désavantages, pourvu que les joueurs n'aient jamais la possibilité de prédire à l'avance ce qui pourra se produire. Tout sera possible... tant que la cohérence interne du jeu ne sera pas mise à mal.

En tant que Maître de Jeu, vous serez libre d'intégrer directement ce genre d'astuces à votre scénario, ou de les employer afin de contrebalancer les déséquilibres qui se produiront lorsque les PJ auront la partie trop facile... ou bien se retrouveront dans une situation inextricable.

Résultats des péripéties

En général, vous concevrez vos aventures comme des récits composés d'une suite de péripéties liées entre elles par ce que vous considèrerez comme l'enchaînement le plus vraisemblable ou le plus satisfaisant sur le plan dramatique. Cette succession de scènes constituera le squelette de votre scénario. Si les PJ se comportent invariablement comme vous l'espérez et prennent les décisions auxquelles vous vous attendez, alors les péripéties se dérouleront exactement comme vous le prévoyez.

Il est malheureusement peu probable que vos joueurs se montrent aussi disciplinés que vous l'escomptez. C'est pourquoi, une fois que vous aurez décidé de la nature de vos péripéties, il vous faudra encore considérer toutes les éventualités afin de vous préparer au pire.

Réfléchissez à ce qui sera censé se produire dans le cadre de chaque péripétie. Qu'est-ce qui pourrait tourner mal pour les PJ ? Qu'est-ce qui pourrait se produire plus tôt dans l'aventure et représenter un avantage (ou désavantage) déterminant pour les personnages ? Cette péripétie pourra-t-elle être résolue par un combat, une négociation ou une discussion ?

A chaque fois, vous devrez vous faire une bonne idée de ce qui sera susceptible de se produire. Plus vous envisagerez de possibilités, moins vous courrez le risque d'être surpris par les joueurs.

N'oubliez pas que les choses se dérouleront rarement de manière idéale. Dans le cas d'un combat, un PJ sera-t-il susceptible de mourir ? D'être capturé ? Blessé ? Si les personnages peuvent tous être faits prisonniers, il vous faudra vous demander comment il vous sera possible de poursuivre votre scénario. Une évasion sera-t-elle possible ? Un "bienfaiteur inconnu" viendra-t-il à leur secours ?

Si, au cours de la péripétie considérée, les PJ doivent obtenir des renseignements vitaux d'un PNJ,

réfléchissez aux possibilités qu'auront les joueurs de tout gâcher. Leurs alter ego ne décideront-ils pas d'insulter leur informateur ? Ne risqueront-ils pas de se tromper de personne ? Ne sera-t-il pas possible qu'ils oublient de poser les questions qui s'imposent ?

Lorsque vous aurez envisagé comment les PJ seront susceptibles de ne pas obtenir les renseignements dont ils auront besoin, vous devrez penser aux méthodes dont ils disposeront pour rattraper leur échec... ou trouver un biais qui vous permettra quand même de poursuivre l'aventure.

N'y aura-t-il pas un autre PNJ capable de les informer ? Peut-être qu'un espion rebelle recevra du QG de l'Alliance l'ordre de leur remettre les informations dont ils ont besoin... Et puis les joueurs auront peut-être une suggestion intéressante à vous soumettre, comme, par exemple, de connecter un R2 à un terminal informatique. Dans ce cas, il vous faudra peut-être changer la présentation des renseignements en question, l'important étant que les joueurs les obtiennent et qu'ils aient l'impression de les avoir obtenus tout seuls. Enfin, en dernier ressort, vous pourrez projeter les PJ dans la péripétie suivante et leur révéler ce qu'ils doivent savoir un peu plus tard dans l'aventure.

Quand vous échafauderez vos premières péripéties, il vous faudra décider de leur importance respective dans le cadre de votre scénario. Concentrez-vous alors sur les plus cruciales afin de vous assurer qu'elles ne vous poseront pas de problèmes. Ne perdez pas trop de temps avec les autres... vous n'aurez besoin que de savoir un minimum de choses à leur propos.

Quoi qu'il en soit, vous devrez toujours vous assurer que la grande scène finale, la dernière péripétie, est parfaitement au point. Si votre aventure se conclut de manière irréprochable en procurant un maximum d'excitation à vos joueurs, ceux-ci oublieront tous les incidents involontaires qui auront pu se produire au cours des péripéties antérieures.

Succès et échec

Que devront faire les PJ pour réussir et quelle sera alors leur récompense ? Les conditions d'un éventuel succès devront être bien précisées dès le départ. Dans le cas d'un combat, il faudra qu'ils remportent la victoire ou parviennent simplement à survivre. S'ils se heurtent à une porte close, pour "réussir" il pourra leur suffire de l'ouvrir et de ne pas déclencher l'alarme. Dans le cas d'une discussion, ils pourront se considérer satisfaits s'ils réussissent à soutirer des informations à leur interlocuteur.

Dans de nombreuses situations, la principale récompense d'un succès sera le fait que les PJ soient capables de poursuivre l'aventure en cours. Il arrivera toutefois qu'ils reçoivent en plus quelque chose qui leur sera, par la suite, utile à un moment ou à un autre.

De telles "récompenses additionnelles" pourront se présenter sous la forme de pièces d'équipement, d'informations précieuses, d'alliés PNJ, de Points de Personnage supplémentaires, etc.

Que devront faire les PJ pour échouer et quel sera alors leur punition ? Comme dans le cas d'un succès, vous aurez à déterminer très précisément les conséquences d'un échec. A ce niveau, vous ne devrez cependant pas perdre de vue qu'il ne faudra pas qu'une simple maladresse des joueurs puisse conclure prématurément votre scénario. Au contraire, elle devra avoir pour effet de compliquer l'existence de leurs personnages en les contraignant à surmonter de nouveaux obstacles. Pour chaque péripétie, il vous faudra par ailleurs envisager tous les moyens dont disposent les PJ pour transformer un éventuel échec en succès... tout en prévoyant le châtement qui sanctionnera leurs erreurs.

Ainsi, par exemple, si les personnages échouent dans une tentative visant à soudoyer un fonctionnaire des douanes, celui-ci pourra informer aussitôt ses supérieurs, ce qui leur vaudra de devoir échapper aux autorités locales pendant tout le reste de l'aventure. Parmi les punitions les plus sévères que vous pourrez infliger à vos PJ, citons : la confiscation de leur vaisseau, leur renvoi de la Rébellion, la mort d'un ami PNJ, etc.

Pour plus d'informations sur les dispositions à prendre en cas de succès ou d'échec, reportez-vous au Chapitre deux, "Aventure de *La Guerre des Étoiles*".

Péripéties possibles

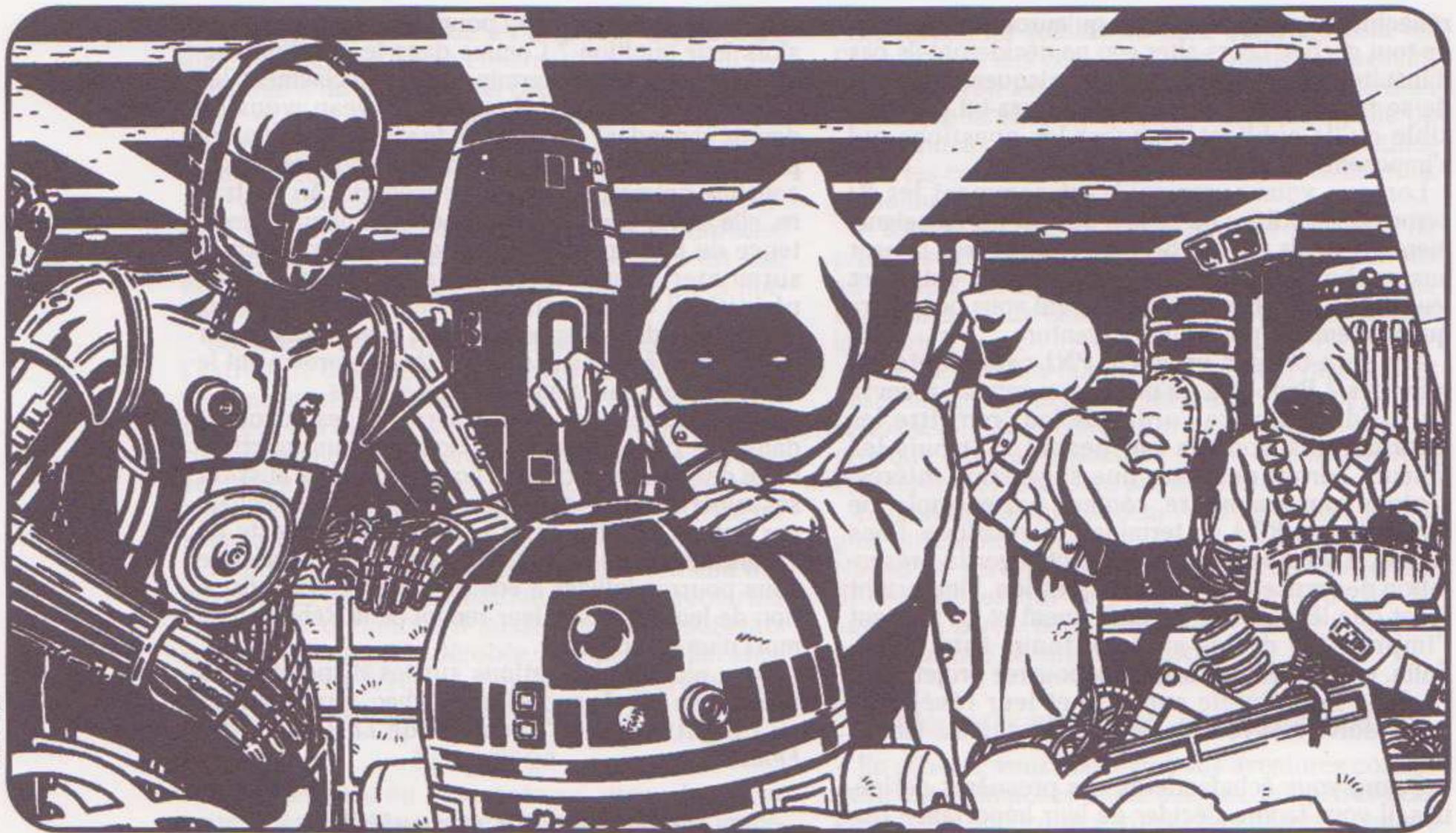
Il existe toutes sortes de types de péripéties susceptibles d'être résolues de diverses manières. En voici quelques exemples que vous pourrez employer dans le cadre de vos scénarios :

Péripéties de combat

Ces péripéties sont souvent les plus spectaculaires, car elles regorgent de tirs de blaster, d'explosions et de tous les ingrédients que l'on retrouve dans les scènes d'affrontement des films de la saga. Elles ne doivent pas être prises à la légère, car elles ne sont en aucun cas "inférieures" aux autres sortes de péripéties.

Beaucoup de Maîtres de Jeu débutants écrivent souvent des aventures formées d'une simple succession de scènes de combat liées entre elles par une intrigue des plus rudimentaires. Ce genre de scénario est à proscrire.

En effet, les combats ne prennent tout leur intérêt que lorsqu'ils sont véritablement "importants". Ils doivent donc toujours être employés parcimonieusement, afin de conserver un caractère exceptionnel, et donc intéressant. De plus, du fait même des règles de *Star Wars*, les affrontements peuvent se révéler extrêmement *dangereux* pour les personnages. Si ces derniers se battent continuellement, il y aura de fortes probabilités pour qu'ils soient tués. Pire, si leurs compétences sont nettement meilleures que celles de vos PNJ, ils auront tendance à éprouver un sentiment de supériorité qui les amènera à se croire invulnérables. De toute évidence, de telles "dérives" ne sont guère souhaitables... les joueurs doivent en effet être convaincus que leurs personnages courent un réel danger lorsqu'ils participent à un



Mike Jackson

combat, mais qu'ils ont néanmoins de bonnes chances de survivre s'ils se comportent intelligemment.

Veillez noter que dans les péripéties proposées ci-après, les affrontements ne seront jamais inévitables. Les PJ pourront toujours se tirer d'affaire en *discutant*. Les scènes de jeu de rôle où un combat semble imminent, mais où les personnages se montrent assez futés pour éviter une fusillade, sont souvent les meilleures...

Voici quelques suggestions de péripéties axées sur les combats :

- Des soldats de choc essayent de capturer ou d'abattre les personnages pour des raisons évidentes ou pour des motifs connus d'eux seuls.
- Des chasseurs de primes tentent de capturer des PJ dont la tête est mise à prix. Dans ce genre de situation, soit les personnages sauront qu'ils sont pourchassés, soit ils l'ignoreront et il pourra alors se produire quelques quiproquos intéressants.
- Des délinquants s'en prennent aux personnages auxquels ils reprochent d'être des étrangers. Ces brutes étant, en principe, motivées par la seule volonté de prouver leur bravoure, il y aura de grandes chances pour qu'elles s'enfuient dès que leurs adversaires commenceront à avoir le dessus.
- Des pirates attaquent les PJ parce qu'ils croient qu'ils transportent des biens précieux à bord de leur vaisseau.

- Des policiers veulent arrêter les personnages parce qu'ils ont contrevenu à une loi locale dont ils ignoraient l'existence.

- De mystérieux extraterrestres cherchent à capturer ou tuer les PJ pour des raisons aussi obscures qu'insondables.

Péripéties "jeu de rôle"

Ce type de péripéties est le plus fréquent dans les aventures. Comme elles sont conçues de manière à ne pas aboutir à un combat, les PJ ne subiront en principe jamais de provocations pouvant les inciter à se battre.

Ces péripéties sont, en fait, des scènes dans lesquelles il est aisé de faire ressortir les particularismes de l'univers du jeu. Les PJ se retrouvent en effet confrontés à des êtres étranges, des extraterrestres et des Droïds qui contribuent à rendre les parties de *Star Wars* très différentes de notre vie quotidienne. Ils peuvent ainsi découvrir des gens, des lieux et des choses qui n'existent que dans la galaxie de *La Guerre des Étoiles*.

Le Maître de Jeu aura donc tout intérêt à accumuler les petits détails "qui font vrai" afin de rendre ces péripéties mémorables. Qu'il conçoive un PNJ pittoresque et inoubliable, ou qu'il propose à ses joueurs quelque chose de totalement inattendu, il pourra faire ressortir le caractère unique du jeu.

Les péripéties de jeu de rôle serviront en outre à communiquer des informations et à fournir certaines pièces d'équipement aux PJ. Elles pourront également servir à introduire des alliés, des ennemis ou des individus neutres ayant une importance

au niveau de l'intrigue. Elles seront enfin susceptibles de procurer quelques instants de détente qui permettront de relâcher la tension accumulée au cours d'une partie ou de s'éloigner momentanément du sujet de l'aventure en cours.

Bref, si les combats constituent souvent les aboutissements dramatiques d'un scénario, les péripéties de jeu de rôle, quant à elles, feront progresser l'intrigue en proposant aux joueurs diverses suggestions ou conseils, et en leur faisant découvrir des gens, des lieux et des choses ayant une certaine importance.

Voici quelques suggestions de péripéties de jeu de rôle :

- Des marchands cherchent à vendre quelque chose aux personnages : esclaves de sexe féminin, land-speeders cabossés, etc.
- Des joueurs professionnels proposent une petite partie aux PJ qu'ils considèrent comme des "pigeons" idéaux.
- Des escrocs de haut vol tentent de profiter de la crédulité des personnages.
- Des fous, qui ne sont pas animés de mauvaises intentions, attirent l'attention sur les PJ à un moment où ceux-ci voudraient être discrets.
- Des prédicateurs des rues veulent convertir les personnages à une religion locale.
- Des extraterrestres primitifs proposent aux PJ d'échanger de jolies pierres colorées contre leurs "bâtons à éclairs" (blasters).

Péripéties d'ambiance

On appelle "péripéties d'ambiance" toutes celles qui ne font en rien progresser l'intrigue. Elles permettent aux joueurs d'explorer les dessous de l'univers du jeu, sans pour autant faire partie intégrante de l'histoire racontée par le MJ.

Ainsi, dans le film *La Guerre des Étoiles*, la scène qui se déroule à bord du char des sables des Jawas — où Z-6PO retrouve D2-R2 — ne fait guère avancer l'histoire. Néanmoins, comme elle nous laisse entrevoir un grand nombre de Droïds étranges, elle révèle l'infinie diversité qui caractérise la saga.

Les péripéties d'ambiance permettent, entre autre, de démontrer aux joueurs que l'univers a une existence autonome. Un groupe de personnages spécialisés dans le négoce interstellaire pourra, par exemple, se retrouver pris dans des problèmes financiers tels qu'il en oubliera jusqu'à l'existence de l'Empire ; c'est alors qu'un jeune mendiant abordera les PJ et leur révélera que ses parents ont été tués par les hommes de Palpatine. De même, des membres de la Rébellion pourront entendre parler de lointains succès ou échecs des Impériaux alors qu'ils voyageront à bord d'un monorail sur une planète reculée.

Les péripéties d'ambiance se prêtent également très bien aux intermèdes humoristiques — indispensables si vous voulez que vos scénarios aient

vraiment le "cachet" typique de *Star Wars* — ou aux petites mésaventures dans lesquelles vous pourrez plonger vos PJ quand ceux-ci vous donneront l'impression d'avoir la partie trop facile.

Voici quelques suggestions de péripéties d'ambiance :

- Les PJ rencontrent une compagnie de mercenaires qui a été engagée pour "déstabiliser" un monde lointain. Ces combattants pourront par la suite être réutilisés dans une aventure ultérieure afin de montrer aux joueurs que les "soldats de fortune" ne sont pas rares dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*.
- Les personnages sont assaillis par une bande de jeunes adolescents. Pendant l'affrontement, ils découvrent que leurs adversaires tentent juste de se procurer de quoi s'acheter de la nourriture, parce que leurs parents n'ont plus d'emploi. Cette scène permet accessoirement de donner aux PJ une idée du désespoir qui règne sur la planète qu'ils visitent.
- Les personnages aperçoivent des individus qui chevauchent des serpents volants... une preuve de l'exotisme du monde sur lequel ils se trouvent.
- Les PJ rencontrent un marchand extraterrestre à la peau fripée et aux nombreux tentacules, qui s'exprime avec un étrange accent. Qu'ils achètent ou non quelque chose à cet étonnant individu, ils constateront une fois de plus combien l'univers de *La Guerre des Étoiles* est diversifié.

Objets

Les péripéties centrées sur des objets inanimés sont aussi importantes que celles faisant intervenir des PNJ. Une porte blindée empêchant les PJ d'atteindre leur objectif final représentera ainsi un "adversaire" aussi redoutable qu'une escouade de gardes. Bien que de telles péripéties ne soient généralement pas aussi stressantes que des combats, elles peuvent néanmoins représenter de réels challenges sous la forme d'énigmes que les PJ doivent résoudre. Il est par ailleurs possible d'augmenter leur suspense en limitant le temps dont disposent les personnages.

Le plus souvent les PJ se retrouveront confrontés à un obstacle quelconque : porte verrouillée, mur en duracier, etc. Quand vous concevrez des péripéties de ce type, gardez à l'esprit qu'il y a généralement trois moyens pour franchir un obstacle : activer son mécanisme d'ouverture (en débranchant un système de sécurité ou en crochétant une serrure), le forcer (percer un mur avec un blaster ou enfoncer une porte) ou le contourner.

Comme il sera essentiel que les PJ ne soient pas définitivement bloqués, vous devrez veiller à ce qu'ils aient toujours au moins deux moyens qui leur permettent de franchir vos obstacles.

D'autres péripéties pourront faire intervenir diverses pièces d'équipement, comme un ordinateur dans lequel il faudra retrouver une information importante ou un véhicule endommagé que les PJ



Paul Daly

devront piloter. De telles situations pourront généralement être résolues grâce à des jets de dés (ex. : *Programmation/Réparation d'Ordinateur* ou *Répulseurs*). Vous les rendrez cependant beaucoup plus intéressantes si vous déterminez à l'avance comment fonctionnent les machines concernées, ce qui vous permettra de savoir comment elles réagiront aux actes des personnages.

Dans le cas d'un ordinateur, vous pourrez détailler aux joueurs le fonctionnement de son terminal et ce qui s'affiche sur son écran. Pour un véhicule, vous pourrez décrire son tableau de bord de manière à être en mesure d'expliquer ce qui se passera quand les PJ décideront de toucher telle ou telle commande.

Les personnages pourront, par exemple, avoir à découvrir comment faire démarrer un hovercraft de reconnaissance pour échapper aux Impériaux, à moins qu'ils ne doivent mettre en marche un étrange appareil d'origine extraterrestre s'ils veulent réussir à détruire les vaisseaux pirates qui les attaquent.

Quand vous concevrez de telles péripéties, demandez-vous quelles compétences seront nécessaires pour les mener à bien et arrangez-vous alors pour qu'elles se révèlent vraiment indispensables. Les joueurs seront toujours heureux de découvrir qu'une compétence qu'ils ne considéraient pas comme "essentielle" (parce qu'elle n'est pas très utile en combat, par exemple) peut les aider à résoudre un problème.

L'objet autour duquel s'articulera une péripétie pourra également être un étrange artefact extraterrestre. Dans ce cas, il vous faudra vraiment insister sur son exotisme. Son fonctionnement et son utilité ne devront pas être évidents de prime abord et il réagira de façon bizarre quand on l'activera. Chaque fois que les PJ seront confrontés à un objet qui ne pourra pas être considéré comme "normal" et "classique" dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*, il vous faudra préparer une description complète détaillant son aspect, son fonctionnement, son utilité et ce que les personnages devront faire précisément pour s'en servir.

Voici quelques exemples de péripéties centrées sur des objets :

- Les PJ doivent désamorcer une bombe avant qu'elle ne détruise le bâtiment ou le vaisseau dans lequel ils se trouvent.
- Les personnages doivent employer leurs compétences en informatique afin de pirater l'ordinateur d'une grande société du Secteur Corporatif et ainsi obtenir des informations dont a besoin l'Alliance.
- Les PJ se retrouvent bloqués par une longue et profonde crevasse. Comme ils n'ont aucun véhicule leur permettant de la franchir, ils vont devoir fabriquer un pont de corde.
- Les personnages utilisent leur compétence en *Senseurs* pour se servir de scanners portatifs qui leur permettront de savoir si des troupes impériales approchent, auquel cas ils devront se mettre en sécurité au plus vite.

Pour plus d'informations sur l'équipement et les artefacts extraterrestres, voir le Chapitre six, "Équipement et artefacts".

Animaux

Les rencontres avec des animaux sont souvent aussi — voire plus — dangereuses que celles avec des êtres doués d'intelligence. Il est toutefois très important de connaître alors les motivations de l'animal considéré.

Nourriture

Le besoin de nourriture est une raison pouvant expliquer l'agressivité d'un animal. Un prédateur, s'il n'est pas vraiment affamé, évitera généralement les combats avec des adversaires trop puissants — s'il est convaincu qu'il risque d'être blessé ou vaincu, il fuira. Ainsi, les PJ pourront faire détalier un dragon Krayt rassasié rien qu'en l'attaquant, alors



même qu'ils ne seront pas assez forts pour le vaincre — le monstre jugeant tout simplement que le jeu n'en vaut pas la chandelle. Il n'abandonnera certainement pas aussi facilement un repas potentiel s'il n'a pas mangé depuis plusieurs jours...

On pourra éventuellement distraire l'attention d'un fauve en employant des leurres ou des appâts. Ainsi, si des PJ lancent des morceaux de viande à des animaux affamés qui les attaquent, quand ceux-ci se jettent sur cette nourriture ils pourront en profiter pour fuir.

Défense du territoire ou de la progéniture

Un animal pourra également attaquer des intrus afin de défendre son territoire ou ses petits. Dans ce genre de situation, les bêtes se montrent souvent d'une férocité inattendue. Ainsi, un troupeau de Tauntauns — des créatures pourtant peu combatives — sera capable d'infliger de graves blessures à toute personne qui osera pénétrer dans ses zones de reproduction.

Si un animal affamé n'a pas grand-chose à perdre et tout à gagner dans un combat, une créature qui protégera ses petits, elle, se battra même si elle n'a aucune chance de l'emporter. Elle se révélera alors extrêmement dangereuse et ses assaillants devront se résoudre, soit à l'abattre, soit à fuir.

A l'inverse, un carnivore bien nourri ou un fauve solitaire surpris par des personnages pourra être repoussé par une simple démonstration de puissance.

Curiosité

Les personnages rencontreront parfois des animaux qui seront seulement motivés par leur curiosité. Ils pourront alors se montrer indifféremment craintifs, amicaux, féroces ou passifs — en fait, leurs motivations, désirs et réactions varieront considérablement selon leurs pulsions profondes, leur niveau d'intelligence et leur agressivité naturelle. C'est ainsi que ce genre de péripéties pourra se révéler aussi surprenant pour les PJ, que pour les animaux eux-mêmes.

Amitié

Certaines bêtes — particulièrement si elles ont été domestiquées, ont pris l'habitude d'être nourries par des visiteurs ou ont gardé de bons souvenirs de leurs relations avec des êtres ressemblants aux personnages — s'approcheront des PJ en espérant obtenir un peu de gentillesse, de nourriture ou d'attention. Bien que ces créatures puissent avoir des apparences très variées, elles suivront généralement les personnages tant qu'elles n'auront pas obtenu ce qu'elles désirent, que leur curiosité n'aura pas été satisfaite ou qu'elles n'auront pas été chassées.

Surprise

Animaux et personnages se retrouveront parfois dans des situations où ils se surprendront mutuellement. La réaction des bêtes concernées pourra alors varier dans de larges proportions : attaque instantanée, attitude hésitante, fuite effrénée ou comportement désintéressé.

Peur

Beaucoup d'animaux, les herbivores notamment, sont très faciles à effrayer. Quand des PJ les rencontreront, ils auront toutes les chances de détalier ou de battre en retraite jusqu'à un lieu où ils se sentiront en sécurité et d'où ils pourront observer les intrus.

Animaux de garde

Les personnages seront de temps à autre confrontés à des animaux dressés pour la défense. Ces bêtes seront en principe plus dangereuses que leurs congénères sauvages car, non seulement elles seront généralement en meilleure santé et plus fortes qu'eux, mais elles auront aussi été formées à des techniques de combat évoluées. Ainsi, il pourra arriver qu'elles se battent jusqu'à la mort parce qu'elles auront été entraînées à ne pas redouter leurs adversaires.

Intermède humoristique

Des animaux amicaux et affectueux pourront aussi introduire un peu d'humour dans une aventure. Ainsi, si les PJ ratent une attaque surprise par la faute des piailllements de créatures qui se sont attachées à leurs basques, cela sera sans aucun doute aussi drôle que frustrant. Des animaux de trait ou de monte se montreront peu coopératifs ; des oiseaux à l'allure étrange seront susceptibles d'être effrayés par un rugissement de Wookiee ; des "singes" bizarres seront aperçus occupés à danser dans les frondaisons des arbres ; des créatures bavantes ressemblant à des chiens pourront se prendre d'amitié pour l'un ou l'autre des PJ, etc. Une péripétie de ce genre sera toujours la bienvenue quand il s'agira de détendre un peu l'atmosphère d'une aventure particulièrement stressante.

Équilibrage des rencontres avec les animaux

Une fois que vous aurez compris quelles motivations animent l'animal en question, vous serez mieux en mesure d'équilibrer votre péripétie. La plupart des bêtes auront recours au *Combat à Mains Nues* — rares seront en effet celles qui disposeront d'armes "de jet" à proprement parler — aussi, les personnages qui disposeront de blasters ou d'engins équivalents jouiront-ils d'un certain avantage s'ils se trouvent à une distance suffisante pour en faire usage avant de subir un premier assaut.

Les animaux pourront toutefois surmonter cet inconvénient en tirant profit de leur habileté à se cacher ou à se camoufler avant de se jeter sur leurs proies. De toute façon, ils auront généralement le dessus quand ils seront impliqués dans un corps à corps...

Lorsque vous devrez déterminer le nombre d'animaux rencontrés, demandez-vous à quelle "quantité de danger" vous voulez soumettre les PJ. Si vous souhaitez que la péripétie se déroule relativement aisément, limitez le nombre de bêtes de manière à ce que les personnages puissent les abattre à distance sans trop de peine. En revanche, si vous désirez compliquer les choses, augmentez leur nombre



Mike Jackson

de sorte que les PJ soient contraints de les affronter au corps à corps.

Suspense

Vous pourrez souvent augmenter le suspense d'une péripétie si vous accordez à vos animaux, en plus des armes habituelles, un mode d'attaque "non meurtrier". Ainsi, par exemple, les vipères arboricoles Najarkan qui apparaissent dans l'aventure *The Abduction of Crying Dawn Singer* sont venimeuses et peuvent aisément tuer n'importe quel personnage ; elles ont toutefois coutume de soumettre d'abord leurs victimes à une attaque spéciale. Elles se jettent sur elles pour les enserrer de leurs anneaux et ce n'est qu'une fois qu'elles les ont immobilisées qu'elles tentent de les mordre.

Ce comportement contribue au suspense, car il permet éventuellement à un personnage de subir une attaque sans qu'aussitôt sa santé n'en soit gravement affectée. Au lieu de cela, il ne subira qu'une pénalité quelconque comme, par exemple, voir sa *Dextérité* réduite temporairement de 2D.

Développement des personnages

Rien ne vous interdit de concevoir des péripéties qui n'auront d'autre but que de permettre aux joueurs de peaufiner la personnalité de leurs alter ego. Elles s'apparenteront un peu aux scènes de *L'Empire Contre-Attaque* dans lesquelles on voit Luke s'entraîner et discuter avec Yoda sur Dagobah.

De telles péripéties requerront des PNJ et des décors sortant de l'ordinaire. En tant que Maître de Jeu, il vous faudra en outre prévoir pour chacune d'elles plusieurs événements distincts qui mettront en valeur la personnalité de vos PNJ et inciteront

ainsi les joueurs à approfondir leurs propres personnages.

Voici quelques exemples de péripéties propices au développement de la personnalité des PJ :

- Les PJ doivent s'unir afin d'aider l'un d'entre eux à préserver une affaire familiale. Les personnages devront se consacrer ensemble à des tâches banales, rencontrer des PNJ et découvrir les aléas du quotidien, ce qui permettra aux joueurs de prendre conscience des difficultés qu'affrontent tous les jours les individus "moyens".
- Un Jedi s'entraîne au maniement du sabre-laser et à l'utilisation de ses compétences de la Force. Pour cela, il lui faudra apprendre la philosophie qui sous-tend la Force (vous interpréterez alors le rôle de son maître Jedi), surmonter diverses épreuves (dont certaines seront oniriques, comme la scène de la caverne dans *L'Empire Contre-Attaque*) et prendre de graves décisions dans des situations où Bien et Mal seront difficiles à départager (ex. : continuer à s'entraîner et encourir le risque que ses amis meurent, ou bien voler à leur secours en sachant qu'il pourra aisément être leurré par le Côté Obscur).
- Les PJ font connaissance d'un spécialiste qui leur apprend à démonter et à réparer les moteurs de leur vaisseau. Dans cette situation, les personnages pourront resserrer leurs liens amicaux et sympathiser avec le mécanicien.

Péripéties héroïques

Les PJ devront avoir l'opportunité de se comporter de façon héroïque de temps en temps. Ils se retrouveront alors dans des situations où Bien et

Mal seront clairement définis et il leur faudra faire preuve d'un grand courage afin de surmonter une adversité bien supérieure et remporter la victoire ultime. Les joueurs retireront toujours une énorme satisfaction à vaincre des ennemis puissants et une péripétie héroïque constituera une fin idéale à toute aventure mouvementée.

Ces péripéties obligeront les PJ à se battre pour "de bon". Ainsi, par exemple, il n'y aura rien de vraiment héroïque à découper en rondelles cinq pirates désarmés avec un sabre-laser. Même si l'on peut considérer qu'il s'agit d'une "victoire", elle sera à la fois lâche et immorale. En revanche, les choses seront toutes différentes si les personnages défendent un enfant pourchassé par cinq pirates armés jusqu'aux dents alors qu'ils ne disposent eux-mêmes que de coutelas rouillés.

L'héroïsme est une valeur qu'il ne vous faudra pas galvauder en en faisant une constante de toutes vos péripéties. Ainsi, imaginons, par exemple, que des PJ s'introduisent dans une station spatiale et doivent se rendre au centre de contrôle de celle-ci pour porter secours à un vieil ami. Leurs premières péripéties devront s'avérer relativement faciles, mais la dernière — celle qui précédera directement le sauvetage de leur ami — nécessitera qu'ils se comportent en vrais héros.

Il sera toujours plus réaliste, et plus satisfaisant, de créer des péripéties héroïques en augmentant

simplement la puissance et les compétences des adversaires qu'auront à affronter les personnages. En effet, même un PJ capable de vaincre des escouades de soldats de choc d'une seule main réfléchira à deux fois avant d'affronter Dark Vador en combat singulier.

Voici quelques exemples de péripéties héroïques :

- Les personnages doivent se frayer un chemin au travers d'un chantier naval impérial après avoir sauvé un de leurs amis qui avait été condamné par les hommes de Palpatine.
- L'un des PJ se retrouve confronté à l'ignoble chasseur de primes qui a tué toute sa famille. Après un combat féroce, l'assassin se retrouve sérieusement blessé et accroché au rebord d'une falaise surplombant un lac de lave en fusion. Pour se comporter de manière héroïque, le PJ devra alors le sauver, plutôt que de le tuer ou de l'abandonner à son triste sort.
- Un personnage mène seul une attaque de diversion contre une base pirate afin de permettre à ses compagnons de s'introduire subrepticement dans la base en question pour sauver un groupe d'esclaves wookiees. Le combattant solitaire sait qu'il a de grandes chances de trouver la mort, mais il estime néanmoins que les vies de centaines d'esclaves comptent plus que la sienne.

Chapitre Six Équipements et artefacts

L'univers de *La Guerre des Étoiles* regorge d'appareils aussi intéressants, qu'utiles et étranges. Comparée à celle de notre Terre, la technologie disponible "il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine..." est manifestement très évoluée. D'un élégant sabre-laser à un étonnant Droïd astromec, rien ne fascinera vos joueurs autant qu'une nouvelle machine rutilante.

Il existe trois grandes catégories d'articles sur lesquelles les PJ pourront tomber : les pièces d'équipement, les artefacts et les appareils super technologiques. Toutes trois ont leur importance, car elles englobent des objets susceptibles d'affecter les rapports qu'un individu entretient avec son environnement. Certains objets ajouteront des dés supplémentaires aux compétences ou aptitudes spéciales des personnages, alors que d'autres faciliteront certaines actions ou permettront d'accomplir des tâches qui autrement seraient impossibles.

L'expression *pièces d'équipement* désigne tous les objets auxquels les PJ auront régulièrement affaire. Parmi les accessoires les plus courants dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*, citons : les blasters, les macrojumelles, les medpacs, les communicateurs et la plupart des articles détaillés dans le chapitre "Équipement" présenté pages 153 à 161 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*. Ces appareils peuvent être trouvés pratiquement n'importe où dans la galaxie et sont faciles à identifier.

Les *artefacts* sont, quant à eux, des objets peu communs, rares, voire uniques. Il peut aussi bien s'agir de reliques archéologiques ou de produits d'une technologie primitive, que de simples curiosités encore employées par certaines peuplades (exemple : les arbalètes wookiees). Souvent anciens, on leur prête fréquemment des propriétés "ésotériques", quand ils ne revêtent pas une importance au plan historique ou ne se distinguent par une remarquable puissance. Le sabre-laser des Jedi en est un parfait exemple : c'est une arme antique et respectée, que personne n'emploie plus et qui est, en principe, impossible à acheter. L'Holocron Jedi qui apparaît dans les bandes dessinées de la série *Dark Empire* est un autre bon exemple d'artefact : c'est un objet unique et inestimable qui contient des connaissances redoutables et très anciennes.

Les *appareils super technologiques* sont des engins uniques et d'une grande puissance, qui représentent de considérables avancées techniques ; seules des organisations aussi puissantes que l'Empire Galactique peuvent se les offrir. Quand ils ne sont pas hors de prix, ils sont généralement impossibles à obtenir. Quelques exemples d'appareils super technologiques : le superlaser de l'Étoile de la Mort, les Dévastateurs de Mondes des BD de la série *Dark Empire* ou les dispositifs de dissimulation impériaux et les cylindres de clonage Spaarti qui sont cités dans la trilogie littéraire de Timothy Zahn.

Selon les circonstances, les frontières séparant les différentes catégories pourront parfois être assez floues. Des personnages pourront ainsi considérer qu'une arme spéciale est un artefact... jusqu'au jour où ils visiteront une planète sur laquelle elle a été fabriquée artisanalement et où ils pourront en acheter d'autres exemplaires... ou même en recevoir en cadeau.

Créer de nouveaux artefacts et appareils

Comme les fabuleux objets que l'on trouve dans l'univers de *La Guerre des Étoiles* contribuent largement au charme qui émane des films de la saga, il est normal que les Maîtres de Jeu soient tentés un jour ou l'autre de concevoir des pièces d'équipement, des artefacts et — pourquoi pas — des appareils super technologiques. Le présent chapitre se propose donc de vous aider à créer des articles à la fois cohérents, intéressants et excitants que vous pourrez employer dans vos parties.

Proposer de nouveaux objets

Les films de la trilogie sont pleins de gadgets qui nous semblent mystérieux et extraordinaires, alors que les habitants de l'univers de *La Guerre des Étoiles* les considèrent comme tout à fait "banals". De même que n'importe qui sur notre planète sait ce qu'est un marteau, dans l'univers du jeu tout le monde s'est servi un jour ou l'autre d'un "hydro-compresseur". Il ne sera généralement pas difficile d'introduire dans une partie une nouvelle pièce d'équipement — les PJ pourront l'acheter, la trouver ou se la faire remettre, et quelqu'un pourra leur expliquer son fonctionnement s'ils n'arrivent pas à



Paul Dabry

s'en sortir seuls. En fait, tout personnage possédant des valeurs correctes en *Mécanique* ou *Technique* et étant un tant soit peu familiarisé avec la technologie "moderne" saura comprendre comment marche tout équipement courant.

Les artefacts, quant à eux, sont loin d'être "courants". Aussi, quand vous introduirez un tel objet dans l'une de vos parties, vous aurez intérêt à ne pas révéler immédiatement toutes ses caractéristiques. Au contraire, vous devrez même essayer de faire planer sur ses possibilités et performances un voile de mystère que seul le temps pourra lever. Il serait bon en effet que les PJ éprouvent une sorte de curiosité teintée d'émerveillement face à certains artefacts.

Enfin, la découverte d'un appareil super technologique ne pourra se produire qu'au terme d'une grande et dramatique aventure. En effet, n'oubliez pas que les superlasers des Étoiles de la Mort ont une énorme importance dans les films *La Guerre des Étoiles* et *Le Retour du Jedi*. De même, les dispositifs expérimentaux de dissimulation et les cylindres de clonage Spaarti sont la base même de l'intrigue des romans de Timothy Zahn, alors que les Dévastateurs de Mondes sous-tendent littéralement toutes les histoires des BD de la série *Dark Empire*.

Ne créez pas d'engins trop perfectionnés

Les Maîtres de Jeu débutants ont souvent tendance à imaginer des appareils trop puissants qui mettent en péril l'équilibre du jeu. C'est pourquoi, quand vous aurez envie de créer quelque chose, la question la plus importante que vous devrez vous poser sera "Pourquoi cette chose n'apparaît-elle pas dans les films ?"

Par exemple, imaginons que vous vouliez inventer un nouveau vaisseau de guerre qui soit à la fois plus gros, plus puissant, plus rapide et plus meurtrier

que tous les autres appareils de combat. Vous pouvez parier que vos joueurs vous poseront tous la même question : "Si ce vaisseau est tellement puissant, pourquoi l'Empire n'en possède-t-il pas des flottes entières dans les films (les romans ou les BD) ?" Pour parer à cette objection, il vous suffira de dire qu'il s'agit en fait d'un nouveau prototype qui vient juste d'être mis au point, ou qu'il est affligé de défauts de conception qui le rendent vulnérable à certains types d'attaques ce qui fait qu'on ne l'emploie jamais qu'en dernière extrémité. Vous pourrez aussi prétendre que les appareils de cette classe avaient reçu l'ordre de ramener le calme sur des mondes qui n'apparaissent pas dans les films (après tout, la galaxie est *grande*). Enfin, rien ne vous empêchera de situer vos aventures bien après les films, romans et BD, ce qui vous permettra d'expliquer pourquoi ce modèle n'a pas été connu plus tôt.

Le Maître de Jeu doit absolument réfléchir aux conséquences que pourront avoir à long terme les perfectionnements technologiques qu'il imaginera. Ainsi, s'il veut créer un dispositif permettant de suivre aisément les vaisseaux qui se déplacent dans l'hyperespace, il devra avoir conscience que celui-ci modifiera *fondamentalement* la nature même de l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Il faut en effet garder à l'esprit que, par exemple, le scénario de *L'Empire Contre-Attaque* n'aurait eu aucun sens si le *Faucon Millenium* n'avait pas été en mesure de se réfugier dans l'hyperespace pour échapper à la flotte impériale. S'il avait existé un "radar hyperspatial", le *Faucon* aurait inmanquablement été capturé.

