

STAR WARS®

Matériel de campagne

Un supplément pour *STAR WARS: Le Jeu de Rôle*

PLUS
UN SCÉNARIO POUR
Guerrier des Étoiles



WEST
END
GAMES

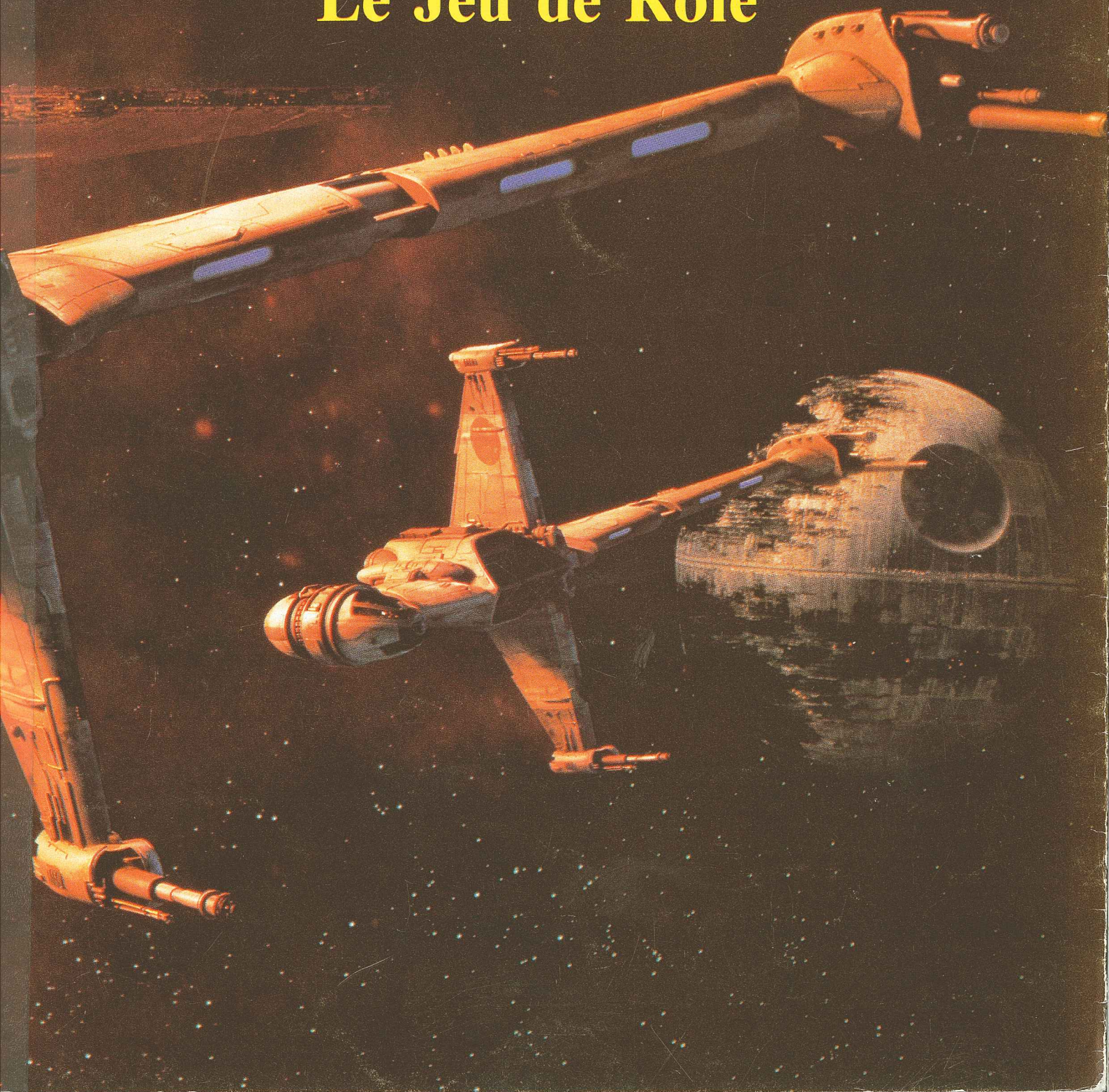
Directives et aventures de campagne

Plans d'un vaisseau spatial

Ecran du Maître de Jeu

STAR WARS®

Le Jeu de Rôle





STAR WARS® Le Jeu de Rôle

TABLEAU DES PERFORMANCES DES VAISSEUX SPATIAUX

Type de vaisseau	Multiplicateur d'Hyperpropulsion	Vitesse Sub-Luminique	Maniabilité	Coque	Arme Principale	Ordinateur de Visée	Domages	Arme Secondaire	Ordinateur de V	Domages	Coefficient d'Ecran
Chasseur stellaire Z-95	—	3D+2	1D	4D	2 Blasters Triples (asservis)	1D	3D	Missiles à Concussion	1D	7D	1D
Chasseur stellaire Aile-A	×1	6D	4D	2D+2	2 Canons-Lasers (asservis)	3D	5D	—	—	—	1D
Chasseur stellaire Aile-B	×2	3D	1D+1	3D	1 Canon-Laser	1D	7D	Torpilles à Protons	3D	9D	2D
Chasseur stellaire Aile-X	×1	4D	3D	4D	4 Canons-Lasers (asservis)	3D	6D	Torpilles à Protons	2D	9D	1D
Chasseur stellaire Aile-Y	×1	3D+2	2D	4D+1	2 Canons-Lasers (asservis)	2D	5D	Torpilles à Protons	2D	9D	1D
Chasseur stellaire TIE	—	4D	2D	2D	1 Canon-Laser Double	2D	3D	—	—	—	—
Chasseur stellaire TIE/In	—	5D	2D	2D	2 Canons-Lasers (asservis)	2D	5D	—	—	—	—
Chasseur stellaire TIE/rc	—	5D	2D+2	2D	1 Canon-Laser	2D	2D+2	—	—	—	—
Chasseur stellaire TIE/fc	—	4D	3D	2D	1 Canon-Laser	2D	2D+2	—	—	—	—
Chasseur stellaire TIE/gt	—	2D	1D	2D	1 Canon-Laser	2D	2D+2	Missiles à Concussion	1D	8D	—
Intercepteur TIE	—	5D+2	3D+2	3D	4 Canons-Lasers (asservis)	3D	6D	—	—	—	—
Bombardier TIE	—	3D	0	4D+1	2 Canons-Lasers (asservis)	2D	3D	Missiles à Concussion	3D	9D	—
Frégate des Douanes Impériales	×1	4D	1D	5D	4 Canons-Lasers (tirent séparément)	2D	5D	Torpilles à Protons	2D	9D	3D
Vaisseau de Transport	×2	2D	0	4D	1 Canon-Laser	2D	4D	—	—	—	—
Faucon Millenium	×½	4D	1D	6D	2 Canons-Lasers Quadruples	3D	6D	Missiles à Concussion	3D	9D	3D
Navette standard	—	2D+2	0	5D	1 Canon-Laser	2D	4D	—	—	—	1D

RÉPERTOIRE ASTROGRAPHIQUE

Système	YAVIN	TATOOINE	ENDOR	DANTOOINE	DAGOBAB	CORELLIAN	BESPIN
ALDERANDE	12	7	18	13	30	6	8
BESPIN	22	16	32	22	27	6	
CORELLIAN*	14	4	17	12	31		
DAGOBAB	30	28	25	32			
DANTOOINE	10	20	21				
ENDOR	31	24					
TATOOINE	22						

Le nombre indiqué est la Durée Standard de Voyage exprimée en jours.

*Système de Corellian.

TABLE D'ASTROGATION

Durée	En jours
Route commerciale importante	3
Route très fréquentée	7
Route fréquentée	14
Route peu fréquentée	21
Route pas empruntée depuis 3 ans	30
Route jamais empruntée	30+
Modificateurs	
Au travers d'une nuée gazeuse	+1-14 jours
Au travers d'un amas d'étoiles ou d'un champ d'astéroïdes	+1-14 jours
Multiplicateur d'hyperpropulsion du vaisseau	x Multiplicateur
Difficulté	Fact. difficulté
Voyage normal	11-15
Sans navordinateur	21-30
Départ précipité	+10
Domages légers	+2
Domages graves	+5
Par jour supplémentaire	-1
Par jour en moins	+1

TABLE DES INCIDENTS D'ASTROGATION

Lancer 2D	Résultat
2-3	Coupure d'hyperpropulsion —dommages subis
4	Fluctuations radioactives
5-6	Coupure d'hyperpropulsion —pas de dommages
7	Détour
8	Mynocks
9-10	Panne grave
11-12	Collision — dommages graves

Voir *Star Wars: Le Jeu de Rôle* page 59 pour plus de détails.

TABLES DES DOMMAGES DES VAISSEUX

Jet de dé	Appareillage endommagé
1	Propulseurs Ioniques
2	Navordinateur
3	Hyperpropulseurs
4	Armement
5	Ecrans
6	Propulseurs Latéraux
Résultats:	
<i>Propulseurs Ioniques</i> : le vaisseau ne peut plus se déplacer dans l'espace normal; il est impossible d'effectuer des jets de Vitesse et de Maniabilité.	
<i>Navordinateur</i> : lorsque le vaisseau entre dans l'hyperespace, son facteur de difficulté pour un voyage de durée standard est 30 au lieu de 15.	
<i>Hyperpropulseurs</i> : le vaisseau ne peut pas entrer dans l'hyperespace tant que ces propulseurs n'ont pas été réparés.	
<i>Armement</i> : une arme de bord (choisie par le MJ) ne fonctionne plus et ne peut donc plus être employée.	
<i>Ecrans</i> : les écrans ne fonctionnent plus; on ne peut plus faire de jets d'Ecrans.	
<i>Propulseurs Latéraux</i> : le vaisseau perd une grande partie de sa maniabilité; des jets d'esquive peuvent néanmoins être effectués, mais le code de Maniabilité tombe à 0 (le pilote n'effectue donc qu'un jet de compétence en Pilotage lorsqu'il esquive).	

TABLES DES ARMES

Arme	Code de Dommages	Portée en Mètres		
		Courte	Moyenne	Longue
Mini-blaster	3D+1	3-4	5-8	9-12
Blaster de sport	3D+1	3-10	11-30	31-120
Pistolet-blaster	4D	3-10	11-30	31-120
Pistolet-blaster lourd	5D	3-7	8-25	26-50
Blaster de chasse	4D	3-30	31-100	101-300
Fusil-blaster	5D	3-30	31-100	101-300
Carabine-blaster	5D	3-25	26-60	61-250
Blaster mitrailleur	6D	3-50	51-120	121-300
Blaster mitrailleur moyen	7D	3-60	61-150	151-400
Blaster mitrailleur lourd	8D	3-75	76-200	201-500

Armes Archaïques

Arbalète	2D+2	3-10	11-30	31-50
Arc long	2D+2	3-10	11-30	31-100
Pistolet à poudre	2D+2	3-4	5-8	9-12
Mousquet	3D	3-10	11-30	31-100
Fusil	3D+1	3-30	31-100	101-300
Mitraillette	4D	3-10	11-50	51-100
Arbalète wookiee	4D	3-10	11-30	31-50

Grenades

Grenade (toucher)		3-7	8-20	21-40
Grenade (dommages)	5D*	3-4	5-6	7-10
		4D	3D	2D
Détonateur thermal (toucher)		3-4	5-7	8-12
Détonateur thermal (dommages)	10D*	3-8	9-12	13-20
		8D	5D	2D

Armes Blanches

	Dommages	Echelle de difficulté
Mains	Vig	3-5
Bâton	Vig + 1D	3-5
Gaderfii	Vig + 1D	3-5
Lance	Vig + 1D + 1	6-10
Vibro-hache	Vig + 2D	11-15
Vibro-lame	Vig + 1D + 2	11-15
Sabre-laser	5D**	16-20

*Dommages à bout portant (voir page 47 des règles). **Les personnages qui possèdent la compétence Contrôle ajoutent son code aux dommages. Toute cible se trouvant à moins de trois mètres est considérée «à bout portant».

SÉQUENCE DE COMBAT SPACIAL

1. **Déclaration des actions.** Les personnages annoncent toutes les actions qu'ils entreprennent au cours de ce round. Les esquives totales et les tentatives pour augmenter ou diminuer la portée sont également annoncées. Les annonces se font par ordre de DEX croissante.

2. **Déclaration des compétences de réaction.** Les pilotes indiquent s'ils effectuent des esquives de combat. Les annonces se font par ordre de DEX croissante.

3. **Jet des compétences de réaction.** Tous les pilotes qui ont annoncé qu'ils utilisaient une compétence de réaction (esquives totales ou de combat) effectuent leurs jets de dés. On effectue également les tentatives de protection. Le MJ détermine les facteurs de difficulté des tirs pour ce round.

4. **Jets des actions.** Tous les personnages qui ont annoncé des actions effectuent leurs jets de dés. Ceux qui accomplissent le plus grand nombre d'actions hâtives commencent d'abord. Les actions qui ont un même «degré de hâte» sont résolues simultanément et les déplacements interviennent après toutes les autres actions.

5. **Calcul des dommages.** Pour chaque vaisseau touché, effectuez un jet de Coque, de dommages et d'Ecrans.

SÉQUENCE DE COMBAT

1. **Déclaration des actions.** Les personnages annoncent les actions qu'ils entreprennent au cours de ce round (déplacement, utilisation de compétence ou d'attribut, actions hâtives ou esquive totale). Pour les PJ, comme pour les PNJ, les annonces se font par ordre de DEX croissante.

2. **Déclaration des compétences de réaction.** Les personnages indiquent s'ils font des esquives de combat. Les annonces se font par ordre de DEX croissante.

3. **Jets des compétences de réaction.** Tous les personnages qui ont annoncé qu'ils utilisaient une compétence de réaction, effectuent leurs jets de dés. Le MJ détermine les facteurs de difficulté «pour toucher» de ce round.

4. **Jets des actions.** Tous les personnages qui ont annoncé des actions effectuent leurs jets de dés, en commençant par ceux qui veulent accomplir le plus grand nombre d'actions hâtives. Les actions qui ont le même «degré de hâte» sont résolues simultanément; les déplacements intervenant toujours en dernier.

5. **Calcul des dommages.** Pour chaque cible ou personnage touché, effectuez un jet de dommages et un jet de Vigueur.

DOMMAGES RÉSUMÉS

	Combat Personnel	Combat Spatial
JD < JV	Sonné*	Légèrement endommagé (-1D aux Ecrans ou ionisé†)
JD ≥ JV	Blessé	Gravement endommagé
JD ≥ 2xJV	Neutralisé	Sévèrement endommagé
JD ≥ 3xJV	Mortellement blessé	Détruit

JD = Jet de Dommages JV = Jet de Vigueur (ou de Coque pour les vaisseaux)
*Sonné= tous les codes-dés (sauf la Vigueur) sont réduits d'un point pour le reste du round en cours et tout le round suivant.

†Ionisé= tous les codes-dés (sauf la Coque) sont réduits d'un point pour le reste du round en cours et tout le round suivant.

TABLE DES ARMURES

Type d'armure	Code d'Armure
Armure de soldat impérial	1D
Casque protecteur	+1
Veste protectrice	+1
Armure de chasseur de prime	1D

Le code d'armure est ajouté à la Vigueur du personnage, mais seulement pour déterminer les dommages subis. Ce code est soustrait à la Dextérité du porteur et aux codes des compétences qui en dépendent.

TABLE DE GUÉRISON

Echelle de difficulté des medpacs	
Blessé	6-10
Neutralisé	11-15
Mortellement blessé	16-20
Durées de guérison en cuve de régénération	
Blessé	2D heures
Neutralisé	2D jours
Mortellement blessé	2D semaines
Guérison naturelle	
Jet de Vigueur	Résultat
Blessé	
2-6	Neutralisé
7-11	Aucun changement
12+	Guéri
Neutralisé	
2-8	Mort
9-13	Pas de changement
14+	Blessé

MODIFICATEURS DE CODES POUR LES COMPÉTENCES ET LES ATTRIBUTS

Personnages qui courent	-1D
Personnages qui rampent	-1D
Personnages blessés	-1D
Actions multiples déclarées	-1D*
Utiliser une comp. de réaction	-1D**
Régler un blaster pour assommer	-1D
Dégainer une arme	-1D

*Par action après la première.

**Cumulatif pour chaque utilisation.

Aucun de ces modificateurs n'affecte les jets de Vigueur pour ce qui concerne les dommages.

PERSONNAGES TYPES POUR LE MAÎTRE DE JEU

Type de fiche	DEX	SAV	MEC	PER	VIG	TEC	Con	Sén	Alt
Capitaine Impérial à la Retraite	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D			
Chasseur de Prime	4D	2D+2	2D+2	3D	3D+2	2D			
Contrebandier	3D+1	2D+1	3D+2	3D	3D	2D+2			
Eclaireur Laconique	2D+2	4D	3D	2D	3D	3D+1			
Etudiant Extra-Terrestre de la Force	2D+1	3D+1	2D	2D+1	3D	2D	1D	1D	1D
Ewok (PNJ)	3D+2	2D	2D+2	4D	3D	2D+2			
Ewok (PNJ)	2D+2	1D	1D+2	3D	2D	1D+2			
Gamorréen (PNJ)	3D	1D	1D	2D	4D	1D			
Gosse	3D+2	2D+2	3D	3D+2	2D+1	2D+2			
Historien Pantouflard	3D	4D	2D+2	3D+2	2D+2	2D			
Homme des Sables (PNJ)	2D+1	2D	1D	2D	3D+2	1D			
Hors-la-loi	4D	3D	2D+2	2D	3D+1	3D			
Humain Standard	2D	2D	2D	2D	2D	2D			
Indigène Coriace	3D+2	2D	2D+1	3D+2	4D	2D+1			
Ithorien (PNJ)	2D	2D+2	1D+1	2D+1	2D	1D+2			
Jawa (PNJ)	2D	2D	3D	1D	1D	3D			
Jedi Exalté	3D+2	2D+1	2D+2	3D	3D	2D+1		1D	
Jedi Mineur	3D	3D+2	2D	3D+1	2D+2	2D+1	1D		
Jedi Raté	2D+2	3D+1	2D	3D+1	2D+2	2D	1D	1D	
Jeune Sénateur	3D	4D	2D+2	3D+1	3D	2D			
Joueur Professionnel	3D+2	3D	2D+1	4D	2D+2	2D+1			
Mécanicien Taciturne	2D+1	4D	2D+2	2D+1	2D+2	4D			
Mercenaire	3D+2	2D+2	2D+2	2D+1	3D+2	3D			
Mon Calamari (PJ)	3D+1	3D+1	2D+1	2D+1	3D	3D+2			
Mon Calamari (PNJ)	2D	2D	2D+1	1D+1	2D	2D+1			
Noble Arrogant	3D+1	3D+1	2D+2	4D	2D+2	2D			
Pilote Impétueux	3D	2D	4D	3D	3D	3D			
Pirate	3D+2	2D	3D+2	3D	2D+2	3D			
Quarren (PNJ)	2D	1D+2	2D	2D+1	2D+1	1D+2			
Serviteur Loyal	3D	2D+2	3D	3D	3D+1	3D			
Soldat Impérial Standard	DEX : 1D*; Blaster : 3D; VIG : 2D/3D; Combat Mains Nues : 3D								
Spécialiste Standard	Tous les attributs : 2D - Trois compétence : 4D								
Sullustain (PNJ)	2D	1D+1	3D	2D	2D	1D+2			
Twi'lek (PNJ)	2D	2D	1D+2	3D+1	2D	1D			
Vieux Sénateur	3D	4D	3D	4D	2D	2D			
Wookiee (PJ)	2D+2	2D	3D	2D	5D	3D+1			
Wookiee (PNJ)	2D	1D	2D	1D	4D+1	1D+2			

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES DES FICHES

(DEX) DEXTERITE Armes Blanches Armes Lourdes Blaster Esquive Grenade Parade Arme Blanche Parade Mains Nues	(PER) PERCEPTION Commandement Dissimulation Discrétion Escroquerie Jeu Marchandage Recherche
(VIG) VIGUEUR Combat Mains Nues Escalade-Saut Levage Natation Résistance	(SAV) SAVOIR Bureaucratie Cultures Illégalité Langages Races Extra-Terrestres Survie Systèmes Planétaires Technologie
(TEC) TECHNIQUE Démolition Médecine Prog.-Rep. Droïd Prog.-Rep. Ordinateur Rep. Répulseurs Rep. Vaisseau Sécurité	(MEC) MECANIQUE Astrogation Canons de Vaisseau Ecrans de Vaisseau Equitation Pilotage de Vaisseau Répulseurs

*Il y a également en dessous de chaque attribut une ligne vierge sur laquelle il est possible de noter des compétences additionnelles.

*Modifié par l'armure. La Vigueur n'est augmentée que pour la détermination des dommages subis.

TABLE DES FACTEURS DE DIFFICULTÉ

Tâche	Echelle de difficulté
Très facile	3-5
Facile	6-10
Moyennement facile	11-15
Difficile	16-20
Très difficile	21-30
Combat	Echelle de difficulté
Bout portant	3-5
Portée courte	6-10
Portée moyenne	11-15
Portée longue	16-20
Savoir	Echelle de difficulté
Tout le monde le sait	3-5
Information répandue	6-10
Pas un secret, mais pas connu de tout le monde	11-15
Connaissance spécialisée	16-20
Connaissance «d'expert»	21-30
Connaissances générales	Echelle de difficulté
Plutôt ignorant	3-5
Renseigné	6-10
Vastes connaissances générales	11-15
Connaissances spécifiques et détaillées	16-20
Connaissances vraiment exhaustives	21-30
Utilisation de medpac	Echelle de difficulté
Blessé	6-10
Neutralisé	11-15
Mortellement blessé	16-20

TABLE DE DIFFICULTÉ DE LA FORCE

PROXIMITE

Utilisateur et cible sont :

En contact physique	—
A portée de vue, mais sans se toucher	+2
Hors de vue, de 1 à 100 mètres	+5
De 101m à 10km de distance	+7
De 11km à 1000km de distance	+10
Sur la même planète, à plus de 1000km	+15
Dans le même système, mais pas sur la même planète	+20*
Dans des systèmes solaires différents	+30*

RELATION

Utilisateur et personne visée sont :

Des parents proches (époux, aîné et cadet, parent et enfant, etc.)	—
De bons amis	+2
Des amis	+5
Des connaissances	+7
De vagues connaissances	+10
Se sont rencontrés une fois	+12
Ne se sont jamais rencontrés mais se connaissent de réputation	+15
Des étrangers complets	+20
Des étrangers complets de races différentes	+30

*S'applique seulement à la Clairvoyance, les autres pouvoirs ne peuvent pas étre utilisés à de telles distances.

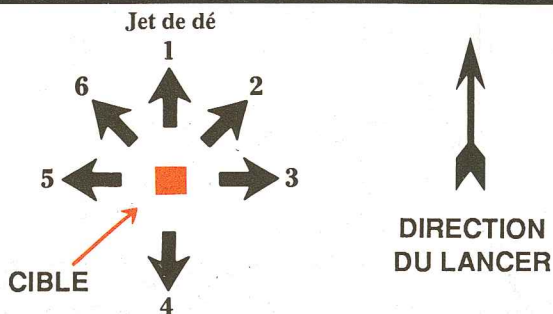
Note: ces tables correspondent aux «nouvelles règles» présentées à la fin du livre de règles de *Star Wars*.

TABLE DES CHUTES ET DES COLLISIONS

Hauteur de la chute (en mètres)	3-6	7-12	13-18	19-30	31-50	51+
Vitesse de la collision (en km/h)	5-10	11-20	21-50	51-100	101-200	201+
Code de dommages	3D	4D	5D	6D	8D	10D

Procédure: déterminez la colonne correspondant à la hauteur de la chute ou à la vitesse de la collision. La dernière ligne vous indique alors le code de dommages applicable. Lancez autant de dés qu'il est indiqué. Procédez également à un jet de Vigueur pour le personnage et reportez-vous au tableau «Dommages Résumés» pour savoir le type de dommage subi.

DIAGRAMME D'ÉPARPILLEMENT DES GRENADES



Pour déterminer la distance d'éparpillement (en mètres), lancez 1D à courte portée, 2D à moyenne portée et 3D à longue portée.