Il vous faudra également vous méfier des pouvoirs de vos créations. Si elles confèrent une quasi invincibilité aux PJ, quel intérêt y aura-t-il encore à jouer ? S'ils n'ont plus rien à redouter et peuvent se sortir de n'importe quelle péripétie sans dommage, le jeu perdra tout intérêt et *La Guerre des Étoiles* n'aura plus aucun sens. Comment éviter ce genre de

choses ? Voici quelques conseils qui pourront vous être utiles...

Créer des objets qui respectent "l'esprit" *Star Wars* n'est pas très difficile. Le plus souvent, il vous suffira de vous arranger pour que les caractéristiques de vos créations soient inférieures ou égales à celles d'équipements déjà existants.

Et si vous décidez d'inventer un engin qui soit plus puissant ou qui possède des propriétés totalement originales, il faudra alors "contrebalancer" ses qualités hors du commun par un inconvénient qui le rendra moins attrayant aux yeux des joueurs. Voici quelques exemples d'inconvénients possibles :

- Le nouvel appareil coûte très cher.
- Le nouvel appareil est un secret bien gardé. Il faudra absolument se procurer ses plans pour en fabriquer un autre. Ce sera encore mieux s'il comporte des pièces "expérimentales" extrêmement difficiles à obtenir, aussi il ne sera possible d'en construire un second exemplaire qu'au prix de longues recherches ou en essayant de reproduire minutieusement les pièces du premier.
- Le nouvel appareil est encombrant et peu pratique.
- Le nouvel appareil consomme *énormément* d'énergie (comme des écrans planétaires, par exemple) et il n'est donc pas facile d'emploi.
- Le nouvel appareil n'est pas d'une grande fiabilité.
- Le nouvel appareil n'est vraiment "supérieur" que dans certaines circonstances bien précises, sinon il n'est tout au plus que "moyen".

Ainsi, par exemple, si vous créez un hyperpropulseur plus rapide que celui dont est équipé le *Faucon Millenium*, pour contrebalancer ce facteur vous pourrez décider qu'il y aura un risque que se produise une surchauffe du réacteur à *chaque* saut. S'il y a autant d'inconvénients que d'avantages, les joueurs réfléchiront toujours à deux fois avant d'*abuser* d'un appareil ou d'un artefact.

Dans le cas d'un radar hyperspatial, vous pourrez, par exemple, décider qu'il sera très cher, encombrant et très gourmand en énergie. Si cela ne suffit pas, ajoutez qu'il est très difficile à déplacer et n'a qu'une portée limitée. Ainsi, il ne sera utilisable que sur une planète ou à bord d'une très grosse station spatiale et n'aura la capacité de détecter que des vaisseaux relativement proches. Il n'y aura donc jamais moyen de déterminer avec *certitude* la destination d'un engin évoluant dans l'hyperespace, ce qui permettra toujours des fuites précipitées en cas de besoin.

Progrès technologiques progressifs

Pour maintenir l'équilibre du jeu, vous pourrez également vous limiter à des progrès technologiques *progressifs*. De petites améliorations techniques seront généralement plus crédibles. Pourquoi ne pas imaginer un blaster qui, au lieu de

ne pouvoir tirer que 50 coups avec un pack énergétique, pourra en tirer 55 ? De même, pourquoi ne pas envisager des hyperpropulseurs *légèrement* plus performants que les modèles standard ?

Bien qu'apparemment mineures, ces améliorations pourront se révéler d'un grand secours pour les PJ dans certaines situations. Pour reprendre les exemples précédents, le nouveau blaster permettra de continuer à tirer, même quand l'adversaire n'aura plus de munitions, alors que de meilleurs hyperpropulseurs nécessitant moins d'arrêts pour l'approvisionnement en carburant, libéreront de la place supplémentaire pour les cargaisons et laisseront plus d'énergie disponible pour les écrans, l'armement et les senseurs.

Même si une amélioration ne se traduit que par un bonus de "+1" à un code-dés ou une augmentation minimale de l'efficacité, elle pourra procurer des avantages dont les joueurs n'auront peut-être pas conscience sur l'instant... mais qu'ils apprécieront certainement avec le temps.

Exemple : Éric est le Maître de Jeu ; Pierre et Daniel, quant à eux, interprètent deux pilotes impétueux qui ont quelques problèmes...

Éric : "Les chasseurs de primes semblent avoir l'avantage sur vous. Ils vous ont acculés derrière des caisses de marchandises et tirent à tout va. Ils n'ont manifestement aucune intention de vous prendre vivants. Que faites-vous ?"

Daniel : "Je réplique en employant l'un de nos nouveaux pistolets blasters, Éliminateur 7 de Blastech. Ils sont équipés de packs énergétiques plus performants, non ? En tout cas, c'est ce qu'a dit le vendeur."

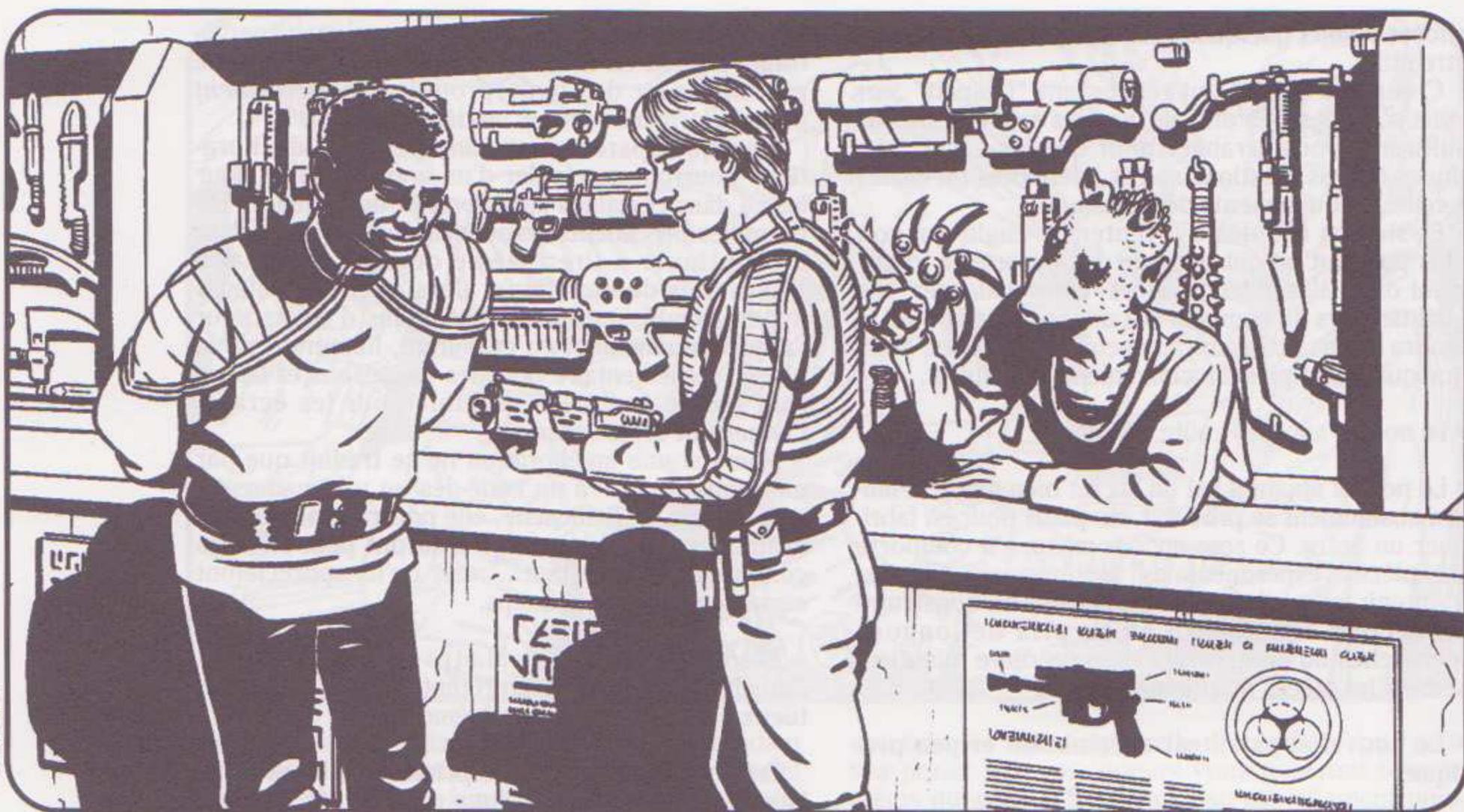
Pierre : "Hé, ouais, c'est vrai ça ! On pourra peut-être faire la peau à ces gars une fois qu'ils auront épuisé leurs munitions. Après tout, nous disposons d'au moins 5 tirs de plus qu'eux. Éric, on va continuer à leur tirer dessus jusqu'à ce que leurs armes soient vides. OK ?"

Éric : "On peut toujours essayer..."

Tenez compte des capacités de vos personnages

Lorsque vous concevrez un objet à l'intention d'un personnage précis, pensez à prendre en compte ses capacités. Ainsi, si vous créez un appareil capable d'améliorer les compétences de la Force pour un jeune Jedi, dites-vous bien que celui-ci ne restera certainement pas longtemps "incompétent".

Faites en sorte que les bonus accordés par vos créations soient toujours relativement faibles, car le PJ concerné gagnera en expérience au fil des aventures et si vous n'y prenez pas garde l'objet que vous lui donnerez pourra le rendre virtuellement *invulnérable*. Comme il sera extrêmement difficile de trouver des adversaires convenables pour un personnage invincible, il vaut mieux que vous envisagiez ce genre de problème dès le départ, plutôt que d'avoir à "réparer" les choses par la suite.



Mike Jackson

Modérer les avantages que donnent vos engins ne sera pas une preuve de "radinerie" de votre part ; même faibles, ils permettront de toute façon à vos PJ d'être légèrement meilleurs qu'ils ne l'étaient auparavant.

Technologie "jetable"

Il existe encore un bon moyen pour préserver l'esprit *Guerre des Étoiles* de vos parties tout en évitant de déséquilibrer le jeu... Il consiste à ne donner qu'une durée de vie limitée aux objets que vous créez.

Un détonateur thermal ou une grenade ne pouvant servir qu'une seule fois, pourquoi ne pas appliquer le même principe aux équipements puissants que vous imaginerez, de manière à ce que les PJ ne puissent pas en abuser ? Ainsi, si vous inventez un nouvel hyperpropulseur deux fois plus rapide que celui du *Faucon Millenium*, arrangez-vous pour qu'il grille tous les circuits de bord et s'autodétruit après chaque emploi. Vous ne serez en outre pas embarrassé si vos joueurs vous demandent pourquoi son usage ne s'est pas répandu dans toute la galaxie.

La réponse à cette question sera très simple : parce que cet appareil n'est *pas pratique*. Il pourra sortir les personnages d'un mauvais pas *une fois*. Vous n'aurez pas ensuite à vous préoccuper de l'usage qui en sera fait...

Limitez la disponibilité

L'emploi d'équipements divers, qu'ils soient nouveaux ou anciens, requiert certaines précautions. En effet, si le matériel de vos PJ n'est soumis à aucune limitation, il risquera un jour ou l'autre de nuire au bon déroulement de vos aventures.

Le problème, c'est que les joueurs novices veulent généralement tout ce qui existe. Ils peuvent alors vous demander n'importe quoi : un détonateur thermal ou un croiseur stellaire mon calamari ! En tant que Maître de Jeu débutant vous serez peut-être enclin à satisfaire tous les désirs de vos joueurs pour leur faire plaisir. *Ne cédez surtout pas à cette tentation !*

Voici un exemple montrant ce qui pourrait se produire :

Éric : "OK, les gars. Vous avez devant vous quatre chasseurs de primes vêtus de capes noires qui braquent leurs fusils blasters dans votre direction et vous hurlent de vous rendre. Que faites-vous ?"

Pierre : "Ben, j'emploie mon communicateur sol/orbite pour demander à l'équipage de notre destroyer de les anéantir d'un tir de turbolaser."

Éric : (Après avoir lancé les dés.) "ZOOM ! Touchés !"

Daniel : (Baillant à s'en décrocher la mâchoire.) "Qu'est-ce que je m'ennuie..."

Si vous donnez trop de matériel à vos PJ, tout deviendra trop facile pour eux. S'ils ne doutent jamais de la manière dont pourront évoluer les choses, il n'y aura plus de suspense... et le jeu perdra par conséquent beaucoup de son intérêt.

Ne lésinez pas sur le matériel des méchants

Les PJ doivent avoir des adversaires à leur mesure ! S'ils emmènent avec eux une caisse de détonateurs thermaux, donnez aux "méchants" un moyen de se défendre contre les explosifs. Si les

personnages disposent d'un croiseur stellaire mon calamari, leurs ennemis pourront alors avoir un Destroyer Stellaire.

Plus un adversaire sera retors et puissant, plus vos joueurs s'intéresseront à lui. C'est pourquoi, si les PJ possèdent un excellent matériel, leurs adversaires devront être encore mieux équipés qu'eux. Il ne s'agira pas tant alors de priver vos joueurs de la victoire finale, que de leur faire *mériter* leur succès. Aussi longtemps que vos scénarios tiendront debout, si les PJ sont obligés d'avoir recours à leur jugeote ou à leurs compétences, plutôt que de s'en remettre entièrement à un quelconque matériel, vos parties seront toujours réussies.

Éric : "Vous voyez devant vous quatre chasseurs de primes vêtus de capes noires. Ils braquent leurs fusils blasters dans votre direction et vous hurlent de vous rendre. Que faites-vous ?"

Pierre : (*S'adressant à Daniel.*) "Hum... Et si nous utilisions notre dernier détonateur thermal ?"

Daniel : "D'accord. (*Il lance les dés.*) J'active le détonateur, je compte jusqu'à trois et je le lance !"

Éric : (*Après un jet de dés*) "Joli coup ! Il atterrit juste à leurs pieds et explose au moment précis où vous vous jetez à couvert. Alors, que faites-vous maintenant ?"

Daniel : "Eh bien, je m'avance jusqu'aux cadavres..."

Éric : "Eh, pas si vite ! Les chasseurs de primes semblent joliment agacés. Alors qu'ils se débarrassent des lambeaux de leurs capes carbonisées, vous pouvez apercevoir les armures trempées au plasma qu'ils portent en dessous de leurs vêtements. Par endroit, elles rougeoient encore du fait de la chaleur dégagée par l'explosion du détonateur. Deux des chasseurs se mettent soudain à ricaner de façon sinistre et vous remettent en joue. Alors ? Que faites-vous ?"

Daniel : "On peut toujours essayer de couvrir notre fuite avec nos blasters..."

Pierre : "Tout cela ne me dit *vraiment* rien qui vaille..."

Dans l'exemple ci-dessus, les personnages sont obligés de se servir de leur cervelle plutôt que de leur matériel. Ils ont un vrai problème à résoudre, l'aventure peut donc se poursuivre normalement.

Faites en sorte que les PJ "en bavent" pour obtenir leur équipement

Si les PJ ont besoin (ou envie) d'un appareil technologique puissant, ne les laissez pas l'obtenir simplement en l'achetant ou en le volant au bazar du coin. Ne leur facilitez pas trop les choses.

S'ils sont obligés d'accomplir une véritable quête pour se le procurer, vous pourrez prévoir à leur intention toutes sortes de péripéties intéressantes. Bien évidemment, en tant que Maître de Jeu, vous devrez prendre garde à ce que les épreuves que vous leur imposerez leur semblent logiques. Il vous sera ainsi interdit de leur refuser un certain modèle de blaster si tout le monde peut normalement l'obtenir. En revanche, quand il s'agira de matériel "sensible", vous serez parfaitement en droit d'exiger de leur part quelques efforts.

Ainsi, par exemple, si les PJ de votre campagne sont au service de l'Alliance Rebelle ou de la Nouvelle République, ils pourront être amenés à penser qu'il leur suffit de demander un certain équipement à leurs supérieurs pour l'obtenir immédiatement. Eh bien, ils auront *tort* de croire ça ! Si leurs exigences risquent de mettre en péril l'équilibre de vos aventures, n'hésitez pas à leur opposer un refus.

Heureusement, comme l'Empire a lui-même coutume de réglementer strictement les matériels les plus intéressants — tels que les armes — il ne paraîtra pas anormal que vous ne vous pliez pas systématiquement aux désirs de vos joueurs. En fait, vous pourrez même trouver matière à plusieurs aventures dans le fait que des personnages soient contraints de voler ou d'acheter en secret une partie de leur équipement. Pourquoi donner directement des détonateurs thermaux à vos PJ, si l'Alliance peut leur ordonner d'aller en dérober des caisses entières dans un dépôt de munitions impérial situé sur une planète reculée ?

Certaines situations vous permettront en outre de justifier aisément des restrictions portant sur le matériel. Si le vaisseau des PJ effectue un atterrissage de fortune sur un monde frontalier, il sera tout à fait vraisemblable qu'une partie de l'équipement transporté à bord soit détruit ; les personnages devront dès lors s'en passer tant qu'ils n'auront pas rejoint la "civilisation".

En fait, il existe toutes sortes de méthodes permettant de refuser certaines choses aux PJ, sans pour autant que les joueurs en éprouvent du mécontentement. Après tout, comme l'Alliance est en guerre, ses ressources sont forcément limitées. Alors, si les personnages demandent des armes puissantes, ils pourront très bien s'entendre répondre que toutes celles disponibles ont déjà été attribuées à une unité qui en avait besoin pour une mission importante. Le responsable des entrepôts pourra aussi déclarer qu'il n'en a plus en stock et qu'il attend une nouvelle livraison.

Au temps de la Nouvelle République, le nouveau régime n'a pas encore rétabli toutes les routes d'approvisionnement et il lui est même arrivé de demander à des contrebandiers d'acheminer certaines cargaisons afin de relancer les échanges commerciaux. De son côté, le moins que l'on puisse dire c'est que l'Empire ne facilite pas les communications, car ses agents ont coutume de confisquer les vaisseaux qu'ils arraisonnent, quand ils ne se contentent pas de les détruire purement et simplement.

Les rationnements étant fréquents un peu partout, vous n'aurez aucune difficulté à justifier le fait que vous repoussiez des demandes en matière



Mike Jackson

d'équipement qui vous sembleront par trop déli-
rantes. Et si vos joueurs insistent, arrangez-vous
pour que l'Alliance ou la Nouvelle République char-
ge les PJ de trouver le moyen de se procurer ce
qu'ils désirent tant. Cette recherche pourra aussi
bien constituer une intrigue secondaire qu'une
aventure à part entière.

Si vos joueurs interprètent des individus qui ne
sont alliés ni à l'Alliance Rebelle, ni à la Nouvelle
République — parce qu'ils ont choisi la profession
de chasseur de primes ou de contrebandier, par
exemple — il leur sera bien plus difficile de se pro-
curer du matériel de pointe. En effet, les armes
lourdes, comme les armes à feu ou les explosifs,
sont soumises à des réglementations très strictes,
tant au niveau local, qu'au niveau galactique. Si les
PJ emploient de l'artillerie lourde pour commettre
un quelconque méfait, ils se retrouveront vite dans
la peau de fugitifs pourchassés par les autorités (si

ce n'est pas déjà le cas). Bon, il y aura fort à parier
que cela n'arrêtera pas *pour autant* vos joueurs...
alors, comment pourrez-vous leur donner satisfac-
tion ?

Quel que soit l'équipement que l'on recherche, il
existera toujours un moyen de l'obtenir. Ainsi, les
fabricants — souvent d'énormes consortiums tels
que Siemar Astronautique — possèdent-ils des dis-
tributeurs et revendeurs, habilités à commercialiser
leurs produits *légaux* dans les plus grands astro-
ports et les plus grandes cités. Si on cherche des
pièces de propulseur de vaisseau, il suffira générale-
ment de s'adresser à un concessionnaire Siemar, il
sera toutefois beaucoup plus difficile d'acheter un
blaster à celui-ci.

On rencontre en outre un peu *partout* des mar-
chands indépendants susceptibles de vendre tout et
n'importe quoi, du simple communicateur au vais-
seau de combat. L'ennui, c'est qu'ils pratiquent par-
fois des marges exorbitantes.

Et si vos joueurs convoitent quelque chose de
vraiment illégal, ils auront toujours la ressource de
se tourner vers le Marché Noir (connu également en
argot galactique sous le nom de "Marché Invisible").
Les gangsters les plus redoutables comme les
voleurs les plus minables ont en effet toujours des
marchandises à écouler et il est rare qu'ils puissent
le faire de façon honnête. Ils ont donc recours à un
réseau occulte, complexe, placé sous la protection
de fonctionnaires gouvernementaux corrompus. Ce
réseau leur permet ainsi de vendre le produit de
leurs rapines à tous ceux qui acceptent de payer les
prix astronomiques qui sont pratiqués sur le
Marché Invisible.

Ainsi, si vos joueurs ont à cœur (si leur PJ possè-
de un tel organe) de se procurer un "filtre purifica-
teur d'hyperondes", ce qui les obligera à entrer en
contact avec le fameux contrebandier Ploovo Deux-
Contre-Un, vous tiendrez de quoi imaginer une fabu-
leuse intrigue secondaire ou même une véritable
campagne. Tout cela, grâce à une simple pièce
d'équipement...

Éric : (*Incarnant un marchand extraterrestre*)
"Comme vous pouvez voir, nobles intelligences,
biens et services j'ai en quantité ! Quoi vous cher-
cher, hein ?"

Pierre : "Eh bien, nous avons besoin d'un logiciel
de navigation pour notre ordinateur de bord. Vous
nous avez été... hum... recommandé."

Éric : (*Soupçonneux*) "Recommandé ? Par qui ?"

Daniel : "Euh... Écoutez, nous préfererions ne pas
en parler. J'en ai marre de toujours me faire tirer
dessus. Est-ce que vous avez le programme que
nous cherchons ?"

Éric : "Ah, mais bien sûr... Et vous avoir les 5 000
crédits que lui coûter, n'est-ce pas ?"

Daniel et Pierre : (*En chœur*) "CINQ MILLE ?! Tout
notre système informatique ne nous a pas coûté
aussi cher !"

Éric : "Comme vous voulez, gentils êtres. Vous avoir qu'à calculer sauts en hyperspace avec boulier. Bien le bonjour..."

Pierre : "Euh, attendez une minute, on ne pourrait pas discuter un peu ?"

Éric : "Vous d'accord rendre service à moi ? Moi donnez vous logiciel, après que vous avoir livré paquet pour moi."

Daniel : "Pourquoi pas ?... De quoi s'agit-il ?"

Éric : "Petite cargaison insignifiante d'épice de Kessel. Rien de bien important."

Pierre : "Ça ne me dit vraiment rien qui vaille..."

Limitez le nombre d'appareils que les PJ peuvent posséder

Cela tient du bon sens le plus élémentaire : le poids que peuvent transporter des personnages ne saurait être illimité. Alors, autant éviter de donner à vos PJ une quantité de matériel telle qu'il faudrait une armada de croiseurs corelliens et des légions de Wookiees pour la déplacer.

Un Humain ne pourra jamais porter une caisse de grenades et être en même temps capable de faire feu avec son blaster comme si de rien n'était. Si vous confiez aux PJ une caisse de détonateurs thermaux, celui qui la portera devra se voir infliger une pénalité à l'un de ses principaux codes-dés.

Mais, n'oubliez cependant pas que, si vous voulez limiter le matériel dans vos parties, le mieux sera encore de ne pas accéder à toutes les requêtes de vos joueurs. S'ils vous demandent une caisse de détonateurs thermaux, dites-leur qu'il ne reste que deux ou trois grenades en stock. Ainsi, ils seront contents de disposer de nouveaux "joujoux", mais il leur faudra néanmoins bien réfléchir à la manière dont ils les emploieront. Vous satisferez de cette façon leur goût pour les équipements puissants, tout en préservant l'équilibre du jeu.

Le processus de création

Maintenant que les principes de base gouvernant la création d'engins en tous genres ont été passés en revue, voici un processus de création, décomposé en quatre étapes, que vous pourrez employer afin d'inventer toutes sortes de pièces d'équipement, artefacts et appareils super technologiques.

Première étape : Que fait l'objet et comment fonctionne-t-il ?

Ce sont les premières questions que vous devrez, en toute logique, vous poser lorsque vous entreprendrez de concevoir un objet quelconque. En effet, quand les PJ l'auront en leur possession, ils voudront savoir précisément à quoi il sert et comment il fonctionne.

Pièces d'équipement

Si l'objet considéré est une pièce d'équipement, il y aura de grandes chances pour que les PJ sachent déjà s'en servir. Car si les joueurs peuvent être intrigués par un plot de sécurité pour Droïd, leurs personnages, quant à eux, ne verront en lui qu'un accessoire fonctionnel des plus courants.

Lorsque vous créez un nouvel équipement, il vous faudra d'abord préciser ce que celui-ci sera capable d'accomplir. Il s'agira généralement d'une version "futuriste" d'un appareil existant sur notre Terre, mais rien ne vous empêche d'imaginer des dérivés pratiques des merveilles technologiques de l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Si vous êtes en mal d'inspiration, consultez un catalogue concernant le domaine qui vous intéresse. Une fois que vous y aurez trouvé un engin intéressant, il ne vous restera plus qu'à inventer en partant de sa technologie. Ainsi, par exemple, si vous avez l'intention de faire jouer une aventure ayant pour thème l'espionnage, vous pourrez envisager de concevoir toutes sortes de gadgets à l'intention de vos joueurs : dispositifs d'écoute, sondes informatiques, appareils de détection, matériel de cambrioleur, etc.

Lorsqu'une pièce d'équipement correspondra à une chose que nous connaissons déjà, il vous suffira, en principe, de dire aux joueurs ce qu'elle permet de faire. Ainsi, si vous leur annoncez qu'ils vont employer un propulseur dorsal, ils en déduiront qu'il s'agit d'un appareil que l'on s'attache dans le dos afin de pouvoir se déplacer dans les airs. Mais, bien évidemment, comme la technologie dans *Star Wars* est bien supérieure à celle de notre monde, de tels engins seront forcément plus compacts et faciles à utiliser que leurs équivalents d'aujourd'hui.

En revanche, quand vous vous intéresserez à des matériels ne correspondant à rien de ce qui existe actuellement, trouvez ce qui s'en rapproche le plus dans notre réalité, puis essayez d'imaginer de nouvelles méthodes permettant d'obtenir le résultat que vous recherchez. Ainsi, les Droïds peuvent être considérés comme étant à la fois des ordinateurs doués de conscience, des machines-outils, des serveurs et des ouvriers.

Si vous avez envie d'inventer un nouveau type de Droïds, pensez d'abord à la fonction spécifique que celui-ci devra remplir. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à doter votre création des accessoires appropriés (ex. : un Droïd médical possédera des scalpels lasers, des distributeurs d'anesthésique et de médicaments, ainsi que toutes sortes d'instruments chirurgicaux).

Attention, si une pièce d'équipement ne peut pas vraiment se comparer à quelque chose que les joueurs connaissent déjà, veillez à leur fournir toutes les explications dont ils pourront avoir besoin.

Exemple d'équipement : le chalumeau à fusion

Éric, le Maître de Jeu, désire donner un chalumeau aux PJ pour les besoins d'une aventure. Comme il s'agit d'un outil très courant, aussi bien

dans le monde réel que dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*, il imagine une sorte de chalumeau oxydrique évolué. Toutefois, au lieu d'employer du gaz inflammable sous pression, le nouvel engin fonctionnera grâce à l'intense chaleur dégagée par une réaction de fusion nucléaire interne. Il nécessitera un peu de gaz à blaster et sera alimenté par une petite cellule énergétique mesurant à peine quelques centimètres de côté.

Artefacts

Les artefacts permettent aux PJ d'accomplir des choses dont ils ne sont pas normalement capables ou de mener à bien certaines tâches d'une façon très particulière. Ils peuvent avoir toutes sortes de fonctions, un peu comme des "outils" spécialisés. Ainsi, ils seront susceptibles de causer des dommages à l'instar d'armes classiques ou d'augmenter la compétence de leur utilisateur (comme les macrojumelles accroissent le code-dés en *Recherche*). Ils pourront aussi accorder des "pouvoirs" sans équivalents technologiques (ex. : lire dans les esprits ou avoir instantanément accès à une sorte d'encyclopédie galactique).

Il n'est pas indispensable d'expliquer de manière rationnelle un artefact. Bien sûr, s'il s'agit d'un appareil technologique, il pourra être alimenté par des cellules énergétiques. Toutefois, s'il est d'origine totalement inconnue, il pourra fonctionner à l'aide des ondes mentales ou des émanations de la Force. En fait, il importera peu de savoir "comment" il marche, *il fonctionnera, c'est tout*.

Exemple d'artefact : le Codex

Éric veut créer un objet à l'intention d'un jeune Jedi nommé Pann et décide que cet objet aura un rôle important dans la prochaine aventure qu'il fera jouer. Il imagine alors un artefact, à la fois mystérieux et très puissant, conçu il y a très longtemps par une race extraterrestre aujourd'hui disparue. Il lui donne le nom de "Codex".

Comme Pann devra avoir de bonnes raisons de s'intéresser à cet objet, il aura de toute évidence un lien avec la Force. Entre les mains d'un Jedi, le Codex deviendra un artefact redoutable capable de remplir diverses fonctions. Bien qu'Éric ne tienne pas à définir dès le départ toutes les propriétés de sa création, il entreprend de noter celles que Pann pourra découvrir rapidement :

- Cet objet pourra localiser les perturbations subies par la Force ce qui permettra aux PJ de se rendre rapidement (parfois pour leur plus grand malheur) sur les lieux où il se passera quelque chose d'anormal.
- Il aura pour effet d'accroître de façon substantielle les codes-dés des compétences en Force d'un Jedi, rendant ainsi ce dernier plus puissant qu'il ne l'est d'ordinaire.

Pour employer le Codex, il suffira de réussir un jet de Contrôle *très facile*. Outre les deux détaillées ci-dessus, cet objet possédera bien d'autres propriétés ; mais comme Éric ne veut pas que Pann

devienne rapidement *trop* puissant, il décide que le jeune Jedi devra étudier très longtemps s'il veut découvrir de quoi est encore capable son bien.

Appareils super technologiques

Ces engins ne sont en fait que les conséquences des progrès techniques. Ainsi, le superlaser et les Dévastateurs de Mondes sont des armes d'une puissance extraordinaire, alors que les cylindres de clonage Spaarti permettent de fabriquer des clones en nombre illimité. En règle générale, les appareils super technologiques sont, soit des versions très améliorées d'appareils existants, soit des engins capables de prouesses *exceptionnelles*...

N'oubliez pas que de tels objets ne sont jamais censés tomber entre les mains des PJ. Le plus souvent, ils ne seront que des "artifices" justifiant la trame d'un scénario particulier et ils seront rarement employés réellement. Après tout, la *menace* représentée par l'Étoile Noire justifiait à elle seule l'existence de cette formidable station spatiale...

Exemple d'appareils super technologiques : les Droïds nanogènes

Désireux d'accorder au "méchant" d'une de ses aventures une arme très puissante, le Maître de Jeu imagine les "Droïds nanogènes" : des robots expérimentaux de taille microscopique, capables d'affecter les cellules des organismes vivants. Quand ils sont injectés dans le corps d'un être vivant, ils peuvent littéralement réécrire ses codes génétiques conformément à leur propre programmation. Avec ces engins diaboliques, le méchant projette de transformer toute la population d'une planète en une armée de guerriers mutants se comportant comme des zombies. Voilà bien une idée qui respecte le principe selon lequel les appareils super technologiques sont censés susciter de l'effroi.

Deuxième étape : A quoi l'objet ressemble-t-il ?

Les éléments visuels sont extrêmement importants dans l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Tous les produits technologiques y ont en effet une apparence nettement différenciée de manière à impressionner durablement les spectateurs : Ailes-X, chasseurs TIE, quadripodes TB-TT, Destroyers Stellaires, soldats de choc, etc. Tout est *instantanément* identifiable.

Lorsque vous déterminerez à quoi ressemble une pièce d'équipement, non seulement vous permettrez à vos joueurs de la "reconnaître" plus facilement, mais vous "appréhenderez" aussi mieux l'objet en question et sa fonction.

Quand vous déciderez de son aspect, ne vous limitez pas à une description purement visuelle. L'attrait qu'exercent les sabres-lasers ne tient-il pas en partie au bourdonnement émis par leur lame ? Ne négligez pas, par conséquent, des sens aussi importants que l'ouïe ou le toucher. L'objet vibre-t-il ? Lorsqu'on le touche, est-il chaud, froid ou visqueux ? Et quand on l'utilise, ne dégage-t-il pas une odeur particulière ? (Ainsi, quand des personnages emploieront une torche à plasma, il sera normal qu'une forte odeur

de métal chauffé règne dans l'air). Tirer profit du maximum de données sensorielles ne pourra qu'accroître la "réalité" de vos créations.

Pièces d'équipement

L'apparence des pièces d'équipement revêt une grande importance. En effet, tout le monde sait à quoi ressemble un blaster ou un communicateur, aussi, quand vous imaginerez des appareils courants produits en grande quantité, vous devrez veiller à ce qu'ils s'intègrent parfaitement au "look" général de l'univers de *La Guerre des Étoiles*.

Gardez également à l'esprit le fait que cet univers est "vivant" et donc que les produits technologiques qu'utiliseront les personnages seront souvent sales, éraflés, cabossés, voire recouverts de plusieurs couches de peinture. En pensant à de tels détails, vous donnerez à vos pièces d'équipement un certain "vécu", qui sous-entendra qu'elles existaient avant que les PJ ne les voient... et qu'elles existeront probablement bien après que l'aventure en cours se soit achevée.

Exemple d'équipement : le chalumeau à fusion

Éric décide que cet engin ressemble beaucoup à une lampe à souder classique. Il se présente sous la forme d'un cylindre métallique terminé par un embout recourbé par lequel sort le rayon énergétique permettant de faire fondre les métaux. Un petit interrupteur "marche-arrêt" est visible à la base de l'engin, tandis qu'un bouton permettant de contrôler la puissance du rayon est fixé au sommet du cylindre. Juste à côté de ce bouton, près du compartiment prévu pour accueillir de petites cellules énergétiques, une valve permet d'ajouter du gaz à blaster quand le besoin s'en fait sentir. Le chalumeau est à peu près grand comme un gros pistolet blaster et pèse environ quatre kilos ; il est donc plus encombrant que vraiment pesant.

Artefacts

Les artefacts sont censés être mystérieux et posséder des propriétés inexplicables, il est donc normal qu'ils se distinguent par leur apparence du matériel courant. Ainsi, même si les sabres-lasers et les arbalètes wookiees rappellent un peu d'autres objets, leur relative bizarrerie témoigne de leur ancienneté et de leur origine hors du commun.

Les artefacts conçus par des extraterrestres auront invariablement un aspect étrange et inhabituel. Ils pourront ainsi sembler quasi organiques ou être ornés de motifs complexes rappelant le style gothique. Certaines de leurs pièces internes seront parfois apparentes, de sorte qu'ils sembleront n'être que des espèces de "superstructures" sur lesquelles auront été disposés de manière aléatoire toutes sortes de composants. Leur couleur pourra être particulière et ils produiront occasionnellement une "impression" désagréable qui rendra leur utilisation particulièrement déplaisante.

Exemple d'artefact : le Codex

Après réflexion, Éric décide que cet objet a l'apparence d'une petite pyramide métallique pas plus

grosse qu'un pamplemousse. De couleur "vieil or", il est recouvert d'étranges caractères gravés d'origine manifestement extraterrestre. Sa surface est décorée de petits cristaux organisés de manière à former des motifs mystérieux. Le Codex peut être tenu dans la paume de la main. Quand on l'utilise, il devient lumineux et produit un léger bourdonnement.

Appareils super technologiques

Ces engins sont souvent démesurément grands, ce qui les rend très impressionnants. N'oubliez pas, en effet, que la taille gigantesque de l'Étoile Noire était pour beaucoup dans l'effroi qu'elle inspirait... Quoique respectant les règles esthétiques de l'univers de *La Guerre des Étoiles*, les appareils super technologiques doivent néanmoins s'en écarter suffisamment pour qu'on ne puisse les confondre avec des objets ordinaires.

Exemple d'appareils super technologiques : les Droïds nanogènes

Les Droïds nanogènes ne seront visibles qu'au moyen d'un microscope. La manière dont ils affecteront leurs victimes sera toutefois facile à observer. Celles-ci se montreront en effet progressivement de plus en plus détachées du monde qui les entoure. Au bout de quelques jours, elles sombreront dans un profond coma dont aucun remède connu ne pourra les tirer. Un examen médical approfondi permettra alors de déterminer que leurs fonctions corporelles et leurs codes génétiques subissent d'étranges modifications, mais il sera impossible de savoir pourquoi. Elles se métamorphoseront lentement en monstres hideux et répugnants qu'il sera difficile de contempler sans frémir.

Troisième étape : Quel est l'origine ou l'histoire de l'objet ?

Voici probablement l'étape la plus aisée du processus de création d'autant que, dans de nombreux cas, elle ne nécessitera aucune attention particulière. En effet, le passé souvent banal de nombreux objets ne présentera aucun intérêt dans le cadre du jeu. Ainsi, il est, par exemple, très probable que vos joueurs se *moqueront* éperdument de savoir qui a inventé les cuves à bacta...

Néanmoins, lorsque l'histoire d'un objet aura de l'importance au niveau de l'intrigue d'une aventure, il conviendra de s'y intéresser. Notez qu'il sera toujours bon de laisser planer un certain mystère sur les origines des engins et artefacts extraterrestres, car les joueurs éprouveront alors une relative défiance à leur égard. Et si vous inventez un objet d'une incroyable puissance en précisant que "personne ne sait d'où il vient", vous pourrez être certain qu'il paraîtra beaucoup plus fascinant aux yeux des PJ.

Pièces d'équipement

La plupart du temps, l'histoire d'un appareil n'aura aucune importance. Ce ne sera toutefois pas toujours le cas. Ainsi, dans *La Guerre des Jedi*, on apprend que la flotte *Katana* a été "asservie" (c'est-à-dire que tous



les bâtiments qui la composent ont été directement reliés à un énorme système informatique). Cela a eu pour effet de rendre ces vaisseaux beaucoup plus faciles à manœuvrer que des engins ordinaires... *en théorie*, tout du moins. Malheureusement, les hommes d'équipage de la flotte ont été un jour victimes d'un étrange virus qui les a poussés à passer dans l'hyperespace où ils ont disparu à tout jamais. Cela explique pourquoi les vaisseaux de l'univers de *La Guerre des Étoiles* sont manœuvrés par des Droïds et d'importants équipages plutôt que par des super ordinateurs.

Exemple d'équipement : le chalumeau à fusion

Éric peut très bien se contenter de dire : "On trouve ce genre d'outil pratiquement partout et il a été inventé il y a bien longtemps."

Artefacts

Les artefacts sont plus intéressants quand ils sont mystérieux. Ainsi, l'Holocron Jedi nous semble étonnant parce que nous ne savons rien sur son origine. Un personnage pourra parfois éprouver l'envie d'en savoir plus sur le passé d'un objet et se lancer à cette fin dans une grande enquête. D'autres fois, il arrivera aussi que l'histoire de l'objet en question ait des répercussions sur le présent (ex. : le descendant du créateur d'un artefact pourra chercher à récupérer son "bien" et n'hésitera pas à tuer ceux qui se mettront en travers de sa route).

Des artefacts pourront également être associés à des prophéties, des mythes historiques ou des légendes de l'univers de *La Guerre des Étoiles*. Ainsi, même si un sabre-laser est intéressant en soi, il deviendra beaucoup plus fascinant et précieux s'il a jadis appartenu à l'un des premiers Chevaliers Jedi ayant participé à la fondation de la Vieille République.

Exemple d'artefact : le Codex

Éric décide que le Codex a été créé par les Cthols, une race éteinte depuis très longtemps. Ces êtres s'intéressaient beaucoup aux sciences, ce qui les avait conduits à inventer un instrument capable de quantifier et de mesurer la Force, voire, quand il était utilisé par une personne compétente, de la manipuler. La fabrication de cet engin fut toutefois motivée seulement par la curiosité scientifique, les Cthols étant peu soucieux d'utiliser la Force à leur profit dès lors qu'ils parvenaient à la comprendre.

Malheureusement, un Jedi du Côté Obscur du nom de Halbret découvrit un jour l'existence du Codex et n'hésita alors pas à exterminer les Cthols pour s'en emparer et réduire ensuite de nombreux mondes en esclavage. Halbret fut finalement tué lors d'une féroce bataille spatiale qui l'opposa aux Chevaliers Jedi. L'artefact fut alors perdu dans l'espace... jusqu'au jour où les PJ finirent par le retrouver.