TABLE DES MODIFICATEURS OPTIONNELS POUR LES GRENADES

Situation de combat	Facteur de difficulté
Ouvertures	
Lancer effectué au travers d'une porte non-adjacente au lanceur	+2
Lancer effectué au travers d'une fenêtre ou d'une meurtrière non-adjacente au lanceur	+5
Terrain	
Cible adjacente à un mur	-2
Cible à couvert (épais)	+2
Cible pas dans le champ de vision	+5
Gravité	
Lanceur non-familiarisé à la gravité du lieu	+2
Lancer effectué dans un champ de gravité variable	+5
Lancer effectué à partir d'un objet en rotation	+10

TABLES DES MODIFICATEURS OPTIONNELS DE TIR

Situation de combat	Facteur de difficulté
Cible à plat ventre	+2
Terrain	
Léger couvert	+1
Moyen couvert	+2
Épais couvert	+5
Ouverture adjacente au tireur	+1
Porte (sinon)	+2
Fenêtre (sinon)	+3
Meurtrière (sinon)	+4
Taille de la cible (combat personnel uniquement)	
Moins de 1 cm de haut	+15
1 - 10 cm	+10
11 - 50 cm	+5
51 cm - 99 cm	+2
1 - 3 m	—
3 - 9 m	-3
10 - 99 m	-5
100 m ou plus	-10

MODIFICATEURS OPTIONNELS DE DOMMAGES POUR LES GRENADES

Situation de combat	Facteur de difficulté
Personnage de l'autre côté:	
D'une porte ou d'une fenêtre	-1D
D'une meurtrière	-2D
Lieu clos	+1D
Dans le vide	-1D

TABLE OPTIONNELLE DE MOUVEMENT

Virage à 45°	1
Se laisser tomber	0
Se mettre debout	4
Terrain	
Léger couvert	x1 ¹ / ₂
Moyen couvert	x2
Épais couvert	x3
Porte	+1
Fenêtre	+4
Meurtrière	Infranchissable
Gravité	
Forte gravité	x2
Très légère gravité	x ¹ / ₂
Champ à gravité variable	x 1 ¹ / ₂

STAR WARS®

Matériel de Campagne



STAR WARS®

Matériel de campagne

Accessoire pour les Maîtres de Jeu de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*

Conception: Paul Murphy
Développement: Bill Slavicsek
Edition: Jonatha Ariadne Caspian
Scénario Guerriers des Etoiles: Doug Kaufman
Direction artistique: Stephen Crane et Kevin Wilkins
Maquette: Rosaria J. Baldari
Illustrations intérieures: Lucasfilm, Ltd.
Testeurs: Paul Balsamo, Peter Corless et Steve Gilbert

Traduction française: Jean Balczesak
 Edité par Jeux Descartes
 5, rue de la Baume - 75008 Paris

®, TM & © 1990 LUCASFILM, Ltd. (LFL)
 Tous droits réservés.
 Marque utilisée par Jeux Descartes
 avec l'autorisation de LFL.

Sommaire

- 3 Mener une campagne de *Star Wars*
- 8 La campagne du *Long Cours*
- 11 Synopsis d'aventures de campagne
- 15 Encart détachable
- 23 Aventure: Les épreuves du Roi-Dieu

Important: le *Matériel de Campagne de Star Wars* est un supplément pour *Star Wars: Le Jeu de Rôle* et ne peut pas être utilisé sans celui-ci. Ce supplément est exclusivement destiné aux maîtres de jeux (MJ); si vous êtes joueur, vous ne devez pas lire plus avant, vous risqueriez de gâcher le plaisir que vous pourriez retirer de vos parties.

Ce que contient le Matériel de Campagne

Le *Matériel de Campagne* comprend: un livret de 32 pages détaillant — entre autres — la campagne du *Long Cours*, un plan de 54cm sur 84cm et un écran de maître de jeu de 28cm sur 84cm comprenant des pions supplémentaires pour *Guerriers des Etoiles*, le jeu de combat spatial.

L'écran de Maître de Jeu : il regroupe diverses informations utiles pour maîtriser ou jouer des parties de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*. Pour vous en servir, il vous suffit de le dresser devant vous, la face destinée au Maître de Jeu tournée vers vous. Avant de l'utiliser, vous devez d'abord couper le rabat sur lequel ont été imprimés les pions pour *Guerriers des Etoiles*.

Le plan : il représente l'intérieur du vaisseau *Long Cours* qui est confié aux personnages des joueurs (PJ) au moment de leur adhésion à la Rébellion. Il détaille les caractéristiques de ce vaisseau pour le jeu de rôle, mais aussi pour *Guerriers des Etoiles*, le jeu de combat spatial de West End Games (également publié en français par Jeux Descartes). Enfin, ce plan décrit aussi les personnages non-joueurs et les Droïds qui font partie de l'équipage du *Long Cours*.

Le livret : il regroupe divers conseils et suggestions permettant de mener une campagne de qualité, une présentation des «Durs-à-cuire de Reekeene» (une unité de résistants rebelles qui opère loin derrière les lignes impériales) et des synopsis que vous pourrez développer afin d'en faire de véritables aventures. Pour vous montrer comment procéder, nous avons également inclus une courte aventure développée à partir de l'une de ces ébauches.

M

ener une campagne de *Star Wars*

Propulsez vos joueurs en plein cœur d'un affrontement épique qui oppose la lumière à l'oppression, la raison aux bas instincts de l'humanité: l'avidité, la cruauté et le Mal. L'Alliance Rebelle — dont le courage et la détermination sont pratiquement les seuls atouts — mène un combat de tous les instants qui voit se succéder triomphes et revers, sacrifices héroïques et actes de trahison, révélations mélodramatiques et scènes à couper le souffle. Grâce à ces éléments, la saga de *La Guerre des Etoiles* vit dans l'esprit et le cœur de gens venus de tous les horizons. Votre campagne personnelle peut être tout aussi mémorable.

Qu'est-ce qu'une campagne?

Une campagne de jeu de rôle est constituée par une série d'aventures impliquant toujours le même groupe de personnages-joueurs (PJ). A l'instar des livres et des séries télévisées, une campagne se poursuit jusqu'à ce qu'une quête ait été accomplie, que les personnages aient réussi leur mission (ou aient trouvé la mort au cours de leur tentative) ou que le public se soit désintéressé des escapades des héros. Dans une campagne de jeu de rôle, les joueurs forment aussi le public. Ne l'oubliez jamais.

Les campagnes peuvent être constituées d'épisodes — comme la série TV *Star Trek* et ses «missions d'exploration de cinq ans» — permettant ainsi aux joueurs d'explorer différentes planètes et de découvrir de nouvelles cultures pour le simple plaisir de la découverte, sans que les épisodes aient beaucoup de rapports entre eux. Elles peuvent aussi posséder une dimension plus épique, comme c'est le cas pour la trilogie de *La Guerre des Etoiles* qui raconte une quête dont l'objectif est de débarrasser la galaxie du maléfique Empire, afin de restaurer la liberté et la grandeur de la Vieille République.

Une campagne, c'est amusant

Pourquoi le prochain *James Bond* vous intéresse-t-il? Vous connaissez le personnage principal. Vous savez qu'il y aura des «Bond girls» et des gadgets. Vous avez envie de vivre la prochaine aventure de l'espion le plus «relax» du monde. De même, vous avez envie de voir le prochain épisode de *Star Trek* & *Hutch* pour savoir à quoi nos deux héros vont s'intéresser maintenant, pour découvrir de nouveaux problèmes légaux et retrouver Hughie dans son rôle d'indicateur au grand cœur. On s'adresse couramment aux vedettes de la télévision et du cinéma en les appelant du nom de leur personnage, car les spectateurs ont tendance à identifier le rôle et la personne réelle. D'ailleurs, quel homme connaissez-vous le mieux: Harrison Ford ou Yan Solo? Solo, bien sûr... Vous avez passé plusieurs années en sa compagnie au cours de la trilogie. Vous connaissez son sens de l'humour, son impatience et ses points faibles. Vous pouvez prédire ce qu'il dirait ou ferait dans certaines situations. Vous le connaissez probablement aussi bien que certains de vos amis. Peut-être même mieux. C'est cette illusion de réalité, ce sentiment de connaître les personnages, qui rendent ces séries passionnantes.

La première fois que vous interprétez un rôle — que ce soit en tant qu'acteur dans une pièce, que comédien dans un sketch ou que joueur dans une partie — vous devez «trouver vos marques». De quoi ce personnage est-il capable? Comment réagit-il? Découvrir ces limites peut être intéressant. Mais le véritable plaisir du jeu de rôle apparaît quand vous, et chacun des membres de votre groupe, vous connaissez si bien vos rôles que vous entrez véritablement dans la peau de vos personnages. Dans le cadre d'une campagne, le jeu de rôle laisse une large part à l'improvisation. Les interactions entre les personnages sont plus importantes que les jets de dés, car ces derniers ne peuvent que vous rappeler que vous pratiquez un jeu — avec ses règles et sa paperasserie — alors que le but ultime d'un jeu de rôle consiste avant tout à laisser l'aventure suivre son cours et l'histoire se tisser progressivement.

A l'instar d'un bon film dont les spectateurs continuent, après l'avoir vu, à parler des événements vécus par les personnages principaux, une bonne partie de jeu de rôle doit donner envie aux joueurs de se remémorer les péripéties qui émaillent la vie de leurs personnages. Une campagne donne à chacun l'opportunité de faire de son personnage un véritable individu, complexe et réaliste.

Et c'est aussi amusant pour le MJ

Tandis que les joueurs s'attachent à développer leurs personnages, le maître de jeu quant à lui, endosse toutes les responsabilités d'un metteur en scène de cinéma. Ces responsabilités ne se limitent pas à un seul personnage, ou même à une seule aventure. Le MJ doit en effet s'occuper de tout: des personnages non-joueurs (PNJ), de la construction des planètes, de la conception des aventures, etc.

En tant que MJ, vous devez, vous aussi, donner vie à divers personnages: adversaires, informateurs, simples passants, etc. Vous avez ainsi la possibilité de développer les personnalités de toutes sortes d'individus. C'est également vous qui faites fonctionner le monde qui sert de cadre à l'aventure.

A l'instar de George Lucas — qui a inventé une société galactique, avec sa république, son empereur, ses carpes intelligentes, son absence de papier et la Force mystique, la puissance magique qui lie tous les êtres vivants entre-eux — vous pouvez peupler des étoiles. Il vous est possible de concevoir des systèmes politiques régionaux, planétaires ou stellaires. Vous pouvez inventer des races et des cultures extra-terrestres, créer de nouveaux arts martiaux ou des philosophies inédites. Il vous faudra en effet connaître suffisamment de choses sur la région dans laquelle se déroule votre campagne, ses coutumes et sa population, pour que votre histoire se déroule sans accroc et que votre univers soit cohérent. Il n'est cependant aucunement nécessaire que vous sachiez tout.

Greedo: Tu vas quelque part, Solo?

Yan: Oui, Greedo. En fait, j'allais justement voir ton patron. Dis à Jabba que j'ai son argent.

Après cette courte scène à la Cantina, nous ne savons rien de Jabba le Hutt, si ce n'est que Yan Solo lui doit de l'argent et

qu'il éprouve suffisamment d'impatience à l'égard du contrebandier pour engager des chasseurs de prime afin de récupérer son dû. Mais, comme Yan se débarrasse rapidement de Greedo, nous n'entendons ensuite plus parler de Jabba.

Puisque Jabba n'est mentionné qu'au cours de cette rencontre dans *La Guerre des Etoiles* (*Star Wars IV*), le réalisateur n'a pas vraiment besoin d'en savoir plus. En y réfléchissant bien, vous pouvez déduire que Jabba vit sur Tatooine, car la conversation a pour cadre cette planète. Vous pouvez même présumer qu'il se trouve à Mos Eisley.

Ce n'est qu'après que Jabba soit devenu un élément important de l'intrigue — en gardant Yan Solo congelé dans son palais de Tatooine — que le metteur en scène a besoin de savoir si le Hutt vit en ville ou ailleurs, quelle apparence a son palais, combien de gardes il emploie, ou à quoi il ressemble. Jusqu'à ce qu'une scène se déroule vraiment dans le palais de Jabba, le réalisateur a juste besoin de glisser dans l'histoire quelques allusions à ce personnage, afin que le public n'oublie pas son nom.

Mettre sur pied une campagne

Qu'avez-vous vraiment besoin de savoir sur votre univers et sur votre histoire avant de débiter une campagne?

Le cadre de la campagne. Que vos joueurs déambulent de secteurs en secteurs, ou qu'ils limitent leurs activités à la minuscule lune d'une planète mineure, vous devez toujours être capable de décrire l'endroit où ils se trouvent. Comme le dit si bien Yoda, «la taille importe peu»; ce qui est important, c'est que vos joueurs aient l'impression de disposer d'un espace suffisant pour leurs aventures. Quelle que soit la direction qu'ils choisissent, ils ne doivent pas craindre de sortir du jeu... ou de tomber de la carte.

Des cartes des lieux qu'ils explorent en détail ou qu'ils fréquentent souvent peuvent en effet être utiles. Vous n'avez cependant pas à effectuer un relevé topographique du moindre kilomètre carré, à moins que ce degré de précision vous intéresse ou soit vraiment indispensable pour votre scénario. Vous aurez toujours le temps de vous attacher aux petits détails plus tard, quand vous en aurez besoin pour de nouvelles aventures.

Dans un souci de cohérence, il est utile de définir grossièrement les fondements historiques et politiques de votre société. De quel type de gouvernement s'agit-il? Est-il soumis à la

domination impériale? Y-a-t-il un dirigeant unique et tout puissant? Différentes nations s'opposent-elles? Peut-être n'y-a-t-il aucune structure gouvernementale? (Si le cadre de votre campagne est la galaxie tout entière — ou une large portion de celle-ci — la réponse à toutes ces questions sera évidemment «oui»). Ici aussi, vous n'avez pas besoin de descriptions approfondies, à moins que l'intrigue de votre aventure ne l'exige. Vous verrez que vos joueurs proposeront souvent spontanément des personnages ou d'autres éléments intéressants, tandis qu'ils arpenteront en tous sens votre univers. Une structure souple vous permettra alors d'intégrer leurs idées à votre campagne.

Des PNJ intéressants et importants. Par le terme «important», nous faisons référence à l'importance de ces personnages pour les joueurs, pas à leur statut au sein de la galaxie prise dans son ensemble. Regardez tous les figurants et rôles secondaires — qu'ils s'agisse d'amis ou d'adversaires — que l'on trouve dans les films de la saga de *La Guerre des Etoiles*. Vous aussi, vous devez créer un assortiment pittoresque d'officiers de la Rébellion, de pirates, d'espions, de percepteurs d'impôts, de tenanciers de bars, d'informateurs douteux, de Droids, de musiciens extra-terrestres qui jouent du jazz, etc. Tous ces personnages peupleront votre univers et lui feront prendre vie.

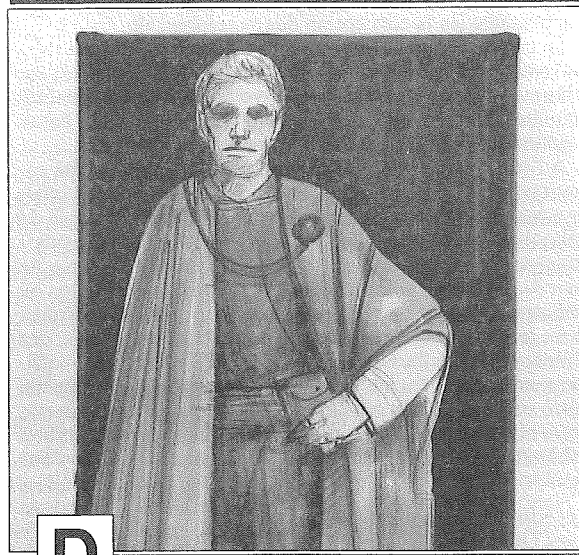
Il est probable que les personnages ne seront pas, de prime abord en tout cas, dans l'intimité des «puissants» de votre univers: dirigeants, officiers impériaux, caïds de la pègre, etc. Vous n'avez donc besoin que de décrire succinctement ceux-ci et de laisser votre intrigue se développer jusqu'à ce que les joueurs les rencontrent. Dans la trilogie, on entend souvent parler de Jabba le Hutt, mais on ne le découvre qu'à l'occasion de la confrontation finale qui se déroule dans son palais du désert.

N'oubliez pas que *Star Wars* se déroule dans un univers tout de blancs et de noirs; les gris y sont rares. Les bons sont des héros, les méchants sont des crapules et les neutres sont exceptionnels.

Un petit coin tranquille. Nous ne plaisantons pas. Sauver la galaxie peut demander pas mal d'efforts, et les personnages des joueurs ont besoin d'un endroit où ils peuvent se rendre pour se réapprovisionner, récupérer et recevoir de nouveaux ordres. Cet endroit devrait être pourvu d'un équipement médical adéquat, de bonnes réserves de vivres et — pourquoi pas? — de quelques PNJ bien informés, vers lesquels peuvent se tourner les personnages quand les choses se corsent un peu trop. Vous vous souvenez du séjour de Luke sur Dagobah? Vos personnages voudront peut-être acquérir de nouvelles compétences. Mais dans la plupart des cas, une fois une mission accomplie, ils veulent surtout se détendre et savourer leur succès. Et s'ils n'apprécient pas les cérémonies pompeuses et guindées, comme celle qui conclut *La Guerre des Etoiles*, ils peuvent peut-être s'accorder quelques moments de détente entre amis dans le village ewok que l'on voit à la fin du *Retour du Jedi*.

Dans les anciens jeux de rôle médiévaux-fantastiques, les PJ se retiraient souvent «en ville», entre deux incursions dans l'inconnu. Vous, vous disposez de bien d'autres options en ce qui concerne les bases et lieux de repos de vos personnages. Imaginez un peu ce que vous pourriez faire avec un vieux vaisseau minéralier déglingué, un astéroïde secret ou une base dissimulée sur un monde «inhabité». De ce point de vue, Hoth était une forteresse rebelle idéale, non seulement parce que son climat inhospitalier rendait difficiles d'éventuelles recherches, mais aussi parce que les enquêteurs impériaux pouvaient difficilement imaginer qu'un repaire de l'Alliance avait été installé à sa surface. Et n'oubliez pas que rien ne vous oblige à ne proposer qu'un seul havre de paix à vos PJ.

Une aventure. Bien entendu, si vous ne disposez pas dès maintenant du temps ou des éléments nécessaires à la création d'une histoire complète, vous pouvez très bien adapter l'un des scénarios que nous publions afin de vous en servir comme point de départ pour votre campagne. Vous pouvez aussi



Des PNJ intéressants, comme ce dignitaire de la Rébellion, sont souvent à l'origine de moments mémorables dans les campagnes de *Star Wars*.

employer les aventures publiées, une fois que votre campagne aura été lancée, que vous soyez en manque d'idées, pressé par le temps ou que vous aimiez les idées proposées dans l'aventure en question. Si vous menez une campagne épique, à structure souple, ce genre de scénario ne devrait vous poser aucun problème de continuité. Et si, par contre, vous avez défini une histoire rigide, une aventure du commerce peut éventuellement être employée pour développer une intrigue secondaire ou pour proposer à vos PJ un petit «à-côté» pendant leurs périodes de répit.

Se lancer. Vous avez fait le travail de base. Maintenant, convoquez vos joueurs et mettez leurs personnages à pied d'œuvre. N'oubliez pas qu'il n'est pas indispensable que vous sachiez tout ce qui se produira dans votre campagne quand vous vous assiez pour la première partie. Commencez seulement avec quelques détails intéressants et un problème à résoudre pour les PJ; vos joueurs et vous-même en apprendrez plus au fur et à mesure de l'aventure.

Les ficelles du métier

Comment faire pour que *votre* campagne soit du type de celles dont les joueurs adorent se raconter des anecdotes à l'occasion des conventions de jeux et autres fêtes? Pour cela, il faut à l'évidence que vos joueurs joignent leurs efforts aux vôtres. Au départ, cependant, tout dépend des personnages que vous interprétez.

Les personnages. *Star Wars* est, avant tout, un jeu de rôle. Si vous vous impliquez dans vos personnages, si vous jouez de façons différentes tous les PNJ que rencontrent les joueurs et si vous accentuez les différences qui existent entre votre caractère et celui des personnages rencontrés, les PJ auront tendance à vous emboîter le pas. Il existe cependant des techniques spécifiques que vous pouvez employer afin d'encourager le jeu de rôle au sein de votre équipe de joueurs. Comme nous l'avons indiqué à la fin de la Section du Maître de Jeu de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*, vous pouvez employer des voix et des attitudes différenciées pour chaque personnage. Lorsque Gretchen — une joueuse — déclare «Mon personnage lui dit d'arrêter», ce n'est pas du jeu de rôle. Mais rien ne vous empêche de lui répondre par le biais d'un personnage; levez-vous, penchez-vous de façon menaçante au dessus de la table et, d'une voix aussi grave que vous le pouvez, dites-lui: «Je n'aime pas être interrompu quand je parle, si tu vois ce que je veux dire.» Ne vous rasseyez pas immédiatement. Toisez-la un petit moment. Il y a de grandes chances qu'elle réagisse en tant que personnage — et non en tant que joueuse — à votre menace.

Toutes sortes de petits détails peuvent faciliter l'identification d'un personnage. Les mots qu'il utilise, les sautes d'humeurs auxquels il est sujet, les attitudes physiques qu'il affecte. Ne faites pas de tous vos PNJ des êtres nerveux et effacés, sinon les PJ ne seront pas capables de les distinguer entre eux. Si un certain nombre de personnages ont un trait de caractère en commun, donnez-leur des traits secondaires bien contrastés: l'un d'entre-eux peut zozoter, un autre se gratter souvent la tête, un troisième commencer une phrase sur deux par «Bon sang, je ne sais pas mais...»

Mieux vous définirez vos PNJ, plus ce sera facile de savoir comment ils réagiront. Vous les rendrez d'autant plus intéressants pour vos joueurs, que vous les connaîtrez en profondeur. Avec le temps, les joueurs finiront par connaître vos PNJ favoris; en plus d'ajouter à la cohérence de la campagne, de tels personnages pourront également jouer un rôle clé dans les aventures qui la composent.

Roark (en toussant): Eh bien, n'est-ce pas là notre vieil ami, l'Inspecteur des Impôts Mothra? (*Respirant difficilement*). Et comment allez-vous aujourd'hui, Inspecteur?

Mothra: Trêve de bavardages, Roark. Je sais que vous faites de la contrebande et je vais fouiller votre vaisseau. Mais, pourquoi toussiez-vous ainsi?

Roark (en reniflant): Oh ça, c'est (*haletant*) rien. Juste une petite infection pulmonaire merthiane que j'ai attrapé sur Lockest IV.

Mothra (en s'écartant avec nervosité): Euh, une infection pulmonaire merthiane? Ce n'est pas grave, au moins?

Roark (pris d'une quinte de toux): Oh, non. Ce n'est presque jamais mortel. (*Il renifle à la figure de Mothra.*)

Mothra (battant précipitamment en retraite en direction de son vaisseau): Euh, je pense que vous êtes en règle. Mais vous avez intérêt à marcher droit, Roark. Je vous ai à l'oeil! (*Le sas se referme en claquant et l'appareil impérial démarre en trombe.*)

Roark: Tu as vu, Hawk? Je t'avais bien dit que Mothra était hypochondriaque. Allonge la monnaie.

Intrigue et coopération. Dans une campagne, la chose qui vient ensuite, c'est l'intrigue. Vous ne lisez pas les livres que vous n'aimez pas et vous n'allez pas voir des films qui ne vous intéressent pas. De même, les joueurs ne continuent pas des parties de jeux de rôle qui ne les amusent pas. Bien que vous soyez le MJ, vos joueurs ont leur mot à dire sur l'intrigue qui sous-tend la campagne.

Après avoir maîtrisé une paire d'aventures, vous devriez assez bien savoir quels types d'aventures vos joueurs apprécient. Taillez-leur alors une campagne sur mesure. S'ils aiment l'action et les scènes de batailles, ne leur faites pas faire que des enquêtes.

Cela ne veut pas dire pour autant que vous ne pouvez pas leur proposer un scénario moins violent de temps en temps, ou qu'à force d'abuser du blaster ils ne vont pas avoir des ennuis. Beaucoup de joueurs de rôles débutants recherchent avant tout l'action, parce qu'ils n'ont pas assez confiance en eux pour s'investir à fond dans leur personnage — à moins qu'ils ne l'aient en fait pas assez «fouillé» pour le jouer correctement. Développer un personnage prend du temps, or *Star Wars* évolue généralement à toute allure. N'obligez pas vos joueurs à changer: donnez-leur juste des opportunités de se mettre dans la peau de leurs personnages.

Et puis, tant que vous y êtes, n'oubliez pas que les soldats de l'empire ne sont pas les seuls ennemis que contient la galaxie; laissez-les donc, de temps à autres, vos joueurs se retrouver confrontés à d'autres adversaires. Essayez de créatures extra-terrestres intelligentes, présidents impitoyables de compagnies du Secteur Corporatif, despotes planétaires délirants, infâmes caïds de la pègre, énormes Droids guerriers fabriqués par des cultures extra-terrestres depuis longtemps disparues... tous peuvent avoir des intérêts qui entrent en conflit avec ceux de la Rébellion.

Entretenir le bon déroulement de l'histoire

Cette section traite du «plan supérieur», des stratégies globales qu'emploie un maître de jeu dans le cadre d'une campagne. Si vous désirez des suggestions concernant les aventures ponctuelles qui composent une campagne, relisez la Section *Aventure de Star Wars: Le Jeu de Rôle*, vous y trouverez de nombreux conseils judicieux pour que vos parties se déroulent sans heurts.

L'un des éléments les plus importants — que l'on dirige des aventures ponctuelles ou de vastes campagnes — consiste toujours à maintenir un bon rythme au sein des parties. Vous devez chercher à entretenir une certaine dynamique — un temps mort équivaut à ce que les animateurs de radio appellent un «blanc».

Eliminer les blancs

Au cinéma, une scène qui se traîne a toutes les chances de finir sur le sol de la salle de montage. C'est également ce qui devrait se produire pour le jeu de rôle. Éliminez impitoyablement tous les blancs. Des pauses peuvent intervenir — que les joueurs aient besoin de faire une mise au point, que le MJ ait

besoin de réfléchir, ou, tout simplement, que l'intrigue réclame un peu de temps pour arriver à son terme. Toutes ces coupures peuvent cependant être réduites au minimum avec un peu de bonne volonté. *Star Wars* est un jeu d'action — les personnages tombent sans cesse de Charybde en Scylla, sans même avoir le temps de reprendre leur souffle. Les joueurs — qui à la différence des acteurs des films n'ont ni scripts, ni la possibilité de répéter leurs scènes — risquent de se montrer souvent indécis, de considérer toutes les possibilités et de chercher à toujours faire le meilleur choix. Ne les laissez pas s'enliser continuellement. Faites-leur rencontrer un nouveau personnage, adressez-leur un coup de semonce, jetez-les dans des situations qui exigent une attention immédiate. N'oubliez pas que vous êtes le metteur en scène, les choses doivent rouler!