Appareils super technologiques

Ce genre d'objet est généralement "inventé" par un individu ou un groupe d'individus œuvrant dans le plus grand secret. Les origines d'un appareil super technologique peuvent donc aussi bien être mystérieuses que parfaitement connues, selon les besoins du scénario. Ainsi, par exemple, il n'était pas vraiment nécessaire que nous sachions grand-chose sur l'histoire de l'Étoile Noire dans le film *La Guerre des Étoiles*. Nous avons néanmoins fini par apprendre que l'Amiral Ackbar avait été l'esclave personnel du Grand Moff Tarkin à l'époque où celui-ci supervisait la construction de l'énorme station de combat. C'est ainsi qu'il put informer l'Alliance Rebelle de l'existence de la nouvelle super arme de l'Empire. Il en déroba d'ailleurs les plans qui furent remis à la Princesse Leia, laquelle eut alors l'idée de se rendre sur Tatooine pour y rencontrer le Général Obi-Wan Kenobi...

Exemple d'appareils super technologiques : les Droïds nanogènes

Le concept même de Droïds nanogènes n'est pas nouveau, mais personne n'avait jamais eu l'idée de le mettre en application. Jusqu'au jour où un certain

Uris se pencha sur le sujet et décida de réunir un groupe de savants aussi talentueux que dépourvus de scrupules. Débarrassés de tous soucis financiers, ces scientifiques mirent presque un an à perfectionner la technologie des Droïds nanogènes, mais il fallut encore plusieurs années pour que ces minuscules robots soient en mesure de modifier relativement efficacement des codes génétiques. Entretemps, la folie des grandeurs d'Uris n'avait cessé de croître et il en était venu à se persuader que, grâce à eux, il pourrait lever une formidable armée et se tailler un véritable empire. Il était désormais prêt à lâcher un premier essaim de Droïds nanogènes sur la population innocente de Voorsbain.

Quatrième étape : Déterminez les caractéristiques de jeu de l'objet

C'est sans aucun doute la phase la plus ardue et la plus complexe du processus de création. En effet, à ce stade les pièges sont nombreux et difficiles à éviter. Néanmoins, si vous observez les conseils prodigués dans les pages précédentes vous devriez assez aisément pouvoir prendre en compte les facteurs importants pour la détermination de caractéristiques "équilibrées".

Ainsi, en rendant un objet très gros, très coûteux, très difficile à employer ou très rare, vous pourrez proposer dans vos parties des engins ultra perfectionnés, sans pour autant risquer de mettre en péril l'équilibre du jeu ou de modifier les principes technologiques qui régissent l'univers.

Pièces d'équipement

Leurs performances devraient être comparables à celles d'autres appareils. Vous devrez néanmoins déterminer certains points importants. Ainsi, dans le cas d'une arme, il vous faudra préciser non seulement ses dommages de base, mais aussi ses "portées", son poids, ses dimensions (est-elle facile à manier ou difficile à employer ?), ses munitions, ses réglages particuliers et tous les autres éléments qui peuvent distinguer une pièce d'équipement d'une autre.

Vous devrez également fixer son prix d'achat en vous inspirant de ceux d'engins comparables. Ainsi, si un nouveau pistolet blaster est meilleur que les modèles habituels, il sera normal qu'il coûte plus cher. A l'inverse, un nouveau type de medpac ne sera pas particulièrement onéreux s'il n'est pas plus efficace que les autres.

Bien évidemment, il vous faudra aussi considérer les lois du marché. Il existe en effet des millions de facteurs pouvant influencer sur le prix d'un produit : offre, demande, politique commerciale adoptée par le fabricant (ex. : tentative de conquête d'un marché grâce à des "prix d'appel"), taxes imposées par le gouvernement local, etc. Bref, n'oubliez pas qu'un prix "standard" ne sera jamais qu'une simple indication susceptible de varier considérablement selon l'endroit.

Exemple d'équipement : le chalumeau à fusion

Éric doit exprimer ce que son appareil est capable d'accomplir en termes de jeu. Il décide qu'il sera alimenté par une cellule énergétique interne d'une autonomie de deux heures, qui pourra être "rechargée" en six heures si on la connecte à un terminal énergétique standard.

Si on s'en sert dans une situation de combat (ce qui ne sera guère conseillé vu son poids et son encombrement), le chalumeau à fusion infligera 4D de dommages. Son rayon plasmatisque pourra alors atteindre 3 mètres de long, mais comme cet engin n'est pas censé être utilisé comme arme, il sera *difficile* de toucher un adversaire. Il faudra pour cela employer la compétence *Arme Blanche*. Le chalumeau endommagera automatiquement tout objet employé pour parer ses coups.

Il sera toujours possible d'ajouter des détails mineurs par la suite, en cours de partie. Pour l'heure, Éric a créé un appareil simple et logique que les PJ auront de grandes chances d'utiliser un jour au l'autre.

Artefacts

Les artefacts seront en principe dotés de caractéristiques complexes ou inhabituelles. Certaines de leurs propriétés pouvant en outre rester ignorées pendant longtemps, le Maître de Jeu n'aura pas besoin de toutes les décrire dès le départ.

Exemple d'artefact : le Codex

Éric décide d'attribuer les propriétés suivantes à sa création :

- Tant qu'un Jedi aura le Codex en sa possession, toutes les compétences de la Force qu'il possédera déjà seront augmentées de 2D. L'artefact augmentera notablement ses talents, sans pour autant lui en conférer d'autres. Cet avantage sera perdu quand le Jedi ne sera plus en contact direct avec le Codex.

- "Détection de la Force". Le Codex détectera automatiquement toute perturbation de la Force à l'échelle galactique (ex. : la destruction d'Alderande ou la mort de Dark Vador). Son possesseur saura alors ce qui vient de se produire, sans pour autant connaître les circonstances qui ont entouré l'événement considéré. Ainsi, par exemple, il saura qu'Alderande a été détruite, mais ignorera comment. Il aura connaissance de la mort de Vador dans les parages d'Endor, mais il ne saura rien de plus à ce sujet. Note : il sera également possible de détecter des perturbations mineures en employant la compétence *Sens*.

Bien que l'artefact possède maintenant des caractéristiques propres, il pose un grave problème d'équilibre : il risque en effet de rendre rapidement Pann trop puissant. C'est pourquoi Éric décide de lui attribuer quelques limites :

- Les personnages qui emploieront le Codex plus de trois rounds par jour deviendront "hypersensibles" à la Force et seront, par conséquent, beaucoup plus

enclins à succomber au Côté Obscur. Aussi, lorsqu'un Jedi commettra un acte de violence alors qu'il a employé le Codex plus de trois rounds, il gagnera deux points du Côté Obscur. Dans ce genre de cas, un "acte de violence" pourra très bien se limiter à une manifestation de cruauté mentale ou à de simples débordements verbaux. Les Jedi devront donc se montrer extrêmement prudents lorsqu'ils emploieront le Codex. Ils encourront en effet un réel danger lorsqu'ils se laisseront aller à des paroles, des pensées, des actions ou des émotions "négatives".

- L'artefact émettra de puissantes "ondes de choc" dans la trame même de la Force chaque fois qu'on l'utilisera. Ainsi, quand un PJ se servira d'une compétence de la Force "améliorée" grâce au Codex, un personnage connaissant la compétence *Sens* sera capable de le détecter à 100 années-lumière de distance (voire plus).

- Comme il sera extrêmement ancien, cet objet sera aussi très fragile. S'il tombe, encaisse un choc ou est traité rudement d'une quelconque manière, on devra considérer qu'il résiste aux dégâts éventuels avec une *Vigueur* de 1D. S'il subit le moindre dommage, il tombera en miettes et sera irréparable.

Eric a maintenant créé un artefact "équilibré" qu'il peut employer dans ses parties de *Star Wars*. Si le Codex présente des avantages très intéressants, il possède également des inconvénients qui font de lui un objet utile... mais pas trop puissant. Pann devra y réfléchir à deux fois avant d'en faire usage trop souvent...

Appareils super technologiques

Ces appareils auront généralement des caractéristiques à la hauteur de leur démesure. Mais, même s'ils sont très puissants, leurs avantages seront toujours contrebalancés par des inconvénients.

Exemple d'appareils super technologiques : les Droïds nanogènes

Lorsqu'un Droïd nanogène entrera en contact avec une personne, il essayera aussitôt de s'introduire dans son corps. La victime devra alors réussir un jet *difficile* en *Résistance* afin que son système immunitaire parvienne à éliminer l'intrus. En cas d'échec, le Droïd commencera à "infecter" son hôte. Ce dernier pourra dès lors contaminer les autres personnes qu'il côtoiera, si celles-ci s'approchent à moins de deux mètres de lui ou passent plus de cinq minutes en sa compagnie.

Pendant les trois premiers jours, la victime ne ressentira rien d'anormal. Passé ce délai, elle devra réussir un jet *moyennement facile* en *Volonté* avant de pouvoir tenter d'accomplir une tâche intellectuelle nécessitant un jet de compétence *difficile*. Si elle échoue, elle sera incapable de se concentrer efficacement... c'est ainsi que le Droïd commencera à se manifester. Si un médecin l'examine, il lui faudra réussir un jet *difficile* en *Médecine* pour réaliser que le code génétique de son patient est manipulé.

Du quatrième au dixième jour suivant l'infection, la victime subira une pénalité de -2D à tous ses jets de dés (y compris ceux relatifs à des activités intellectuelles), sauf lorsqu'elle se servira de sa *Vigueur* pour résister à des dommages.

Passés les dix premiers jours, elle devra réussir quotidiennement un jet *moyen* en *Résistance* pour ne pas sombrer dans le coma et succomber au Droïd. A ce stade, un médecin pourra déterminer que son code génétique est modifié en réussissant seulement un jet *facile* en *Médecine*.

Il lui faudra alors réussir un jet *héroïque* en *Médecine* pour guérir son patient, à moins qu'il ne parvienne à fabriquer des médicaments appropriés (le Maître de Jeu devra préciser les conditions requises pour cela).

Après quinze jours de coma, la victime sera transformée en un zombie privé de toute volonté. A ce stade, aucun remède connu ne sera susceptible de le sauver...

Chapitre Sept Accessoires

Rendre ses aventures aussi distrayantes que possible réclame de la part du Maître de Jeu une bonne dose de travail et de créativité. Maintenir constamment l'intérêt des parties pourra même parfois s'avérer un véritable souci. En effet, trouver de nouveaux biais permettant d'accroître la crédibilité de l'univers de *La Guerre des Étoiles* ne sera pas toujours une chose aussi simple qu'elle pourrait le sembler de prime abord.

L'impression de réalisme pourra toutefois être renforcée très simplement par l'utilisation de divers gadgets. Tant qu'à faire des analogies avec l'industrie du cinéma, si le Maître de Jeu est censé être à la fois un metteur en scène, un responsable des effets spéciaux et un interprète polymorphe, pourquoi ne pourrait-il pas être aussi un "accessoiriste" ? En effet, des accessoires, quels qu'ils soient, rendront souvent les parties plus attrayantes tout en entretenant chez les joueurs l'illusion que l'univers de *La Guerre des Étoiles* existe bien. Ainsi, il est fortement recommandé d'utiliser des scripts, dont la rédaction ne vous posera d'ailleurs guère de problèmes. Mais vous disposez également d'autres moyens qui, si vous les employez avec parcimonie, vous permettront de développer l'ambiance de certaines scènes clés de vos scénarios. Attention, vous ne devrez pas — comme certains MJ — vous laisser aller à des excès dans ce domaine. N'utilisez que les accessoires qui vous sembleront utiles et évitez de noyer vos joueurs sous des tonnes de choses qui risqueront de les distraire du jeu lui-même.

Pour savoir quels accessoires seront susceptibles de vous aider à créer une atmosphère adéquate à un moment ou un autre d'un scénario, il vous suffira d'envisager tous les facteurs qui pourront éventuellement poser des problèmes au cours d'une scène donnée.

Les cités regorgent d'habitants et de véhicules ; les jungles sont pleines d'animaux et de plantes exotiques ; les ruines se caractérisent par leur humidité, des bruits étranges et des ombres inquiétantes. Une fois que vous aurez réfléchi un peu à ces différents aspects des choses, il ne vous sera pas difficile de déterminer quels accessoires vous seront utiles. Laissez-vous guider par votre imagination.

Scripts

Les scripts comptent parmi les accessoires les plus courants dans *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*. Ils présentent en outre l'avantage d'être faciles à préparer.

Ils sont généralement employés en début d'aventure et prévoient alors pour chaque PJ un certain nombre de tirades. Grâce aux informations qu'ils contiennent, les joueurs peuvent apprendre où ils se trouvent, ce qu'ils sont censés faire et pourquoi leur vie est à nouveau menacée. Les scripts présentent l'avantage de vous permettre de placer les PJ dans une situation périlleuse et palpitante dès le début d'un scénario, sans avoir besoin pour cela de "duper" les joueurs en les attirant là où ils n'ont pas envie d'aller.

Ils pourront également se révéler utiles en cours d'aventure, quand il sera nécessaire de mettre en condition les protagonistes d'une situation spécifique ou de s'assurer par une description précise qu'un événement important se produira bien. Ainsi, ils seront particulièrement efficaces lorsque vous les emploierez pour faire la transition entre deux scènes. Mais, prenez bien garde alors de ne pas "en faire trop" : les joueurs n'aiment pas beaucoup qu'on oblige leurs personnages à agir d'une certaine manière grâce à un script. Vous devrez donc veiller à toujours respecter les traits de caractère et la personnalité des personnages concernés.

Des scripts pourront également être employés comme "intermèdes" — pour décrire des scènes auxquelles les PJ ne prendront pas part mais qui recèleront des informations importantes pour les joueurs. Plutôt que de vous acharner à détailler une situation dans laquelle ces derniers n'auront pas beaucoup de décisions à prendre, pourquoi ne pas rédiger tout simplement un script ?

Imaginons, par exemple, que les PJ doivent assister à une conférence consacrée aux événements qui se déroulent sur la planète Chateuse VII. Lors de cette réunion, la Princesse Leia doit détailler les diverses factions en présence, en indiquant quels sont leurs chefs et en précisant quels rapports chacune entretient avec la Nouvelle République. Choisissez alors quelques PNJ qui participent à la scène (dont Leia) et couchez par écrit toutes les déclarations qu'ils feront pendant la conférence. Pensez à donner quelques



Paul Daly

indications sur la manière dont il conviendra d'interpréter chacun des personnages, afin que l'on puisse se faire une idée de leurs attitudes et de leurs sentiments. Le moment venu, pendant l'aventure, remettez ce script à vos joueurs et laissez-les incarner vos PNJ... ils pourront ainsi s'essayer à jouer d'autres personnages que les leurs, et ce changement aura toutes les chances de leur plaire.

Lorsque vous rédigerez un script, prenez le temps de l'écrire proprement et de le peaufiner, avant d'en faire des copies en nombre suffisant pour que chaque joueur en ait une. Cela sera d'autant plus facile si vous disposez d'un micro ordinateur et d'un logiciel de traitement de texte.

Aides de jeu

Cette expression désigne généralement des accessoires "sur papier" qui peuvent être employés pour fournir toutes sortes d'informations aux joueurs : renseignements concernant les planètes visitées par les PJ, dossiers judiciaires des criminels que ceux-ci sont censés appréhender, notes diverses, informations soutirées aux réseaux informatiques impériaux, ordres de mission, etc.

Les Maîtres de Jeu ont souvent tendance à ne préparer que des aides de jeu destinées à être remises aux joueurs, en même temps que le script, dès le commencement d'une aventure. Même si cela n'est pas vraiment critiquable en soi, il sera parfois plus intéressant de préparer des textes qui ne seront utilisés qu'en cours de partie (ex. : quand les PJ parviendront à pirater un ordinateur). Ainsi, le MJ n'aura pas à lire à haute voix le texte détaillant ce que les personnages découvriront, il pourra se borner à leur en donner un exemplaire.

Vous aurez tout intérêt à ne jamais être trop "explicite". Plutôt que de répondre directement à toutes

les questions que pourront se poser vos joueurs, remettez-leur une aide de jeu contenant toutes sortes d'indices leur laissant la possibilité de choisir librement la voie dans laquelle ils souhaiteront s'engager. Ainsi, par exemple, au lieu de leur dire "le repaire de Yesgar se trouve sur Antared III", rédigez un texte plus vague du genre : "Les pirates de Yesgar ont été signalés plusieurs fois dans les astroports de Durollia, Pegg et Hermos. On raconte également qu'un groupe se serait rendu dans l'armurerie Merrk, sur Pegg. On ignore si ces crapules y ont acheté quoi que ce soit, mais ce qui est sûr c'est qu'elles ne se sont pas données la peine de se plier à la moindre formalité légale". Ce genre d'allusion incitera sans aucun doute les joueurs à envoyer leurs personnages enquêter sur Pegg, tout en leur laissant le choix entre plusieurs options et en évitant de leur forcer la main.

Et si les diverses aides de jeu proposées ci-dessous se révèlent très attrayantes lorsqu'elles sont accompagnées de schémas et d'illustrations conçus à l'aide d'un micro-ordinateur, elles pourront tout aussi bien être réalisées avec une simple machine à écrire. Pour d'autres informations concernant l'emploi d'un ordinateur, reportez-vous à la section "Le Maître de Jeu informatisé".

Voici quelques types d'aides de jeu particulièrement utiles :

- **Planètes.** Lorsque les personnages se rendront sur une planète donnée, ils auront certainement envie de savoir quelles connaissances ils possèdent déjà sur le monde en question et quelles informations ils pourront obtenir en consultant une banque de données. En plus des caractéristiques planétaires standard, vous pourrez — afin de leur donner une bonne idée de l'endroit où ils vont — leur communiquer des rapports d'exploration (s'il s'agit d'une planète reculée), des extraits d'encyclopédie, des

passages tirés de guides touristiques, des citations prises dans des journaux intimes, des articles de magazines (comme le fameux *Architecture Galactique Contemporaine*), etc.

Tous ces documents, en plus de fournir des renseignements classiques, pourront mentionner des événements passés ayant un rapport avec l'intrigue de l'aventure jouée (ex. : compte-rendu d'une révolution, biographie du nouveau dirigeant d'une société locale, détails concernant certains lieux ou personnages importants, etc.).

Ce genre d'aide de jeu conviendra également pour des sites précis : villes, chaînes montagneuses, usines de fabrication de vaisseaux, astroports, bars mal famés, etc.

- **Personnes.** Si les PJ sont censés capturer un dangereux criminel, récupérer un dissident qui a choisi la clandestinité ou sauver toute autre personnalité, pourquoi ne pas leur remettre le dossier de l'individu en question ? En plus de simples notes biographiques, vous pourrez avoir recours à des extraits de journaux intimes, des déclarations de témoins oculaires, des rapports concernant d'éventuelles activités criminelles, des listes de personnes à contacter et de lieux fréquentés par la personne recherchée, etc.

- **Organisations.** Les personnages pourront être chargés d'enquêter sur des sociétés industrielles, des sectes, des compagnies de mercenaires, des gangs criminels, des structures commerciales, etc. Une aide de jeu permettra alors de les informer sur l'organisation interne et les activités du groupe en question, l'identité de ses dirigeants, son histoire et sur tous les facteurs susceptibles de les intéresser.

- **Extraterrestres.** Quand les personnages seront amenés à entrer en contact avec une race inconnue, des rapports rédigés par des xénobiologistes ou des éclaireurs pourront leur être d'un grand secours. Ils apprécieront certainement aussi des rapports relatant de précédentes rencontres, des essais portant sur le passé et les mythes des êtres considérés, des études concernant l'organisation de leur société, leurs coutumes ou leurs éventuels talents spéciaux.

- **Piratage informatique.** Si les personnages parviennent à forcer un système informatique, les informations qu'ils obtiendront de cette manière seront plus intéressantes si vous les présentez sous la forme d'un listing. Cela est d'autant plus recommandé s'ils sont censés déchiffrer un code inhabituel ou se plier à un ensemble de directives complexes.

- **Vaisseaux.** Les joueurs adorent savoir à quoi ressemble leur vaisseau et comment est agencé son intérieur. Pourquoi ne pas leur proposer alors des plans similaires à ceux du *Faucon Millenium* présentés dans le *Guide de Star Wars* ?

- **Énigmes.** Lorsque vous souhaiterez soumettre vos joueurs à une nouvelle épreuve, pensez à leur proposer des énigmes visuelles ou intellectuelles (ex. : déterminer où se produira un crime en fonction des

endroits où ont été commis les précédents ; trouver le moyen de s'introduire dans un système informatique en falsifiant un code de sécurité).

Cartes et plans

Lorsque les personnages seront impliqués dans un combat ou désireront savoir la manière dont est organisé un endroit qu'ils visitent, cartes et plans seront très pratiques pour vous éviter une laborieuse description verbale.

Des plans à petite échelle conviendront pour des lieux bien précis : intérieur d'un bar, d'un entrepôt etc. Ils seront particulièrement utiles en cas de combat ; en effet, en précisant l'emplacement exact qu'occupent tous les détails importants (ex. : mobilier, caisses, ordinateurs, générateurs, etc.), ils permettront aux joueurs de tirer au mieux parti des options tactiques qui s'offriront à eux. Ainsi, par exemple, si les PJ déboulent dans une pièce remplie d'adversaires, ils ne prêteront pas forcément attention à un escalier — qui leur permettra de fuir rapidement — si vous vous contentez d'une description orale.

L'échelle employée pour des plans de ce genre sera généralement "25mm = 2m" (ce qui correspond à l'échelle des figurines de *Star Wars*).

Vous pourrez également employer des pions de votre confection lors des combats qui se dérouleront

Laissez quelqu'un d'autre faire tout le travail...

Pourquoi vous fatiguer à créer vous-même des cartes, alors que vous pouvez utiliser celles qui existent déjà ?

Vous pourrez ainsi trouver dans la plupart des librairies des cartes d'état-major très détaillées qui reproduisent avec une grande précision les reliefs et particularités géographiques de divers sites. Ainsi, si vous avez besoin de la carte d'une vallée située sur une planète désertique, procurez-vous celle d'un lieu du Midi de la France qui ressemble à ce que vous avez en tête. Les joueurs n'y verront que du feu, mais ils apprécieront certainement la profusion de détails qu'un tel document leur fournira. De même, si vous voulez la carte d'une forêt, vous n'aurez aucune difficulté à en trouver une qui convienne. Il vous suffira juste d'y reporter les mentions qui vous sembleront appropriées avant de la présenter à vos joueurs.

Vous pourrez également vous servir de cartes routières à toutes les échelles. Elles vous simplifieront considérablement la vie et vous permettront de gagner beaucoup de temps.

Bien évidemment, rien ne vous interdit par ailleurs de vous servir des cartes incluses dans d'autres jeux ou suppléments. Qu'elles représentent des labyrinthes souterrains ou des mégapoles futuristes, elles seront généralement très faciles à adapter à l'univers de *La Guerre des Étoiles*.



Paul Daly

dans un lieu dont vous aurez dessiné le plan... ces pions seront particulièrement utiles pour représenter les personnages en présence (ils vous éviteront alors d'avoir à gribouiller sur le plan lui-même !) ou les divers objets susceptibles d'être déplacés au cours de l'affrontement.

Vous pourrez également dessiner des cartes à plus grande échelle (1cm = 100m, par exemple) pour les poursuites dans lesquelles interviendront des motos-speeders ou d'autres véhicules du même genre. Elles présenteront l'avantage d'offrir aux joueurs la possibilité d'opter pour différentes tactiques (comme, par exemple, se cacher dans un chemin de traverse, plutôt que de continuer à fuir).

En général, des cartes à très grande échelle seront rarement *indispensables*, mais comme elles vous permettront de donner à vos joueurs un aperçu de la planète, du continent, de la ville ou de la région qu'ils visitent, ils auront l'impression que leurs alter ego évoluent dans un environnement qui existe *vraiment*.

Cartes et plans peuvent fournir toutes sortes d'informations aux PJ : disposition des lieux, nature des alentours, routes commerciales, cachettes possibles, points stratégiques, etc.

Vous pourrez aussi y reporter le nom de diverses agglomérations, des particularités topographiques, etc. C'est avec des détails de cet ordre que vous pourrez faire en sorte qu'un "monde forestier tempéré" ne ressemble jamais à un autre monde du même type sur lequel les personnages se sont déjà rendus par le passé.

Il pourra aussi être très amusant de confectionner des cartes de secteurs de l'espace sur lesquelles seront indiqués les noms d'un grand nombre de planètes. Ainsi, les joueurs pourront, selon leur humeur,

décider d'aller sur tel ou tel monde. Ils seront en outre en mesure de repérer les itinéraires commerciaux, les points les plus propices aux embuscades le long des routes hyperspatiales et les zones dans lesquelles ils risqueront le plus de croiser des inspecteurs des douanes. Ils prendront certainement un grand plaisir à examiner sur la carte tous les endroits mystérieux où ils pourront se rendre.

Figurines

Les figurines ont depuis longtemps fait la preuve de leur utilité dans le cadre des parties de jeux de rôle, car elles permettent, entre autre, de représenter les personnages dans toutes les situations pour lesquelles tactiques et stratégies ont leur importance. Qu'elles soient peintes ou non, ces sculptures en métal ou en plastique peuvent se révéler bénéfiques pour n'importe quelle campagne. Vous pourrez trouver dans le commerce des gammes spécialement prévues pour *Star Wars*, mais bon nombre d'autres figurines d'Heroic Fantasy ou de science-fiction seront également faciles à adapter à vos aventures. Peindre des figurines est un passe-temps très agréable et avec un peu d'expérience il vous sera possible de réaliser de véritables prodiges dans ce domaine. Sachez d'ailleurs à ce propos qu'il existe de nombreux magazines et ouvrages spécialisés qui s'appliquent à détailler les techniques de peinture appropriées.

Des dioramas pourront aussi donner une nouvelle dimension à certaines scènes. Il vous sera possible de réaliser des immeubles, des générateurs et autres décors typiques de *La Guerre des Étoiles* en découpant, collant et peignant toutes sortes de choses : petites boîtes, pièces de maquettes, bouteilles en

plastique, etc. Il vous suffira ainsi d'un peu de carton, de ruban adhésif et d'imagination pour créer des habitations, des barricades ou des haies d'arbres.

Pensez aussi à toutes les maquettes en plastique qui existent et qui seront susceptibles de "relever" vos parties. Pourquoi perdre votre temps à décrire un quadripode TB-TT, alors que vous pouvez montrer à vos joueurs son modèle réduit progressant de façon menaçante en direction des figurines représentant les PJ ?

N'hésitez pas non plus à confectionner des dioramas pour des scènes autres que des combats. Vos joueurs seront en effet heureusement surpris si vous leur présentez, par exemple, un bar miniature avec son comptoir, ses tables, ses murs décorés et — pourquoi pas ? — de minuscules haut-parleurs diffusant le thème "Cantina Band" extrait de la musique originale du premier film. Ce genre de décors sera souvent à l'origine de nuits entières de "jeu de rôle pur et dur", au cours desquelles la personnalité des PNJ présents dans le lieu représenté comptera plus que tout.

Bien sûr, fabriquer des dioramas prendra bien plus de temps que concevoir des aventures, mais le jeu en vaudra souvent la chandelle. Et si l'un de vos joueurs en éprouve l'envie, pourquoi ne pas lui demander de se charger de cette tâche à votre place ? Attention, toutefois, à ne pas lui révéler trop d'informations sur l'aventure à venir... Enfin, n'oubliez pas qu'un diorama pourra souvent être réutilisé plusieurs fois et qu'il sera du meilleur effet posé en évidence sur un rayon de bibliothèque.

Illustrations

Si vous avez une âme d'artiste — ou si vous êtes au moins capable de vous débrouiller avec des ciseaux et une photocopieuse — rien ne vous empêche d'utiliser des illustrations afin de dépeindre plus efficacement des lieux, des individus, des races extraterrestres, des vaisseaux spatiaux, etc. En effet, le vieil adage qui dit "un petit dessin vaut mieux qu'un long discours" se vérifie tout particulièrement dans le domaine des jeux de rôle.

Si vous savez dessiner, il ne vous sera pas difficile de créer les images dont vous aurez besoin. Et si vous êtes dépourvu de tout don artistique, vous pourrez toujours vous procurer des images intéressantes dans divers ouvrages. Vous trouverez ainsi d'innombrables personnages, lieux et vaisseaux dans les livres de la série *Art of Star Wars* ou dans les bandes dessinées inspirées de la saga.

En plus des produits dérivés de *La Guerre des Étoiles*, vous aurez la possibilité de puiser des illustrations exploitables dans un grand nombre de revues sur le cinéma ou la science-fiction. Il vous suffira alors d'une peu d'ingéniosité, d'un cutter et d'un peu de colle pour composer des décors dans lesquels vous plongerez vos PJ.

Pensez aussi à toutes les images que peuvent contenir les programmes de télévision, les magazines techniques et scientifiques (comme *Science & Vie*). Elles vous donneront parfois des idées d'intrigues, voire de campagnes.

La photocopie d'un schéma d'appareil ménager pourra, après quelques modifications, passer pour

Bataille avec figurines : Endor

La bataille ayant pour enjeu le générateur d'écrans déflecteurs installé sur la lune d'Endor est un exemple typique de combat pouvant être aisément visualisé à l'aide de figurines. L'assaut d'une vulgaire casemate au cœur d'une forêt dense prendra en effet une toute autre dimension si les joueurs ont la possibilité de placer leurs figurines de manière à tirer le meilleur parti de l'environnement.

Il faudra tout d'abord reproduire le sol d'Endor. Il suffira pour cela d'utiliser un "tapis" spécial que l'on trouve dans n'importe quelle boutique vendant des maquettes ou des trains électriques. Ce tapis est constitué d'une feuille (en papier ou en toile) sur laquelle a été collé un flochage vert imitant de l'herbe.

Pour les arbres, plusieurs solutions pourront être retenues. Il sera, par exemple, possible d'acheter des "miniatures" employées pour le maquettisme. Mais, si vous vous en sentez le cœur, vous pourrez aussi confectionner vous-même vos petits arbres avec des brindilles ou des morceaux de fil de fer sur lesquels vous collerez de la mousse séchée ou des morceaux d'éponge afin d'imiter le feuillage.

La casemate, quant à elle, pourra être représentée par une maquette du commerce ayant à peu près la même taille, à moins que vous ne préfériez la "construire" vous-même avec du carton ou en taillant un morceau de polystyrène.

Dans le décor ainsi créé, des maquettes en plastique de bipodes TR-TT seront du plus bel effet. Et si vous voulez rajouter quelques motos-jets, fabriquez-les vous-même ou modifiez des modèles en plastique ou en plomb prévus pour d'autres jeux de science-fiction.

Pour mettre la touche finale à votre œuvre, il ne vous restera plus alors qu'à positionner les figurines représentant les combattants. Quelques Ewoks, soldats de choc et Rebelles suffiront à déchaîner l'imagination de vos joueurs !

le plan d'un compensateur de puissance pour moteur ionique. De même, un croquis extrait d'un quotidien, si vous en modifiez la légende, fera, par exemple, un astroport tout à fait acceptable.

Le Maître de Jeu informatisé

Avec l'avènement des ordinateurs domestiques et des techniques multimédia, le Maître de Jeu dispose aujourd'hui d'outils très pratiques.

Les logiciels de traitement de texte vous permettront de rédiger et de classer aisément vos aventures, les descriptifs de vos PNJ, les informations concernant les planètes de votre création et tous les autres renseignements du même ordre. Les programmes dits "bases de données", quant à eux, vous aideront à organiser efficacement les fichiers que vous serez susceptible de réutiliser ou de modifier un jour ou l'autre.

Grâce aux logiciels graphiques, vous aurez la possibilité de dessiner des cartes de lieux, des schémas techniques de vaisseaux spatiaux ou de véhicules et — avec un peu d'expérience — il vous sera même possible de réaliser des reproductions "d'écrans d'ordinateur" ou d'ajouter des légendes aux illustrations que vous introduirez dans votre ordinateur.

Si vous disposez d'une imprimante de bonne qualité, ne vous privez pas de confectionner toutes sortes de papiers à en-tête "officiels" et de

circulaires administratives. Si vous voulez communiquer des informations ou des détails importants à vos joueurs, pourquoi ne pas leur présenter un message impérial adressé à l'adversaire des PJ que les services de l'Alliance auront intercepté ?

Remettez à vos joueurs toutes sortes de documents censés provenir de sources différentes (rapports, transmissions interceptées, dossiers "piratés" dans un système informatique, etc.) et laissez-les en tirer leurs propres conclusions. Ainsi, même si vous leur fournissez toutes les informations dont ils auront besoin, celles-ci ne seront pas "prédigérées" et ils devront fournir quelques efforts afin de trouver ce qu'ils cherchent.

Un scanner manuel vous permettra de transformer n'importe quelle carte géographique ordinaire en une carte "Star Wars" rien qu'en changeant quelques noms et détails topographiques. Grâce à un tel appareil, il vous sera également possible de "scanner" des illustrations provenant de bandes dessinées, d'autres suppléments ou jeux, etc. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à les transformer selon vos désirs afin de proposer des images totalement originales à vos joueurs.

Votre ordinateur pourra vous aider de bien des manières. Et si les imprimantes couleur sont généralement hors de prix, il n'en est pas de même pour les moniteurs en quadrichromie. Ainsi, avec un scanner et des dessins prélevés dans diverses publications, vous serez en mesure de présenter en cours de partie des images chatoyantes représentant des paysages ou des créatures étranges. Il existe d'ailleurs un grand choix de fichiers "du domaine public" qui regorgent de représentations de monstres, de portions de l'espace, de mondes extraordinaires, de robots hors du commun, etc.

Si vous possédez un modem ou un minitel, pensez à consulter les services dont les banques de données sont susceptibles de contenir de tels fichiers. Attention, cependant, certains de ces services font payer au prix fort tout téléchargement. Pensez à vous renseigner à ce sujet avant de commencer.

Musique

Le fait de passer de la musique de fond sur votre chaîne pourra contribuer à améliorer notablement l'ambiance de vos parties. Nous connaissons tous le thème principal de *La Guerre des Étoiles*, ainsi que tous les airs qui émaillent la bande-son des films de la trilogie. Chaque personnage ou concept important possède son propre "leitmotiv" — alors, imaginez comment réagiront vos joueurs si vous leur passez la "Marche de Dark Vador" au cours d'une aventure...

La musique pourra jouer un rôle déterminant dans le développement de l'atmosphère d'une situation donnée. On peut en effet trouver des morceaux de toutes sortes, ne serait-ce que sur les disques des bandes originales des trois films de la saga qui regorgent de thèmes familiers à vos joueurs.

Vous pourrez également utiliser la musique d'autres films ou séries télévisées de science-fiction, d'Heroic Fantasy, d'épouvante et d'aventure. Ne

négligez pas non plus la musique classique, qui pourra vous offrir une pléthore de thèmes aussi bien joyeux qu'angoissants. Parmi les œuvres les plus recommandables, signalons "Les Planètes" de Holst, qui propose une fabuleuse exploration musicale de notre système solaire avec des airs très variés, et "Also Sprach ("Ainsi parlait") Zarathustra" de Richard Strauss (dont a été extrait le célèbre thème du lever de soleil de "2001 : L'odyssée de l'espace").

Vous trouverez également de très bonnes musiques d'accompagnement parmi les dernières productions de musique "moderne". Il existe en effet un grand nombre d'artistes qui ont composé des morceaux instrumentaux tout à fait intéressants. C'est notamment le cas du Alan Parson's Project, dont la discographie comprend un CD de musique purement instrumentale. Certaines œuvres "New Age" ou "Ambient" sont également capables d'évoquer des atmosphères intéressantes. Gardez les oreilles grandes ouvertes et restez à l'affût de tous les morceaux susceptibles d'être employés dans le cadre de vos parties.

Et puis, au lieu de dépenser une fortune en disques, pensez aux trésors qui sommeillent dans la médiathèque la plus proche de votre domicile. Prenez le temps de consulter son catalogue aux rubriques "Espace" et "Films", vous aurez de fortes chances de trouver un grand choix de musiques adaptées à vos besoins. Et enfin, n'ayez pas peur de vous plonger dans le catalogue des enregistrements "classiques".

Magnétoscope et vidéos

Le meilleur moyen pour "capturer" l'esprit de *La Guerre des Étoiles* consiste encore à regarder les films de la trilogie. Personnages, espaces illimités, aventures palpitantes, paysages fabuleux et extra-terrestres fantastiques... tout concourt à développer une atmosphère unique.

Mais les films "fonctionnent" aussi lorsqu'ils sont découpés en tronçons ! Ainsi, si vous vous apprêtez à simuler une bataille spatiale, prenez le temps de passer un extrait d'un film de la trilogie proposant une scène de ce type. Laissez alors à vos joueurs le temps de s'imprégner de l'ambiance du film, puis reprenez votre partie.

Il existe une profusion de vidéos où l'espace joue un rôle important. Qu'il s'agisse de films de science-fiction ou de documentaires sur la conquête du système solaire, vous disposerez d'une foule d'images évocatrices à présenter à vos joueurs afin de renforcer l'ambiance d'une péripétie ou d'une aventure. Rendez-vous au vidéo-club le plus proche et vous serez sûr de toujours trouver quelque chose qui corresponde à vos désirs.

Ne négligez pas non plus les cassettes d'images animées par ordinateur. Beaucoup contiennent des scènes "spatiales" magnifiques et étranges. La NASA et le Jet Propulsion Laboratory (JPL) proposent notamment plusieurs simulations de vols spatiaux, dont certaines ont été transposées sur cassettes vidéo. Pensez aussi aux documentaires et aux actualités télévisées qui peuvent receler de véritables trésors pour votre campagne. Soyez vigilant !

Si vous avez un caméscope, il pourra également vous être utile. Il ne vous sera en effet pas difficile de créer un petit plateau de tournage à votre domicile. Un fond noir constellé d'étoiles, voire un simple rideau, pourra constituer un arrière-plan acceptable. Vous pourrez ensuite enregistrer vous-même toute sorte de communications interceptées par les services de l'Alliance... et vous pourrez les interrompre exactement au moment que vous jugerez opportun. Il vous sera également possible d'employer votre caméra en guise d'appareil de surveillance ou de satellite espion, selon que vous demanderez à quelques amis d'interpréter une scène de votre invention ou que vous filmerez de loin quelques figurines censées représenter un déploiement de forces militaires.

Moyens de communication

Voici maintenant quelques "accessoires" originaux que vous pourrez employer pour le plus grand plaisir de vos joueurs. Certaines des suggestions ci-dessous vous sembleront de prime abord peut-être un peu bizarres, mais pour peu que vous ne vous laissiez pas guider par vos préjugés, elles constitueront souvent des expériences vraiment enrichissantes.

Si vous possédez un magnétophone, vous pourrez préparer quelques dialogues que vous ferez ensuite lire par des amis afin de les enregistrer. Ainsi, il vous sera possible, en cours de jeu, de les faire entendre à vos joueurs afin de leur donner l'impression que leurs personnages surprennent une conversation.

Un enregistreur vous permettra également de mettre sur bande toutes sortes de choses : le journal intime d'un adversaire des PJ, les observations personnelles d'un soldat rebelle concernant ses camarades (dont l'un d'entre eux est peut-être un traître), etc.

Un magnétophone à cassette pourra aussi vous servir à constituer une collection d'effets sonores et de thèmes musicaux. Et si vous disposez d'un bon ordinateur, ce sera encore mieux... En effet, si vous pouvez "enregistrer" dans sa mémoire des bruitages extraits des films, il vous sera dès lors possible de le programmer de façon à ce que vous puissiez les faire entendre aux moments opportuns. Notez en outre que certains logiciels vous permettront de modifier les sons que vous aurez numérisés afin d'en créer des nouveaux.

Des talkie-walkies sont plus que de simples jouets... ils pourront, eux aussi, être employés dans le cadre de vos parties ! Il vous suffira, par exemple, de demander à un ami de jouer un agent secret qui émettra des "messages codés", à moins que vous ne vous chargiez vous-même d'interpréter un général dont les troupes sont encerclées ou une redoutable crapule qui se répand en sarcasmes tandis que les PJ sont confrontés à une meute de chasseurs TIE. Les joueurs pourront, de leur côté, communiquer avec des "alliés lointains" ou apprendre toutes sortes de rumeurs provenant d'autres secteurs de la galaxie.



Paul Doby

Même un banal téléphone peut être employé de cette manière. Ainsi, si vous demandez à un proche d'appeler à une heure bien précise, en plein milieu d'une partie, afin de lire un script rédigé à l'avance, vos joueurs auront alors l'impression que leur interlocuteur se trouve à des années-lumière. Et si la conversation est brutalement interrompue — par des tirs de blasters, par exemple — vous pouvez parier que les PJ seront ensuite sur leurs gardes...

Autres accessoires

Il existe encore toutes sortes d'autres accessoires comme, par exemple, les jouets représentant des pièces d'équipement visibles dans les films. Qui n'aimerait pas posséder son propre blaster ou sabre-laser ? Les magasins de jouets et boutiques spécialisées regorgent de gadgets et de modèles réduits utilisables dans le cadre du jeu. Vous pourrez ainsi y trouver toutes sortes de vaisseaux "extraterrestres" et autres maquettes pouvant contribuer au plaisir de vos joueurs.

Notez que l'on néglige aussi trop souvent des facteurs tels que la lumière et la température ambiante. Ainsi, lorsque les PJ seront dans un temple plongé dans l'obscurité, coupez l'éclairage normal, allumez quelques bougies, réduisez le chauffage de quelques degrés... et vous vous retrouverez instantanément transportés au cœur de ruines inquiétantes.

A l'inverse, montez la température de quelques crans, entourez la table de jeu de plantes vertes et passez un enregistrement de cris d'animaux. Vos joueurs pourront alors vraiment croire qu'ils sont dans une jungle et que de redoutables créatures les guettent, tapies derrière les buissons des alentours. Vous pourrez trouver dans divers ouvrages consacrés au jeu "grandeur nature" et aux "murder parties" des conseils intéressants pour vos parties de *Star Wars*.

■ Chapitre Huit

Improvisation

En tant que Maître de Jeu, vous serez le seul à connaître parfaitement les tenants et les aboutissants d'une aventure ou d'une campagne. L'objectif final et les étapes à franchir pour l'atteindre étant prédéterminés, votre tâche consistera à mener les joueurs jusqu'au but qui leur est assigné. L'ennui, c'est que les joueurs n'en feront souvent qu'à leur tête...

Souvent (presque toujours ?), ils trouveront le moyen de modifier les étapes — voire l'objectif final — de vos scénarios. Quand cela arrivera, lorsque vos joueurs feront preuve d'une ingéniosité à laquelle vous n'étiez pas préparé, vous devrez vous en remettre entièrement à l'art qui fait toute la différence entre les bons et les mauvais Maîtres de Jeu : l'improvisation.

Bien que le terme même d'*improvisation* puisse laisser entendre qu'il s'agit d'une activité complètement spontanée et instantanée, de nombreuses techniques vous permettront, en fait, de vous préparer à ce processus qui consiste à inventer rapidement des situations aventureuses.

Lorsque les joueurs accompliront quelque chose d'inattendu, foncer bille en tête et se contenter de réagir aux actions de leurs personnages au "coup par coup" pourra avoir des conséquences désastreuses. En effet, il faudra toujours réfléchir minutieusement et précautionneusement aux biais qui permettront de remettre en douceur une aventure sur les rails. Pour commencer, voyons d'abord ce qu'il conviendra de faire dès que le bon déroulement d'un scénario sera menacé...

Réaction immédiate

Si, en cours d'aventure, vos joueurs s'écartent inopinément de la voie que vous leur aviez tracée, votre première réaction sera sans doute de les ramener de force dans le droit chemin. Pourtant, c'est une erreur de croire qu'une fois écrite une intrigue a valeur de loi absolue !

Le jeu de rôle se caractérise en principe par des échanges permanents entre tous les participants. Alors, si vous mettez sans cesse des bâtons dans les roues à vos joueurs, ou si vous les menez systématiquement par "le bout du nez", vous risquez fort de susciter leur mécontentement.

S'il vous vient immédiatement à l'esprit quelque péripétie pouvant éventuellement aboutir à relancer l'intrigue telle que vous l'aviez définie, laissez-vous guider par votre inspiration. Inventez alors les détails au fur et à mesure, en prenant bien garde de les noter scrupuleusement afin d'éviter par la suite tout risque d'incohérence.

Si les joueurs vous ont vraiment placé dans une situation difficile, le mieux est encore de leur demander s'ils veulent bien vous accorder dix ou quinze minutes de pause afin que vous puissiez trouver une réponse au dilemme qui se pose à vous. Évitez, autant que possible, que ce "temps mort" ne dépasse la demi-heure, si vous ne voulez pas que vos joueurs se mettent à regarder la télévision, à lire des livres ou à s'intéresser à toute autre distraction.

Tandis que vous réfléchirez à la manière dont il vous sera possible de remettre l'aventure sur pieds, les joueurs, quant à eux, pourront aller chercher de quoi se restaurer, relire des passages de règles qui leur auront posé problème ou se consacrer à une autre activité susceptible de les distraire un petit moment.

L'aventure que fait jouer Stéphane exige en principe que les PJ se posent en catastrophe sur une certaine planète après que leur vaisseau a été endommagé au cours d'une escarmouche avec les forces impériales. Ils doivent ensuite se rendre jusqu'à l'astroport le plus proche afin de contacter un sympathisant rebelle qui peut leur faire quitter la planète. A la fin de l'aventure, qui doit normalement être jouée lors de la prochaine partie, ils feront connaissance d'un passager clandestin qui se sera embarqué sur le même transport qu'eux.

Tout se déroule comme prévu jusqu'à l'atterrissage du vaisseau, c'est alors que les joueurs ont une idée qui n'était pas prévue. Au lieu d'abandonner purement et simplement leur vaisseau, ils décident de se rendre à la ville voisine afin d'y chercher des pièces de rechange qui pourront leur permettre de repartir par eux-mêmes. Cela ne représente pas une modification très importante eu égard à la partie en cours, mais cela remet complètement en cause l'épisode du passager clandestin. De plus, comme Stéphane n'a prévu aucune péripétie au cas où les PJ se lanceraient en quête de pièces détachées, il n'a préparé aucun lieu ou PNJ convenant à ce genre de situation.

Pris de court, il comprend bien vite qu'il va avoir besoin d'un peu de temps pour se réorganiser. Il avoue alors à ses joueurs n'avoir pas prévu qu'il réagissent comme ils l'ont fait et il réclame une pause de quelques minutes afin de régler certains détails.

Réorganisation

Une fois que vous disposerez d'un peu de temps pour reprendre vos esprits et vous mettre au travail, comment allez-vous faire pour ramener les joueurs dans le droit chemin ? En priorité, vous devrez vous occuper des actions que les PJ sont sur le point d'accomplir. Pour cela, il sera peut-être nécessaire d'inventer sur l'instant quelques lieux et PNJ afin de donner un peu de consistance à votre improvisation.

Dans ce genre de situation, vous aurez tout intérêt à employer des personnages stéréotypés et unidimensionnels qui, pour vous, seront plus faciles à interpréter et à décrire. Ne vous inquiétez pas si vos élucubrations ne sont pas absolument "géniales" ; contentez-vous de faire en sorte qu'elles intéressent assez vos joueurs pour retenir leur attention, tout en les amenant insensiblement jusqu'au point où vous souhaitez les conduire.

Bien entendu, il faut espérer qu'ils ne se seront pas écartés de l'intrigue de base au point de vous obliger à la repenser complètement. Ce genre de catastrophe se produira en fait rarement, car les joueurs sauront souvent deviner quel est l'objectif essentiel d'un scénario avant de s'en être trop éloignés.

D'abord, considérez l'aventure dans son ensemble afin de déterminer à quel moment les PJ se sont fourvoyés. Tous les scénarios, même les mieux écrits, présentent des "points faibles" qui offrent aux joueurs la possibilité d'abandonner l'intrigue centrale. Quand cela se produira, vous aurez toutes les chances d'être pris au dépourvu.

Cela ne signifie pas, toutefois, que leur choix est "impossible", du simple fait qu'il est "inattendu". Pour faire face à ce genre de problème, trois solutions s'offrent à vous :

- Remodeler
- Bifurquer
- Inventer

Remodelage

Cette méthode consiste à modifier "l'ancienne" intrigue afin de l'adapter à la "nouvelle" situation". Il vous faudra alors modifier le moins possible le scénario, tout en vous débrouillant pour que les PJ rejoignent le bon chemin.

La plupart du temps, les aventures s'articulent autour de questions du type "qui ?" ou "quoi ?" et les lieux n'ont qu'une importance relativement secondaire. Ainsi, par exemple, si les joueurs décident de se rendre dans la Ceinture d'Astéroïdes d'Isen, alors que l'intrigue que vous avez écrite exige normalement que les PJ aillent à la Cité des Nuages, ne vous opposez pas à leur décision. Demandez-vous seulement s'il n'est pas envisageable d'adapter l'intrigue initiale à ce nouveau cadre.

L'adversaire principal des personnages n'aura-t-il pas pu se déplacer jusqu'ici ? Serez-vous en mesure de communiquer aux PJ toutes les informations vitales pour la suite du scénario ?

Ne vous sera-t-il pas possible de créer une ou deux péripéties qui permettront aux PJ d'apprendre des éléments qui les inciteront à se rendre dans le lieu qu'ils étaient censés visiter au départ ? S'ils obtiennent seulement une partie des informations qui les intéressent, ils pourront également découvrir qu'il leur faut se rendre ailleurs pour obtenir le reste. Ainsi, des marchands pourront leur fournir — au cours d'une conversation banale — divers renseignements qui les inciteront à se rendre à la Cité des Nuages... l'endroit où vous vouliez qu'ils aillent et où vous pourrez reprendre le cours normal de votre aventure.

Dans le "remodelage" ci-dessous, le contact que devaient rencontrer les PJ a été déplacé dans un nouveau lieu. Il va ainsi pouvoir les aborder, les prévenir du danger qui les menace et leur suggérer un moyen de quitter la planète. L'intrigue ne subit ainsi que très peu de modifications, et celles-ci sont très faciles à mettre en place.

Stéphane décide de remodeler son histoire. Plutôt que de leur faire rencontrer leur contact en ville, comme c'était initialement prévu, il va organiser une nouvelle péripétie à l'intention des PJ. Ces derniers vont ainsi apprendre que l'Empire les recherche activement. Les hommes de Palpatine sont en effet en train de passer les alentours au peigne fin pour retrouver l'épave de leur appareil et la prime offerte pour leur capture a de quoi tenter n'importe qui...

Les personnages peuvent néanmoins persévérer dans leur projet de se rendre jusqu'à une casse ou un magasin vendant des pièces de rechange. En chemin, ils vont toutefois éviter de justesse une patrouille impériale... avant de se rendre compte que la cité regorge de soldats. Quel que soit l'établissement dans lequel ils se rendent, ils rencontrent un employé (ou même le propriétaire du magasin en question) qui se montre très aimable et les prend à part pour leur conseiller d'adopter un "profil bas" car ils détonent vraiment au sein de la population indigène. Il leur propose alors de leur faire quitter la planète pour une somme modeste, à peine supérieure à ce que leur auraient coûté les pièces de rechange, en leur garantissant un voyage sans histoire.

Bifurcation

Cette méthode tient son nom du fait qu'elle est nettement plus tortueuse qu'un simple remodelage. A l'instar des branches d'un arbre qui, aussi nombreuses et tordues soient-elles, sont toutes rattachées au tronc, les bifurcations, elles, reviennent toujours à l'intrigue de départ. C'est ainsi que les joueurs reprendront le fil normal d'une aventure sans même s'en rendre compte.

Réaliser une bifurcation exigera quelques efforts, mais cette technique est nettement plus subtile que les autres...

Prenez l'idée des joueurs comme base d'inspiration et essayez de la développer autant que faire se peut. Demandez-vous notamment combien



d'événements différents pourront découler de leur décision et comment ceux-ci pourront éventuellement permettre de rejoindre l'intrigue d'origine.

Si les joueurs ont élaboré un nouveau plan, celui-ci devra avoir des chances de réussir à condition qu'il soit "raisonnable". Essayez de visualiser mentalement le lieu où ils désirent se rendre et jetez quelques notes sur le papier. Veillez bien à préciser les détails généraux concernant ce lieu : aspect, bruits ambiants, population, etc. Est-il propre ou dégoûtant ? Bruyant ou tranquille ? Qu'est-ce qui accroche le plus le regard d'un visiteur ? Mobilier, odeurs, éclairage, équipements et accessoires... tout peut contribuer à l'atmosphère particulière d'un lieu. Prenez aussi le temps de dessiner un petit plan sommaire, si vous pensez qu'il pourra vous être utile.

Ensuite, choisissez quelques individus que vous aurez visualisés afin de leur donner un peu de consistance et une véritable personnalité. Si

nécessaire, remplissez une fiche pour chacun d'eux en précisant quelques détails concernant leur race, leurs compétences, leur apparence, leur comportement et leurs particularités. En principe, vous n'aurez jamais besoin que d'une ou deux "personnalités" de ce genre pour une péripétie. Les autres personnes présentes resteront en effet à l'arrière-plan pendant toute la durée de la scène et n'auront aucune influence sur le déroulement de l'histoire.

Si aucune fiche "type" ne correspond à l'idée que vous vous faites d'un PNJ, contentez-vous de noter sur une feuille volante les attributs et les principales compétences qui vous paraissent convenir. N'oubliez pas de donner un nom à chacun des personnages que vous créerez ainsi. Il est très facile d'oublier ce genre de chose... or, il est parfois effroyablement difficile d'inventer un nom correct en cours de jeu.

Une fois la partie terminée, donnez vous la peine de peaufiner vos personnages si les PJ risquent d'être amenés à les rencontrer de nouveau dans l'avenir. Pensez alors à préciser tout ce qui concerne leur interprétation : accent, particularités physiques, attitudes, comportement, équipement, etc. Car si de tels détails sont aisés à inventer sur l'instant, ils sont également très faciles à oublier.

En employant la technique de la bifurcation, un Maître de Jeu peut proposer à ses joueurs une péripétie ou une anecdote vraiment intéressante, tout en s'arrangeant pour les faire retomber sur l'intrigue de départ.

Stéphane a décidé d'employer la technique de la bifurcation pour résoudre le problème qui se pose à lui. Les PJ n'étant pas les individus les plus riches de la galaxie, il envisage de leur proposer plusieurs solutions pour se procurer les pièces qui leur manquent.

La première consiste à acheter ces pièces directement à l'astroport. Cela ne sera pas sans comporter quelques risques, l'Empire ayant toutes les chances de surveiller étroitement cet endroit depuis qu'il sait que le vaisseau des Rebelles a été endommagé.

Les PJ peuvent aussi tenter de voler les pièces qui les intéressent en s'introduisant dans un hangar situé un peu à l'écart du reste de l'astroport. Bien qu'illégal et très périlleuse, cette solution reste néanmoins envisageable. Stéphane réfléchit alors comment un tel vol pourrait se dérouler... sans qu'il lui soit pour autant nécessaire de créer un astroport tout entier. Il décide d'abord qu'il existe un centre de contrôle informatisé où les personnages pourront découvrir quels vaisseaux sont actuellement à terre. Il pense ensuite à aviser les joueurs des risques qu'ils prendront par le biais de diverses rumeurs qui laisseront entendre que la sécurité a été renforcée depuis que des Rebelles traînent dans les environs. Si cela ne suffit pas à les dissuader, il ne lui sera pas trop difficile de dessiner rapidement le plan d'un entrepôt.

Stéphane choisit maintenant d'accorder une plus grande attention à la solution qu'il considère comme la meilleure. Il imagine en effet qu'il existe une casse juste à côté de l'astroport, dans un secteur particulièrement mal famé. Cet endroit est encombré de vieilles coques rouillées et les PJ doivent pouvoir y trouver de

quoi réparer leur vaisseau. Bien sûr, les pièces obtenues à cet endroit risquent de ne pas être en très bon état... Stéphane prend bonne note de cela au cas où se produirait ultérieurement une éventuelle complication.

Le propriétaire de cette casse est un Humain bourru, mais néanmoins sympathique, qui répond au nom de Nomas. Il approche de la soixantaine et il semble connaître le moindre recoin de son établissement, si l'on en juge par les traces de lubrifiant dont il est couvert. Il a de bons attributs en Mécanique, Technique et Savoir (3D chaque) et Stéphane lui attribue 5D en Marchandage, Escroquerie, Recherche et Illégalité. Plutôt extraverti, Nomas ne peut parfois pas s'empêcher d'indiquer la provenance de toutes les pièces que l'on trouve dans sa casse.

Les nouveaux tarifs imposés par l'Empire ayant considérablement réduit ses profits, il ne porte guère dans son cœur les hommes de Palpatine, mais n'a toutefois pas encore été assez exploité pour devenir un véritable supporter de la Rébellion. Bien sûr, en ces temps difficiles, s'il parvient à mettre la main sur les espions rebelles qui ont été signalés dans les environs, Nomas n'hésitera pas à les "donner" aux Impériaux afin de mettre un peu de beurre dans ses épinards. En prévision d'une telle éventualité, il a d'ailleurs décidé de faire croire à tous les étrangers qu'ils rencontreront qu'il déteste l'Empire...

Lorsque les PJ repartiront de chez lui, Nomas avisera aussitôt les autorités de leur visite. Les personnages arriveront sur le lieu de leur naufrage juste à temps pour voir une nuée de soldats de choc investir les lieux et commencer une fouille méthodique. N'étant pas de taille à se mesurer à une troupe aussi importante, il est probable qu'ils estimeront alors qu'abandonner leur appareil n'est peut-être pas une si mauvaise idée que ça... Stéphane espère qu'ils décideront à ce moment-là de rencontrer leur contact afin de lui demander de les aider à quitter ce monde.

Invention

Cette méthode, qui est certainement la plus ardue de toutes, se révèle aussi être quelquefois la plus distrayante. Elle propose au Maître de Jeu, au lieu de ramener à tout prix les PJ à l'intrigue originale, d'exploiter sur l'instant toute idée qui s'imposera à son esprit.

Vous devrez, dans ce cas, vous arranger pour que cette idée s'intègre parfaitement à votre campagne. Comme les joueurs ne savent rien des détails qui forment l'aventure en cours, ils ne sauront jamais que vous avez changé certaines choses en cours de route.

Vous disposerez ainsi d'une liberté totale et pourrez notamment vous inspirer des suggestions que vous feront les joueurs. Attention, si vous n'y prenez pas garde, vous risquez alors de vous retrouver pris dans toutes sortes de complications. Néanmoins, la nouvelle histoire qui se dégagera parfois de tout cela sera tellement palpitante qu'elle contrebalancera largement le stress et la pression imposés par son élaboration.

Il pourra être utile que vous passiez en revue tous vos anciens PNJ et que vous en choisissiez un

qui convienne à la situation. Il vous sera également possible d'employer à nouveau l'intrigue d'une aventure déjà jouée, en l'adaptant à votre nouvelle histoire, voire en en faisant une "suite" de l'aventure dont elle est tirée.

Attention : ce genre d'approche repose entièrement sur votre capacité d'adaptation aux événements, au fur et à mesure qu'ils se présentent ; une souplesse d'esprit qui représente une qualité dans n'importe quel jeu. Voyons maintenant comment il aurait été possible de modifier un peu l'épisode de Nomas et de sa casse...

Après avoir rencontré Nomas, les PJ lui racontent leur atterrissage de fortune et les moyens déployés par l'Empire pour les retrouver. Stéphane a décidé que Nomas peut constituer un excellent fournisseur de pièces détachées pour la Rébellion et c'est ce PNJ lui-même qui va lui permettre de faire part de cette idée aux joueurs...

Une fois que Nomas a demandé aux personnages le modèle de leur vaisseau, il se laisse brusquement aller à un accès de nostalgie et déclare qu'il en possédait un du même genre il y a de cela quelques années. L'Empire lui a confisqué son appareil sous un quelconque prétexte et il n'a jamais pu s'y faire... ni accepter les nouveaux tarifs. Maintenant, s'il en avait la possibilité, il n'hésiterait pas à approvisionner la Rébellion en pièces détachées pour se venger de tous ses tracassés.

Pour l'instant, tout cela ne constitue encore qu'un embryon d'intrigue, mais il pourra éventuellement servir de point de départ à une future aventure une fois que celle-ci sera terminée.

Une autre variation possible :

Stéphane décide de laisser les personnages agir à leur guise. Ils pourront se rendre à la casse de Nomas, trouver les pièces qu'ils cherchent, réparer leur vaisseau et quitter la planète sans délai.

Toutefois, revenir en un seul morceau jusqu'à leur vaisseau sera loin d'être chose facile et constituera une aventure en soi. Ils tomberont peut-être sur une paire d'apprentis chasseurs de primes ou sur deux Droïds égarés (un modèle de protocole et un astromec !), à moins qu'ils ne découvrent une race intelligente encore inconnue ou qu'ils ne rencontrent des gens désireux de quitter à n'importe quel prix cette planète. Bien sûr, dans ce dernier cas, les PJ finiront par apprendre que leurs passagers sont des déserteurs impériaux, ce qui leur vaudra d'être poursuivis par une escadrille de chasse. Ils comprendront alors qu'ils devront vraiment mériter leur argent...

Continuer une histoire improvisée

Dans les exemples précédents, les décisions inattendues des joueurs aboutissent à diverses solutions et intrigues parallèles. Ces options, aussi séduisantes qu'elles puissent paraître, ne conduiront jamais obligatoirement à la réussite de l'aventure. En fait, le succès des joueurs dépendra toujours de leurs capacités de réflexion et des risques qu'ils seront prêts à prendre.

Supposons, par exemple, qu'ils aient décidé d'essayer de dérober des pièces sur un autre vaisseau. Ce projet pourra très bien ne pas se dérouler comme ils s'y attendent. Les PJ pourront ainsi être capturés par les autorités locales, qui les remettront ensuite aux mêmes unités impériales qui les pourchassaient au début de l'aventure.

Tout cela pour dire que les intrigues ne sont jamais "rigides" et qu'il n'existe pas, à proprement parler, de comportement idéal permettant de gagner à tous les coups.

Vous ne devriez jamais refuser purement et simplement une idée émise par vos joueurs. Toutefois, si celle-ci vous semble n'avoir que de très faibles chances de réussite, vous devrez les en aviser. Soyez honnête quant à la situation à laquelle ils devront faire face et veillez bien à leur rappeler tous les détails importants qu'ils pourraient être enclins à négliger. Une telle attitude les incitera peut-être à revenir sur le droit chemin sans que vous ayez besoin d'imaginer pour cela toute une succession de péripéties.

Lorsque vous serez confrontés à des idées au résultat plus qu'improbable impliquant certaines difficultés, accordez à vos joueurs une chance de succès "réaliste". Laissez-les mener à bien leur plan, tandis que vous vous servirez de vos talents d'improvisateur afin de combler les "blancs" de leur projet.

En tant que Maître de Jeu, vous devriez être préparé à exploiter n'importe quelle intrigue, quitte à la modifier radicalement ou à la rejeter si la qualité d'une aventure en dépend. Quelquefois, il vous sera plus facile de créer une histoire de toutes pièces, plutôt que de vous escrimer à adapter un scénario aux décisions imprévues de vos joueurs. Et si les PJ n'ont pas encore eu le temps de découvrir grand-chose, pourquoi ne pas mettre carrément de côté l'aventure de départ pour la faire rejouer à un autre moment.

Dans un jeu de rôle, narration et action doivent s'imbriquer harmonieusement afin de donner naissance à un récit intéressant. Les joueurs ne devraient jamais avoir l'impression d'être limités dans leurs choix. Au contraire, il faudra qu'ils aient toujours l'impression de contrôler leurs alter ego et d'être libres de prendre les décisions qui leur paraissent les meilleures. A leurs yeux, le Maître de Jeu devra être un arbitre impartial. Cela ne signifiera toutefois pas que les scénarios devront être trop faciles. S'ils décident de suivre une voie qui est, de toute évidence, très dangereuse... eh bien, ils auront été prévenus.

Souvenez-vous de *L'Empire Contre-Attaque*. Vers la fin du film, Yan Solo est placé en animation suspendue et envoyé à Jabba le Hutt ; Luke perd une main et découvre que Dark Vador est son père ; la Rébellion, quant à elle, a subi un grave revers sur Hoth et semble désormais beaucoup moins efficace dans sa lutte contre l'Empire.

Mais, dans toute fiction héroïque, une opposition supérieure ne peut qu'annoncer un triomphe plus grand. C'est pourquoi, dans *Le Retour du Jedi*, tous ces handicaps aboutissent finalement à une victoire éclatante. Les héros sauvent Yan, se

débarrassent de Jabba le Hutt, détruisent une nouvelle Étoile de la Mort, aident Dark Vador à revenir dans la voie de la Lumière et provoquent la mort de l'Empereur. De même, une aventure qui proposera de redoutables épreuves pourra se conclure sur une scène finale palpitante où l'héroïsme sera porté à son comble.

Improvisation préparée

Vos joueurs, plus ils vivront d'aventures et gagneront des Points de Personnage et de l'expérience, auront progressivement la possibilité de tenter des choses qui s'éloigneront de plus en plus du domaine du réalisme. Cela sera tout particulièrement vrai dans le cas de PJ possédant des compétences de la Force. Vous devez dès maintenant vous préparer à affronter de telles situations.

Bien qu'apparemment contradictoire dans sa formulation "l'improvisation préparée" est sans aucun doute l'un des outils les plus utiles dont dispose le Maître de jeu. En effet, quelques travaux préparatoires peuvent éviter bien des déboires lorsqu'il faut inventer sur l'instant des scénarios ou des PNJ.

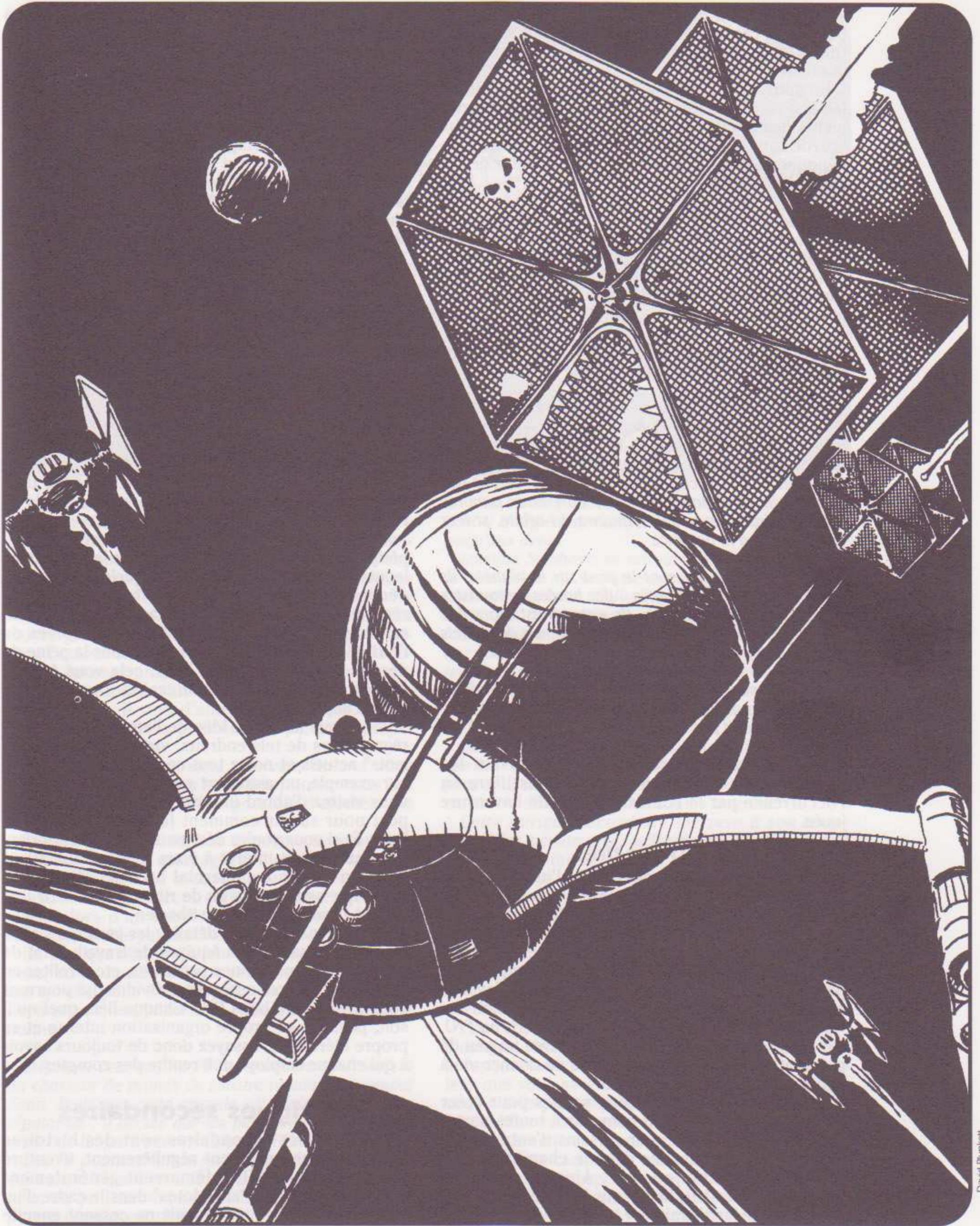
Juste avant de commencer à jouer une aventure, que vous l'ayez achetée dans le commerce ou inventée vous-même, prenez le temps de la relire intégralement. Familiarisez-vous avec tous les éléments qui la composent : lieux, PNJ, intrigue principale, scènes diverses, etc. Une fois ceci accompli, vous serez bien mieux à même de faire face aux bouleversements que pourront apporter les joueurs.

Pour savoir à quels moments un scénario peut diverger de ce qui est normalement prévu, asseyez-vous et mettez-vous dans la peau d'un joueur afin d'envisager quelles idées saugrenues pourraient lui venir à l'esprit. Les PJ sont-ils toujours censés se comporter de façon logique ? Quelles péripéties serait-il éventuellement possible d'utiliser pour revenir à l'histoire originale ? Comment pourriez-vous encourager les joueurs à agir comme vous l'espérez ?

Pensez à noter à quels endroits l'intrigue de l'aventure serait susceptible d'être bouleversée par des décisions inattendues. Vous aurez alors une bonne idée du type de péripéties que vous pourriez avoir à employer en cours de partie.

Une fois que vous aurez identifié les points risquant de poser problème, demandez-vous si vos joueurs seront vraiment tentés d'en tirer parti. Le fait de savoir comment ils seront susceptibles de réagir à une situation donnée vous permettra de prévoir les moments où vous serez obligé d'improviser. Et quand vous saurez à peu près à quels endroits ils risquent de "dévier" de l'intrigue centrale, envisagez toutes les alternatives qui vous permettront, le cas échéant, de régler ce problème. Sélectionnez-en une ou deux et développez-les afin d'en faire de vraies péripéties que vous pourrez employer si le besoin s'en fait sentir.

L'élaboration de telles péripéties obéira aux mêmes consignes que l'improvisation pure. Détaillez tous les points dont vous risquez d'avoir besoin : PNJ, alentours, décor, habitants, etc. Il



David Plunkett

vaudra toujours mieux avoir trop de détails, que pas assez, car il sera plus facile d'abandonner des idées que d'en inventer dans l'urgence du moment.

Un autre avantage lié à la préparation découle du fait que vous pourrez vous prémunir contre les errements des joueurs en prévoyant quelques menus "garde-fous". Ceux-ci sembleront d'autant plus logiques, que vous pourrez y faire allusion dès le début de l'aventure.

Stéphane veut s'assurer que les personnages monteront bien à bord d'un certain paquebot stellaire quand ils arriveront sur un monde donné. Pour ce faire, il peut répandre quelques rumeurs au cours des épisodes précédents afin d'obliger les PJ à agir comme il le souhaite. Par exemple :

- *La saison touristique bat son plein et la plupart des vaisseaux en partance sont complets.*
- *Du fait de l'importance du trafic en cette période de l'année, la plupart des appareils privés — et notamment les transports légers — doivent parfois attendre des jours entiers une autorisation d'atterrir... et encore faut-il que leur capitaine accepte de verser des pots-de-vin exorbitants. Certains vaisseaux pauvres peuvent ainsi passer des semaines en orbite, si leur capitaine en a la patience.*
- *Dès que les PJ poseront le pied sur la planète, ils seront sans cesse confrontés à des hordes de touristes déambulant en tous sens. Ils entendront alors des gens se plaindre parce qu'on leur a vendu des billets alors qu'il n'y avait plus de place sur aucun vol.*
- *Si les personnages se renseignent, ils apprendront qu'il ne reste des cabines libres que sur un seul vaisseau, lequel doit partir incessamment.*

Limiter ainsi les options dont disposent les joueurs pour quitter un monde se justifiera en l'occurrence par le contexte même de l'aventure jouée.

PNJ pré-tirés

Une des facettes essentielles de l'improvisation préparée réside dans la création d'une réserve de PNJ pouvant être employés dans n'importe quelle situation. Vous verrez en effet que les joueurs auront constamment envie de discuter avec des personnages purement "décoratifs", simplement parce qu'ils seront incapables de savoir à l'avance que ceux-ci n'ont qu'une importance toute relative.

Pour un joueur, si le Maître de Jeu décrit un PNJ, c'est que celui-ci a de l'importance. Avec un peu de préparation, vous serez en mesure de donner vie à n'importe quel genre d'individu.

Profitez du répit entre deux parties pour créer des personnages pouvant convenir à toutes sortes de situations. Utilisez pour certains d'entre eux la méthode rapide exposée dans le chapitre quatre "Personnages non-joueurs". Ajoutez quelques détails et gardez leur fiche sous le coude au cas où une péripétie justifierait leur intervention.

Si vous vous épargnez la nécessité d'avoir à inventer des personnages en cours de partie, vous pourrez vous appliquer à remettre les joueurs sur le bon chemin, tout en prenant plaisir à incarner des individus qui auront une certaine épaisseur.

Lorsque vous emploierez un PNJ de ce genre, notez par écrit ce qui se passe, ainsi que tous les éléments (passé, comportement, etc.) qui pourront avoir de l'importance si vous l'incarnez de nouveau lors de futures péripéties. Les joueurs n'oublient jamais les personnages qui leur sont familiers et ils chercheront toujours à les revoir lorsqu'ils retourneront à l'endroit où ils sont censés vivre.

Vous pourrez aussi créer de multiples versions du même "type" de personnage. Nous savons tous qu'il existe des milliers de contrebandiers dans la galaxie, alors, au lieu d'investir toute votre énergie dans la création d'un PNJ détaillé, pourquoi ne pas inventer cinq ou six truands pittoresques que vous pourrez employer dans des situations différentes.

Péripéties préparées

Toutes les planètes de la galaxie possèdent certaines boutiques, administrations et autres établissements en commun. Ces "décors" ne varient guère d'un endroit à l'autre et il est donc possible d'en préparer quelques-uns à l'avance, au cas où ils se révéleraient utiles dans une aventure.

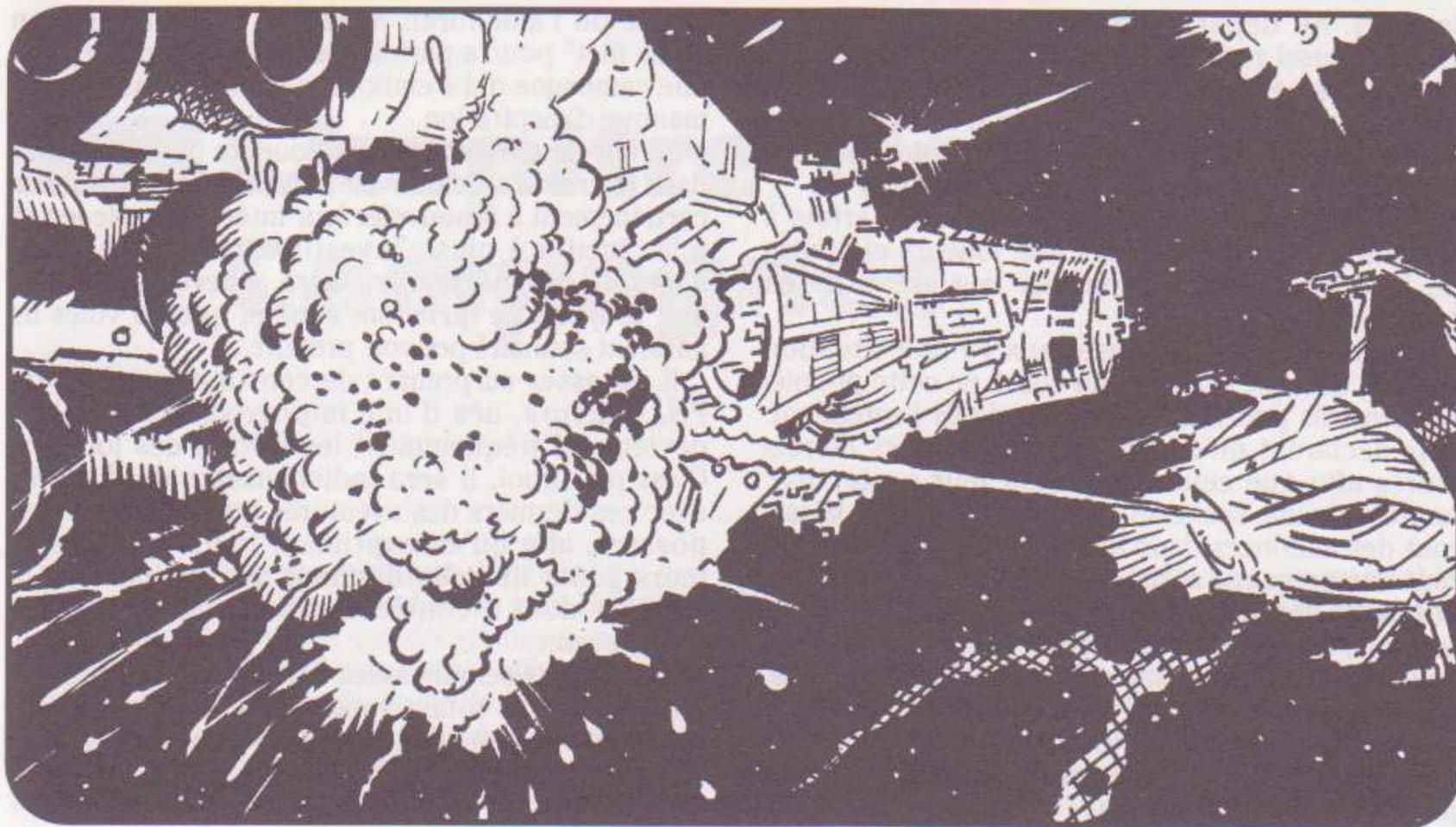
Attention : les gens qui interviennent dans une péripétie seront aussi importants que le cadre dans lequel celle-ci se déroulera. Voici quelques idées de décors intéressants : cantinas, bars, ateliers de réparation de Droïds, casses, hangars à vaisseaux, services gouvernementaux, bureaux des forces de l'ordre locales, etc. Si vous vous donnez la peine de décrire à l'avance de tels lieux, cela vous évitera d'avoir à souffrir d'une migraine lorsque vous devrez improviser.

Pour vous faire une idée de l'ambiance qui peut régner dans de tels endroits, visitez leurs "équivalents" actuels et notez tout ce qui s'y passe. Ainsi, par exemple, un astroport gagnera en crédibilité si vous visitez d'abord un port maritime ou un aéroport pour savoir comment fonctionnent de tels lieux. Et si vous voulez décrire un vaisseau ithorien, vous aurez tout intérêt à vous rendre auparavant dans un centre commercial luxueux ("luxueux" parce que seul quelqu'un de riche peut s'offrir une visite à bord d'un vaisseau ithorien).

Notez le maximum de détails : les gens qui s'affairent, l'organisation des équipes de travail, l'état de nervosité des personnes présentes, etc. Profitez-en aussi pour repérer quelques individus qui pourront vous inspirer de bons PNJ. Chaque lieu, quel qu'il soit, possède sa propre organisation interne et sa propre hiérarchie. Essayez donc de toujours savoir à qui chaque employé doit rendre des comptes.

Intrigues secondaires

Les intrigues secondaires sont des histoires parallèles qui reviennent régulièrement, aventure après aventure. Elles démarrent généralement comme des simples "anecdotes" dans le cadre d'un scénario plus important, mais ne cessent ensuite



Paul Daly

de réapparaître régulièrement en prenant progressivement plus de consistance.

Lorsque vous vous retrouverez en train d'improviser une aventure ou une péripétie, rien ne vous empêchera de réutiliser une de vos vieilles intrigues secondaires ou d'en créer une nouvelle.

Ces intrigues sont relativement faciles à mettre en œuvre grâce aux PNJ créés lors d'une improvisation. Comme chacun possède des amis et des soucis qui lui sont propres, certaines intrigues secondaires seront directement associées à des personnages précis. Il sera d'ailleurs recommandé d'en prévoir une ou deux pour chaque péripétie préparée ou PNJ pré-tiré.

Vous pourrez aussi, alors que vous lirez et vous familiariserez avec un scénario, noter tous les endroits où il vous semble possible d'ajouter une intrigue secondaire.

Les intrigues secondaires donnent une sensation de continuité aux campagnes. C'est elles qui permettent de lier les aventures entre elles. Ainsi, quand les PJ prendront connaissance d'une information lors d'un scénario donné, celle-ci restera toujours valable par la suite.

En tant que Maître de Jeu, n'hésitez jamais à proposer une nouvelle intrigue secondaire si vous pensez qu'elle peut enrichir une aventure... ou vous permettre d'exploiter une idée qui vous semble bonne.

Stéphane veut que les PJ se retrouvent confrontés à un chasseur de primes de sinistre réputation, nommé Zenn. Pour que cette crapule ait vraiment "sinistre réputation", il décide que les personnages entendront parler de lui par l'intermédiaire de PNJ.