D'un autre côté, les joueurs peuvent également vous proposer un plan auquel *vous* ne vous attendez absolument pas. Si vous ne parvenez pas à le rejeter purement et simplement, demandez une «pause casse-croûte» afin de réfléchir à toutes les conséquences qu'il implique, ou bien confiez aux PJ une petite tâche qu'ils doivent accomplir sur l'instant — comme se répartir entre-eux l'équipement dont ils disposent avant de se lancer dans l'espace à bord de six capsules de sauvetage. Vous aurez ainsi un peu de temps pour décider ce que vous allez pouvoir faire avec des joueurs se trouvant dans des capsules individuelles, alors que vous aviez escompté qu'ils resteraient à bord de leur cargo endommagé!

Le temps narratif est le plus grand générateur de blancs qui soit. Les PJ doivent aller de Kashyyyk jusqu'au Secteur Corporatif, ce qui représente un voyage hyperspatial de... deux semaines? Un sacré blanc! A moins qu'ils n'aient rendez-vous à l'aube, alors qu'il n'est encore que l'après-midi. Encore du blanc! Vos joueurs n'ont pas envie de décrire ce qu'ils font pendant les longues périodes de temps mort. Si vous n'avez pas envie de leur dire simplement «Eh bien, rien ne se produit», utilisez un peu les techniques employées par les cinéastes.

Fondu enchaîné. Il règne une telle quiétude dans les rues vides avant l'aube, qu'il est difficile d'imaginer la cohue affairée qui les remplira dans juste trois petites heures. Tandis que les étoiles matinales se dissolvent dans la clarté croissante...

Ou:

Fondu au noir. Enchaînement avec les rues de Kashyyyk, deux heures avant l'aube...

Ou encore:

L'après-midi laisse progressivement place à l'obscurité complète et les étoiles décrivent leur lentes paraboles au travers des cieux. Alors que l'aube pointe timidement à l'extrémité de la plaine au sud de la ville...

Il n'est pas nécessaire que dix minutes de temps réel s'écoulent pour chaque dix minutes de temps «du scénario». N'oubliez pas que — en tant que narrateur de l'histoire — vous pouvez escamoter le temps, dès que les choses commencent à traîner en longueur.

Lier vos aventures entre elles

Que votre campagne globale suive une trame unique, ou qu'elle se décompose en plusieurs épisodes distincts, votre groupe de joueurs ne change pas. Les personnages — ainsi que les personnes qui les jouent — sont doués de mémoire. Des références occasionnelles à des rencontres, à des discussions ou à des problèmes qui se sont produits au cours de parties précédentes, peuvent donner à votre campagne un agréable cachet «historique». De même, si les joueurs ont le sentiment que leurs actions peuvent affecter le cours des événements futurs, ils veilleront à réfléchir un peu plus avant d'agir.

Roark: Oh, regarde. Voilà l'Inspecteur des Impôts Mothra. Ça boume, Motty?

Mothra: Je suis désormais le «Gouverneur Associé Mothra», Roark. Je suis heureux de constater que votre maladie pulmonaire va mieux. C'est amusant, mais il n'y est fait aucune référence dans les bases de données médicales. Eh bien, j'espère que vous passerez un agréable séjour sur ma planète. (*S'adressant à un aide.*) Je veux que vous me surveillez ces vauriens 26 heures par jour. Et s'ils osent ne serait-ce que cracher sur un trottoir, épinglez-les.

Vous pouvez également donner un avant-goût des aventures à venir. Ainsi, un indice découvert par les PJ peut très bien ne



L

es étonnantes forteresses de la Rébellion sont pour les PJ des bases d'opération et des lieux sûrs où ils peuvent se rendre entre deux aventures.

rien signifier pour eux sur l'instant, et se révéler — après analyse — d'une extrême importance pour un épisode ultérieur. Même si vous n'avez pas la moindre idée de ce que sera la prochaine aventure, vous pouvez quand même y faire allusion, pourvu que vous restiez suffisamment dans le vague. Libre à vous ensuite, au vu des réactions de vos joueurs, de décider quels indices méritent qu'on les développe.

Alors que vous passez à proximité d'un groupe de techniciens, vous surprenez une conversation portant sur une certaine «Opération Moisson Bleue»; ces hommes se demandent ce qui peut exiger la mise en oeuvre de moyens humains et matériels aussi importants... Oups! Pas le temps d'en apprendre plus, vous apercevez votre contact au loin. Il vous conduit dans une pièce sur la porte de laquelle il est écrit «Astrogation et Cartographie»...

C Conseil au Maître de Jeu: les PJ ne contrôlent pas tous les événements

La galaxie est gigantesque. Quel que soit l'héroïsme de vos PJ, ils n'ont d'influence que sur une infime partie de l'univers. Il est bon que le contexte de votre campagne évolue avec le temps — les gens meurent, les gouvernements tombent, les étoiles explosent, la décoration des bars change — ainsi va la vie! C'est seulement quand vous rejouez un scénario que les choses doivent rester inchangées.

Ainsi, un maître de jeu de notre connaissance, a pour habitude de remettre en début de partie à ses joueurs, le *Héraut Mensuel d'Antarès*, qui détaille les événements survenus récemment dans la région où se déroule sa campagne. Cette «aide de jeu» lui permet également de fournir aux joueurs quelques indices pour les aventures à venir. Vous n'êtes pas obligé de vous donner autant de mal, mais si vous faites quelque chose du même genre, votre campagne ne s'en portera que mieux.

Matériel et promotions

Dans les jeux de rôle comme dans la vie, les bonnes surprises arrivent à ceux qui font des efforts. Des PJ capables de réquisitionner tout le matériel dont ils peuvent avoir besoin, ne seront jamais obligés de mettre leur ingéniosité et leur imagination à l'épreuve. Et si leurs uniformes se couvrent constamment de nouveaux galons, vous devrez leur verser des soldes de plus en plus conséquentes. Une spirale inflationniste dans ces domaines peut profondément perturber une campagne. Si vous découvrez que vous avez distribué trop d'équipement, n'hésitez pas à faire tomber certains appareils en panne, à moins qu'ils ne soient volés ou confisqués (la vie d'un héros est souvent riche en revers). Vous pouvez très bien éliminer tout le matériel superflu de votre campagne, ou concevoir une aventure dans laquelle les PJ devront suer sang et eau pour le récupérer.

Roark: OK, c'est bien moi qui l'avais. C'est le troisième communicateur que nous perdons. Les gens du coin sont tous kleptomanes ou quoi?

Marchand de bazar (cauteleux): Doux et gracieux sire, si vous voulez parler de votre étonnant bâton-qui-parle-au-loin, les mouches-lézards adorent les babioles en métal. Peut-être — ô sublime — ont-elles emmené vos biens disparus?

Roark: Emmené où? Les mouches-lézards? Je veux qu'elles me les rendent!

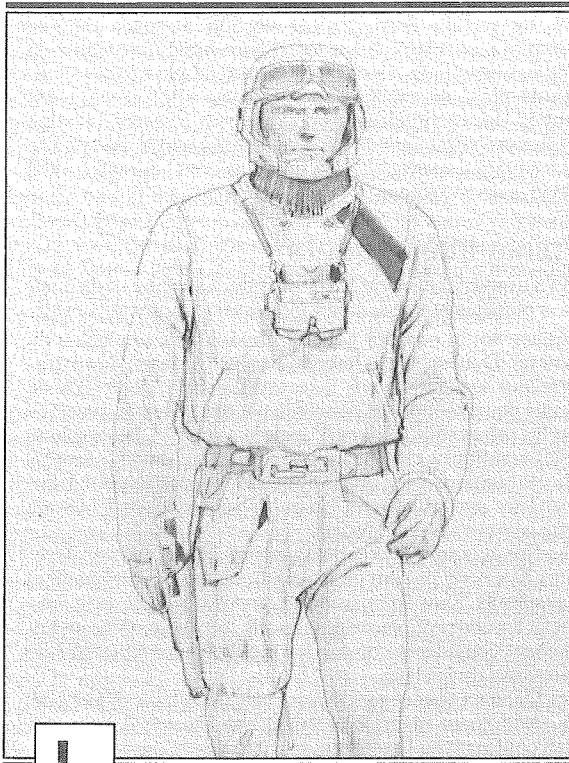
Marchand: Il n'est pas facile de chasser les mouches-lézards. Elles nichent - ô plus parfait des étrangers - dans les falaises qui surplombent Lointanie. Voyage très long. Très difficile.

Ne rechignez cependant pas à récompenser vos joueurs avec des points de compétence ou de Force. Donnez-en quand les personnages les méritent, en suivant les indications du livre de règles de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*. Veillez aussi à toujours ajuster la puissance des adversaires proportionnellement aux compétences de vos PJ.

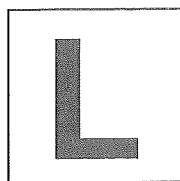
Tendre vers un sommet

La Guerre des Etoiles, L'Empire Contre-attaque et *Le Retour du Jedi* forment une campagne complète qui s'achève après une conclusion paroxystique. Cette campagne conte les aventures de Luke Skywalker et de ses amis; elle se conclut avec la rédemption de Dark Vador et la défaite de l'Empereur. S'ils l'avaient voulu, les scénaristes auraient très bien pu poursuivre cette campagne — l'Empereur aurait pu s'échapper, tandis que Dark Vador aurait persévéré dans le Mal — mais, au lieu de cela, ils ont estimé que le public méritait une fin heureuse. Nous vous conseillons de toujours conclure vos campagne avec une «grande scène finale». D'un point de vue émotionnel, ce sera plus satisfaisant qu'une quête sans fin, tout en apportant une réponse à la question de savoir quoi faire avec des personnages devenus trop puissants: il suffit alors de les retirer du jeu et d'en créer d'autres en vue d'une nouvelle campagne. Même les campagnes morcelées en épisodes distincts peuvent s'achever en beauté. Souvenez-vous de l'extra-terrestre tout puissant de *Star Trek: Le Film*. Au départ, les Etats Unis avaient lancé la sonde Voyager pour une mission à durée indéterminée destinée à collecter des informations pour la Terre du 20ème siècle. La sonde a connu bien des aventures, distinctes les unes des autres, au cours de ses pérégrinations. Elle est devenue énorme avant de revenir finalement à son point de départ. Dans une campagne à épisodes, les PJ peuvent très bien ne pas réaliser combien leurs expériences ont pu les changer, jusqu'à ce qu'une aventure épique leur en apporte la révélation.

Il n'est pas *obligatoire* que la fin d'une campagne marque également la fin de la carrière des PJ; ceux-ci peuvent éventuellement continuer à jouer dans votre campagne suivante. Quoi qu'il en soit, s'ils sont devenus trop puissants pour que vous puissiez leur proposer des défis intéressants, ou si vos joueurs en ont assez de les interpréter (ça arrive), vous devriez envisager sérieusement de les mettre sur la touche. Ils pourront continuer à combattre l'Empire sans apparaître à l'écran. Après tout, les vrais héros ne sont jamais vraiment à la retraite...



Les PJ rebelles vivent des aventures épiques qui se poursuivent tout au long d'une campagne.



La campagne du *Long Cours*

Nous avons conçu la campagne du *Long Cours* afin de vous montrer à quoi devrait ressembler une campagne typique de *Star Wars*, tout en vous fournissant par la même occasion un canevas sur lequel vous pouvez broder. Cette campagne à épisodes comporte un cadre intéressant (le secteur Fakir), des PNJ intéressants (Lens Reekeene, le capitaine Ixsthmus, etc.), un lieu de repos (la base *Maison*) et un certain nombre de synopsis destinés à vous aider à vous lancer. Nous vous conseillons de consulter les informations présentées dans ce chapitre, afin de vous faire une idée sur la méthode à suivre pour créer une campagne de votre cru. Nous sommes convaincus que cet exemple constitue également une excellente campagne d'introduction permettant de vous initier — vos joueurs et vous-même — à la galaxie de *Star Wars*.

Contexte de la campagne

Cette campagne commence peu de temps après la destruction de la première Etoile de la Mort dans *La Guerre des Etoiles* (*Star Wars IV: A New Hope*). Choquées et démoralisées par la

cinglante défaite que leur ont infligée les Rebelles, les forces impériales ont été placées sous le commandement de Dark Vador. Elles se regroupent lentement en vue de leur prochaine offensive. Toujours considérablement surclassée en nombre et en matériel, la minuscule flotte rebelle est retournée se cacher, espérant ainsi éviter un affrontement frontal tant qu'elle n'est pas assez puissante pour vaincre le puissant Empire. Bien que la flotte rebelle se soit évaporée, la flamme de l'espoir continue de brûler au travers de la galaxie, tandis que sur des milliers de planètes de courageux défenseurs de la liberté unissent leurs forces pour combattre l'Empire. Ces héros de l'ombre — qui manquent d'effectifs, de matériel et de moyens de communication — mènent une guerre souterraine brillante, implacable et incessante, sans chercher ni récompenses ni gloire. Ils forment la guérilla rebelle, la Résistance. On les appelle les «Irréguliers».