Les PJ pourront ainsi rencontrer des malheureux qui auront eu affaire à lui pour leur plus grand malheur, ou qui l'auront vu appréhender une proie. Zenn pourra aussi avoir visité un monde avant eux et tout

un chacun ne parlera plus alors que de la manière dont il a réglé leur compte à des mercenaires armés jusqu'aux dents.

Lorsque Stéphane se retrouve contraint d'improviser une scène qui se passe dans un bar, il envisage de faire intervenir un PNJ qui a eu le tort de se trouver en travers du chemin du chasseur de primes. Le PNJ entreprend alors de ressasser ses malheurs, tandis que les membres de l'assistance commencent à raconter leurs propres anecdotes effroyables concernant Zenn. Ce genre d'improvisation ne posera guère de problèmes, tout en laissant de larges possibilités pour de futurs développements.

Dans une aventure ultérieure, les PJ apprendront que leur tête a été mise à prix, ce qui ne les préoccupera sans doute pas outre mesure... jusqu'à ce qu'ils entendent dire que Zenn est à leurs trousses.

Cette intrigue secondaire arrivera à son terme quand les personnages affronteront le chasseur de primes. Comme ils auront entendu tellement de choses sur son compte, Zenn sera vraiment quelqu'un d'impressionnant et la confrontation en sera d'autant plus dramatique.

Toutes les intrigues secondaires devraient être aussi efficaces...

Partir de rien

Pour apprendre à improviser, le mieux est encore d'essayer. Rien ne vous interdit, en effet, de proposer à vos joueurs une "partie impromptue". Annoncez-leur que vous avez envie de jouer un scénario que vous n'avez pas préparé. Munissez-vous de dés... et laissez libre cours à votre imagination. Précisez néanmoins que cette aventure ne sera pas prise en compte dans votre campagne "officielle" (sauf, bien sûr, si elle se déroule exceptionnellement bien).

A ce stade, essayez d'imaginer une intrigue de base ou inspirez-vous des idées émises par les

joueurs. Au départ, il pourra s'agir de quelque chose d'aussi rudimentaire que "Tiens, l'hyperpropulseur est en panne... encore une fois". Tentez alors de définir les grandes lignes d'un scénario et demandez aux joueurs ce qu'ils aimeraient avoir à faire.

De telles aventures improvisées sont parfois à l'origine de parties mémorables, joueurs et Maître de Jeu s'employant à conjuguer leur créativité en toute liberté.

Commencez par proposer aux PJ une situation dont ils devront se sortir. Au cours de cette première scène, ils pourront réagir comme ils l'entendent. S'ils déclarent qu'ils veulent engager des mercenaires afin que ceux-ci assurent leur protection, improvisez une scène au cours de laquelle ils laisseront des annonces dans tous les bars ou rencontreront une personne susceptible de les mettre en rapport avec des mercenaires. N'oubliez pas que, pour une fois, vous devrez construire votre récit *avec* les joueurs, et non pas essayer de contrôler leurs actes.

1) Collaborez avec vos joueurs afin de développer une intrigue cohérente et jouable. Comme ils sont plus nombreux que vous, vous pouvez parier qu'ils auront aussi un plus grand nombre d'idées. Écoutez et prenez en considération tout ce qu'ils vous proposeront.

2) N'ayez pas peur de prendre le temps de délibérer lorsqu'il faudra prendre des décisions importantes. Attention, vous pourriez avoir à regretter une décision trop hâtive. Ainsi, si les joueurs apprennent qu'un certain modèle de vaisseau présente un défaut de conception, vous pouvez être sûr qu'ils chercheront à exploiter cette faiblesse aussi souvent qu'ils le pourront...

3) Prenez des notes pendant et après la partie. Demandez à tous les participants ce qu'ils ont pensé de l'aventure et écoutez les suggestions qu'ils pourront alors vous faire.

Une fois l'aventure terminée, réfléchissez à l'intrigue et essayez d'imaginer comment vous

auriez pu l'améliorer. Attention : l'improvisation "sans filet" pourra parfois redonner un peu de vie à une campagne qui s'embourbe dans la banalité et le manque d'inspiration.

Le fait de permettre à vos joueurs de s'impliquer dans la création de nouvelles aventures contribuera certainement à renouveler leur intérêt pour le jeu et à les inciter à plus s'investir dans leurs personnages. Lorsqu'un scénario sera achevé, demandez-leur toujours ce qu'ils ont aimé et quelles voies ils auraient souhaité pouvoir prendre.

Il est assez surprenant de constater combien de PNJ mineurs, nés d'une improvisation absolue, deviennent fréquemment les favoris des joueurs. C'est pourquoi, il sera indispensable de discuter avec ces derniers des aventures que vous leur proposerez, afin qu'en exprimant leurs opinions et leurs goûts ils vous donnent des indices sur la manière dont il conviendra que vous procédiez dans l'avenir.

Bien qu'elle semble assez difficile de prime abord, l'improvisation totale vous permettra d'améliorer votre aptitude à réagir face à l'imprévu dans le cadre de parties "normales".

Note finale concernant l'improvisation

L'improvisation est une technique qui exige quelques efforts, mais qui peut apporter bien des satisfactions. Avant d'être capable "d'inventer" efficacement, vous devrez développer toutes sortes de talents. Mais, par-dessus tout, il faudra que vous appreniez à écouter vos joueurs et à vous montrer créatif sans jamais sortir des limites du plausible... Si vous prenez le temps de déterminer quelles motivations guident véritablement vos joueurs, il vous sera possible d'envisager à l'avance les problèmes auxquels vous aurez à faire face et vos improvisations en seront grandement facilitées.

En outre, si vous vous montrez capable de créer des scènes qui s'intègrent bien à une aventure ou à un décor donné, aussi longtemps que vos joueurs auront le sentiment que vous faites de votre mieux pour rester objectif, tout le monde sera content.

Chapitre Neuf Campagnes

Et voilà. Vos joueurs viennent de vivre leur première aventure de *Star Wars* et ils se sont bien amusés. A tel point que tous ont décidé de se retrouver prochainement afin d'incarner les mêmes personnages et de les reprendre là où ils les ont laissés. Félicitations : une campagne est née ! Si l'on devait définir simplement ce qu'est une campagne, on pourrait dire que c'est :

Une série cohérente d'aventures reliées entre elles et toutes jouées par les mêmes PJ. Au fil du jeu, ces derniers vont influencer leur environnement et, dans le même temps, développer une personnalité originale. Chaque aventure s'inscrira alors dans un "grand tout" qui prendra la forme d'un vaste récit global.

Les campagnes pourront aussi bien être planifiées que spontanées (comme, par exemple, lorsque des amis se seront tellement amusés lors d'une première partie qu'ils décideront ensuite de continuer à jouer ensemble), quoi qu'il en soit le processus permettant de concevoir une saga de grande envergure restera toujours le même...

Le point de départ

Qu'une campagne soit planifiée ou non, le premier point à prendre en considération est de savoir comment les PJ sont amenés à se rencontrer. Souvent, une première aventure permettra "d'établir" les nouveaux personnages en leur donnant l'opportunité d'acquiescer un vaisseau et, éventuellement, de lier leur destin à celui de l'Alliance Rebelle.

Néanmoins, si la campagne est censée durer longtemps, il serait bon que le Maître de Jeu s'assure que la situation de départ convient bien aux joueurs. Ceux-ci ne devraient ainsi jamais être contraints d'incarner des agents de la Rébellion, si tout ce qui les intéresse est de faire de la contrebande. C'est pourquoi il vaudra mieux discuter un peu avec eux afin de pouvoir procéder aux éventuelles modifications qui s'imposeront avant que la campagne ne débute vraiment.

Types de campagnes

Lorsque vous lancerez une nouvelle campagne, vous pourrez opter pour différents "formats" :

Feuilleton : une campagne de ce type ressemblera beaucoup à un feuilleton télévisé. Les aventures seront liées entre elles par divers éléments communs : mêmes PJ, mêmes adversaires, même base d'opération, mêmes PNJ faisant un peu office de "famille", etc.

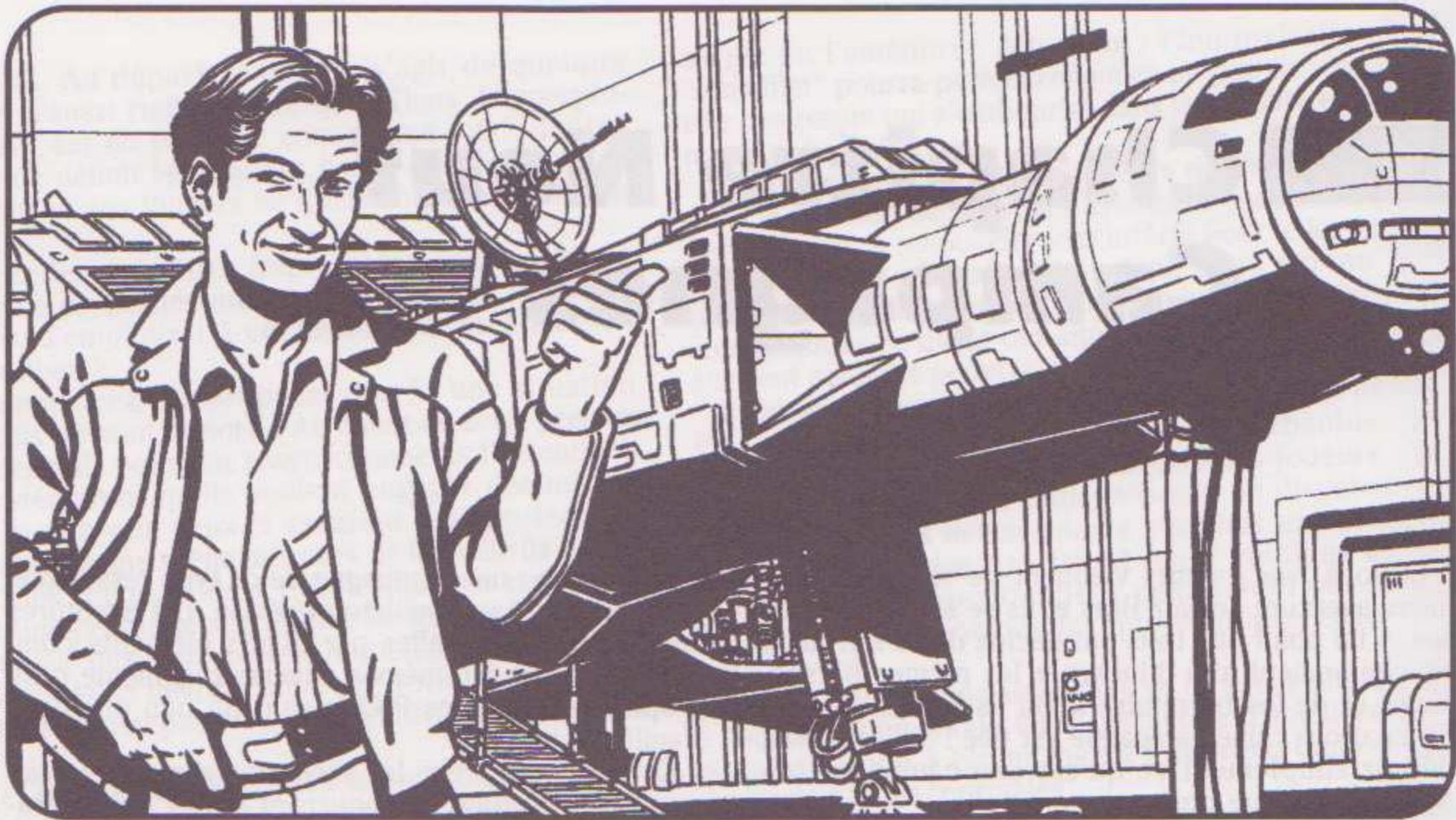
En dehors de cela, les scénarios seront relativement indépendants et pourront varier considérablement au niveau du style et du ton. Bien qu'il puisse exister quelques intrigues secondaires récurrentes (ex. : une romance inaboutie ou un "ennemi juré"), en général, un nouveau joueur pourra s'intégrer à la campagne sans être réellement désavantagé par rapport à ses compagnons. Chaque aventure pourra en outre être jouée séparément.

Ce genre de campagne conviendra particulièrement à des joueurs qui ne seront pas sûrs de pouvoir se retrouver tous ensemble régulièrement. Il sera alors possible d'accepter aisément des nouveaux venus en cas de défections.

Série : une campagne de ce genre rappellera un peu une série de bande dessinée. L'ambiance et le genre des aventures pourront varier considérablement. Généralement assez longs, les scénarios seront liés entre eux par diverses intrigues secondaires. Les PJ bénéficieront toutefois, de temps à autre, de périodes de repos au cours desquelles ils pourront se préparer à affronter les nouvelles épreuves qu'ils verront se profiler à l'horizon.

Les "séries" constitueront une bonne alternative entre les "feuilletons" et les "épopées" : ces campagnes laisseront en effet au Maître de Jeu une grande liberté dans ses choix, sans pour autant lui imposer d'élaborer une intrigue complexe comme dans une épopée.

Épopée : les campagnes épiques seront les plus structurées. Chaque partie constituera en effet un chapitre d'une longue saga détaillée. Le meilleur exemple que l'on puisse donner d'une épopée de ce type, c'est la trilogie de *La Guerre des Étoiles*. Dans de telles campagnes, certains éléments d'intrigue se retrouveront d'une aventure à l'autre. Ainsi, dans le film *La Guerre des Étoiles*, Yan Solo se contente de mentionner Jabba le Hutt. Dans *L'Empire Contre-Attaque*, le différend qui l'oppose à ce caïd de la



Mike Jackson

pègre prend d'énormes proportions. Et ensuite, les choses s'aggravent tellement que Solo est finalement remis à Jabba dans *Le Retour du Jedi*.

Les campagnes épiques seront réservées à des groupes motivés qui se retrouveront régulièrement et s'investiront vraiment dans leurs personnages. Elles seront invariablement fondées sur une intrigue complexe que le Maître de Jeu devra "orchestrer", comme s'il planifiait d'une certaine manière le "destin" de ses héros.

Une base d'opération

Les joueurs aimeront, en principe, que leurs personnages aient une sorte de "base d'opération". Celle-ci sera en fait un lieu tranquille où les PJ pourront se détendre et se reposer des épreuves qui jalonnent leur existence. Toutefois, même si une telle base propose un semblant de sécurité, elle devra aussi offrir toutes sortes d'opportunités pour des aventures. Car si les PJ y seront à l'abri de tout imprévu, il leur deviendra vite facile de se soustraire aux obligations que leur impose leur statut de héros.

Des vaisseaux spatiaux, des avant-postes rebelles, des astropports, des planètes, voire des maisons ou des propriétés appartenant à des amis des PJ, pourront constituer des bases tout à fait convenables. Après tout, lorsque Yan Solo pratiquait la contrebande dans les parages de Nar Shaddaa, sa "base d'opération" n'était guère qu'un petit appartement situé dans le secteur corellien de la planète...

Il vous faudra tenir compte de divers facteurs, comme le fait, par exemple, que les PJ soient tous originaires de Tatooine et s'aventurent rarement en dehors des Territoires de la Bordure Extérieure. De même, si la campagne est censée avoir pour cadre le Secteur Corporatif, il vaudra mieux opter pour une base appropriée. Dans tous les cas, cependant, il faudra qu'elle se prête à toutes sortes d'intrigues et permette aisément de lancer de nouvelles aventures.

L'objectif de la campagne

La plupart des campagnes ont un but quelconque, qui sert généralement de prétexte à une suite d'aventures qui, sans cela, n'auraient pas lieu d'être. Quoi qu'il en soit, si vous définissez clairement certains objectifs dès le départ, vous donnez une structure stable à votre campagne et à vos scénarios, tout en ayant néanmoins la possibilité de changer éventuellement de ton et de direction lorsque vos joueurs commenceront à manifester le moindre signe de lassitude.

Vous devrez absolument tenir compte des désirs des joueurs lorsque vous définirez vos objectifs. S'ils veulent incarner des contrebandiers ou des escrocs professionnels, il sera ainsi bon de leur proposer un but facile à comprendre, du genre : gagner assez d'argent pour pouvoir s'acheter un vaisseau. Il vous sera même possible de leur imposer certaines motivations. Ainsi, s'ils interprètent des contrebandiers, ils pourront très bien être criblés de dettes (comme Yan qui devait de l'argent à Jabba), ce qui leur vaudra de se retrouver confrontés à toutes sortes de problèmes.

Attention : un objectif qui restera trop longtemps inaccessible deviendra progressivement une source de frustrations. Les PJ devront toujours avoir la possibilité d'atteindre, au bout d'un certain temps, le but qui leur aura été fixé, qu'il s'agisse pour eux de payer les dernières traites de leur vaisseau ou de provoquer la destitution d'un Moff particulièrement désagréable. Une fois arrivés à leurs fins, ils devraient ensuite bénéficier d'un petit répit avant que vous leur proposiez un nouvel objectif ou leur laissiez la possibilité d'en choisir un eux-mêmes. Ainsi, par exemple, les personnages pourront se retrouver chargés d'accompagner un groupe d'éclaireurs dans l'Espace Sauvage, à moins qu'ils ne décident de se mettre au service de l'Alliance Rebelle.

Le ton de la campagne

Les campagnes (et aventures) de *Star Wars* se caractérisent souvent par des ambiances très diversifiées. La galaxie étant gigantesque, il y aura toujours assez de place pour des décors inhabituels ou des aventures hors du commun.

La plupart des campagnes se distingueront par leur thème et leur "ton". Il reviendra aux joueurs et au Maître de Jeu de décider quel type d'histoire ils désireront privilégier. Les PJ travailleront-ils pour le compte de la Rébellion/Nouvelle République et seront-ils amenés à accomplir d'incroyables hauts faits au nom de la liberté ? Seront-ils des agents indépendants, libres de réagir comme ils l'entendront aux aléas de la guerre et qui s'intéresseront avant tout aux profits qu'ils pourront réaliser, bien qu'ils puissent occasionnellement être impliqués de force dans des histoires périlleuses ? La campagne sera-t-elle surtout axée sur l'action et l'aventure ou privilégiera-t-elle les ambiances sinistres, menaçantes et lourdes de dangers ?

Le ton devra également s'adapter au genre de scénarios qu'apprécieront les joueurs et aux objectifs qui les motiveront. La campagne sera-t-elle axée sur l'exploration de nouveaux mondes ? Sera-t-elle centrée sur des opérations de contrebande ? Dans ce cas, les PJ n'agiront-ils que pour leur profit personnel ou pour le compte de la Rébellion/Nouvelle République ?

Personnages des joueurs

Lorsque vous concevrez une campagne, n'oubliez pas que les PJ seront au centre des événements qui se produiront. Ils mériteront donc de votre part autant d'attention que les autres éléments essentiels du jeu. Il faudra ainsi que vous collaboriez avec les joueurs de manière à ce que leurs personnages aient tous un passé intéressant.

Pourquoi et comment le personnage est-t-il devenu ce qu'il est ? D'où vient-il ? Qu'est-ce qu'il aime et qu'est-ce qu'il n'aime pas ? A quoi ressemble-t-il ? dans quelles sombres histoires a-t-il trempé ? Tous ces détails seront susceptibles de vous inspirer des scénarios.

Au fil du temps, les personnages se succéderont au sein de votre campagne. Certains, cependant, dureront plus que les autres. Ceux-là finiront par développer une réelle "identité", quelque chose qui se manifestera notamment dans leur façon de réagir aux événements auxquels vous les confronterez. Étudiez attentivement ces individus, car ils pourront parfois servir de points de départ "vivants" à un grand nombre d'aventures.

Discutez avec les joueurs qui les contrôlent et demandez-leur s'ils vous autorisent à rajouter quelques "touches personnelles" à leur alter ego : des détails susceptibles d'être exploités dans de futurs scénarios. Ainsi, imaginons par exemple qu'un PJ manifeste une profonde aversion à l'encontre des officiers de la Flotte Impériale sans jamais avoir expliqué la raison de cette haine. Vous pourrez — en tant que Maître de Jeu — suggérer que les parents du personnage en question appartiennent en fait à la Marine de l'Empire et qu'ils ont

reçu une nouvelle affectation : un patrouilleur opérant dans la zone que les PJ ont l'habitude de fréquenter. Si vous prenez le temps de parler un peu avec le joueur concerné, des tas d'idées intéressantes naîtront certainement de votre conversation et vous disposerez alors de quoi concevoir une pléthore de scénarios. Ce genre de "développement" n'aura pas seulement pour effet d'ajouter de la consistance à un personnage, il permettra aussi de placer ses compagnons dans des situations vraiment cornéliennes.

Certains joueurs auront une fâcheuse tendance à ne jamais se comporter en cours d'aventure comme on aurait pu s'y attendre. Ainsi, à chaque problème que vous soumettrez à leur sagacité, ils trouveront souvent des solutions — pour le moins — originales. En tant que Maître de Jeu vous devrez absolument vous préparer à affronter des comportements de ce genre. En fait, il vous faudra même en tenir compte lorsque vous déciderez du cours des événements d'une campagne. Plus vous vous adapterez à l'attitude de vos joueurs, plus ceux-ci se sentiront récompensés de leurs efforts et auront l'impression que leurs actes affectent réellement l'environnement de leurs personnages.

Les joueurs finissant généralement par s'attacher à leurs alter ego, veillez à ne jamais blesser, mutiler ou tuer arbitrairement un PJ. Car s'il sera normal qu'un personnage meure parce qu'il se sera comporté de façon éminemment stupide ou aura décidé de se sacrifier héroïquement, il sera injuste (et irritant pour les joueurs) de provoquer son trépas sans raison valable.

Rappelez-vous Obi-Wan Kenobi et Dark Vador dont la mort, quoique regrettable, n'en était pas moins parfaitement justifiée sur le plan dramatique. Il est, en effet, très désagréable de jouer un même personnage pendant des mois pour voir finalement celui-ci succomber à un stupide accident de la route ou à une mauvaise chute. À l'inverse, si un personnage donne sa vie pour sauver une planète entière, les désagréments liés à son décès seront contrebalancés par le fait qu'il est mort en héros.

Comment les personnages influent sur l'univers

N'oubliez pas que les personnages influenceront toujours d'une façon ou d'une autre sur votre campagne. Veillez par conséquent à ce que les joueurs puissent toujours apprécier les conséquences de leurs décisions, même lorsque celles-ci ne se manifestent qu'après plusieurs aventures.

Un bon moyen pour cela consiste à développer progressivement la réputation des PJ. En effet, qu'ils accomplissent des hauts faits ou des mauvaises actions, ils finiront toujours par se tailler une réputation auprès de la Rébellion ou de l'Empire. S'ils se montrent indignes de confiance et menteurs, ils auront ainsi de plus en plus de difficultés à gagner la confiance des personnes qu'ils rencontreront. Et s'ils sont connus pour leur propension à la violence gratuite, il leur arrivera régulièrement d'être attaqués, sans provocation préalable, par des PNJ.

Période et cadre

Dans *Star Wars*, il est aussi important de décider *quand* débutera une campagne que de déterminer *où* elle se déroulera. Demandez à vos joueurs quelles sont leurs préférences... Veulent-ils jouer des Rebelles à l'époque de la grandeur du Seigneur Vador ? Ou ont-ils plutôt envie de vivre une campagne située après la mort de Vador et celle de l'Empereur, à l'époque de la Nouvelle République ?

Ces deux périodes se distinguent nettement, tant au niveau de l'ambiance que du type d'aventure qu'elles permettent. Ainsi, à l'époque dite *classique* (celle dépeinte dans les films), l'Empire contrôle pratiquement toute la galaxie. Il ne fait pas bon alors être un Rebelle et l'Alliance fuit plus souvent les forces impériales qu'elle ne les affronte. Les contrebandiers sont activement recherchés et encourent des peines extrêmement sévères. Les corporations et autres puissances financières, malgré leur puissance indéniable, font tout pour ne pas s'attirer le courroux de l'Empereur.

En revanche, à l'époque de la "Nouvelle République", qui débute après la mort de Palpatine, le visage que présente la galaxie est totalement différent. La République essaye d'asseoir son autorité, mais elle se heurte à bien des problèmes. L'Empire, quant à lui, a éclaté en d'innombrables factions. Les compagnies commerciales, les organisations criminelles et autres institutions du même genre gagnent progressivement de plus en plus de pouvoir. Cette période propose un véritable "équilibre des forces", la République étant alors à peu près aussi puissante que l'Empire. Il n'est en outre pas rare que l'on trouve des agents de plusieurs factions différentes sur une même planète.

Bien évidemment, les descriptions ci-dessus ne sont que des résumés très succincts. A l'époque *classique* de *La Guerre des Étoiles* il sera tout à fait possible de trouver des mondes contrôlés par

l'Alliance... mais il faudra dans ce cas trouver pour quelle raison ceux-ci échappent à l'autorité impériale. De même, sous le règne de la Nouvelle République, il existera certainement quelques planètes toujours soumises à l'Empire.

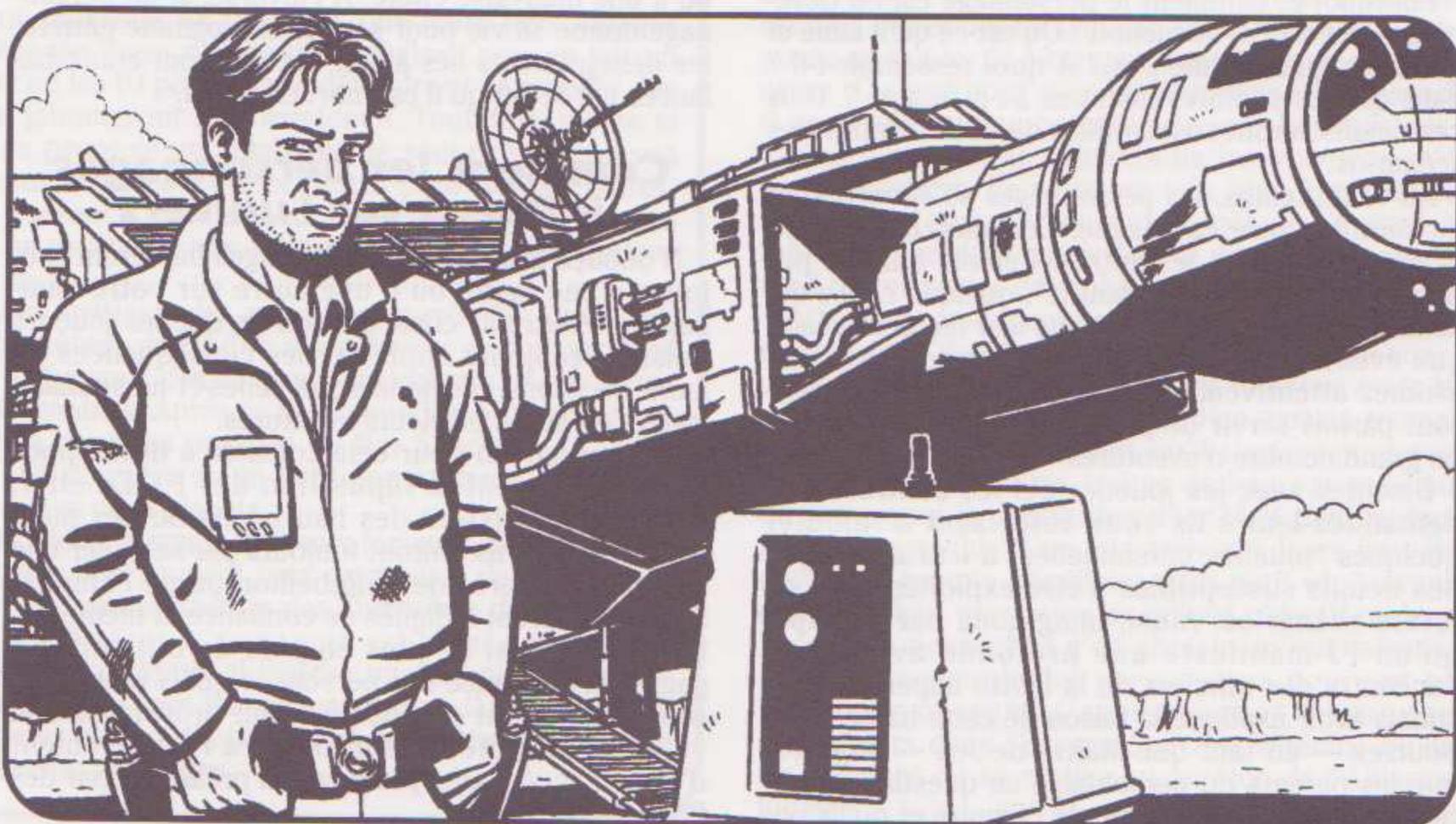
Survol d'une campagne

Lorsque vous voudrez lancer une campagne, il faudra d'abord que vous lui trouviez un bon "début". Vous vous souvenez de la scène d'ouverture du film *La Guerre des Étoiles* ? On y voyait un petit vaisseau poursuivi par un énorme Destroyer Stellaire... Avant même que nous n'ayons eu le temps de réagir, les Rebelles ont été vaincus, des Droïds sont partis à destination de Tatooine et nous avons fait la connaissance de plusieurs protagonistes importants de la saga : Z-6PO, D2-R2, la Princesse Leia et Dark Vador.

Une introduction comme celle-ci a pour unique but de retenir votre attention et de vous projeter en plein cœur de l'action. De même, démarrer une campagne à toute allure aura toujours pour effet "d'accrocher" rapidement vos joueurs et de provoquer chez eux une envie irrésistible d'en savoir plus.

Voici quelques suggestions permettant de lancer une campagne :

- Le vaisseau de transport rebelle à bord duquel se trouvent les personnages est attaqué par un Destroyer Stellaire Impérial. Les PJ sont obligés de se ruer sur les capsules de sauvetage. Non loin de là, une planète inconnue semble prête à les accueillir...
- Les personnages sont arrêtés par les Rebelles alors qu'ils tentent de rencontrer un officier supérieur de l'Alliance qui devait en principe leur communiquer des ordres. De toute évidence, ils sont



Mike Jackson

victimes d'un coup monté et n'auront droit qu'à un délai très limité pour prouver leur innocence.

- Un mystérieux étranger engage les personnages afin qu'ils acheminent plusieurs conteneurs jusqu'à une certaine planète. Malheureusement, une fois dans l'espace, certains conteneurs s'ouvrent accidentellement, libérant quelques épouvantables créatures animées d'intentions belliqueuses. Qui est vraiment l'étranger ? Quel but poursuit-il ? Les créatures ne sont-elles pas le produit de quelque expérimentation malsaine ?

- Les personnages découvrent un appareil corellien abandonné. A son bord, ils trouvent divers indices qui vont les orienter sur plusieurs lieux différents. Il va falloir qu'ils réunissent toutes les pièces du puzzle pour savoir ce qui est arrivé. Mais, où a bien pu passer l'équipage ?

- Les personnages sont détenus dans une colonie pénitentiaire impériale. Il vont devoir faire connaissance avec les autres prisonniers, épier les activités des gardes, élaborer un plan d'évasion... et filer au plus vite. Certaines rumeurs ne laissent-elles pas entendre que les détenus sont employés comme cobayes pour des expériences ultra secrètes ?

Il est conseillé que les PJ ne se connaissent pas au début d'une campagne, mais que leurs destins soient néanmoins liés pour une raison quelconque (ex. : parce qu'ils sont détenus à bord de la même frégate-prison qui fait route vers une colonie pénitentiaire de l'Empire). Ainsi, les joueurs commenceront vraiment "à zéro" et pourront interpréter la scène au cours de laquelle leurs personnages feront connaissance.

Ainsi, dans l'exemple du vaisseau-prison, il sera intéressant que chacun raconte comment il en est arrivé là. Les joueurs pourront alors déclarer qu'ils ont été dénoncés par des membres de leur propre famille ou qu'ils sont les seuls survivants d'un équipage de contrebandiers.

Flexibilité

Les campagnes devront toujours être relativement "souples" afin de pouvoir refléter l'influence qu'exerceront les joueurs sur l'univers. Quelle que soit la voie que ceux-ci choisiront, ils finiront inmanquablement par revenir à l'intrigue conçue à leur intention par le Maître de Jeu. Néanmoins, les actions qu'ils auront accomplies entre-temps affecteront alors le déroulement des scénarios prévus à l'origine. Ainsi, par exemple, les choses seront certainement différentes selon que les PJ se comporteront en Rebelles convaincus ou en simples dilettes. Alors, profitez des deux ou trois premières aventures pour "accrocher" vos joueurs, il sera bien assez temps ensuite de révéler les objectifs de votre campagne...

Intrigues

Quand vous concevrez une aventure, gardez toujours présente à l'esprit la théorie dite des "pelures d'oignon" : chaque fois que les joueurs apporteront

une solution à une intrigue, il faudra qu'ils en résolvent une autre cachée juste en dessous, puis encore une autre... et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils atteignent, finalement, — s'ils se montrent persévérants — le véritable "noyau central" de la campagne.

Dès les premières aventures, donnez-vous la peine de déterminer quelle direction prendra votre campagne par la suite. De cette façon, pendant les premiers scénarios, les PJ auront la possibilité de rencontrer leur principal adversaire, d'entendre parler de lui ou d'être obligés de découvrir qui leur fera la vie dure. Il sera bon alors qu'ils fassent également connaissance avec les principaux personnages secondaires — amis aussi bien qu'ennemis — tandis que leur seront révélées les prémices de l'intrigue principale.

Ainsi, par exemple, si la campagne est censée se conclure sur une aventure dans laquelle les PJ devront forcer un blocus impérial afin d'approvisionner une planète assiégée, les joueurs pourront entendre parler de ce monde très tôt ou rencontrer des contrebandiers qui auront déjà tenté de forcer le blocus mais n'y seront pas parvenus. De tels "indices" contribueront à faire progressivement monter la tension, tout en donnant à vos amis l'envie d'en savoir plus sur ce qui pourra se produire ensuite.

Il est conseillé d'avoir un ou deux "secrétaires" chargés de tenir le *journal* de votre campagne. Ces joueurs devront noter scrupuleusement tous les faits marquants et PNJ dont seront émaillées les aventures. Leur labeur se révélera des plus utiles quand, au bout de deux ou trois mois de jeu, tout le monde se tournera vers vous pour vous demander de "récapituler les événements". Notez, par ailleurs, que chaque campagne devra posséder une conclusion claire, une chose que pourront convoiter les joueurs et qui, une fois obtenue, leur permettra de se dire : "Ça y est, nous sommes arrivés au but !".

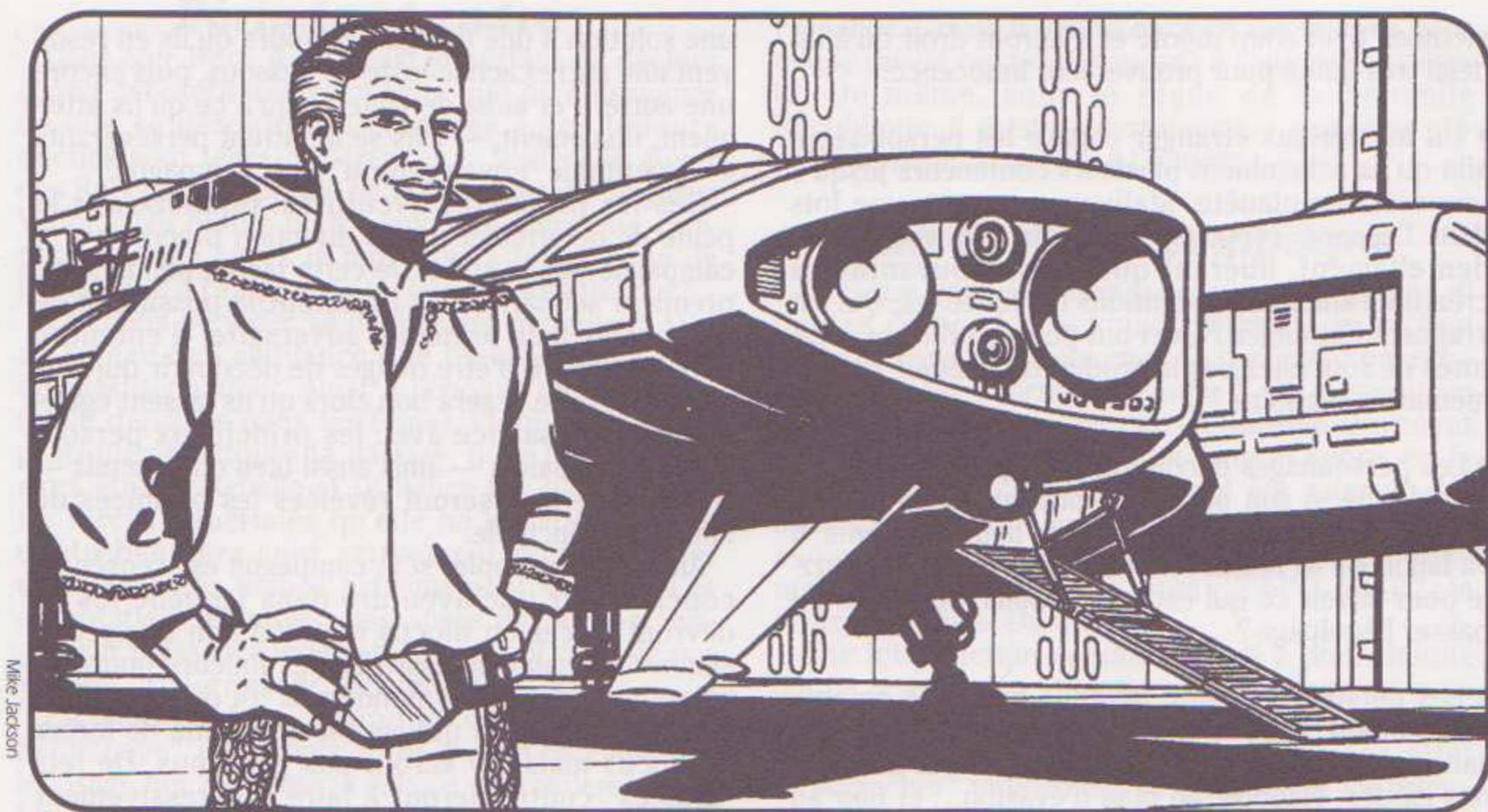
Au-delà de l'histoire principale

Pour maintenir l'intérêt des joueurs vous devrez donc leur donner l'impression de pouvoir "s'accomplir" dans le jeu. Néanmoins, une fois que les objectifs d'une campagne auront été atteints, il ne faudra pas que l'action s'arrête brusquement.

Bien au contraire, il sera alors temps de développer les intrigues secondaires et autres points non résolus afin qu'ils puissent servir de base à une nouvelle suite d'aventures. Prenons un exemple de campagne :

Les PJ se trouvent à bord d'un vaisseau-prison impérial (tout le monde commence sans aucun équipement) ; ils ont tous été arrêtés pour des motifs différents (dont le choix est laissé à la discrétion des joueurs). Le vaisseau est soudain attaqué par des appareils de l'Alliance qui parviennent à libérer tous les détenus. Les personnages apprennent ensuite que les Rebelles croyaient — sur la foi d'informations fournies par un espion opérant chez l'ennemi — que leur vaisseau transportait du matériel technologique de grande valeur. Que s'est-il donc passé ?

Les Rebelles chargent alors les PJ de suivre leur informateur et ils leur confient à cette fin un vieux



cargo tout cabossé, dont l'équipage a péri lors de l'assaut contre le vaisseau-prison.

Pendant le voyage qui est censé les conduire jusqu'à la planète de résidence de l'espion suspect, le "nouvel" appareil des PJ est assailli par des corsaires. Apparemment, les personnages ont aussi hérité des ennemis de l'ancien équipage !

A ce stade, la campagne pourra prendre deux directions différentes... Les personnages essayeront-ils de savoir pourquoi l'ancien équipage de leur appareil s'était ainsi attiré la vindicte des corsaires ? Ou poursuivront-ils leur voyage vers la planète où vit l'informateur des Rebelles ? Il sera tout à fait possible que ces deux intrigues soient en fait liées d'une manière ou d'une autre. L'ancien équipage pouvait, par exemple, travailler pour l'Empire et avoir averti son "employeur" de l'existence d'un espion en son sein.

Une fois arrivés à destination, les PJ — après avoir échappé à des chasseurs TIE et des soldats de choc — apprennent que l'espion qu'ils recherchent possède de nouvelles informations intéressantes. Selon lui, l'Empire aurait volontairement menti sur la nature de la cargaison transportée à bord du vaisseau-prison afin de détourner l'attention des Rebelles du véritable appareil qui, lui, est parti dans une autre direction, pour se rendre sur un planétoïde où a été édifiée une base de recherche top secrète. Le vaisseau-prison n'était donc qu'un leurre ! Avant de mourir au cours d'une attaque des forces impériales, l'informateur a juste encore le temps de remettre aux PJ les coordonnées d'un individu susceptible de leur en dire plus sur toute cette affaire. Malheureusement, ce "contact" habite sur la planète même où résident les corsaires qui les ont déjà attaqués... Lorsqu'ils arriveront sur le monde en question, ils auront à fréquenter des crapules de tous ordres : gangsters, espions impériaux, etc.