Les Irréguliers

L'espace est vaste. Incroyablement vaste. L'Empereur —

Le Secteur Fakir

Le secteur Fakir est une portion d'espace impérial d'importance relativement secondaire, situé à proximité du Noyau Galactique. Ce secteur comprend plusieurs centaines de planètes habitables; 50 d'entre elles abritent des formes de vie intelligentes, dont peut-être une dizaine seulement possèdent le niveau technologique nécessaire aux voyages spatiaux. Les humains ont colonisé 150 mondes de ce secteur.

Points intéressants

Vous trouverez ci-après les descriptions succinctes de quelques planètes et autres lieux intéressants du secteur Fakir.

Doneer'so: le quartier général impérial. Cette planète du système Doneer'so est habitée par les Doneers, des extra-terrestres apparentés aux insectes. La surface couverte de jungle de ce monde est ponctuée par des villes — ainsi que par les ruines radioactives d'anciennes cités. L'atmosphère et les conditions climatiques de cette planète sont adaptées à la vie humaine, bien que la plupart des visiteurs portent des costumes anti-radiations lorsqu'ils sont amenés à faire de long séjours sur ce monde.

Les Doneers sont d'excellents techniciens et des constructeurs émérites: ils sont rapides, méticuleux et extrêmement travailleurs. Sans être particulièrement attirés par la recherche et les conceptions originales, ils sont néanmoins unanimement considérés comme les meilleurs constructeurs de vaisseaux du secteur.

Les Doneers sont organisés en clans de la taille d'une cité. Ils témoignent invariablement d'une loyauté envers leur clan confinant au fanatisme; avant l'arrivée des Impériaux, il se produisait fréquemment de féroces (et souvent sanglants) affrontements entre cités doneers rivales.

L'Empire a installé les quartiers généraux du gouvernement du secteur dans la cité de Sotak'vik. Le statut et la puissance du clan urbain Sotak en ont été considérablement accrus... ce qui a eu pour conséquence de développer le fanatisme des Sotaks, tout en accentuant par contrecoup la jalousie qu'éprouvent tous les autres clans à leur égard. (L'Empire maintient en permanence un écran défensif anti-radiations autour de la capitale de secteur et réprime implacablement toute manifestation de jalousie de la part des autres clans urbains.) De nombreuses cités — et notamment Tokks'vik, la ville où sont installés les principaux chantiers navals — sont nettement pro-Rébellion.

Sinkar: orbitant autour d'un soleil froid, aux extrêmes confins du système Lawreys, Sinkar est une planète à forte gravité, glacée et inhospitalière, qu'il est difficile de recommander aux personnes délicates. L'oxygène de Sinkar a gelé par plaques à sa surface; la vie, telle que nous la concevons, est tout simplement impossible en ce lieu.

Mais qu'en est-il de la vie telle que nous ne la concevons pas? On prétend qu'une race bizarre de créatures invertébrées à base d'hélium vit sur Sinkar. Certaines rumeurs prétendent que ces créatures ressemblent à d'énormes amibes noires qui dérivent lentement le long des plaines, se nourrissant de l'énergie solaire et des impuretés contenues dans la neige qui recouvre la planète d'un manteau uniforme. On dit également que ces créatures sont de puissants télépathes, immensément sages et très âgés, et qu'en se rendant sur Sinkar il est possible d'obtenir une réponse à toutes les questions de l'univers... pourvu qu'on attende suffisamment longtemps. Bien qu'ils soient d'une infinie sagesse, on dit aussi que les Sinkars sont des penseurs pondérés, dont les raisonnements sont d'une inimaginable lenteur.

anxieux d'exterminer les héritiers de la Vieille République et d'anéantir toute résistance organisée opposée à son règne — passe la galaxie au peigne fin afin de découvrir la cachette de la flotte rebelle.

S'il parvient à débusquer rapidement les Rebelles et à les contraindre au combat, sa victoire est certaine et son pouvoir ne connaîtra plus alors d'opposition. Chaque jour compte, car plus il faudra de temps pour trouver les Rebelles, plus forts seront ceux-ci.

Afin de fouiller les vastes étendues spatiales, l'Empereur a dû priver l'intérieur de l'Empire de la plupart des troupes et des vaisseaux qui y étaient affectés. Persuadé que cette région est sûre, il n'a laissé qu'une force squelettique pour en assurer la protection.

En réplique à ce choix tactique, la Rébellion a implanté derrière les lignes ennemies de petits groupes d'Irréguliers qui ont pour mission d'harcéler les zones mal défendues, afin de pousser l'Empire à rappeler des troupes et des vaisseaux impliqués dans les opérations de recherches.

Ces Irréguliers — dissimulés dans des bases secrètes édifiées dans les vastes confins stellaires et déguisés en marchands, en criminels, voyageurs ou en soldats impériaux — frappent toujours vite et fort. Ils attaquent aussi bien des usines que des centres gouvernementaux, des garnisons ou des stations spatiales. Ils pillent les entrepôts impériaux, sabotent les communications de l'Empire, tuent ou terrorisent les dignitaires et incitent les êtres de tous les horizons à se révolter. Ils s'approchent toujours discrètement de leurs objectifs, puis, une fois leur mission accomplie, battent rapidement en retraite avant que les vaisseaux de guerre impériaux ne puissent répliquer.

Les principes économiques qui président à la répression d'une insurrection sont simples: il faut déployer 10 vaisseaux impériaux pour neutraliser un appareil de la guérilla.

Mais d'autres rumeurs laissent entendre que les Sinkars sont en fait des animaux dépourvus d'intelligence et dotés d'une grande force, pouvant littéralement «sucrer» l'énergie d'un propulseur de vaisseau spatial... ou d'un corps humain. Et puis, il y a aussi ceux qui prétendent que Sinkar est un lieu de nidification pour les limaces spatiales...

Quoi qu'il en soit, les Impériaux — pour une raison encore inconnue — ont installé un avant-poste de garnison sur cette planète.

La ceinture d'astéroïdes de Sarnikken: la dangereuse ceinture de Sarnikken abrite quelques unes des mines de métaux lourds les plus riches du secteur. Malgré tous ses efforts, l'Empire n'est jamais parvenu à arracher le contrôle de ces mines des mains des mineurs belliqueux et individualistes qui les exploitent... les bureaucrates impériaux et les percepteurs d'impôts envoyés dans la ceinture ont eu une fâcheuse tendance à disparaître, et la densité des astéroïdes en cet endroit est telle que l'emploi de grands vaisseaux militaires présente de grands dangers. L'Empire tente bien de maintenir un blocus autour du champ, mais les vaisseaux affectés à cette tâche ne sont pas assez nombreux et il est facile de passer au travers de leurs rangs.

La Rébellion achète ici la plupart des matières premières pour ses vaisseaux. Les Ailes-X des Durs-à-Cuire escortent fréquemment des transports rebelles surchargés quand ils entrent ou quand ils sortent du champ d'astéroïdes.

Mais attention: les limaces spatiales et les Mynocks pullulent dans la ceinture et aiment à se repaître des vaisseaux imprudents occupés à récolter les débris spatiaux à forte teneur en métaux.

L'Empereur ne peut cependant pas se permettre d'ignorer les Irréguliers: ce serait un signe de faiblesse que s'empresse- raient d'exploiter les innombrables ennemis qu'il compte au sein même de l'Empire. De plus, les Irréguliers causent des dégâts trop importants. C'est donc à contre-cœur que Palpatine a rappelé certains de ses vaisseaux pour régler le problème qu'ils lui posent. La flotte rebelle a ainsi gagné un temps précieux.

Les Durs-à-Cuire de Reekeene

Un groupe d'Irréguliers est connu sous le nom de «Durs-à-Cuire de Reekeene». Fondés par Lens Reekeene — une mercenaire humaine —, son mari Mikka — un mécanicien talentueux — et Santhou Lazith'chika — un extra-terrestre, disciple de la Force — les Durs-à-Cuire ont pendant des mois harcelé le secteur Fakir, situé dans le bras Bakchou de l'Empire. Basés à bord d'un vieux vaisseau citerne dégingué, caché aux fins fonds de l'espace, les Durs-à-Cuire comptent dans leurs rangs près de 60 pilotes de vaisseaux, combattants, médecins, ingénieurs et autres, plus un nombre inconnu d'espions et de sympathisants. En plus de leur vaisseau, ils possèdent également 10 appareils de plus petites tailles: plusieurs chasseurs Ailes-X déclassés, un transport léger, deux minéraliers et un yacht de plaisance modifié, le *Long Cours*. Vous trouverez les dossiers de Lens et de ses principaux compagnons dans l'encart détachable, encarté au centre de ce livret. Les informations concernant le *Long Cours* et son équipage se trouvent sur le plan en couleur. Consultez ces documents dès maintenant. Notez également la présence, sur un rabat de l'écran du MJ, de pions représentant le *Long Cours*, le vaisseau pirate, la navette impériale de l'aventure «Les épreuves du Roi-Dieu», un vaisseau poursuivant impé- rial du «Synopsis quatre» et un vieux chasseur TIE du «Synopsis cinq». Ces pions sont destinés à être employés pour les scénarios de combat utilisant les règles de *Guerriers des Etoiles*. La philosophie guerrière de Lens Reekeene est simple, mais efficace: rester toujours en mouvement, frapper là où on ne s'y attend pas, maintenir la pression et ne jamais révéler à quelqu'un plus qu'il n'a besoin de savoir.

Elle se tient scrupuleusement à cette théorie. Son vaisseau-base, appelé *Maison*, ne reste jamais au même endroit suffisamment longtemps pour pouvoir être repéré; ses appareils ont tous reçu l'ordre de tourner casaque et de fuir au moindre signe réel de résistance; elle s'est spécialisée dans l'attaque des bureaux gouvernementaux impériaux et personne — hormis elle et son mari — ne sait jamais où se trouve le vaisseau-base à un moment donné, ni où les autres vaisseaux ont reçu l'ordre d'attaquer. Pris en défaut et battu à chaque fois, le Gouverneur Général Impérial du secteur a immédiatement demandé des renforts. Il a ordonné qu'une flotte toute entière soit affectée à l'élimination des Durs-à-Cuire.

La base Maison

Le vaisseau-base des Durs-à-Cuire est un énorme transport d'eau tsukkien assez âgé. Sa soute principale a été transformée en piste d'atterrissage pour les appareils de soutien et les nombreuses autres soutes ont été aménagées en dortoirs, centres de communication et entrepôts. Ce vaisseau dégingué et vieillot est dépourvu de blindage et d'armement. Si les forces impériales le découvrent, un seul chasseur TIE peut facilement parvenir à le détruire. C'est pourquoi *Maison* se déplace en permanence, sans suivre de plan de vol cohérent et sans jamais visiter deux fois le même endroit.

Les personnes qui quittent *Maison* ne savent jamais quelle sera la prochaine destination du vaisseau. On leur fournit juste la fréquence et les coordonnées d'un satellite de communication auquel ils devront adresser une demande de récupération, une fois leur mission accomplie. Le satellite en question transmet ensuite le message à un autre satellite, qui le communique à un autre émetteur, et ainsi de suite. L'appel est parfois relayé six fois de cette façon avant d'atteindre *Maison*.

De nouveaux ordres ou des coordonnées de récupération sont alors renvoyés suivant le même canal tortueux. Bien que cette procédure implique des délais de transmission de l'ordre de deux jours, la sécurité de *Maison* est ainsi assurée. Les communications directes entre vaisseaux ne sont pas seulement interdites, elles sont impossibles.

Description

La base *Maison* est le sanctuaire où se rendront les personnages des joueurs entre deux missions pour s'y reposer, s'y réapprovisionner et recevoir de nouveaux ordres. Quelles que soient les circonstances, aucune scène d'action, de quelque ordre que ce soit, ne devrait intervenir ici; c'est pourquoi nous ne vous proposons pas de plan détaillé de l'intérieur de ce vaisseau. Les joueurs ont juste besoin de savoir que *Maison* est un grand transporteur rouillé, qui ne tient manifestement en un seul morceau qu'à l'aide d'un peu de salive et de bouts de ficelle. Son intérieur est exigü et inconfortable, les couloirs sont mal éclairés et sont sujets à des fluctuations gravitationnelles intermittentes. Le matériel, quant à lui, est vieux, mais bien entretenu. Ici, la discipline règne et le moral est extrêmement élevé.