La fin de la campagne se déroulera tout entière sur le planétoïde où a été envoyée la cargaison

convoitée par l'Alliance. Les PJ devront s'enfoncer dans des contrées sauvages afin de localiser — non sans difficultés — la base de recherche impériale. C'est alors qu'ils découvriront avec effroi qu'il s'agit, en fait, d'une institution militaire et que l'Empire a mis au point une nouvelle arme expérimentale capable d'écraser les troupes rebelles lorsque celles-ci tenteront une nouvelle offensive. Les PJ vont dès lors se retrouver pris dans une course contre la montre, car il leur faudra retourner au plus vite au quartier général de la Rébellion pour éviter que ne survienne un désastre. L'ennui, c'est qu'au moment où ils arriveront dans leur système de destination, ils tomberont au beau milieu d'une gigantesque bataille spatiale...

Une campagne comme celle-ci nécessitera au moins 12 parties pour être menée à son terme, ce qui représente — à raison d'une partie par semaine — près de trois mois de jeu. Cela correspond à une bonne moyenne d'autant que, si les joueurs ne se retrouvent que de manière irrégulière, une telle campagne pourra aisément se retrouver étalée sur près d'une année.

Voici deux autres suggestions de campagnes :

- Pour se défendre, les personnages sont obligés d'abattre un vieux chasseur de primes sur le retour lors d'une bagarre de bar. Les fils (adultes) du défunt jurent alors de venger leur père en pourchassant ses meurtriers. Ils entreprennent aussitôt des recherches sur les PJ, lesquels apprennent leur existence lorsqu'un mécanicien de leurs amis est rossé pour ne pas s'être montré assez coopératif.

Les "vengeurs" vont ensuite s'en prendre à des proches des personnages en laissant chaque fois derrière eux quelques indices. Au bout d'un certain temps, ils finiront par informer l'Empire sur les activités des PJ, s'ensuivront une ou deux aventures au

cours desquelles les Impériaux agiront comme s'ils avaient été prévenus des intentions des personnages...

- Alors qu'ils se promènent dans une ruelle d'un astroport de seconde zone, les personnages se retrouvent pris dans une fusillade qui oppose un groupe de voyous à un seul et unique adversaire. Ce dernier est bientôt blessé à mort et, à la fin du combat, il a juste de temps de donner aux PJ un programme de navigation avant de rendre son dernier souffle.

Le programme en question contient les coordonnées de navigation permettant de se rendre jusqu'à un gigantesque "cimetière de vaisseaux", tenu par des individus neutres qui ont décidé de récupérer tout ce qui pouvait l'être après les batailles opposant Impériaux et Rebelles. C'est ainsi qu'ils ont mis accidentellement la main sur un prototype de nouveau chasseur TIE. Maintenant, tout le monde convoite les plans de cet appareil et les PJ vont devoir informer au plus vite une personne "compétente" comme, par exemple, un commandant de l'Alliance vivant sur un autre monde.

Mais sortir de la ruelle, se rendre jusqu'à l'astroport, puis sur la planète où vit le commandant ne se fera pas sans mal. Loin de là !

Continuité

Continuité et cohérence sont deux choses absolument indispensables à la réussite d'une campagne. En effet, par "continuité" on entend le fait que le Maître de Jeu veille bien à ce que des informations présentées dans une aventure n'entrent jamais en contradiction avec celles révélées dans les scénarios suivants.

Ainsi, par exemple, si le vaisseau des PJ perd une tourelle laser à la fin d'une aventure, celle-ci devra rester inutilisable aussi longtemps que les personnages ne se décideront pas à consacrer un peu d'argent et de temps à son remplacement.

Dans *Star Wars*, le Maître de Jeu est à la fois metteur en scène, scénariste... et expert en continuité. Le fait de devoir prendre continuellement note de toutes sortes de petits détails exigera de sa part quelques efforts, mais c'est seulement à ce prix qu'il pourra mener à bien une campagne réaliste et cohérente. De plus, cela contribuera à la crédibilité du jeu.

Dans une campagne cohérente, un soldat de choc est un soldat de choc et restera en permanence un soldat de choc. Bien qu'il y ait de la place pour des surprises, le cadre typique de *La Guerre des Étoiles*, quant à lui, sera toujours respecté. Lorsque les aventures qui forment une campagne seront étroitement liées et suivront une réelle progression dramatique, continuité et cohérence revêtiront une importance cruciale. Cela sera d'autant plus vrai quand les événements de chaque scénario pourront affecter notablement la conclusion de l'histoire globale.

Continuité et cohérence se manifesteront également au travers des PNJ. Ainsi, si les PJ énervent un fonctionnaire des douanes de Tatooine au point que celui-ci veuille presque les abattre, la prochaine fois qu'ils auront affaire à lui, le Maître de Jeu devra tenir compte de cet incident pour son interprétation.

Peuplez votre univers

Il est indispensable que certains PNJ reviennent régulièrement dans le cadre d'une campagne. Ces personnages devront faire l'objet d'une attention toute particulière de la part du Maître de Jeu au moment de leur conception, car ils donneront aux joueurs l'illusion qu'ils évoluent dans un "univers réel"... ce qui est capital. Pour de plus amples informations concernant la création des PNJ, reportez-vous au Chapitre quatre, "Personnages non-joueurs".

Imaginons, par exemple, que les PJ se heurtent sans cesse à un certain Lenri Darv, inspecteur des douanes planétaires. Lenri est un individu profondément corrompu. Chaque fois que les personnages se posent à l'astroport local, ils doivent lui verser des pots-de-vin conséquents afin qu'il accepte de faire comme s'il ne les avait pas vus et ne les dénonce pas à l'Empire. Il présente néanmoins un certain intérêt pour les PJ, car il détient des informations de première importance pour eux et la Rébellion. Évidemment, il ne les divulguera qu'en échange d'une honnête... compensation.

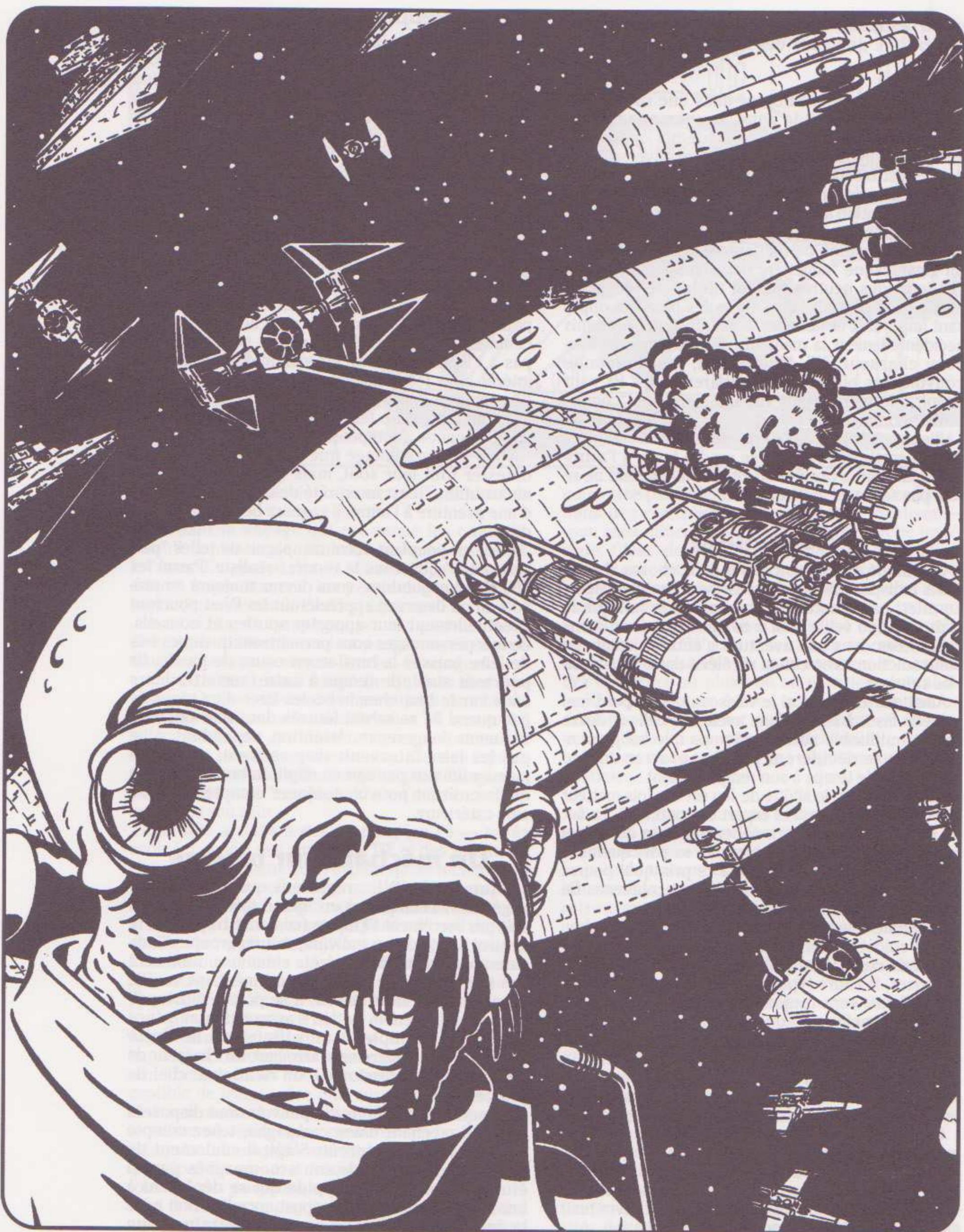
Voici un personnage que les joueurs pourront détester tout leur soûl, mais qui leur sera néanmoins utile. S'il est interprété de manière cohérente d'une aventure à l'autre, il gagnera beaucoup en crédibilité.

C'est en peuplant votre campagne de telles "personnalités" que vous la rendrez réaliste. Parmi les PNJ les plus notables, vous devrez toujours en prévoir un ou deux qui apprécieront les PJ et pourront éventuellement leur apporter soutien et conseils. De tels personnages vous permettront quelques fois de faire baisser la tension en cours de partie. Ils pourront ainsi, de temps à autre, remettre leurs amis sur le bon chemin ou les tirer d'un mauvais pas quand ils se seront fourrés dans une situation vraiment dangereuse. Attention, cependant, à ne pas les faire intervenir trop souvent, sinon vos joueurs finiront par agir en dépit du bon sens parce qu'ils croiront pouvoir toujours compter sur une aide extérieure.

Un méchant sur mesure

A propos de PNJ... rappelons que chaque campagne devra comporter un "grand méchant" qui ne soit pas forcément l'Empire (ce serait trop facile !). Celui-ci sera, soit un individu, soit un groupe d'individus partageant des intérêts communs. Il ne sera pas indispensable que ce grand méchant veuille absolument la mort des PJ, il se pourra ainsi qu'il ait seulement envie de faire assaut d'intelligence avec eux. Exemples : un officier de la Flotte Impériale particulièrement arrogant, un chasseur de primes ultra professionnel, un riche chef de gang, etc.

Lorsque vous définirez le pouvoir dont disposera le grand méchant d'une campagne, tenez compte des PJ qui l'affronteront. S'agit-il seulement de contrebandiers sans le sou accompagnés par un étudiant Jedi un peu stupide qui se déplacent à bord d'un appareil de transport corrélien bon pour la ferraille ? Dans ce cas, le capitaine d'un



Mike Jackson

Destroyer Stellaire Impérial ne saurait convenir. Un chasseur de primes prétentieux volant à bord d'un vaisseau en mauvais état fera beaucoup mieux l'affaire.

Au fait, n'oubliez pas que les "bons" méchants surviennent toujours au moment où l'on s'y attend le moins. C'est pourquoi, quand le pilote des contrebandiers tentera désespérément de semer une escadrille de chasseurs TIE — convaincu que rien de pire ne saurait arriver — le chasseur de primes surgira du néant et viendra demander des comptes à propos d'une bagarre survenue lors de l'aventure précédente.

Un bon ennemi devrait, en outre, être très difficile à vaincre. Il pourra ainsi arriver que tout le monde croie qu'il est mort, bien que son cadavre n'ait pu être identifié. Vous pourrez alors le "ressusciter" sans nuire à la cohérence de votre saga. Il pourra dès lors participer à toutes sortes de péripéties.

A côté des traditionnels alliés et ennemis, vous devrez aussi prévoir des PNJ dont l'attitude sera plus que sujette à caution, des individus insaisissables dont il sera difficile de connaître les motivations. Ces gens pourront se comporter en amis à un moment donné... et trahir les PJ quand cela servira leurs intérêts personnels.

Ces PNJ n'appartiendront généralement ni à l'Alliance ni à l'Empire. Ils mèneront une existence indépendante et ne se préoccupent pas des factions qui s'affrontent autour d'eux.

Développer une campagne

Dès que vous commencerez à jouer, des changements interviendront continuellement. A l'instar de ce qui se passe dans la vie réelle, les gens, lieux et choses de l'univers de *La Guerre des Étoiles* se modifieront insensiblement au fil du temps. Il faudra en effet que vous vous interrogiez en permanence sur les modifications qui pourront survenir à toutes sortes de niveaux quand les PJ seront absents.

Lorsque vous maîtriserez une campagne, il vous faudra en outre modifier l'environnement au fur et à mesure que les PJ l'affecteront. Ainsi, par exemple, un Droïd agaçant pourra se faire arracher les bras par un Wookiee exaspéré interprété par un joueur. Préparez-vous à tout et soyez surtout prêt à affronter les épreuves inattendues que vous imposerez les joueurs.

Des idées de campagnes futures pourront parfois vous être inspirées par les actions entreprises par les PJ. Alors, soyez toujours à l'affût d'une éventuelle intrigue secondaire susceptible de servir de prétexte à une aventure ultérieure.

Laisser les personnages sur leur faim

L'ennui, avec les campagnes de longue durée, c'est qu'au bout d'un moment même le joueur le moins futé finira par accumuler une profusion de richesses et de biens, sans parler des compétences qu'il développera dans des proportions considérables.



Paul Daly

Avec le temps, ce genre de choses menacera gravement l'équilibre du jeu. Quand les PJ posséderont un cargo qui aura été bricolé et amélioré tellement de fois qu'il disposera de la puissance d'un Destroyer Stellaire, vous pourrez vous attendre à avoir quelques problèmes. Toute campagne dans laquelle les joueurs auront l'impression que leurs alter ego ne risquent rien dégénérera rapidement au point de sombrer dans un ennui profond. Dangers, suspense et tension disparaîtront... en même temps que l'intérêt des joueurs.

Pour empêcher que les choses en arrivent à ce stade, le mieux sera encore de s'arranger pour éviter, dès le début, tout risque de débordement... notamment en veillant bien à ce que les joueurs ne reçoivent pas des récompenses disproportionnées.

Ainsi, ne leur laissez pas un appareil capable de rendre n'importe quoi indétectable, lorsqu'il y aura la moindre chance qu'ils puissent le conserver et le monter sur leur vaisseau avant d'aller semer la

confusion dans l'Empire. De même, en ce qui concerne les rétributions d'ordre pécuniaire, n'oubliez pas que la Rébellion/Nouvelle République ne roule pas sur l'or. Dans de nombreuses circonstances, les seuls remerciements que les PJ recevront seront la gratitude éternelle de l'Alliance et, éventuellement, une médaille ou deux.

Si vous commencez à concevoir des campagnes dont les enjeux sont de plus en plus importants, vous devrez accorder aux PJ des récompenses de plus en plus grandes. Vous vous retrouverez pris dans une véritable escalade qui vous contraindra à inventer des intrigues de plus en plus ambitieuses... jusqu'à ce que vous perdiez le contrôle du jeu. Alors, pensez toujours aux aventures à venir et ne gênez jamais trop vos joueurs. Contentez-vous de leur confier des missions relativement modestes.

Même les scénarios qui ne concernent que quelques personnes peuvent se révéler palpitants. Rappelez-vous le sauvetage de Yan Solo dans *Le Retour du Jedi*. Le destin de la galaxie n'était pas en jeu, pourtant cette péripétie a été riche en émotions parce que Solo est un personnage apprécié de tous et que son sauvetage a été avant tout motivé par des raisons personnelles, comme la loyauté et l'amour. De telles aventures seront idéales pour le développement des personnages, or des héros "accomplis" ne pourront que faire le plus grand bien à n'importe quelle campagne. Inutile, donc, d'imaginer à chaque fois une intrigue trop ambitieuse.

Si, en dépit de tous vos efforts, les PJ parviennent néanmoins à accumuler argent et équipement perfectionné, n'oubliez pas que même les "bons" ont parfois des ennuis. Vous vous souvenez de *L'Empire Contre-Attaque* ? A la fin de ce film, le moins que l'on puisse dire c'est que les Rebelles n'étaient pas dans une position très enviable. Eh bien, il pourra également

arriver toutes sortes de choses désagréables aux PJ : confiscation de l'essentiel de leurs biens par les douanes impériales, destruction de leur base d'opération, menace pesant sur un PNJ bien-aimé, vol de leur vaisseau, etc. Vous pourrez ainsi "remettre à niveau" les personnages trop puissants. Et puis, le fait de vouloir se sortir de tels revers de fortune pourra constituer un excellent point de départ pour une campagne. Sauver la belle d'un PJ qui a été capturée par l'Empire, régler ses comptes avec les douanes impériales et retrouver un vaisseau qui a été subtilisé seront autant d'objectifs qui pourront être à l'origine de plusieurs aventures.

Remettre les personnages à leur place

Peu importera la puissance d'un personnage, il y aura toujours quelqu'un, "quelque part", qui sera plus puissant que lui. Les PJ trop bien lotis et leurs vaisseaux trafiqués attireront toujours des hordes de contrebandiers et de pirates désireux de leur régler leur compte, histoire de se faire une réputation de durs à cuire. Et puis, on peut être certain que l'Empire n'appréciera guère de voir de vulgaires citoyens disposer d'une trop grande puissance de feu...

Au fur et à mesure que les PJ gagneront en expérience, vous devrez leur faire ressentir les dangers auxquels ils s'exposent.

Un dernier mot

Bien menée, une campagne de *Star Wars* pourra être aussi passionnante et merveilleuse que les films de la trilogie. Pour en arriver à ce résultat, vous devrez toujours vous livrer à d'importantes réflexions préalables, mais le plaisir que vous en retirerez ensuite contrebalancera largement vos efforts.

Les contes du Blaster Fumant

Voici une aventure de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition* pour débutants. Les personnages sont censés être les propriétaires et membres d'équipage d'un cargo en mauvais état appelé le *Blaster Fumant*. Grâce à lui, ils gagnent difficilement leur vie en transportant de petites cargaisons légales et, occasionnellement, des marchandises de contrebande.

Résumé de l'intrigue

Épisode un : Le *Blaster Fumant* transporte à son bord une cargaison illégale de matrices logiques pour Droïds de sécurité, destinée à la planète Cotellier, quand un incident survient et l'oblige à sortir de l'hyperespace. Attaqués par des pirates, les PJ sont contraints de leur céder leur précieux chargement et comme leur hyperpropulseur est hors service, ils doivent ensuite s'en remettre à leur moteur de secours pour rejoindre l'Astroport Dravien, une station orbitale proche.

Pendant le trajet, ils découvrent la présence d'une étrange "poche de données" dans leur système informatique — un "bloc" d'informations qui ne peut être ni lu ni traité. Impossible de savoir quand, comment ou pourquoi leur ordinateur a été modifié ainsi.

Épisode deux : Au bout de plusieurs jours de voyage pénible, les PJ arrivent enfin à la station spatiale et comprennent qu'ils se sont fourrés dans une bien mauvaise situation. En effet, leur commanditaire va les tenir pour responsables de la perte de leur cargaison, laquelle est estimée à plus de 200 000 crédits. Tandis que leur hyperpropulseur subit quelques réparations, ils en profitent pour méditer sur les aléas de l'existence et visiter la vieille station sur laquelle ils se trouvent.

Lors de leurs déambulations, ils se retrouvent nez à nez avec un groupe de tueurs engagés par leur employeur, le baron Yosger, un contrebandier. Il a chargé les tueurs de les assassiner et de voler leur vaisseau. Mais, alors que tout semble perdu, ils sont "sauvés" par un second groupe de durs à cuire armés jusqu'aux dents. Ceux-ci sont au service de Nilya Fek'ra, la personne à laquelle ils étaient censés livrer la cargaison, qui désire s'entretenir avec eux.

Épisode trois : Le *Blaster Fumant* réparé, les PJ se rendent sur Cotellier, un monde désertique. Une fois

arrivés, ils sont conduits devant Nilya Fek'ra qui leur révèle ce qu'ils soupçonnaient probablement déjà : ils ont été "arnaqués" par leur ancien employeur, Yosger.

Elle leur apprend également pourquoi celui-ci voulait qu'ils soient tués et que l'on vole leur vaisseau. La "poche de données" de leur ordinateur de bord est, en fait, un rapport complet sur les affaires de Yosger. Si quelqu'un s'en emparait, il lui serait ensuite possible de contrôler toutes les entreprises du contrebandier.

Nilya dit enfin aux PJ que leur tête a été mise à prix par ce dernier et leur demande leur assistance. S'ils acceptent de l'aider à récupérer les matrices mémorielles en utilisant la "poche", elle veillera à ce que Yosger retire sa promesse de récompense... peu importe ce qu'il lui en coûtera.

Épisode quatre : Conformément à la tradition de *La Guerre des Étoiles*, les personnages se retrouvent projetés au cœur d'un affrontement épique opposant deux gangs rivaux... et la manière dont se conclura cette bataille dépendra entièrement d'eux. C'est ainsi qu'ils pourront assister à la confrontation finale entre Yosger et Nilya.

Préparation de la partie

Demandez à chaque joueur de choisir une fiche de personnage, de la compléter en répartissant 7D entre leurs compétences et d'acheter tout le matériel qu'ils veulent.

Comme ils appartiennent tous à l'équipage du *Blaster Fumant*, les PJ se connaissent déjà. Sans doute sont-ils même liés par une réelle amitié, à moins qu'ils n'éprouvent une relative animosité à l'encontre de certains de leurs compagnons.

Un des joueurs devra impérativement interpréter un contrebandier ou un pilote impétueux. C'est lui qui sera le propriétaire et pilote du vaisseau. L'équipage du *Blaster Fumant* pourra compter jusqu'à six personnes : un pilote, deux copilotes, un astrogateur et deux canonnières qui restent toujours dans la passerelle/salon puisqu'ils n'ont rien de mieux à faire... pour l'instant.

Si vos joueurs sont moins de six, n'hésitez pas à supprimer un copilote et l'astrogateur ; un pilote et

deux canonnières peuvent en effet suffire pour manœuvrer le vaisseau. En revanche, si les joueurs sont plus de six, considérez que les personnages superflus sont des manutentionnaires qui se sont liés d'amitié avec le pilote. Vous pouvez aussi imaginer une histoire originale expliquant pourquoi ces individus désirent se rendre sur Cotellier, qui n'est qu'un monde minier comme tant d'autres.

Demandez à chaque joueur de présenter son personnage en donnant son nom et en détaillant un peu son passé et sa personnalité.

Enfin, remettez à chacun une photocopie du script de l'aventure et commencez à jouer...

Épisode un : A l'abordage !

Les personnages ont été forcés de quitter l'hyperespace après avoir manqué de percuter un astéroïde. Bien que cela ne leur soit guère agréable, ils sont bien obligés de se rendre à l'évidence... ils sont tombés dans une embuscade tendue par des pirates.



Paul Dohy

A ce stade, les PJ auront peut-être envie de faire un jet de *Senseurs*. S'ils emploient le mode "recherche" de leurs dispositifs de détection pour inspecter l'espace devant eux, un résultat *facile* (jet de l'opérateur, plus efficacité des senseurs) leur suffira pour repérer trois Z-95 Chasseurs de Têtes situés à 32 unités de distance et se rapprochant rapidement du *Blaster Fumant*. Un résultat *moyen* leur permettra en outre de détecter l'appareil de transport corellien modifié Action VI qui suit les Z-95.

S'ils ont recours au mode "détection", comme leurs senseurs n'ont qu'une portée de 25 unités, les PJ ne pourront pas repérer les Z-95 avant que ceux-ci ne se soient rapprochés un peu. De plus, s'ils cherchent dans d'autres directions (bâbord, tribord, arrière), ils détecteront seulement les chasseurs quand ceux-ci seront à moins de 10 unités de distance (portée passive).

Le *Blaster Fumant* reçoit un message émis par le vaisseau de transport inconnu :

Attention à bord du cargo ! Préparez-vous à être abordés. Si vous coopérez, personne ne sera inutilement blessé. Si vous refusez de vous montrer raisonnables, nous vous désintégrerons !

Les pirates attaquent le *Blaster Fumant* afin de s'emparer des matrices qu'il transporte. Tout ce qu'ils veulent, c'est paralyser le vaisseau et s'emparer de sa cargaison ; ils n'ont aucune envie de tuer qui que ce soit si cela ne s'avère pas nécessaire.

Aussi, chaque fois qu'une de leurs attaques endommagera le *Blaster Fumant*, ils lanceront un nouveau message afin d'exiger que les PJ se rendent s'ils ne souhaitent pas mourir. Ils n'hésiteront pas alors à employer toutes sortes d'arguments comme, par exemple, demander aux personnages s'ils pensent que leur chargement mérite qu'ils perdent leur vie...

Si les joueurs veulent se mesurer aux pirates, utilisez les caractéristiques suivantes pour le combat :

Trois Z-95 Chasseurs de Têtes. Chasseurs Stellaires, *Pilotage de Chasseur* 4D, *Canons de Vaisseau* 4D+2. Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 7, Coque 4D, Écrans 1D. Armes : deux lasers triples (asservis, Ordinateur de Visée 1D, Portées 1-5/10/17, dommages 3D), Missiles à Concussion (Ordinateur de Visée 1D, Portées 1/3/7, dommages 7D).

Après quelques rounds de combat, il devrait paraître évident aux joueurs que le *Blaster Fumant* n'a d'autre choix que de se rendre. Si les PJ se débrouillent bien, n'hésitez pas à lancer contre eux de nouvelles vagues de Z-95 (le transport corellien en contient 15 !) jusqu'à ce qu'ils acceptent la défaite.

Transport Corellien modifié Action VI. Vaisseaux de Guerre, *Canons de Vaisseau de Guerre* 4D+2, *Pilotage de Vaisseau de Guerre* 4D+2. Maniabilité 1D, Vitesse Spatiale 3, Coque 2D+2, Écrans 1D+2. Armes : trois turbolasers (Ordinateur de Visée 2D, dommages 4D+1). Transporte 15 Z-95 dans ses flancs.

Script de l'aventure "Les contes du Blaster Fumant"

Utilisez le script ci-dessous pour démarrer l'aventure. Votre Maître de Jeu vous indiquera quelle(s) réplique(s) vous devrez lire.

Maître de Jeu : *Vous voici embarqués pour un nouveau voyage sans histoire à bord du Blaster Fumant. Votre vaisseau n'en a peut-être pas l'air... mais il est assez confortable.*

Vous êtes actuellement à mi-distance du lointain monde désertique de Cotellier sur lequel vous devez vous rendre. Tout l'équipage est réuni dans le salon/passerelle de l'appareil.

1er personnage : Eh bien, d'après mes calculs, nous devrions arriver à Cotellier dans une vingtaine d'heures environ. Ce n'est pas si mal quand on sait avec quel retard nous sommes partis de Syned (prononcer : Saille-nède).

2ème personnage : Nous sommes donc en avance de quatre ou cinq heures ? Tant mieux, je n'aime pas être pressé par le temps.

3ème personnage : Au fait, à qui sommes-nous censés remettre les bidules qu'on transporte ?

4ème personnage : A une "femme d'affaires" nommée Nilya Fek'ra. Et je parie que vous savez dans quel genre "d'affaires" elle trempe...

5ème personnage : Nous transportons des matrices logiques pour Droïd de sécurité, pas vrai ? C'est exactement ce qu'il faut pour transformer "Médor, le gentil Droïd gardien" en une terrible machine à tuer. Je ne connais pas beaucoup "d'affaires" légales qui aient besoin de telles machines...

6ème personnage : Comme c'est Yosger qui nous a confié ce travail, à quoi d'autre aurions-nous pu nous attendre ?

1er personnage : Et alors, que vouliez-vous que je fasse ? Je dois à cette ignoble crapule près de 20 000 crédits... sans compter les intérêts ! Il m'a promis d'effacer mon ardoise si je livrais à bon port cette cargaison. Je ne pouvais pas refuser.

2ème personnage : Comment ça ? Nous allons seulement rembourser un prêt ? Nous ne gagnerons pas de liquide sur ce coup ?

3ème personnage : Eh non. Il nous accorde à peine 2 000 crédits pour le vol, juste de quoi couvrir les frais. Une somme qui devrait nous suffire... si nous ne nous faisons pas arraisonner par une navette des douanes.

4ème personnage : Ouais... les matrices logiques ne font-elles pas partie des marchandises dont le transport est le plus réglementé, juste après l'épice de Kessel ?

5ème personnage : Exact. Mais nous n'avons rien à craindre. Cotellier est un monde désertique qui importe essentiellement de la nourriture. Les matrices ont été dissimulées dans des caisses pleines de noix de weeliu (ouil-iou).

6ème personnage : Mmmm, ça doit être bon à manger, ça. Je crois que je vais aller m'en prendre quelques-unes. Quelqu'un d'autre en veut ?

1er personnage : Pas touche, malheureux ! Tu sais, je crois que nous avons tout intérêt à nous méfier. J'ai un sixième sens pour ce genre de choses... il doit y avoir une arnaque quelque part.

Maître de Jeu : *C'est ainsi que s'écoule une journée ordinaire à bord du Blaster Fumant. Malheureusement, vous aviez peut-être raison de vous méfier, car soudain...*

— CRASH ! SMASH ! BAM !

...vous sentez votre vaisseau tanguer dans tous les sens sans raison apparente. Et vous avez littéralement le cœur au bord des lèvres lorsqu'il est finalement éjecté de l'hyperespace dans une ultime embardée. Le hullement des klaxons d'alarme vous avertit alors que vient de se produire une coupure imprévue de l'hyperpropulsion. Juste devant votre appareil, vous apercevez un énorme astéroïde qui tournoie dans le vide...

2ème personnage : Un astéroïde ? En plein espace ? Mais nous étions censés voyager sur une route totalement dégagée !

3ème personnage : Comment cela est-il possible ? Les astéroïdes n'ont pas coutume de se promener ainsi sur les routes commerciales.

4ème personnage : A moins que... non, ce n'est pas possible...

5ème personnage : ...A moins que des pirates ne s'intéressent à notre vaisseau ?

6ème personnage : Oh non...

Le Blaster Fumant

■ Blaster Fumant

Engin : Transport Moyen fabriqué par Loronar
Type : Transport moyen modifié
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Longueur : 75 mètres
Compétence : Transports Spatiaux ; Transport Moyen Loronar
Équipage : 4, plus 2 canonnières ; minimum 2 ; 10 passagers
Compétence de l'Équipage : voir fiches des PJ
Passagers : 10
Capacité de la Soute : 17 000 tonnes métriques
Autonomie : 3 mois
Prix : 27 000 crédits
Multipliateur d'Hyperpropulsion : x1
Hyperpropulseur de Secours : x15
Navordinateur : oui
Maniabilité : +1
Vitesse Spatiale : 4
Vitesse Atmosphérique : 225 ; 650 km/h
Coque : 1D+2
Écrans : 1D
Senseurs :
Passif : 10/0D
Détection : 25/1D
Recherche : 35/2D
Focalisation : 2/3D
Armes :
Quatre canons lasers bitubes (asservis par groupes de deux)
Arc de Tir : tourelle
Servants : 1
Échelle : Chasseurs Stellaires
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-5/10/25
Portées Atmosphériques : 100-500/1 000/2 500 mètres
Dommages : 3D+2

Descriptif succinct : Même s'il est trop grand, lourd et peu efficace en combat, ce vaisseau est à vous. Bien sûr, le *Blaster Fumant* ne gagnera jamais une course ou un concours de beauté, mais ce gros tas de ferraille a connu une existence tumultueuse. Il a survécu à toutes les épreuves : 50 ans de voyages spatiaux, des millions d'années-lumière parcourues, d'innombrables trous dans sa coque... et plus de réparations de fortune que vous n'oseriez le croire.

Vous n'êtes le "fier" propriétaire de cet appareil que depuis assez peu de temps — moins de deux ans — mais vous avez vite compris pourquoi ses anciens pilotes l'aimaient tant. Le *Blaster Fumant* n'est peut-être pas un foudre de guerre, mais il vous permet néanmoins de gagner votre vie en exerçant la profession de transporteur indépendant.

Bien sûr, vous êtes criblé de dettes et vous devez à ce requin de Yosger une somme qui correspond à peu près au prix que vous avez payé pour votre vaisseau. Malgré tout, ce dernier *vous* appartient...

L'intérieur du Blaster Fumant

Passerelle. La passerelle est assez grande pour contenir quatre membres d'équipage, en plus des divers cadrans fournissant des indications sur le fonctionnement de tous les systèmes de bord. De cet endroit, il est éventuellement possible de manœuvrer les lasers grâce à un programme de tir assisté par ordinateur ; dans ce cas, le code Ordinateur de Visée devra être réduit de -2D.

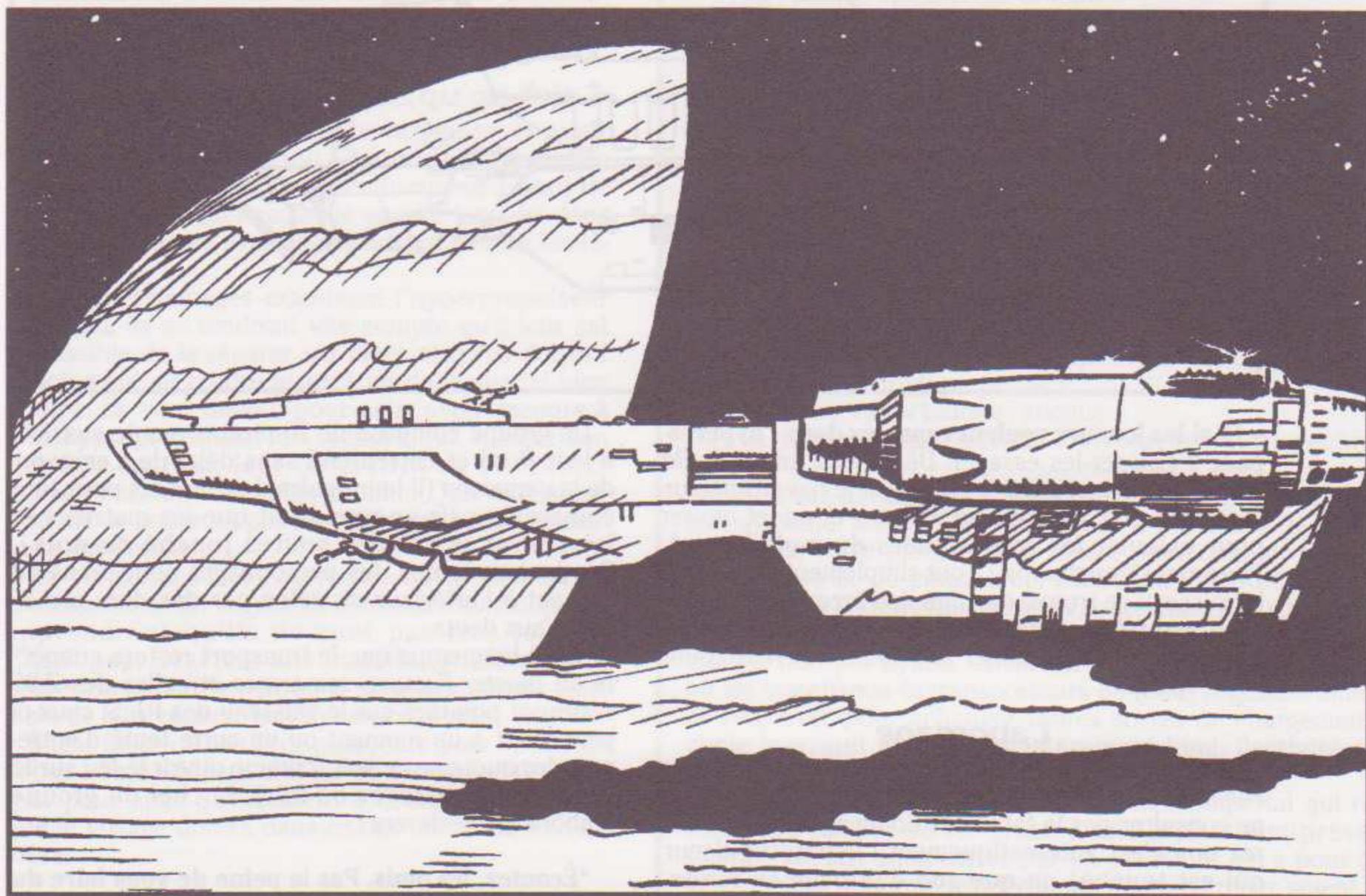
Salon. Le salon peut contenir jusqu'à huit personnes. Le terminal informatique que l'on trouve dans cette salle permet de consulter une petite holo-librairie et une encyclopédie. Un générateur d'holo-échecs a été installé dans le coin opposé. Plusieurs interfaces reliées à des appareils dits à "feedback" permettent d'entretenir sa forme en pratiquant de la "gymnastique électronique".

Quartiers privés. C'est dans ces quartiers que réside l'équipage. Chaque cabine exiguë contient deux couchettes et deux petits placards pour les effets personnels. Des terminaux, qui ne sont pas dotés d'holo-projecteurs, permettent de consulter l'ordinateur de bord.

Quartiers des invités. Ces pièces sont légèrement plus grandes et étaient à l'origine équipées de salons de toilettes et de grands placards. Mais, comme le *Blaster Fumant* embarque rarement des passagers, ces cabines sont aujourd'hui remplies de pièces détachées, de joints de couplage, de composants électroniques pour Droïds et ordinateurs. On trouve également ici toutes sortes d'outils, comme des hydrocompresseurs ou des torches à fusion, qui n'ont pu être remisés ailleurs sur le vaisseau.

Sas. Un sas doté d'une écoutille d'accès. La porte extérieure a une *Vigueur* de 6D et le sas ne peut être commandé qu'à partir d'un panneau de contrôle installé dans la coursive d'entrée. Un compartiment situé à côté du panneau abrite huit scaphandres spatiaux avec propulseurs dorsaux.

Capsules de sauvetage. Deux capsules susceptibles d'accueillir quatre personnes chacune. Elles contiennent des rations de survie et de l'eau pour une semaine, un abri d'urgence, quatre communicateurs, quatre combinaisons protectrices et des fusées de signalisation. Les capsules sont en outre dotées de radios à courte portée et de transpondeurs subs spatiaux qui, une fois activés, émettent un signal de détresse.



Conduit d'accès à la soute. Un conduit sombre et crasseux mène jusqu'à la soute, en contrebas. Des écoutilles étanches et indépendantes permettent d'accéder aux quartiers d'habitation, ainsi qu'aux compartiments à marchandises. Chacune de ces écoutilles peut être ouverte aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur. Le conduit ne mesure que cinq mètres de long.

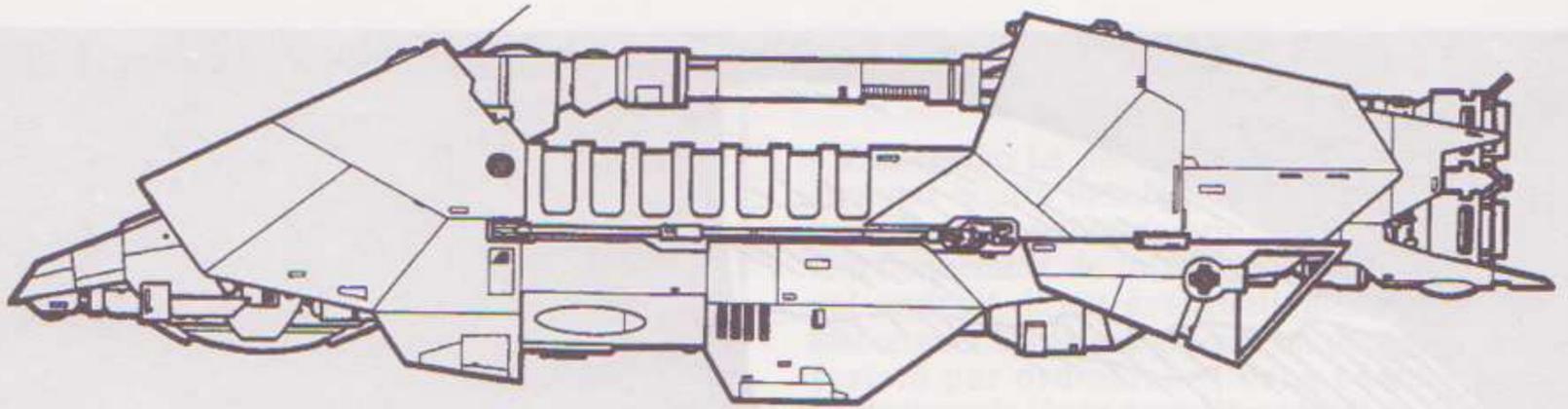
Soute à marchandises. Cette soute ressemble un peu à une sorte d'entrepôt à cinq niveaux. La température, la gravité, l'atmosphère et l'éclairage de chacun de ceux-ci sont contrôlés depuis la passerelle. Des cloisons étanches amovibles (*Vigueur 4D*) peuvent être employées afin de ménager plusieurs petits compartiments à chaque niveau.