Personnel

Au fur et à mesure que la campagne se développera, vous pourrez présenter des habitants de *Maison* aux PJ: le capitaine Hark'r — l'employé du magasin —, Emdé-cinq — le Droid médical —, Lens, Mikka, Santhou, ainsi que d'autres combattants et pilotes. Les PJ devraient progressivement apprendre à aimer les Durs-à-Cuire et se sentir devenir comme les membres d'une grande famille.

De nouveaux PJ peuvent entrer en jeu à la base. Il peut s'agir de nouvelles recrues ou de Durs-à-Cuire revenus récemment d'une opération effectuée loin de la base. (De nouveaux PJ peuvent aussi très bien commencer leur carrière sur une planète ou être sauvés d'un vaisseau prison, pourvu que les circonstances de leur apparition n'entrent pas en conflit avec leur passé et l'intrigue.)

Maintenance

Le personnel de maintenance de *Maison* est très compétent pour tout ce qui concerne la réparation et la modification des vaisseaux. Si un appareil parvient à se traîner jusqu'à la base, il y a de grandes chances pour qu'il puisse être réparé. Quoi qu'il en soit, comme *Maison* est souvent à cours de matériel et de pièces de rechange, les réparations relèvent souvent du bricolage. (Une aventure peut très bien avoir pour sujet la recherche et le vol d'un booster hyperspatial de rechange pour un Aile-X en panne.)

Approvisionnement

Grâce aux «ponctions» effectuées occasionnellement sur des vaisseaux conteneurs impériaux, *Maison* est bien approvisionnée en nourriture, vêtements, eau, carburant et fournitures médicales. L'armement est relativement plus limité. Il y a bien assez de grenades, de blasters, de fusils-blasters et de packs énergétiques pour expédier les affaires courantes, mais les Durs-à-Cuire de Reekeene manquent un peu d'armes plus puissantes et de munitions plus dévastatrices. A moins que les PJ puissent démontrer qu'ils ont réellement besoin d'une importante puissance de feu, vous ne devriez leur remettre que des blasters et des grenades pour la plupart de leurs missions. (Bien sûr, rien ne leur interdit d'essayer de voler des armes dans un dépôt impérial...)

D'autres articles sont également aisément disponibles:

combinaisons spatiales, macro-jumelles, sacs à dos, lanières de flexacier, masques respiratoires, communicateurs, tiges lumineuses, etc.

La base dispose occasionnellement d'un équipement d'espionnage perfectionné: mouchards, Droids de sécurité, satellites espions, matériel de contrefaçon, et caetera. Cet équipement est strictement contingenté et n'est utilisé qu'en cas de nécessité absolue.

Escouades

Le personnel de combat et de transport des Durs-à-Cuire est divisé en unités d'assaut appelées «escouades». Une escouade complète comprend de quatre à dix soldats, un officier ou un Droid médical, un pilote et un co-pilote. Chaque escouade dispose d'un véhicule qui lui est propre et certaines partagent parfois un même vaisseau et ses pilotes.

Les escouades sont désignées par une couleur, par exemple: «Escouade rouge», «Escouade bleue», etc. Les membres des escouades portent tous sur le bras de petits écussons de la couleur correspondant à leur unité. Lens Reekeene, son époux et le personnel de soutien arborent des écussons blancs; Santhou, l'étudiant extra-terrestre, exècre les insignes militaires et ne porte pour cette raison aucun écusson. Les PJ, ainsi que leur pilote et leur co-pilote, appartiennent à l'Escouade verte et ont donc des écussons verts.

Ordres de Mission

Lorsqu'une escouade se voit confier une mission, elle est d'abord convoquée dans la salle de briefing. Ses membres disposent généralement de quelques heures pour se préparer: se laver, dire au revoir à leurs compagnons, rédiger quelques holo-lettres, nettoyer leurs armes, etc. Dans la salle de briefing, Lens ou Santhou leur donnent ensuite leurs instructions et peuvent répondre à leurs questions. Les PJ peuvent à cette occasion demander de l'équipement supplémentaire et, si leur requête est exaucée, le matériel est alors chargé à bord de leur appareil. Une fois le briefing terminé, il est interdit aux combattants de parler à quiconque, si ce n'est à Lens, Mikka ou Santhou.

Nous vous conseillons de laisser aux Durs-à-Cuire le droit de refuser une mission, mais une telle attitude aura généralement pour conséquence de les contraindre à démissionner de leur groupe (et de les faire sortir de la campagne).

Une fois que les personnages ont reçu leurs instructions, ils doivent immédiatement se rendre à leur vaisseau et quitter la base sur l'heure.

Missions

Les missions confiées aux Durs-à-Cuire ont pour objectif d'intercepter (et de dérober) du matériel impérial, de collecter des renseignements, de recruter de nouveaux éléments, et de détruire ou de démoraliser des unités impériales, avec pour but ultime de soustraire des vaisseaux et des troupes au front. (Nous avons conçu cinq synopsis de ce type à votre intention, voir chapitre suivant.) Les escouades sont encouragées à éviter les combats «gratuits» avec les troupes et les vaisseaux de l'Empire: rester en vie afin de poursuivre la lutte est bien plus important. Comme les Durs-à-Cuire disposent de peu de vaisseaux et qu'ils ont peu de chance d'en obtenir d'autres, il est de première importance de veiller au bon état de fonctionnement de son appareil (si possible en évitant de le faire ressembler à un vaisseau rebelle).

La plupart des missions des Irréguliers s'effectuent incognito. Les vaisseaux des Durs-à-Cuire possèdent d'ailleurs toutes sortes d'identités d'emprunt... tout comme les pilotes et les combattants eux-mêmes.

Synopsis d'aventures de campagne

Dans cette section vous trouverez plusieurs synopsis d'aventures, ou idées d'histoires, pour la campagne du *Long Cours*. Les idées d'histoires en question ne sont pas des aventures complètes: chacune ne propose qu'une intrigue générale pouvant donner lieu à un scénario, des propositions d'objectifs, des lieux, des obstacles, des conseils de mise en scène et des personnalités intéressantes. Pour développer ces idées en aventures à part entière, il vous faudra imaginer le contexte de chaque scène (bâtiments, conditions météorologiques, équipement, etc.), dessiner quelques plans et déterminer les attributs et compétences des personnages non-joueurs. Vous pourrez aussi éventuellement décider d'ajouter des péripéties secondaires à votre aventure. Voir la section suivante et les règles de la page 88 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle* pour avoir des indications et des exemples sur la manière de rédiger des scripts.

La campagne du *Long Cours*, telle que nous vous la présentons, est décomposée en épisodes: l'ordre dans lequel vous jouerez les aventures proposées plus loin n'a pas d'importance, aucune combinaison envisageable ne vous fera parvenir à un «paroxysme». Si vous préférez une campagne plus «progressive», observez les réactions de vos joueurs à la fin de la première aventure. Quels sont les éléments de l'intrigue qui les ont plus particulièrement passionnés? Ne pourriez-vous pas développer ces éléments dans de prochaines aventures? Pouvez-vous envisager un événement particulier qui, au cours de la dernière aventure, pourrait intégrer les exploits des Durs-à-Cuire de Reekeene dans une trame globale?

Voici un exemple. Dans l'aventure «Les épreuves du Roi-Dieu» (synopsis d'aventure un), il y a une espionne impériale nommée Marska. Que se passerait-il si elle parvenait à quitter en vie Maîtrefoyer, la planète présentée dans le scénario? Les PJ pourraient alors, au cours d'une aventure ultérieure, entendre parler d'elle ou la rencontrer à nouveau... sauf qu'à ce moment-là, elle appartiendrait à la police secrète impériale. Peut-être aura-t-elle le dessus, au cours de cette deuxième rencontre avec les PJ. A la fin de la campagne, Marska peut très bien parvenir au poste de Gouverneur Général du secteur Fakir... et jurer d'anéantir les Durs-à-Cuire de Reekeene. Le «clou» de la campagne pourrait être un affrontement impitoyable opposant les PJ et leur vieille ennemie Marska.

A moins que — si vos joueurs aiment beaucoup le peuple des hommes-lézards — la campagne ne revienne à son point de départ, Maîtrefoyer, où pourrait se dérouler une bataille décisive pour le destin de cette planète opposant les PJ et l'Empire. Ou bien encore, les pirates pesky du premier épisode de «Les épreuves du Roi-Dieu» pourraient refaire périodiquement apparition et souiller par leurs rapines l'image de marque de l'Alliance Rebelle, ce qui pourrait éventuellement déterminer les PJ à les suivre à la trace jusqu'à leur repaire secret ou se déroulerait alors une bataille paroxystique de *Guerriers des Etoiles*. Les possibilités sont infinies...



Les troupes de choc impériales interviennent souvent au cours d'une campagne.

Afin de vous montrer comment enrichir les synopsis d'aventures de cette campagne, la première idée d'histoire, «Les épreuves du Roi-Dieu», a été développée en un court scénario prêt à jouer que vous trouverez dans la dernière section du présent livret. Si vous lisez le synopsis présenté ci-dessous, alors lisez également l'aventure développée de la dernière section, vous pourrez ainsi voir ce que nous avons fait pour en tirer le meilleur parti. Cet exemple illustre parfaitement le genre d'ambiance et de détails que nous estimons indispensables pour vivre des parties de *Star Wars: Le Jeu de Rôle* satisfaisantes à tous points de vue.

Vous noterez qu'au début de chaque aventure il est indiqué une durée en *hyperspace*. Les distances sont gigantesques dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*, et voyager prend du temps. Mais n'oubliez pas la règle concernant les blancs: ne vous embarrassez pas à décrire des périodes au cours desquelles il ne se passe rien! Dans *La Guerre des Etoiles (Star Wars IV)*, il s'écoule ainsi sept jours dans l'hyperspace tandis que les héros se rendent de Tatooine à Alderande... et nous ne voyons en tout et pour tout que dix minutes de ce temps sur l'écran: Luke s'entraînant au sabre-laser avec une cible télécommandée, Yan lançant un trait d'humour et Erdeux faisant une partie d'holojeu avec Chewbacca. Ces activités permettent de deviner à quoi est consacrée la totalité du voyage et met en lumière des facettes de la personnalité de chacun... sans ennuyer personne.

Du fait même que ces idées d'histoires ne sont que des synopsis, la plupart des détails ne sont pas précisés ou sont laissés dans le vague. Souvent, ce qui paraît au départ être une intrigue idéale, se révèle ensuite comme possédant quelques défauts ennuyeux pour la logique ou pour l'exécution de certaines phases obligatoires. Peut-être trouverez-vous une solution meilleure que celle que nous vous proposons. Comme toujours, vous avez toute latitude pour altérer, développer ou modifier ces idées d'histoires afin de les adapter à vos besoins.

Synopsis d'aventure un : Les épreuves du Roi-Dieu

Présentation

Maîtrefoyer est une petite planète d'importance secondaire, située à l'écart des routes commerciales du secteur. Elle possède de faibles ressources minières et une population indigène belliqueuse dotée d'une technologie rudimentaire et de structures sociales primitives. De ce fait, Maîtrefoyer n'a pas jusqu'à présent véritablement attiré l'attention de l'Empire. L'Alliance, qui manque tragiquement de vivres, souhaite réaliser un accord commercial avec le peuple de Maîtrefoyer. En échange de denrées alimentaires, les Rebelles sont prêts à fournir des enseignants, des médecins et des ingénieurs au Peuple Sacré (la forme de vie intelligente dominante de la planète). Les PJ sont envoyés sur Maîtrefoyer pour ouvrir les négociations avec le dirigeant de ce monde: le Roi-Dieu.

M maîtrefoyer

Maîtrefoyer est une planète relativement jeune du type Terre. Les conditions climatiques et géographiques relativement agréables qui règnent à sa surface, sont comparables à ce que l'on connaît dans le nord de la France. La flore est variée et vigoureuse, ainsi que la faune au sein de laquelle prédominent les reptiles. D'énormes espèces de tyrannosaures à fourrure et à sang chaud — les «mangeurs» — sont aussi abondants que dangereux.

Les enregistrements de l'ordinateur des PJ indiquent que la forme de vie intelligente de Maîtrefoyer est une race de créatures ressemblant à des lézards qui se désignent eux-mêmes comme étant le «Peuple Sacré». De forme grossièrement humanoïde, mais dotés d'une longue queue pointue, les membres du peuple sacré vivent au sein d'une société féodale, où les «Divins» — les nobles — règnent sur les «Malpropres» — les serfs. Au dessus des Divins, il y a le Roi-Dieu, le maître de la planète que doivent rencontrer les PJ.

Les enregistrements vieux d'un siècle indiquent également où se trouve le palais du Roi-Dieu et comprennent un programme de traduction linguistique.

Ces enregistrements précisent aussi que le Peuple Sacré est extrêmement belliqueux. Les Divins, qui résident dans d'énormes châteaux fortifiés, sont perpétuellement impliqués dans de féroces conflits territoriaux, tandis que le Roi-Dieu passe le plus clair de son temps à réprimer des tentatives de révolution. Les rapports conseillent la plus grande prudence dans toutes les relations avec ces êtres au tempérament agressif.