Conduits d'accès aux canons lasers. Ces conduits serpentent au travers d'un labyrinthe de circuits, cloisons, générateurs d'énergie, dispositifs de climatisation et autres machines de toutes sortes qui

occupent l'intérieur du *Blaster Fumant*. Chaque tunnel est doté à ses extrémités d'une écoutille étanche qui peut être ouverte des deux côtés. Le conduit permettant d'accéder aux lasers dorsaux ne fait que deux mètres de long, alors que celui conduisant aux lasers ventraux s'étend sur plus de quinze mètres du fait de la configuration du vaisseau.

Canons lasers. Ces deux tourelles à lasers ne représentent guère une menace pour les gros vaisseaux, mais sont néanmoins assez efficaces contre des chasseurs isolés et autres appareils de petite taille. Les cocons dans lesquels doivent se lover les canonnières sont exigus et encombrés de fils et de circuits non protégés. Seul un Humain de taille moyenne peut se glisser dans un tel endroit, l'essentiel de la place disponible étant occupée par un ordinateur de visée. Une fiche intercom permet de connecter un casque afin que chaque canonnière reste en contact constant avec son collègue et le pilote du *Blaster Fumant*.

SCHÉMA 1
Transport Corellien Action VI



Rob Caswell

• **Et si les joueurs veulent repasser dans l'hyperespace ?** Laissez-les essayer. Demandez un jet *facile* en *Astrogation*, si celui-ci est réussi le navordinateur indiquera qu'il faudra cinq minutes et un jet *moyen* pour calculer les coordonnées du moindre vol. Pourquoi si longtemps ? Tout simplement parce que le vaisseau se trouve dans un lieu inconnu, non loin d'un astéroïde. Il faudra donc des calculs complexes afin de déterminer une toute nouvelle route hyperspatiale.

L'abordage

Les pirates vont se battre jusqu'à ce que le *Blaster Fumant* soit sévèrement endommagé (dans ce cas, ne consultez pas la table des dommages et considérez que c'est automatiquement l'hyperpropulseur qui est touché) ou que son équipage se rende. Quand les PJ se résignent enfin à la reddition, le transport pirate s'approche de leur vaisseau auquel il s'attache grâce à un "tube de connexion".

En cas de problème...

Si les PJ refusent de se rendre à l'Astroport Dravien, il sera très facile de déplacer les péripéties du prochain épisode dans un autre lieu.

S'ils veulent se rendre sur Cotellier, ils seront interceptés par les tueurs de Yosger avant de pouvoir rencontrer Nilya Fek'ra. Vous pourrez en outre situer les descriptions et péripéties prévues pour l'Astroport Dravien dans une des cités/plates-formes minières de la planète désertique.

Si les PJ préfèrent se traîner jusqu'à l'endroit où ils ont embarqué la cargaison, vous n'aurez guère de problèmes pour replacer les péripéties sur Syned. Il sera juste plus facile pour les tueurs de capturer leurs proies et de les traîner jusque devant le baron Yorseg. Ce qui n'empêchera pas les hommes de main de Nilya de venir à la rescousse...

Quelle que soit la destination choisie par les personnages, les événements décrits dans ce scénario ne seront pas difficiles à transposer.

Un groupe composé de 20 pirates monte aussitôt à leur bord et entreprend sans délai de s'emparer de la cargaison (il leur faudra deux heures pour tout embarquer ; ils ne prendront que les matrices et laisseront le sol des soutes jonché de noix). Pendant ce temps, les personnages sont tenus en respect à l'intérieur du salon par des durs armés jusqu'aux dents.

Aussi longtemps que le transport restera connecté au *Blaster Fumant*, ses armes et celles des Z-95 resteront pointées sur le vaisseau des PJ. Si ceux-ci paraissent à un moment ou un autre tenté d'entreprendre quoi que ce soit (comme ouvrir le feu sur le transport et essayer de fuir), le chef du groupe d'abordage déclarera :

"Écoutez, les amis. Pas la peine de vous faire du mouron. Nous ne sommes là que pour vous délester de votre chargement, alors inutile de risquer vos vies. Vous savez, nos patrons sont à bord de notre appareil.

Si vous tentez quoi que ce soit, ils ouvriront le feu sur nous et nous anéantiront. Et vous mourrez aussi ! Réfléchissez un peu... s'ils sont prêts à nous tuer pour vous avoir, autant dire que vous n'avez strictement aucune chance de vous échapper. Alors soyez raisonnables et nous nous en sortons tous sans bobo. Maintenant, bouclez-la et gardez vos mains bien visibles."

Interprétez les pirates comme des professionnels rudes et aguerris. Il faut *en principe* que la cargaison des PJ soit volée...

20 pirates. Toutes caractéristiques à 2D, sauf : *Dextérité* 3D, *Blaster* 5D+2, *Esquive* 4D+2, *Grenade* 4D+1, *Perception* 3D, *Discrétion* 4D+2, *Escroquerie* 5D+1, *Marchandage* 4D, *Vigueur* 3D. Déplacement : 10. Points de Personnage : 1. Fusil blaster (dommages 5D), grenades paralysantes (dommages paralysants 6D, nuage de gaz de 3 mètres de rayon), communicateur (permettant de contacter le transport et les autres pirates).

Une fois que les pirates auront fini de charger les matrices à Droïds, ils s'empresseront de mettre hors service l'hyperpropulseur principal (si celui-ci n'a pas déjà été endommagé au cours du combat). Puis ils expliqueront que bien qu'ils n'aient pas l'intention de tuer qui que ce soit, ils doivent néanmoins couvrir leurs arrières et que pour cette raison ils sont obligés d'abîmer le moteur hyperspatial.

Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?

Après s'être emparés de la cargaison et avoir méthodiquement démoli l'hyperpropulseur du *Blaster Fumant*, les pirates réembarquent à bord de leur vaisseau lequel accueille encore les Z-95 dans ses ponts-hangars avant de passer en vitesse lumière.

Si les personnages examinent l'hyperpropulseur principal, ils se rendront vite compte qu'il leur est impossible de le réparer sur place et qu'ils doivent absolument se rendre jusqu'à un dock spatial bien équipé. Ils vont devoir, pour cela, avoir recours à leur hyperpropulseur de secours qui, malgré son extrême lenteur, leur permettra de se traîner jusqu'à l'astroport le plus proche. Quoi qu'ils fassent, ils ne pourront pas être à l'heure à leur rendez-vous sur Cotellier.

En consultant leurs cartes de navigation ou en réussissant un jet *moyen* en *Systèmes Planétaires*, ils apprendront qu'ils ne sont pas très loin de l'Astroport Dravien, une installation de second ordre assez mal famée où il sera néanmoins possible de faire réparer leur hyperpropulseur.

Il leur faudra à peu près trois jours pour se rendre là-bas à l'aide de leur moteur de secours. S'ils insistent pour aller directement à Cotellier, dites-leur que le voyage durera dans ce cas une quinzaine de jours...

Le mystère s'épaissit

Juste avant qu'ils ne partent pour Dravien, demandez à chacun des personnages installés aux commandes d'exécuter un jet *facile* en *Programmation/Réparation d'Ordinateur*. S'il est réussi, le PJ en question remarquera une anomalie dans le système informatique. Il y a ce qu'on appelle une "poche de données" — contenant des informations inaccessibles — dans les mémoires...

Cette découverte intervient au moment du chargement de divers logiciels utilitaires dans l'ordinateur de bord. Ces programmes procèdent automatiquement à une vérification des mémoires, et c'est ainsi que sont découverts des fichiers dont le système nie l'existence. Les données de ces fichiers sont absolument inaccessibles — leur présence n'étant révélée que par une réduction anormale de la place disponible dans les banques mémorielles. Il est impossible de les modifier ou même de les effacer, l'ordinateur étant incapable de les "voir".

Si un personnage réussit un jet de dés de difficulté *moyenne*, il aura conscience du fait que les mystérieux fichiers sont inaccessibles, inutilisables et impossibles à modifier, voire à détruire. Ils existent, c'est tout. Ce genre de choses ne peut, en principe,

Utilisez les informations suivantes si les PJ décident de se rendre sur Syned...

Syned

Type : monde commercial urbain.

Température : glaciale.

Atmosphère : type IV (scaphandre indispensable).

Hygrométrie : élevée.

Gravité : faible.

Terrains : dômes urbains, glaciers.

Durée du jour : 147 heures standard.

Durée de l'année : 15 245 jours locaux (environ 256 années standard).

Races intelligentes : Duros, Humains, Sluissi, Sullustains.

Astroport : catégorie standard.

Population : 2 millions d'habitants.

Fonction planétaire : commerce.

Gouvernement : gouverneur impérial, conseillers citoyens.

Niveau technologique : espace.

Principales exportations : aucune.

Principales importations : vivres, produits technologiques.

Syned est un monde froid et sombre situé aux confins de son système. Son étoile étant située à proximité de la Route de Duros, cette planète était idéale pour devenir un centre d'échanges et de commerce. Son climat rigoureux a néanmoins exigé l'édification de cités souterraines et sous dômes.

Plusieurs tonnes de marchandises de toutes sortes transitent chaque jour par Syned. Ce monde est en effet un des endroits où les marchands et transporteurs de toute la galaxie aiment à se retrouver pour échanger toutes sortes de chargement. Le cycle jour/nuit étant particulièrement long, l'activité ne se ralentit jamais ici.

Ce monde est dirigé par un gouverneur impérial qui règne avec une poigne de fer grâce à une armée omniprésente. Chaque cité est administrée par un conseiller qui a pour charge de veiller à ce que les décisions du gouverneur soient bien appliquées.

être employé qu'à l'aide d'un programme de décodage qui est généralement de conception artisanale. Malheureusement, la "poche" semble en sommeil... pour l'instant, tout du moins.

Le seul autre moyen susceptible de permettre d'effacer la "poche" consisterait à effacer toutes les mémoires de l'ordinateur de bord, ce qui laisserait le vaisseau complètement désemparé dans les profondeurs de l'espace.

Si les personnages veulent connaître son origine, rappelez-leur qu'ils avaient vérifié leur système juste avant leur dernier voyage. Quelqu'un a donc probablement dû charger les fichiers secrets au moment où ils procédaient à l'embarquement de leur cargaison sur le monde commercial de Syned. La seule personne qui soit montée à bord à ce moment-là était un des techniciens de Yosger qui désirait charger dans l'ordinateur du *Blaster Fumant* les coordonnées du voyage vers Cotellier.

Passez à...

L'épisode deux, "Aucun répit".



Épisode deux Aucun répit

Il faut trois jours aux PJ pour se rendre à l'Astroport Dravien à l'aide de leur hyperpropulseur de secours.

Que savons-nous de cet endroit ?

Si les joueurs veulent savoir ce que leurs personnages savent sur l'Astroport Dravien, demandez-leur un jet en *Systèmes Planétaires* ; comme la station est très isolée, ajoutez 10 au facteur de difficulté. Ils pourront également tenter des jets d'illégalité, dans ce cas n'ajoutez que 5 points à la difficulté.

Exemple : Un résultat compris entre 6 et 10 correspond normalement à un facteur facile, mais comme il faut ajouter 10 à la difficulté, il faudra réussir un jet compris entre 16 et 20 pour prendre connaissance des informations correspondant à facile. Dans le cas d'un tirage en Illégalité, il suffira d'un résultat compris entre 11 et 15 pour obtenir les mêmes renseignements.

Très facile : L'Astroport Dravien est une station spatiale indépendante où des truands en tous genres ont coutume de se retrouver. Cette station est située très à l'écart des routes spatiales habituellement fréquentées. En fait, elle se trouve en plein vide (hors des limites de tout système stellaire). Bref, il faut vraiment avoir envie de s'y rendre pour y arriver. Personne ne semble savoir à qui appartient la station, mais celle-ci est néanmoins dotée de défenses efficaces contre les attaques extérieures. Et, bien qu'elle abrite toutes sortes d'activités illégales, on peut également y trouver des marchandises légales amenées ici par des vaisseaux provenant des secteurs voisins.

Facile : Les forces de l'ordre de la station ne se préoccupent que peu des marchandises qui sont amenées par les visiteurs, aussi longtemps que personne ne trouble l'ordre public. Il faut cependant savoir que ceux qui osent déclencher une bagarre en public... disparaissent souvent à tout jamais.

Moyennement difficile : Les vaisseaux sont réparés rapidement et personne ne pose de questions indiscrètes... mais les tarifs sont élevés. La station abrite plusieurs casinos ainsi que d'autres lieux de récréation pour les astronautes. Toutes sortes de marchandises, dont beaucoup sont illégales, peuvent être achetées ici à des prix exorbitants (jusqu'à 300 % du tarif normal). On peut également engager des chasseurs de primes, des contrebandiers et autres mercenaires si on le désire.

Difficile : Les forces de l'ordre ne se mêlent pas des différends individuels et des meurtres, pourvu que tout se passe dans la discrétion. Si quelqu'un se fait dépouiller dans une course secondaire, personne ne s'en préoccupera.

Très difficile ou mieux : On prétend que la station reverse un important dividende (on parle de 20 % du chiffre d'affaires global) au Moff impérial local, afin que l'Empire ne vienne pas fourrer son nez dans ce qui ne le regarde pas. Le gérant de la station, Brefest Torr, était un riche homme d'affaires avant d'accepter l'emploi qu'il occupe aujourd'hui. Selon certains, l'Astroport Dravien appartiendrait à un consortium de gangsters hutts.

L'Astroport Dravien

Lorsque les PJ approchent de l'astroport, leurs senseurs leur signalent un intense trafic spatial — beaucoup de vaisseaux sont d'ailleurs des modèles illégaux ou profondément modifiés. Ils repèrent ainsi des appareils dotés d'un armement surpuissant, d'énormes générateurs d'écrans et de blindages monumentaux. Pas de doute, cet endroit est le paradis de la lie galactique !

Tandis que leur vaisseau progresse encore, les PJ sont contactés par la tour de contrôle de l'astroport qui leur demande la raison de leur présence. Si leur réponse paraît suffisamment anodine, on leur transmettra des coordonnées d'approche et ils auront alors la possibilité de détailler la station à loisir. Longue de près d'un kilomètre, elle est dotée d'une douzaine de grosses protubérances qui sont en fait autant de "quais" conçus pour accueillir les vaisseaux. Comme elle est située en plein espace profond, elle est uniquement éclairée par les balises qui parsèment sa coque.

Une fois qu'ils ont accosté, les PJ empruntent une petite passerelle menant jusqu'à un sas. Quand celui-ci s'ouvre, lisez à haute voix :

La porte du sas s'ouvre avec un léger sifflement. Soudain, vous êtes littéralement assaillis par une formidable impression de décadence. Celle-ci ne tient pourtant pas à l'atmosphère ambiante ou à l'état même de l'installation — bien qu'elle soit

assez mal entretenue, son aspect n'a rien de bien exceptionnel. Vous avez seulement le sentiment que cet endroit est un lieu de débauche où tous les vices imaginables ont libre cours...

Deux gardes vêtus d'uniformes brun et or frappés de l'insigne de l'Astroport Dravien (qui représente la silhouette simplifiée de la station) s'approchent des PJ. De toute évidence, leur travail ne les passionne guère...

Les gardes posent au capitaine du vaisseau les questions d'usage : qui êtes-vous ? d'où venez-vous ? où allez-vous ? etc. Ils remettent ensuite aux personnages qui le souhaitent un permis de visiter, en échange de dix crédits.

Si les PJ expliquent la raison de leur venue, leur vaisseau sera aussitôt emmené dans des ateliers afin d'être réparé sans délai. La remise en état coûtera 3 000 crédits et prendra deux jours. En attendant, ils seront autorisés à se déplacer à leur guise dans la station.

Gardes de sécurité. Toutes caractéristiques à 2D, sauf : *Dextérité* 3D, *Blaster* 5D, *Esquive* 4D+2, *Races Extraterrestres* 4D, *Illégalité* 5D+2, *Langages* 4D, *Perception* 2D+2, *Escroquerie* 5D, *Marchandage* 3D+2, *Recherche* 4D+2, *Vigueur* 3D. Déplacement : 10. Pistolet blaster (dommages 4D), veste protectrice (+2 à la poitrine), casque protecteur (+2 à la tête), communicateur.

La station spatiale

Plutôt que de proposer une description complète de la station, voici quelques-uns des faits les plus importants la concernant. Libre à vous de préciser les détails en cas de besoin.

- 45 niveaux sont ouverts au public (il y en a d'autres, mais le public ne peut pas accéder aux générateurs énergétiques, aux zones de sécurité et au centre de commandement de la station).
 - Au niveau cinq, on peut trouver un grand marché ainsi que des restaurants, des magasins spécialisés — proposant tout et n'importe quoi, depuis les vêtements jusqu'aux colifichets (ex. : gemmes fezz, ornements muzziens, etc.), en passant par les holromans — et des boutiques où les PJ pourront éventuellement se rendre (magasins de Droïds, armureries, etc.).
 - Plusieurs niveaux disposent de casinos, hôtels et bars. Les tarifs hôteliers varient de 35 crédits par "jour" à 1 000 crédits par "jour", le confort dépendant du prix — ainsi, les établissements les moins chers n'ont pas l'eau courante et n'offrent pas le petit déjeuner.
 - Diverses compagnies d'affrètement proposent des cargaisons à transporter ; les personnages pourront éventuellement se laisser tenter par un chargement.
- Si les PJ souhaitent acheminer une cargaison, voici quelques-unes des possibilités qui s'offriront à eux :



Paul Dally

- *Fret Jontz.* Dix tonnes de plasmabaies à emmener jusqu'à Dreffon IV ; le trajet prendra 16 jours avec un facteur d'hyperpropulsion de x1. Rémunération : 1 600 crédits.
- *Transports Nar Shaddaa.* Cinquante tonnes de circuits pour blocs de données à acheminer jusqu'au monde industriel d'Ather ; le trajet prendra 2 jours avec un facteur d'hyperpropulsion de x1. Rémunération : 3 500 crédits.
- *Transports Topatz.* Cent tonnes de gemmes synthétiques à conduire jusqu'au monde commerçant de Bazaar ; le trajet prendra 23 jours avec un facteur d'hyperpropulsion de x1. Rémunération : 4 500 crédits.
- *Industries Célesvia.* Vingt tonnes de vêtements à livrer sur le monde industriel primitif de Port Vlemoth ; le trajet prendra 5 jours avec un facteur d'hyperpropulsion de x1. Rémunération : 500 crédits.

Restituer l'ambiance de la station

L'Astroport Dravien est une station spatiale autonome destinée avant tout aux criminels et aux marchands indépendants les plus audacieux. Elle est sale, sombre et peu confortable. Ses coursives sinueuses sont toujours plongées dans une semi-pénombre et encombrées de câblages divers. Leur plafond est noirci et leur sol grince à chaque pas.

On trouve un peu partout des Droïds serveurs crasseux et cabossés. Les visiteurs et les employés de la station prennent tous garde à ne pas se mêler de ce qui ne les regarde pas. Beaucoup de gens portent ouvertement des armes à feu et dissimulent leurs visages des yeux indiscrets sous d'épais capuchons, quand ils n'exhibent pas, au contraire, des cicatrices ou des membres cybernétiques dans le but évident d'intimider leurs prochains. Sur cette station spatiale, chacun respecte l'espace vital des autres et personne ne pose jamais trop de questions.

Les couloirs, particulièrement dans le secteur du marché, sont pleins de pauvres gamins en quête d'un petit travail ou d'un billet à destination d'un monde plus hospitalier. Il y a des extraterrestres partout : esclavagistes *twi'leks*, hommes de main *gamorréens*, escrocs *devaroniens*, etc.

Confrontation

Cette péripétie intervient alors que les PJ déambulent dans la station spatiale. Nous vous conseillons toutefois de prévoir quelques autres événements qui précéderont ce combat (ex. : un personnage se querelle avec l'un des tueurs, les PJ se rendent compte qu'ils sont suivis, etc.).

Les PJ vont être attaqués dans un couloir où ne se trouve aucun autre visiteur. Le mieux serait qu'il s'agisse d'une coursive secondaire particulièrement obscure parce que la plupart des lampes d'éclairage sont grillées et n'ont pas été remplacées. Comme les personnages ne savent pas encore bien s'orienter au sein de la station, vous ne devriez avoir aucun mal à les faire arriver dans un couloir "dangereux".

Une fois qu'ils seront seuls, une douzaine de brutes s'approcheront d'eux en brandissant des vibro-haches et des pistolets blasters lourds. De toute évidence, elles n'auront aucune intention de parlementer. En fait, ces crapules ont été chargées par *Yosger* d'éliminer les PJ et de ramener ensuite le *Blaster Fumant* à *Syned*. Le baron souhaite en effet récupérer la poche de données que contient leur ordinateur. Les tueurs sont tous des Humains, ou des extraterrestres connus comme des *Gamorréens* ou des *Rodiens*.

12 tueurs. Toutes caractéristiques à 2D, sauf : *Dextérité* 2D+2, *Blaster* 4D+2, *Esquive* 5D, *Arme Blanche* 3D+1, *Parade Arme Blanche* 3D+2, *Vigueur* 3D. Déplacement : 10. Pistolet blaster lourd (dommages 5D), vibro-hache (dommages VIG+2D), communicateur.

Cette situation pourra aussi bien se transformer en course-poursuite qu'en bataille rangée. Dans le

premier cas, les PJ pourront traverser des casinos, la place du marché, diverses coursives, etc. Ils auront également la possibilité de bloquer des sas afin de couper la route à leurs assaillants (de toute façon, comme les méchants connaissent la station sur le bout des doigts, ils finiront toujours par les retrouver).

N'oubliez pas que si un combat se déroule en public, les gardes de sécurité ne tarderont pas à intervenir pour séparer les adversaires.

Les personnages devraient se sentir vraiment menacés au cours de cet affrontement. Aussi, s'ils ont la partie trop belle, "aidez" un peu leurs ennemis :

- Un tir perdu touche un convertisseur de puissance situé non loin des PJ. Celui explose dans un jaillissement d'étincelles, blessant ainsi un des personnages (dommages conseillés : 4 ou 5D).

- Les méchants reçoivent des renforts (les nouveaux venus ont les mêmes caractéristiques que leurs confrères). Au fait, pourquoi ces renforts ne se glisseraient-ils pas subrepticement dans le dos des personnages avant de les attaquer ?

- Les PJ tombent dans un piège (ex. : des mines placées auparavant par les tueurs).

- Arrangez-vous pour qu'un *Defel* (ou un spectre) assaille les personnages. Les *Defels* ressemblent à des sortes d'ombres bipèdes et peuvent donc aisément se dissimuler dans l'obscurité, ce qui leur permet d'attaquer sans se faire voir. Si un spectre se cache dans un coin, il attaquera l'un des PJ par derrière et lui glissera un vibro-couteau sous la gorge avant d'ordonner à ses compagnons de se rendre.

Defel. *Dextérité* 2D, *Arme Blanche* 5D, *Blaster* 4D, *Esquive* 6D, *Parade Arme Blanche* 6D, *Savoir* 1D, *Mécanique* 1D, *Perception* 4D, *Discrétion* 6D, *Recherche* 5D, *Vigueur* 4D, *Combat à Mains Nues* 6D, *Technique* 1D+2. Déplacement : 12. *Invisibilité** : +3D à la *Discrétion*. Griffes (dommages VIG+2D). Points de Personnage : 6. Pistolet blaster (dommages 4D), vibro-couteau (dommages VIG+1D), lunette de visée.*

*Pour plus de renseignements sur les *Defels*, voir page 86 du *Dark Force Rising Sourcebook*.

Une aide inattendue

Juste au moment où les personnages ont de sérieux problèmes, un nouveau groupe composé de dix truands commence à faire feu sur le premier groupe. Si le *Defel* s'est manifesté, il est instantanément éliminé par le premier tir et sa victime retrouve aussitôt sa liberté de mouvement.

Les nouveaux venus informent rapidement les PJ qu'ils travaillent pour le compte de *Nilya Fek'ra*, la reine du crime de *Cotellier* à laquelle ils étaient censés remettre leur cargaison. Comme ils avaient du retard, *Fek'ra* a mené sa petite enquête et, après avoir accumulé quelques indices, elle a décidé d'envoyer des mercenaires ici. Elle veut s'entretenir avec les personnages au plus vite et ses hommes

sont prêts pour cela à payer les réparations de leur appareil, lequel sera en état de partir d'ici trois heures (eh oui, ils ont eu droit à un traitement de faveur). Les truands s'embarqueront avec les PJ afin de s'assurer de leur coopération.

Leur attitude obéit à un principe simple : ils se montreront sympathiques aussi longtemps que les personnages coopéreront. En cas de résistance, ils n'hésiteront pas à employer la force pour les ramener sur Cotellier.

"Truands serviables". Toutes caractéristiques à 2D, sauf : *Dextérité* 4D, *Blaster* 6D+2, *Esquive* 6D, *Intimidation* 4D+2, *Illégalité* 5D, *Transports Spatiaux* 4D+2, *Astrogation* 3D+1, *Marchandage* 6D, *Commandement* 5D+2, *Escroquerie* 5D+2, *Recherche* 4D+1, *Vigueur* 3D. Déplacement : 10. 2 pistolets blasters chacun (dommages 4D), grenade (5D/1-2, 4D/3-4, 2D/5-8), communicateur, 1medpac.

Passez à...

L'épisode trois, "Le traître se manifeste".

Épisode trois : Le traître se manifeste

Les personnages accomplissent le voyage jusqu'à Cotellier. Alors que leur vaisseau amorce sa descente vers le sol, ils aperçoivent les immenses plates-formes minières qui caractérisent ce monde.

Lisez à voix haute :

Lorsque vous approchez de Cotellier, la première chose que vous remarquez depuis l'espace c'est la couleur rouge profond de ce monde. Non loin de là, vous voyez une immense lune d'un beau vert émeraude cerclée de trois anneaux.

Tandis que vous pénétrez dans l'atmosphère, de nombreux détails deviennent visibles. Toute la planète est d'un rouge uniforme et vous n'apercevez aucune étendue d'eau. La lune et ses anneaux occupent la moitié du ciel et semblent terriblement proches. Mais votre descente se poursuit et vous distinguez maintenant une première plate-forme minière.

Elle est colossale ! Haute de plus d'un kilomètre, son diamètre est d'environ cent mètres à son sommet. Des cascades lumineuses et des gerbes d'étincelles jaillissent continuellement de sa structure métallique et illuminent le ciel dégagé.

C'est alors que vous repérez au loin d'autres plates-formes identiques, elles aussi couronnées d'éclairs. A en croire les éclats lumineux qui font ressortir leurs sombres silhouettes, il y en a pas moins de douze dans cette région.

La surface planétaire, quant à elle, est marbrée de gigantesques crevasses et de gouffres dont les contours accidentés se détachent nettement sur le sol rougeâtre. Les failles sont tellement profondes que la lumière n'en atteint pas le fond.

A quelque distance, vous apercevez une tempête de sable qui tourbillonne follement. Elle semble littéralement contourner les crevasses et est au moins cinq fois plus grande qu'une plate-forme minière.

Mais, quand elle s'abat sur l'une d'entre elle, vous voyez les arcs énergétiques de celle-ci adopter la forme d'une sphère protectrice. La tempête s'acharne alors sur ce bouclier et provoque un spectaculaire redoublement des jets d'étincelles. Bientôt pourtant, son énergie étant pratiquement épuisée, sa taille se réduit considérablement et elle finit par virevolter en direction de l'horizon, tel un animal vaincu qui s'en irait panser ses plaies...

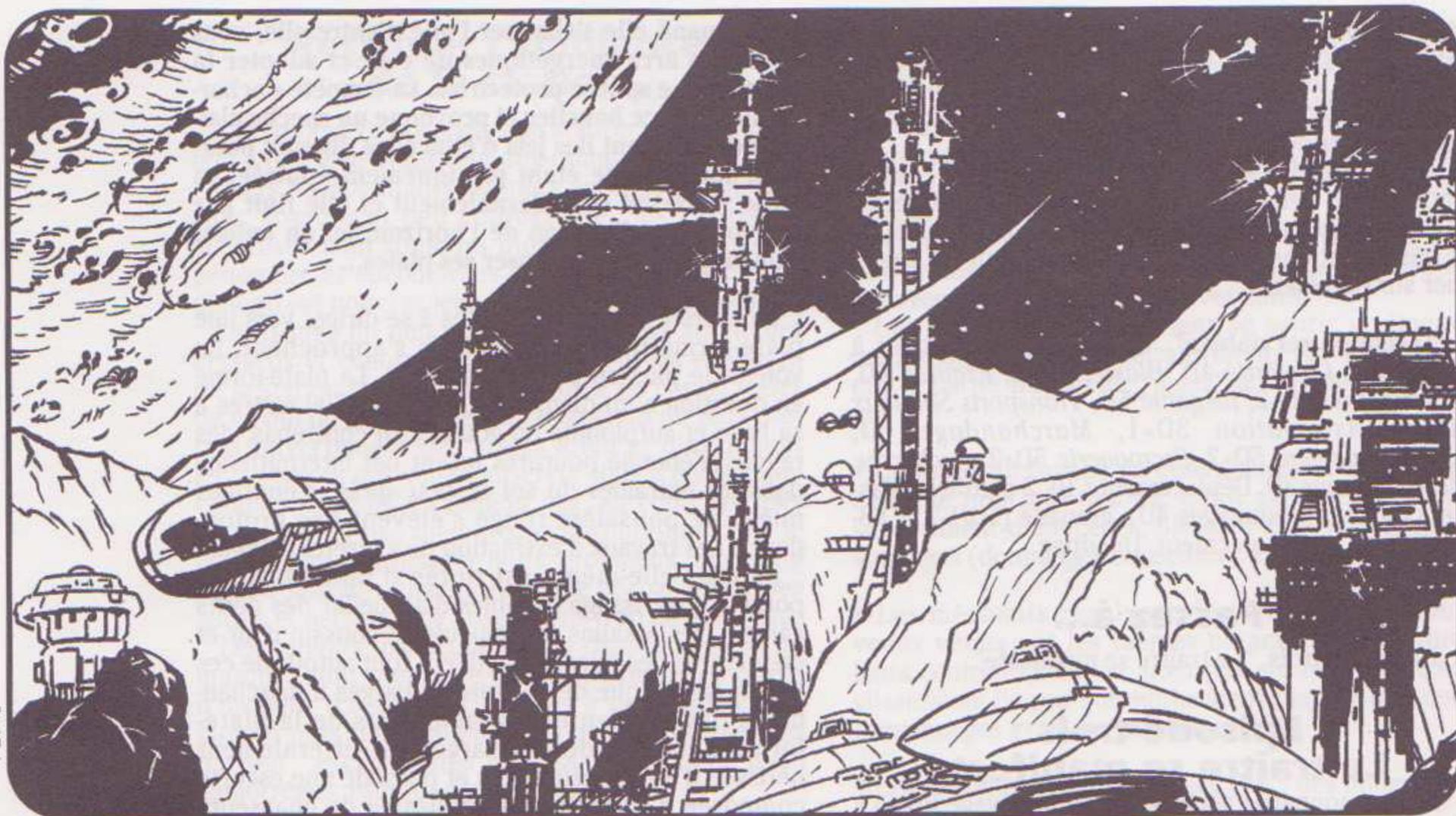
Les personnages sont invités à se diriger vers une plate-forme précise. Quand ils s'approchent, ils voient de plus en plus de détails... La plate-forme en question a un diamètre d'au moins 500 mètres à sa base et surplombe un gouffre. En contrebas, des rayons d'énergie pourpres fument par intermittence dans les entrailles du sol et, peu après, d'énormes nuées de poussière rouge s'élèvent des profondeurs. Les travaux d'extraction ne s'arrêtent jamais.

La tour elle-même est dotée d'innombrables ponts d'atterrissage capables d'accueillir des petits cargos. Des essaims de véhicules à coussin d'air et de voitures des nuages s'activent tout autour de ces pistes, tandis que deux énormes barges à marchandises passent lentement au-dessus de la plate-forme. Chacune de ces barges est littéralement hérissée d'armes défensives et possède une escorte composée d'au moins une douzaine de chasseurs stellaires de modèles variés (dont aucun n'est employé ni par la Rébellion ni par l'Empire). Une demi-douzaine de petits remorqueurs à minerai attendent de pouvoir pénétrer à l'intérieur des formidables engins afin que leur chargement de Cristaux Nova bruts provenant du sous-sol de Cotellier puisse être préparé en vue de son transport jusqu'à diverses planètes industrielles.

Les personnages apprennent alors que l'extraction de Cristaux Nova est la seule ressource industrielle la planète. Chaque plate-forme est dotée à sa base d'une myriade de perceuses à plasma qui perforent le sol en permanence afin de trouver des cristaux. Régulièrement, des Droïds et des mineurs "organiques" descendent avec des chariots à répulseurs récupérer le produit de ces fouilles. Les cristaux non raffinés sont ensuite acheminés jusqu'à des mondes industriels où ils sont traités et taillés afin d'être employés dans des domaines aussi divers que la joaillerie, la fabrication de photorécepteurs pour Droïds et la construction de senseurs.

Chaque plate-forme est une ville miniature où vivent les responsables de la maintenance, les mineurs et leurs familles, ce qui ne représente pas moins 10 000 habitants... sans compter les Droïds.

Le *Blaster Fumant* est tracté jusqu'à une piste d'atterrissage à moitié en ruines. Les truands demandent alors aux PJ de les suivre. Après une brève entrevue avec un fonctionnaire des douanes (qui n'émet aucune objection quand les truands lui disent que leurs compagnons "sont avec eux"), le groupe se retrouve à arpenter les interminables couloirs de la plate-forme minière. Les personnages se voient remettre des badges d'identification pour "visiteurs" qui les autorisent à accéder à tous les niveaux ouverts au public, y compris les holo-parcs, les boutiques, marchés et autres secteurs du même genre.



Paul Daly

La cité tout entière est secouée par les prodigieuses décharges émises par ses génératrices. La poussière rouge dégagée par les fouilles s'infiltré partout et recouvre tout, du sol au plafond, en passant par les habits des autochtones. Les habitants, qui possèdent le statut de citoyens impériaux, arborent tous des visages impénétrables.

Les truands empruntent un turbo-ascenseur avec les PJ pour se rendre aux niveaux supérieurs de l'agglomération. Tout le monde semble porter un badge d'identification sur ses vêtements, même pendant les périodes de repos. En fait, même les enfants ont des badges identiques qui servent à réguler la présence du personnel à certains étages.

Rencontre avec Fek'ra

Les PJ sont conduits jusqu'à un étage administratif et introduits dans une immense suite luxueuse. Des baies vitrées donnent sur l'extérieur et l'endroit ressemble un peu à une sorte de "salle du trône". En effet, assise sur une chaise surélevée, une superbe femme détaille les nouveaux venus. Des coussins ont été disposés en demi-cercle devant son siège.

Sont également présents dans la pièce cinq gardes Droïds, ainsi que plusieurs assistants : deux Humains, un portier twi'lek et un extraterrestre d'un mètre trente de haut au visage de fouine — un Mostlaa — qui semble être un cadre. Le long d'un mur, on peut voir des ordinateurs qui projettent des hologrammes de toutes sortes : courbes de profit, images d'une planète lointaine, actualités diffusées par les stations d'holo-télévision locales.

Cinq gardes Droïds. Toutes caractéristiques à 1D, sauf : *Dextérité* 2D, *Blaster* 6D+2, *Esquive* 5D+1,

Vigueur 2D. Déplacement : 10. Armure corporelle intégrée (+3D), pistolet blaster intégré (dommages 4D).

Clars, portier twi'lek. *Dextérité* 1D, *Esquive* 3D, *Savoir* 3D, *Races Extraterrestres* 4D, *Cultures* 5D, *Langages* 4D+2, *Illégalité* 6D+1, *Évaluation* 5D+1, *Mécanique* 1D, *Perception* 4D, *Marchandage* 6D+2, *Escroquerie* 7D, *Persuasion* 6D, *Recherche* 6D+1, *Vigueur* 2D, *Technique* 1D. Déplacement : 10. Points de Personnage : 5. Vêtements élégants, blocs de données personnel, communicateur, oreillette réceptrice.

Jimmer, assistant mostlaa. Toutes caractéristiques à 1D+2, sauf : *Dextérité* 1D, *Blaster* 3D, *Esquive* 4D, *Savoir* 3D, *Affaires* 5D, *Langages* 4D+1, *Évaluation* 7D+1, *Perception* 3D, *Marchandage* 4D, *Investigation* 9D. Déplacement : 8. Points de personnage : 3. Bloc de données.

La femme, quant à elle, est grande et a de longs cheveux noirs, ainsi que des yeux d'un vert profond. Elle sourit et se présente comme étant Nilya Fek'ra, avant de commencer un petit discours...

Lisez à voix haute :

"Eh bien dites donc, vous vous êtes fourrés dans un sacré pétrin. Je présume que vous ne savez pas qui je suis..."

Je m'appelle Nilya Fek'ra, je suis l'assistante de direction d'un important... homme d'affaires qui travaille dans un domaine controversé. J'étais censée prendre livraison de matrices pour Droïds, mais comme vous le savez, celles-ci ont été volées lors d'une attaque de pirates remarquablement exécutée.

Au cas où vous ne vous en douteriez pas déjà — ce qui, franchement, me navrerait de votre part



Paul Daly

■ Nilya Fek'ra

Type : Femme Gangster Ambitieuse

DEXTÉRITÉ 2D+1

Arme Blanche 5D, Blaster 4D, Esquive 5D, Parade Arme Blanche 5D+1, Pickpocket 4D+2

SAVOIR 3D+2

Affaires 5D, Bureaucratie 6D, Cultures 4D, Évaluation 5D+1, Illégalité 6D+1, Intimidation 5D+2, Langages 5D+2, Maintien de l'Ordre 5D, Races Extraterrestres 5D+2

MÉCANIQUE 2D+2

Équitation 3D+2, Répulseurs 3D+1, Transports Spatiaux

PERCEPTION 3D+1

Commandement 6D+1, Discrétion 4D+1, Escroquerie 6D+2, Falsification 4D+1, Investigation 4D+1, Marchandage 4D+2, Persuasion 4D+2, Recherche 3D+2

VIGUEUR 3D+2

Combat à Mains Nues 4D+1

TECHNIQUE 2D+1

Premiers Soins 3D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D

Points de Personnage : 12

Déplacement : 10

Équipement : pistolet blaster (dommages 4D), vibro-couteau (dommages VIG+1D), dague

moléculaire dissimulée dans une botte (dommages VIG+1D+2), vêtements fantaisie, bloc de données personnel, communicateur, micro récepteur relié au communicateur et à une radio spatiale dissimulé dans l'oreille.

Description succincte : Nilya Fek'ra est une belle femme élégante et gracieuse... qui n'hésiterait pas à vous découper le cœur en fines lamelles si on la payait suffisamment pour ça. Elle travaille pour son "patron" depuis quelques années déjà. Elle s'est employée pendant tout ce temps à amasser suffisamment de connaissances pour pouvoir diriger son propre empire criminel au cas où le "destin" imposerait un changement au sommet de la hiérarchie actuelle.

Elle est pleine d'assurance et un peu méprisante. Quand elle a la conviction d'avoir compris quelque chose que son interlocuteur ne sait pas encore, elle a souvent du mal à retenir son arrogance. Néanmoins, elle n'a qu'une parole et fait donc bien attention à ne pas promettre n'importe quoi. Elle sait aussi employer le silence comme une arme... ce qu'elle ne dit pas est généralement aussi important que ce qu'elle dit. Elle aime entretenir les relents de mystère et de machiavélisme qui entourent tous ses agissements.

— vous avez été victimes d'une arnaque montée par l'homme même qui vous a engagés pour transporter les matrices. C'est en effet Yosger qui les a dérobées, afin de les revendre à un client qui en proposait plus que moi.

Comme mon employeur a déjà acquitté le prix de ces pièces, inutile de vous dire qu'il n'est pas content du tout. Ce n'est cependant ni le lieu ni le moment d'en débattre. Je vous ai fait venir afin de vous parler.

Vous avez de gros ennuis. Mes hommes vous ont sauvé la mise lorsque vous avez été attaqués par des tueurs à gages à l'Astroport Dravien, pas vrai ? Eh bien, ces flingueurs étaient chargés par Yosger de vous abattre, de vous voler votre vaisseau — le Blaster Fumant, c'est comme ça qu'il s'appelle, non ? — et de conduire celui-ci jusqu'à sa base. Yosger a promis une récompense de 3 000 crédits à quiconque lui ramènera vos têtes et votre appareil.

Il semblerait en effet qu'un de ses employés mécontents, une sorte de technicien, ait placé une "poche de données" dans votre système informatique. Ce fichier contient la totalité des détails et procédures de sécurité concernant tous les projets et les bases de Yosger.

Nous nous apprêtons à verser une somme confortable à ce technicien pour tous ces renseignements, quand celui-ci a été pris et aussitôt abattu, alors qu'il venait à peine de s'occuper de l'ordinateur du Blaster Fumant. Heureusement, mon employeur connaît le moyen permettant de récupérer les données qui ont été cachées dans celui-ci.

Grâce à elles, il sera en mesure de contrecarrer les projets de Yosger et de les reprendre à son compte. L'ennui, c'est que je manque un peu de

main d'œuvre en ce moment et j'ai besoin de votre aide pour attaquer la base principale du baron.

Si vous collaborez, je suis certaine que mon patron saura convaincre Yosger de retirer la menace qui pèse sur vos têtes. Vous pourrez ainsi continuer vos relativement modestes existences sans avoir à redouter de tomber sur des chasseurs de primes à tout bout de champ. Je peux également vous promettre un dédommagement de 5 000 crédits pour votre assistance.

Évidemment, si vous refusiez, vos têtes seraient toujours mises à prix et il ne serait pas impossible que la récompense promise soit encore augmentée. De plus, vous vous feriez ainsi un puissant ennemi. Ce n'est pas ce que nous voulons, n'est-ce pas ?

Sommes-nous bien d'accord ?

Passez à...

Espérons que les personnages voudront que l'on supprime la prime promise pour leur mort et seront intéressés par les crédits promis par Nilya. Passez à l'épisode quatre, "Règlement de comptes".

Épisode quatre : Règlement de comptes

Puisqu'on leur a demandé si poliment de participer à un raid contre la base principale de Yorseg et puisque le mystérieux patron de Nilya Fek'ra a promis de faire lever la récompense offerte pour leur mort et le vol du *Blaster Fumant*, pourquoi les PJ refuseraient-ils ?

Vous allez maintenant devoir maîtriser une grande scène de bataille et vous pourrez vous inspirer



Paul Day

pour cela de la Bataille de Korseg IV présentée page 32 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*.

Les joueurs vont être chargés d'attaquer, avec le *Blaster Fumant*, les forces de Yorseg stationnées sur une lune du système Carz. Ils faudra ensuite qu'ils pénètrent dans la base en compagnie de Nilya et de l'escouade de truands (ses meilleurs agents !), tandis qu'une canonnière corellienne pilonnera l'installation et empêchera les défenseurs de fuir.

La base de Yorseg

La lune Carz tourne autour d'une géante gazeuse située dans un système si peu important qu'il n'est connu de la galaxie que par son code d'identification à vingt chiffres.

La base est dissimulée dans les profondeurs d'un canyon de la lune. Elle a été creusée dans une épaisse couche de roche et des absorbeurs énergétiques la rendent indétectable depuis l'espace. Pour minimiser encore les risques, elle n'emploie jamais de senseurs actifs. En effet, sa survie dépend entièrement du secret qui entoure son existence et de la limitation de ses émissions d'énergie. Ses absorbeurs énergétiques sont d'ailleurs tellement efficaces qu'il est pratiquement impossible de la trouver quand on ne connaît pas exactement son emplacement. Heureusement, Nilya sait parfaitement où elle se situe...

Quoi qu'il en soit, plusieurs choses posent encore problème. Ainsi, les crevasses qui conduisent jusqu'à la base sont tellement étroites qu'une canonnière corellienne aura bien du mal à s'y glisser. De plus, bien que l'installation soit "peu défendue", elle abrite néanmoins suffisamment d'armes et d'appareils de combat pour être en mesure de résister à un assaut direct... pour autant que Yorseg soit informé

de l'imminence d'une telle attaque. Toute l'opération devra donc se dérouler dans la plus grande discrétion, d'autant que si le baron apprend que Nilya arrive, il préférera détruire les matrices plutôt que de laisser celles-ci tomber entre ses mains.

Le chemin tortueux qui mène jusqu'à la base n'est pas très facile à parcourir avec le *Blaster Fumant*. Situé à près de trois kilomètres de la surface, dans le fond d'une crevasse, il constitue la seule voie d'accès à l'installation, des surplombs rocheux bloquant tous les autres chemins envisageables. Une fois à proximité de la base, certains personnages devront sortir avec des scaphandres afin d'aller découper un sas, pénétrer dans le complexe et ainsi pouvoir dérober les matrices à Droïds, avant de retourner au *Blaster Fumant*. Tout cela devant se dérouler au nez et à la barbe de Yorseg de sorte que celui-ci ne puisse détruire les précieux composants.

Scène une

Le *Blaster Fumant* et une canonnière corellienne émergent de l'hyperespace dans le système Carz. Devant eux, les PJ aperçoivent une énorme géante gazeuse d'un bleu fluorescent tirant sur le blanc, autour de laquelle tourne une petite lune.

Nilya sourit et dit : "Nous y voici. La base de Yorseg."

Si les personnages le désirent, laissez-les faire un jet de Senseurs (mode focalisation ; Nilya indiquera exactement où il faut chercher). Avec un résultat total *difficile* ils parviendront à détecter la base au fond d'un canyon sinueux à la surface du planétoïde.

Les vaisseaux foncent ensuite vers leur objectif. La canonnière va prendre position en orbite, tandis que le *Blaster Fumant* s'enfoncera directement dans les crevasses. Celles-ci se révéleront tellement

sombres, que les PJ devront s'en remettre à leurs instruments de navigation pour se repérer.

Péripétie une

Décrivez les manœuvres que doit exécuter le *Blaster Fumant* afin de se faufiler entre les parois rocheuses, risquant à tout instant de percuter un rocher trop saillant. Demandez au pilote d'effectuer un jet *moyen* de *Transports Spatiaux* pour ne pas avoir d'accident. En cas d'échec, s'il obtient néanmoins un résultat correspondant à *facile*, considérez qu'il est parvenu à arrêter le vaisseau à temps et laissez-lui tenter un nouveau tirage.

Si ce second jet est raté, infligez 2D de dommages au *Blaster Fumant* et décrivez la façon dont celui-ci rebondit sur les parois de roc en éraflant la surface extérieure de sa coque.

Scène deux

Cette scène correspond approximativement à dix minutes de voyage, mais peut être rapidement résumée si vous le désirez. Dans ce cas, contentez-vous de dire que le passage devient de plus en plus étroit

et que le vaisseau frôle plusieurs fois la catastrophe.

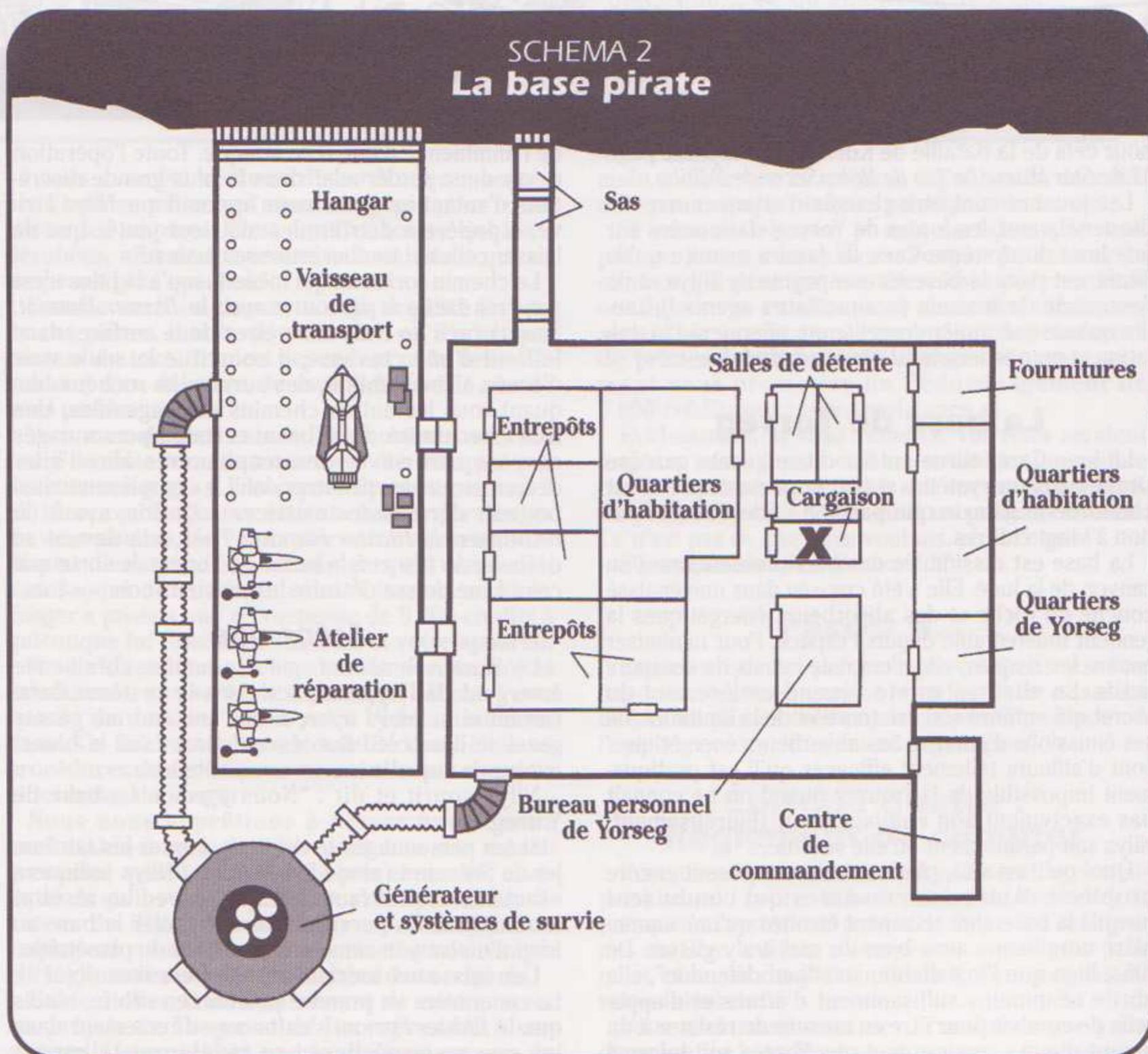
Péripétie deux

Cette péripétie survient à environ 6 000 mètres de la base (un détail important pour la bataille finale). Demandez au pilote et au copilote de faire un jet *moyen* en *Perception* ou *Recherche*. Le second copilote, quant à lui, pourra se contenter d'un jet *facile* en *Senseurs*.

Un jet réussi permettra de repérer, trois kilomètres plus avant, un surplomb rocheux particulièrement fragile. Celui-ci semble en effet littéralement suspendu au-dessus du canyon et constitue le seul obstacle empêchant de sortir de la crevasse depuis cet endroit.

Les joueurs — aidés éventuellement par Nilya — devineront probablement que ce surplomb n'a jamais été détruit car, autrement, la base aurait été trop facile à détecter... ou à atteindre depuis la surface.

Si le jet de *Senseurs* est réussi, le personnage concerné pourra repérer une faiblesse structurelle dans le bloc rocheux. Il suffira dès lors de cinq



charges de détonite et d'un jet *facile* en *Démolition* pour détruire le surplomb, ce qui simplifiera beaucoup la fuite des PJ une fois le vol des matrices accompli. Si le surplomb est repéré, mais le jet de *Senseurs* raté, la difficulté du tirage en *Démolition* sera *moyenne*. Nilya ayant emporté avec elle un détonateur radiocommandé, l'explosion pourra être déclenchée à n'importe quel moment.

Demandez au pilote de réussir un nouveau jet *moyen* en *Transports Spatiaux* afin de voler en toute sécurité dans le canyon.

Scène trois

Cette scène se déroule à environ 500 mètres de la base... Nilya déclare qu'il faut abandonner le *Blaster Fumant* ici, de sorte que les personnages puissent — en sa compagnie et celle de ses agents — s'infiltrer dans la base. Le pilote et un copilote resteront à bord du vaisseau, tandis que leurs compagnons revêtiront des scaphandres avec propulseurs dorsaux afin de participer à l'opération.

Les propulseurs dorsaux ont un facteur Déplacement de 100 (n'oubliez pas qu'ils peuvent être employés 4 fois par tour) et ont une autonomie de huit charges. Les personnages doivent se servir de leur attribut en *Mécanique* pour les contrôler ; pour cela, des jets *très faciles* suffiront. Nilya va confier un fusil blaster à chaque personnage (dommages 5D). Les scaphandres confèrent à leurs porteurs une protection de +1D contre les attaques énergétiques et de +2D contre les attaques physiques, tout en infligeant un malus de -1D à toutes leurs actions faisant appel à la *Dextérité*.

Comme la pesanteur est très faible sur ce monde, une simple décharge des propulseurs suffira pour que les personnages se déplacent à une vitesse constante. C'est d'ailleurs pourquoi il leur faudra toujours employer une seconde décharge à mi-parcours afin de freiner leur progression, sinon ils se fracasseront contre les parois rocheuses et encaisseront 6D de dommages. Nilya prévendra les PJ de ce danger s'ils n'y pensent pas eux-mêmes.

Tandis qu'ils approcheront de la base, la vue qui s'offrira à eux sera sans grand intérêt. De simples feux de position conduisent jusqu'à un hangar qui s'ouvre à quelque distance d'un sas. A part ça, rien n'est visible depuis l'extérieur.

Après avoir forcé le sas (ce qui prendra deux minutes avec une torche à fusion), les assaillants pourront pénétrer dans la base. Les truands de Nilya s'empresseront de réparer la porte du sas (afin d'éviter le déclenchement d'une alarme quand la porte intérieure sera ouverte).

Les personnages auront tout intérêt à retirer leurs scaphandres, sinon leur Déplacement sera réduit de 5 points. Il auront la possibilité d'employer leurs propulseurs dans le hall, mais chaque décharge ne leur fera franchir que vingt mètres et exigera un jet *difficile* en *Mécanique* ou en *Pilotage de Propulseur Dorsal*. Le fait d'obtenir un score inférieur de 1 à 5 points à la difficulté requise les verra s'écraser par terre, contre les murs ou le plafond, ce qui leur infligera 3D de dommages. Si la "marge d'erreur" est de 6 à 10 points, le choc leur causera 5D de dommages. Au-delà de 10 points, les dommages subis seront de 7D.

■ Yorseg

Type : Chef de gang de second ordre

DEXTÉRITÉ 4D

Blaster 6D, Esquive 6D+2

SAVOIR 2D+1

Illégalité 7D, Intimidation 5D+2, Langages 5D, Races Extraterrestres 4D

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 3D+2

Commandement 6D, Escroquerie 5D+2, Marchandage 5D

VIGUEUR 4D

TECHNIQUE 2D

Points de Force : 2

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

Équipement : Fusil blaster (dommages 5D), vibro-lame (dommages VIG+2D), communicateur.

Description succincte : Yorseg est un chef de gang de second rang qui s'est dernièrement intéressé au très juteux commerce des armes et autres accessoires illégaux. Malheureusement pour lui, il n'a pas été pas assez futé pour se rendre compte que ses nouveaux clients ne toléreraient pas qu'il manque à sa parole.

Yorseg a une personnalité étonnamment banale. Il semble ne savoir faire que deux choses : élaborer toutes sortes de plans et grimacer de colère quand la réalité lui donne tort. Lorsque les blasters parleront, il fera tout pour protéger sa précieuse petite vie.

Remettez un exemplaire du plan de la base aux joueurs, puisque leurs personnages sont censés posséder ceux récupérés par Nilya dans le fichier caché. De plus, comme ils connaissent tous les dispositifs de sécurité, le raid ne devrait être pour eux qu'une simple formalité...

Lorsqu'ils s'engageront dans le couloir principal, Nilya demandera aux personnages de se rendre jusqu'à la salle marquée d'un "X" et d'y récupérer les matrices pour Droïds. Pendant ce temps, elle et ses agents poseront des charges explosives dans le but de détruire la base et les chasseurs qui se trouvent dans le hangar adjacent.

Si les PJ tiennent absolument à explorer les lieux, leur présence sera rapidement découverte et s'ils n'éliminent pas aussitôt les pirates qui les auront vus, l'alarme générale ne tardera pas à être donnée. A vous d'improviser les détails de chaque salle, en vous arrangeant pour que les personnages soient confrontés à un flot ininterrompu de pirates s'ils commettent une erreur importante.

Péripétie trois

Lorsque les personnages se rendront jusqu'à la salle de la cargaison, demandez-leur de réussir des jets *faciles* en *Discrétion* afin de ne pas être vus par trois pirates qui se trouvent dans le couloir. En cas d'échec, ils n'auront aucune difficulté à se débarrasser de ces lourdauds... à moins qu'ils ne laissent à ceux-ci l'opportunité de faire usage de leurs communicateurs pour alerter toute la base ! Dans ce cas, cinq nouveaux pirates surviendront trois rounds plus tard et suivront à la trace les "intrus" jusqu'à la salle de la cargaison. Passez à la Scène quatre.

Pirates. Toutes caractéristiques à 2D, sauf : *Dextérité* 3D, *Blaster* 5D+2, *Esquive* 4D+2, *Grenade* 4D+1, *Perception* 3D, *Escroquerie* 5D+1, *Discrétion* 4D+2, *Marchandage* 4D, *Vigueur* 3D. Déplacement : 10. Points de Personnage : 1. Fusil blaster (dommages 5D), grenades paralysantes (dommages paralysants 6D, nuage de gaz de 3 mètres de diamètre), communicateur.

Scène quatre

Ceci est un "intermède". Nilya et ses truands s'introduisent subrepticement dans le hangar. Trois Z-95 (caractéristiques identiques à ceux du premier épisode) s'y trouvent, entourés d'une demi-douzaine de techniciens qui s'affairent. La jeune femme et ses hommes se dissimulent rapidement derrière de grandes caisses.

Nilya ordonne à ses agents d'aller jusqu'à un tunnel d'accès et de l'ouvrir à l'aide d'une petite vibrolame. Ainsi, ils peuvent ensuite ramper en toute sécurité jusqu'au générateur principal et aux systèmes de survie où ils sont censés poser les explosifs. Nilya, quant à elle, garde toujours sur elle le détonateur radiocommandé.

Si les PJ déclenchent une alerte, des sirènes et des klaxons se mettront à mugir, tandis que dix pirates entreront dans le hangar.

Péripétie quatre

Les personnages s'introduisent dans la salle marquée d'un "X" sur le plan (c'est là que sont stockées les matrices). Trois ouvriers (mêmes caractéristiques que celles des pirates) s'y trouvent, mais leurs pistolets blasters reposent sur une table située près de la porte.

Les PJ vont devoir faire attention à ce que les ouvriers ne puissent pas atteindre le bouton d'alarme qui est visible sur l'un des murs. Toutefois, comme ces hommes ne sont ni particulièrement disciplinés ni vraiment motivés, ils n'auront aucune intention de se sacrifier pour alerter le personnel de la base... ils tiennent trop à leur vie. Les matrices ont été empilées dans trois petites caisses (chacune pouvant être portée par une personne faisant usage de ses deux mains).

Si l'alarme n'est pas déclenchée, les personnages devraient pouvoir se rendre jusqu'au hangar sans rencontrer de problème particulier. Dans le cas contraire, il leur faudra affronter cinq pirates avant d'y arriver.

Péripétie cinq

Si l'alarme n'a pas été donnée, les truands de Nilya n'auront aucun problème pour se rendre dans le hangar et les personnages pourront les y rejoindre. C'est alors qu'entrera un nouveau groupe de personnes...

Yorseg arrivera en effet accompagné d'une douzaine de pirates. Il sera justement en train de parler de la fortune qu'il compte tirer de la vente des matrices pour Droids — il n'attendait qu'une affaire comme celle-là pour pouvoir se mesurer aux autres syndicats criminels ! Nilya décidera alors que capturer le baron serait *vraiment une excellente idée*. Elle contactera aussitôt le *Blaster Fumant* afin qu'il vienne se poser devant le hangar de manière à permettre une fuite rapide.

Si l'alerte a été donnée, la situation sera à peu près la même... sauf que Yorseg sera sur ses gardes et que les pirates passeront le hangar au peigne fin pour trouver les intrus.

Yorseg ordonnera alors de tuer Nilya et les PJ, mais cherchera avant tout à récupérer ses précieuses matrices. Pour cela, il tentera tout : négociation, escroquerie, combat, etc.

Pendant ce temps-là, le pilote et le copilote du *Blaster Fumant* viendront poser le vaisseau devant le hangar afin de récupérer les membres du commando. La difficulté de l'atterrissage sera fonction du nombre de déplacements qu'ils effectueront pendant le tour où il tenteront de se poser (en effet, plus l'appareil fera de déplacements, plus vite il volera) :

1 déplacement	Très facile
2 déplacements	Facile
3 déplacements	Moyennement difficile
4 déplacements	Difficile

Le pilote et le copilote pourront, s'ils y pensent, tirer sur les redoutables Z-95 garés dans le hangar (après tout, ils se trouvent à bout portant !). Ensuite, le *Blaster Fumant* pourra repartir dans le canyon.

La distance que les personnages devront parcourir pour s'échapper dépendra de ce qu'ils auront ou non fait sauter le surplomb aperçu à l'aller, dans l'affirmative ils pourront prendre un raccourci. Sinon, ils devront se contenter du "chemin des écoliers" habituel. Dans tous les cas, les Z-95 qui n'auront pas été détruits se lanceront à leur poursuite à peine deux rounds après leur départ du hangar.

Le raccourci

N'oubliez pas qu'il n'y a que 6 kilomètres jusqu'au "raccourci" découvert par les PJ. Il faudra ensuite parcourir encore 3 000 mètres pour se retrouver à la surface de la lune. Dans tout ce secteur, le terrain est de difficulté *facile*.

Si aucun Z-95 ne s'est lancé à la poursuite des personnages, tout le trajet pourra être simulé par un simple jet de dé. En revanche, si le *Blaster Fumant* est obligé de combattre, on pourra avoir recours à une simulation round par round, en veillant bien à décrire le transport et les Z-95 qui se fauileront à toute allure entre les parois rocheuses.

Le chemin des écoliers

Faites 5 jets de terrain de difficulté *moyenne* à *difficile* afin de simuler la poursuite au travers du canyon, les Z-95 devant — eux aussi — réussir ces tirages. Ces derniers correspondent aux passages les plus difficiles du trajet (un peu comme lorsque le *Faucon Millennium* vole à l'intérieur de l'Étoile de la Mort).

Récompenses

Si les personnages repartent victorieux (il faut l'espérer !), le trajet jusqu'à Cotellier sera bref et se déroulera sans incident. Nilya leur remettra la récompense promise et ils pourront se préparer à vivre un nouveau chapitre des *Contes du Blaster Fumant*. Conformément aux règles, attribuez des Points de Force — ainsi que de 5 à 10 Points de Personnage — à chacun des PJ selon la manière dont il se sera comporté et la façon dont son joueur l'aura interprété.

■ Questions sur les règles de Star Wars

Voici quelques explications, éclaircissements et commentaires qui ont été suscités par le courrier des fans américains de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*.

Si vous avez des questions à poser ou des remarques à émettre sur un autre produit de la gamme *Star Wars*, envoyez vos lettres (en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse afin que nous puissions vous répondre) à :

Jeux Descartes Éditeur/Star Wars
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Corrections

- Sur la fiche du Jeune Jedi (page 174 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*) les attributs *Dextérité* et *Perception* devraient avoir respectivement des codes de 3D et 4D.
- Modifiez l'aptitude spéciale *rage combative* du Wookiee comme suit :

Lorsqu'un Wookiee pris d'une *rage combative* essaie de se calmer alors que des ennemis sont encore présents, il faut qu'il réussisse un jet *moyen* en *Perception*. On considère alors que son attribut est réduit de 1D, sauf si celui-ci n'était déjà que de 1D (ainsi, la plupart du temps, les Wookiees enragés devront obtenir un 6 avec leur Dé Libre s'ils veulent être en mesure de se contrôler). Veuillez noter que cette pénalité ne s'applique qu'en présence d'*ennemis*.

Si tous les ennemis sont éliminés, le Wookiee n'a besoin de réussir qu'un jet de *Perception facile* (sans pénalité) pour retrouver ses esprits.

Les PJ wookiees doivent être très prudents lorsqu'ils emploient des Points de Force alors qu'ils sont sous l'emprise d'une *rage combative*. En effet, comme cette dernière se traduit par une manifestation de colère et d'agressivité, employer des Points de Force entraînera *presque toujours* le gain d'un Point du Côté Obscur. Pour éviter cela, il faut absolument que la dépense de Points de Force soit totalement justifiée.

PJ Droids

Voici de nouvelles règles révisées simplifiant le système de création des PJ Droids.

Les types de Droids présentés dans les divers guides et suppléments correspondent à des "modèles de série" : tous les exemplaires d'un même type posséderont donc automatiquement les mêmes compétences et attributs spécifiques, ainsi que le même équipement.

Les PJ humains et extraterrestres débutent toujours avec 25 dés (18D d'attributs et 7D de compétence). Additionnez les dés des Droids de série en prenant en compte les attributs, les compétences, les armes, les blindages et les accessoires spéciaux qui confèrent des bonus à certaines compétences. Pour savoir comment effectuer cette addition, reportez-vous au Chapitre quatre, "Personnages non-joueurs". N'ajoutez pas les dés des aptitudes spéciales qui confèrent des avantages *au moment de la création du personnage seulement*. Ainsi, par exemple, si un Droid a une aptitude spéciale qui lui permet de bénéficier d'un bonus de 4D pour ses compétences en Technique, n'en tenez pas compte lors de la création du personnage puisqu'il s'agit d'un *bonus* exprimé sous forme de dés.

Si le total obtenu est inférieur à 25D, les joueurs concernés devront le compléter avec des dés de *compétence* et des *accessoires* (les attributs ne pourront pas être modifiés), avec interdiction d'attribuer plus de 4D à une compétence donnée (cette limite étant normalement de 2D pour les Humains et les extraterrestres). Les joueurs pourront ainsi allouer ces dés à des compétences "préprogrammées", mais celles-ci ne pourront pas avoir, au départ, un code supérieur de plus de 4D à celui de l'attribut dont elles dépendent.

Les Droids auront par la suite la possibilité d'améliorer compétences et attributs en employant la même procédure que les autres personnages. Le Maître de Jeu sera toutefois libre de décréter que certains accessoires devront être achetés avec des crédits.

Exemple : Jean choisit de jouer un Droid Explorateur de modèle Espace Profond 9G. Ce modèle a 6D d'attribut, 3D de compétence et 7D d'accessoires (son bras doté d'une pince ajoute 3D en Levage, son senseur à longue portée ajoute 2D en Recherche et son détecteur de mouvements lui donne également un bonus de +2D en Recherche), ce qui représente un total de 16 dés. Jean pourra donc dépenser 9D supplémentaires en compétences et accessoires.

Il pourra opter pour n'importe quelles compétences, la seule que possède pour l'instant son personnage

étant Recherche. Toutefois, comme il a déjà 3D supplémentaires dans celle-ci, il ne pourra lui ajouter qu'un seul dé à cause de la limite des 4D.

En tant que Maître de Jeu, vous avez toute latitude pour créer des modèles "de série" possédant plus d'accessoires, plus de dés de compétence et d'attribut qu'un PJ ne pourra jamais en voir. Vous pourrez alors contrebalancer cette supériorité en les rendant difficiles à jouer, en les interdisant dans la plupart des endroits de la galaxie, en les rendant très onéreux à entretenir ou, tout simplement, en déclarant à vos joueurs qu'ils ne peuvent pas être employés comme PJ. Et si un joueur insiste pour interpréter un tel Droïd, prévenez-le que vous lui attribuerez des "facteurs narratifs" appropriés afin qu'il ne risque pas de déséquilibrer le jeu.

Questions

Q. Quand vous déclarez vos intentions en premier et décidez d'accomplir une Esquive, si vous découvrez ensuite que personne ne vous tire dessus, vous est-il possible d'abandonner cette action ?

Non. Si vous annoncez une *Esquive*, celle-ci comptera comme une action (avec toutes les éventuelles pénalités que cela pourra entraîner en cas d'actions multiples) et cela même si personne ne fait feu sur vous.

Q. Pour parer avec un sabre-laser doit-on utiliser sa compétence Sabre-Laser ?

Oui. Cette compétence sert à la fois pour les attaques et les parades.

Q. La compétence Sens d'un Jedi peut-elle influencer sur la détermination de l'initiative et/ou la déclaration des intentions ?

Non. Toutefois, le pouvoir Jedi *Sens du Danger* présenté page 35 du *Dark Force Rising Sourcebook* permet à un personnage de pressentir les attaques avant qu'elles ne se produisent.

Q. Dans la seconde édition de Star Wars, les combats sont bien plus meurtriers. Pourquoi ?

Dans les films de la trilogie, il est très rare de voir un personnage se faire toucher par un tir de blaster et s'en sortir indemne. Nous avons donc changé les règles afin de mieux respecter l'esprit des films. Désormais, il est plus important de *ne pas se faire toucher*.

Q. Les soldats de choc sont vraiment trop faibles pour représenter une menace aux yeux de mes personnages. Que puis-je faire ?

Les soldats de choc sont censés composer les "troupes d'élite de l'Empire", pourtant leurs caractéristiques semblent inférieures à celles de la plupart des PJ...

1) Les soldats de choc sont très forts comparés à des gens ordinaires, or, dans *Star Wars*, les PJ sont

bien plus que des "gens ordinaires". C'est pourquoi, les soldats de choc moyens apparaissent comme des combattants d'exception quand on les met en parallèle avec les autres troupes de l'univers de *La Guerre des Étoiles*... même s'ils ne sont pas de taille à se mesurer à des "héros".

2) Les héros des films passent leur temps à "casser" du soldat de choc. Il était donc normal que nous fassions en sorte que les règles permettent la même chose aux PJ.

Quoi qu'il en soit, cela ne veut pas dire que tous les soldats de choc doivent se résumer à de simples pantins. De même que les PJ sont des individus *exceptionnels*, il pourra — et devra — exister des unités de soldats de choc *exceptionnelles*, capables de faire passer un sale quart d'heure aux joueurs. Ces combattants posséderont alors des compétences et des Points de Force et de Personnage comparables à ceux des PJ.

Q. Qu'est capable de découper un sabre-laser ? D'autres armes ? Des murs ?

Un sabre-laser peut découper pratiquement n'importe quoi, ce n'est qu'une question de temps. Pour simplifier les choses, considérez que des armes blanches, comme les vibro-haches, ont une *Vigueur* de 2D. Il sera évident dès lors qu'un sabre-laser n'aura généralement aucune difficulté à les mettre en pièces.

Pour les autres matériaux, vous pourrez prendre comme base les indications suivantes tirées de la *Seconde Édition* :

Porte en bois mince	1D de <i>Vigueur</i>
Porte en bois standard	2D de <i>Vigueur</i>
Porte en métal standard	3D de <i>Vigueur</i>
Porte renforcée	4D de <i>Vigueur</i>
Porte anti-explosion	6D de <i>Vigueur</i>

Nouveau format

Dans les suppléments à venir pour *Star Wars*, vous remarquerez qu'a été adopté un nouveau format standardisé de présentation pour les caractéristiques et informations similaires. Voici quelques explications à ce propos :

Personnages

- Les détails "inhabituels" — Sensibilité à la Force, Points de Force, Points du Côté Obscur, Points de Personnage et Aptitudes Spéciales — seront mentionnés seulement quand cela s'avérera nécessaire.

- Les divers éléments permettant de décrire un personnage — présentation, citation, personnalité, etc. — seront désormais regroupés dans un "descriptif succinct" ou un "essais" (format employé dans les divers "guides" pour *Star Wars*).

Vaisseaux spatiaux

- **Équipage** : Le premier nombre indiqué correspond à l'équipage embarqué en temps normal à bord du vaisseau en question.

Le second représente les membres d'équipage supplémentaires susceptibles de participer à des "actions combinées". Chaque vaisseau est doté de responsables chargés de tenir les commandes, de superviser les senseurs, de calculer les coordonnées des trajets en hyperspace, etc. (sur certains petits appareils toutes ces tâches incombent parfois à une seule personne, mais sur les bâtiments de grande taille chacune est confiée à un spécialiste différent). Et si des centaines de techniciens sont parfois nécessaires pour faire fonctionner l'ensemble du vaisseau, le succès d'une action donnée dépendra toujours du jet de compétence d'un seul individu (c'est pourquoi est toujours précisée la "compétence de l'équipage"). Néanmoins, dans certaines circonstances, d'autres membres de l'équipage seront susceptibles d'apporter leur aide (comme, par exemple, Chewie lorsqu'il agit en tant que copilote du *Faucon Millenium*). Si la description d'un vaisseau précise le nombre de personnes pouvant participer à une action combinée, celui-ci représente le nombre maximum d'individus susceptibles de prêter effectivement leur concours lorsqu'on emploiera les règles des pages 68 à 70 de *Star Wars, Le Jeu de Rôle, Seconde Édition* et que l'on voudra calculer les bonus qui en découlent.

Le nombre suivant correspond au nombre de canoniers (exemple : "canoniers : 15"). Ceux-ci ne sont en effet pas pris en compte dans le total des autres membres d'équipage.

Le dernier nombre représente "l'équipage minimum" requis pour piloter le vaisseau considéré. Il s'agit d'une limite en dessous de laquelle il sera impossible de descendre. Le chiffre indiqué après le trait transversal est le malus que l'on devra ajouter à la difficulté des actions entreprises par un équipage minimum. Ainsi, par exemple, une mention du genre "minimum : 130/+10" signifiera qu'il faudra au moins 130 membres d'équipage pour faire voler le vaisseau et qu'un "équipage minimum" verra la difficulté de ses manœuvres, déplacements et utilisations d'écrans augmentée de 10 points. Ce modificateur ne s'appliquera pas aux tirs.

Prix : Pour les modèles de série, on trouvera toujours indiqués le prix d'un appareil neuf et celui d'un appareil "d'occasion". Dans le cas de vaisseaux très particuliers, comme le *Faucon Millenium*, le prix mentionné correspondra à ce que le propriétaire considère comme une somme raisonnable pour la vente de son engin.

Vitesses Spatiales/Atmosphériques : A l'aide des tableaux proposés dans la *Seconde Édition* et l'*Écran du Maître de Jeu de Star Wars*, il vous sera possible, à partir de la vitesse spatiale d'un appareil, de déterminer avec une relative précision sa vitesse atmosphérique... et réciproquement. Il s'agira cependant toujours de "moyennes". En effet, certains appareils étant plus aérodynamiques que d'autres, leurs caractéristiques pourront s'éloigner des principes édictés dans les tableaux.

Armes : Quand il n'est indiqué aucun "servant" pour une arme, il faut considérer que celle-ci est commandée directement par le pilote. Lorsqu'il est indiqué que des armes sont "asservies", cela signifie

qu'elles tirent ensemble comme si elles ne formaient qu'une seule arme. Ainsi, par exemple, si un vaisseau est équipé de "20 Lasers quadruples (asservis par groupes de quatre)" vous devrez faire comme si, en fait, il n'y avait que cinq tourelles. Les caractéristiques (ex. : dommages) indiquées pour les armes prennent toujours en compte leur éventuel asservissement.

Portées Atmosphériques : Les vaisseaux capables d'évoluer dans une atmosphère doivent alors employer les Portées Atmosphériques indiquées dans leur description. Certains gros vaisseaux de guerre ne peuvent évoluer que dans le vide spatial, leurs Portées Atmosphériques doivent alors être utilisées quand ils tirent depuis l'orbite sur un appareil se déplaçant dans l'atmosphère d'une planète. Pour savoir si un vaisseau peut effectivement entrer dans l'atmosphère d'un monde, vérifiez qu'il possède bien une "Vitesse Atmosphérique" notée sous sa "Vitesse Spatiale".

Véhicules

Marge d'Altitude : Les véhicules pour lesquels il n'est indiqué qu'une seule marge d'altitude (du style "sol-X mètres") sont obligés de respecter scrupuleusement cette limitation (ex. : les landspeeders ne peuvent pas dépasser leur altitude maximum).

Pour certains véhicules aériens, en revanche, plusieurs "altitudes" sont indiquées. La première représente "l'altitude de croisière" optimale pour le véhicule considéré. Les autres — qu'elles soient plus ou moins élevées — sont assorties de pénalités applicables lors de déplacements à de telles hauteurs. Il ne sera cependant jamais possible d'évoluer plus haut que l'altitude maximum indiquée.

Exemple : Imaginons un *airspeeder* pour lequel il serait mentionné "100-500 mètres ; 99 ou moins, -1D à la Maniabilité ; 501-750 mètres, -1D à la Maniabilité". Cela revient à dire que ce véhicule ne souffre d'aucune pénalité entre 100 et 500 mètres, alors que sa Maniabilité est réduite de 1D quand il se déplace à une altitude inférieure à 100 mètres ou comprise entre 501 et 750 mètres. Dans tous les cas, il ne peut jamais voler au-delà de 750 mètres d'altitude.

Armes

Dommages : Les dommages de certaines armes diminuent en fonction de la distance ou de leur rayon de déflagration. Ainsi, des dommages du type "5D/4D/3D/2D" indiqueront les dommages subis par des cibles se trouvant respectivement à "1 rayon" de distance d'une explosion, à "2 rayons", à "3 rayons" et à "4 rayons".

De même, si les dommages d'une arme sont associés à des distances, cela signifiera qu'une cible lointaine subira moins de dégâts qu'une cible proche. Par exemple, une indication du type "5D : 10m/4D : 50m/3D : 100m/2D" signifiera que l'arme en question infligera des dommages de 5D à une cible située à une distance comprise entre 0 et 10 mètres, 4D à une cible située à une distance comprise entre 11 et 50 mètres, 3D à une cible située à une distance comprise entre 51 et 100 mètres, et 2D à une cible située entre 101 mètres et la portée maximale.

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

STAR WARS ©, TM et © 1994 Lucasfilm (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-74080086-X

40 F

SCÉNARIO STAR WARS PIRATES!

GÉANT

AMBRE
Le Tarot d'Ambre ou le jeu de la Marelle

MARS MAGICA
L'Alliance du Crépuscule

BATTLETECH
Quatre scénarios

VOLUME 7

A I D E S D E J E U & S C E N A R I O S

STAR WARS®

MANUEL DU MAÎTRE DE JEU POUR LA SECONDE ÉDITION

“P’tit gars, j’ai piloté cet appareil d’un coin à l’autre
de la galaxie...”

Le *Manuel du Maître de Jeu de Star Wars* vous permettra d’introduire dans vos parties les éléments les plus fascinants de l’univers de *La Guerre des Étoiles*. Cet ouvrage réunit en effet divers essais bourrés de conseils et d’idées originales. Ils abordent tous les aspects de la fonction de Maître de Jeu : création de personnages non-joueurs, péripéties, élaboration d’une campagne vraiment hors du commun, etc. Voici — enfin — un guide complet qui explique comment donner vie aux merveilles dépeintes dans les films de la trilogie !

Dans ce livre, vous trouverez des chapitres détaillés consacrés aux sujets suivants :

- La conception des premiers scénarios
- Les rapports entre univers et règles dans les aventures de *La Guerre des Étoiles*
- La création de fabuleux décors
- La mise au point de péripéties palpitantes
- Les personnages non-joueurs
- L’improvisation efficace
- L’invention de matériel
- L’élaboration d’une campagne
- Plus une aventure bonus : *Les contes du Blaster Fumant*

Compatible avec *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*

UN SUPPLÉMENT POUR STAR WARS

A partir de 14 ans.

Une supplément pour

STAR WARS

Le Jeu de Rôle de *La Guerre des Étoiles*
conçu par

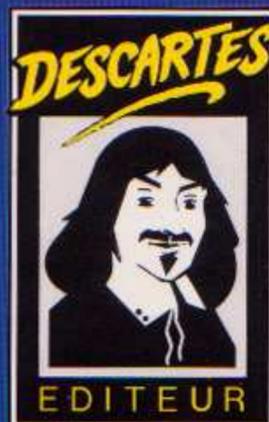


®, TM & © 1995 Lucasfilm,
Ltd. (LFL).

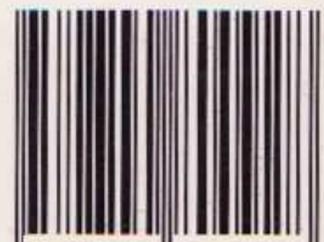
Tous droits réservés.

Marques utilisées par Jeux
Descartes avec l’autorisation
de LFL.

Édition française par Jeux
Descartes Éditeur, 1, rue du
Colonel Pierre Avia,
75503 Paris Cedex 15.



121 F - M 419



REVES.EZAEI.NET

ISBN : 2-7408-0092-4