Les PJ vont découvrir qu'il faut parfois prendre avec quelques réserves les informations contenues dans les enregistrements centenaires...

En fait, le Peuple sacré n'a plus connu de véritable guerre depuis près d'un siècle. Les Divins ont bien l'habitude de rassembler leurs gens et de partir en «guerre» chaque printemps, mais il s'agit là d'une tradition relativement peu sanglante, qui donne l'occasion aux membres du Peuple Sacré de porter de beaux vêtements, de rencontrer des compagnes potentielles et de visiter des pays lointains.

Les titres pompeux sont des survivances d'âges révolus. Bien que des appellations telles que «Roi-Dieu» puissent induire en erreur les joueurs, le Maître de Jeu devrait comprendre que ces êtres forment en fait un peuple intelligent et compétent, qui aime parfois se raccrocher à d'anciennes traditions.

Episode un : Les pirates du néant

Hyperespace: 1 semaine.

Des pirates de l'espace, déguisés en corsaires rebelles, attaquent les PJ avant qu'ils n'effectuent leur saut en hyperespace.

Objectifs de l'épisode: se rendre de la base *Maison* à Maîtrefoyer en un seul morceau; décourager les pirates de se faire passer pour des Rebelles ce qui peut nuire à l'image de l'Alliance.

Obstacles: les pirates.

Episode deux :

Des Rebelles à la cour du Roi-Dieu

Après s'être débarrassé des pirates, le *Long Cours* arrive à Maîtrefoyer et se place en orbite autour de la planète.

Objectifs de l'épisode: entrer en contact avec le Roi-Dieu et entamer avec lui des négociations ayant pour but de fournir une aide technologique au Peuple Sacré, en échange de vivres précieuses pour l'Alliance.

Vol de reconnaissance au dessus de Maîtrefoyer

Les PJ peuvent en apprendre plus sur le Peuple sacré en examinant la planète. Ils peuvent ainsi:

- Kidnapper/garder sous surveillance/parler à un indigène.
- Déambuler dans les bois.
- Employer les senseurs à longue portée du *Long Cours* ou bien rôder discrètement autour du château d'un Divin.
- Explorer le château du Roi-Dieu.

Rencontre avec le Roi-Dieu

Il y a de cela de nombreuses années, un vaisseau spatial a atterri dans une clairière située non loin du château. Un homme en est sorti, en prétendant représenter la Rébellion. Ce «Rebelle» était en fait un escroc stellaire: le capitaine des pirates rencontrés dans le premier épisode. Après avoir promis au Roi-Dieu de lui vendre un élixir de vie éternelle, l'escroc a dérobé le trésor royal, avant de s'enfuir à bord de son vaisseau.

Lorsque les PJ arrivent, le Roi-Dieu paraît les recevoir de façon cordiale et amicale — il respecte la puissance de leurs armes — mais au cours des négociations divers événements étranges peuvent amener les PJ à penser qu'il se passe quelque chose d'anormal.

Le Roi-Dieu les met en fait à l'épreuve. Avant de décider ce qu'il convient de faire de ces étrangers, il veut d'abord se faire une opinion approfondie sur leur compte: leur honnêteté, leur courage, et la puissance de leurs armes et de leur technologie. Si les PJ se montrent d'un héroïsme et d'une probité indéniables, peut-être leur accordera-t-il sa confiance. Mais, s'ils le déçoivent, il les fera... jeter dans les cachots de son donjon.

L'arrivée de l'Empire

Quelques jours plus tard (suffisamment longtemps pour que les PJ aient eu le temps de mettre en oeuvre les divers projets qu'ils peuvent avoir conçus) — après qu'ils aient été arrêtés ou que le Roi-Dieu les ait tolérés — Siene appelle les PJ depuis le *Long Cours* pour leur dire qu'une navette impériale vient de pénétrer dans l'atmosphère de la planète. Il ignore si leur propre appareil a été détecté, mais le capitaine préfère aller faire un petit tour. Il essaiera de revenir dans quelques jours.

La navette impériale atterrit dans une zone de terrain dégagée à proximité du château. L'écouille du vaisseau s'ouvre en crachant une épaisse fumée noire. Une trentaine de soldats impériaux surgissent et forment aussitôt un cercle autour de l'appareil. Le Roi-Dieu envoie un émissaire (avec une garde



U

n bon rebelle est toujours prêt à l'action.

d'honneur de 25 hommes-lézards en armure, par exemple) jusqu'au véhicule pour voir ce que désirent ses occupants. En voyant le groupe approcher, les soldats impériaux carbonisent l'émissaire, la garde d'honneur et quelques civils.

A l'intérieur de la navette impériale *Résurgence* se trouvent Lord Dixon, le nouveau Gouverneur Général du secteur, sa suite — dont Marska une espionne impériale —, une garde d'honneur des troupes de choc impériales et l'équipage de la navette. Cette dernière a été endommagée au cours d'un passage précipité en hyperspace, rendu nécessaire par une attaque de Rebelles. L'équipage espère pouvoir réparer les avaries d'une façon ou d'une autre. Peut-être les nouveaux arrivants n'ont-ils aucun enregistrement concernant Maître-foyer et espéraient-ils trouver ici un avant-poste humain, un négociant, ou de l'équipement quelconque sur lequel il aurait été possible de récupérer quelques pièces pour effectuer les réparations?

S'il ne s'était pas encore forgé une opinion, le Roi-Dieu décide dès cet instant de rejoindre les rangs de la Rébellion. Sa première action consistera à détruire les ennemis qui se trouvent à bord du vaisseau impérial. Il demande aux PJ s'ils souhaitent participer à cette opération.

Episode trois: Une petite guerre bien meurtrière

Le Roi-Dieu projette d'anéantir les envahisseurs impériaux qui ont ramené la véritable violence sur Maîtrefoyer.

Objectifs de l'épisode: vaincre les troupes de choc et capturer le Gouverneur Général et son équipe.

L'attaque de la *Résurgence*

La plan du Roi-Dieu: le Roi-Dieu veut rassembler ses chevaliers, faire route en direction du vaisseau impérial et anéantir les envahisseurs au cours d'un combat soumis aux règles de l'honneur. C'est un mauvais plan.

Si les PJ émettent quelques objections, le Roi-Dieu confessa son ignorance des techniques de combat modernes et leur demandera conseil.

Mener le Peuple Sacré au combat: tout assaut frontal — même s'il est appuyé par les armes modernes des PJ — sera voué à l'échec ou, tout du moins, impliquera de considérables pertes. Un tel plan ne «dira rien qui vaille» à quiconque connaît les enseignements de la Force. Pour réussir, il faudra faire preuve d'intelligence. Les PJ disposent des ressources de toute une planète, mais ils peuvent éprouver quelques difficultés pour savoir comment en tirer le meilleur parti.

Voici quelques possibilités:

Matériel de siège: le musée national installé dans l'enceinte du château contient plusieurs vieilles balistes et une grande catapulte. Les flèches des balistes peuvent-elles traverser les armures des soldats impériaux? La catapulte, quant à elle, pourrait servir à lancer des rochers sur le blaster du vaisseau ennemi, ou de l'huile enflammée sur les troupes de choc. Les chances de toucher une cible avec de pareilles armes sont néanmoins assez minces...

Faire une grosse diversion: le Peuple Sacré a découvert un fumet qui attire irrésistiblement les énormes Mangeurs affamés et les rend fous-furieux. Ce plan peut malheureusement se retourner aussi contre les troupes du Roi-Dieu.

Cocktails Molotov: des joueurs qui ont vu des films de guerre peuvent éventuellement suggérer que des fioles d'huile auxquelles sont attachés des lambeaux de tissus enflammés constituent d'excellents projectiles.

Autres ressources: bolas, traîneaux, puits, trappes... les PJ peuvent disposer de tout ce qu'une société médiévale peut fabriquer en moins de deux jours.

A bord de la *Résurgence*

La meilleure méthode à employer pour capturer la *Résurgence* consiste à agir depuis son intérieur. Si PJ parviennent à échafauder une histoire plausible, ils peuvent éventuellement monter à bord du vaisseau. A partir de là, ils ont alors la possibilité de saboter son blaster lourd, de faire prisonnier le Gouverneur Général, et d'accomplir toutes sortes d'autres petites choses amusantes.

La fin

Peu de temps après la conclusion de la bataille finale, le *Long Cours* revient à Maîtrefoyer, accompagné par plusieurs Ailes-X et un croiseur léger rebelle. Si les PJ ne sont pas parvenus à s'emparer de la navette, ces nouveaux appareils peuvent facilement le faire. Quoi qu'il arrive, les PJ peuvent remonter à bord de leur appareil et quitter la planète, en emmenant avec eux la gratitude et l'amitié du Peuple sacré et du Roi-Dieu, après avoir reçu le titre honorifique de «Demi-Dieux Adjoints».

Synopsis d'aventure deux : Dans la chaleur de la Liberté

Présentation

Alabash est un monde jeune des confins du secteur Fakir, dont la plus grande partie de la surface est couverte de chaînes volcaniques. Ces conditions difficiles ont contribué à rendre trop onéreuse l'exploitation de ses ressources minières. Jusqu'à maintenant. Des espions rebelles infiltrés dans le Bureau Impérial des Approvisionnements en Matières Premières ont appris que l'Empire extrayait chaque mois 600 tonnes d'alantium enrichi (un composant important utilisé pour la fabrication des coques des vaisseaux) du sous-sol de la planète. Les PJ sont envoyés à Alabash pour espionner et perturber autant que possible l'exploitation de la planète.

Équipement : les PJ reçoivent des blasters, des packs énergétiques, des communicateurs, des vêtements protecteurs, des masques respiratoires et 25 détonateurs thermaux. On leur donne également de faux laissez-passer, des codes secrets et des badges d'identification similaires à ceux employés par les inspecteurs du BIAMA. Le plein du *Long Cours* est fait, son garde-manger est bien garni et ses insignes sont modifiés afin de correspondre à la couverture des PJ.

Episode un: Une aiguille dans un océan de lave Hyperspace: 2 jours.

Seul un petit satellite de communication orbite autour de la planète. Un jet réussi en Technique permet de déterminer que ce type de satellite est généralement employé pour relayer des messages entre la surface d'une planète et un émetteur-récepteur situé hors-système.

L'activité volcanique rend impossible de localiser la mine depuis l'orbite, en utilisant une sonde terrestre.

Objectif de l'épisode : localiser la mine.

Obstacles : les conditions planétaires hasardeuses, toutes les créatures d'Alabash et la mine elle-même.

Exploration

Pour avoir une quelconque chance de localiser le complexe minier, le vaisseau doit voler à une altitude relativement faible et s'en remettre entièrement au repérage visuel.

Après avoir survolé des centaines de volcans, des torrents de lave, des piles de scories fumantes (et avoir rencontré quelques créatures?), le vaisseau des PJ arrive au dessus d'une tranchée de 100 mètres de large et de 10 mètres de profondeur creusée à même les puits volcaniques, les cendres et les scories qui continue tout droit aussi loin que l'œil puisse voir.

Cette tranchée conduit jusqu'à une plate-forme de 500 mètres de coté, dotée d'énormes blasters et d'un petit écran défensif. Les PJ peuvent reconnaître là une sorte de gigantesque complexe minier et de raffinage à ciel ouvert. Cette plate-forme flotte à 20 mètres d'altitude et aspire littéralement des lambeaux de sol de 100 mètres de large, dont elle extrait les éléments de valeur, avant de recracher derrière elle une fine pluie de poussière pulvérisée.

Si les PJ essaient d'établir le contact avec ce complexe, une voix polie leur demande alors de s'identifier; après quelques instants, permission leur est donnée d'atterrir.

Episode deux : Abandonner tout espoir...

La piste d'atterrissage est de dimensions réduites: l'appareil des PJ est pratiquement le plus grand qui puisse se poser ici. La voix qu'ils ont déjà entendue résonne dans des hauts-parleurs invisibles et leur demande de se rendre en zone de réception. Elle annonce ensuite que les laissez-passer et les codes des PJ sont périmés et qu'ils seront donc détenus pendant 48 heures, jusqu'à ce que la confirmation de leur identité soit obtenue. Au même moment, de lourdes portes anti-explosion descendent du plafond et bloquent le chemin menant au vaisseau. La voix précise alors que les PJ seront détenus en ce lieu le temps qu'il faudra.

Objectifs de l'épisode : détruire le complexe et s'enfuir... en vie.

L'évasion

Les PJ doivent s'évader de la zone de réception. Un détonateur peut faire l'affaire, à moins qu'ils ne préfèrent découper une porte avec un sabre-laser ou un blaster.

Un peu d'Escroquerie peut également aboutir au même résultat, comme prétendre — par exemple — qu'on a un besoin urgent d'un médicament se trouvant à bord du vaisseau, etc. Le cerveau du Droid qui contrôle le complexe est assez naïf; mais si on lui ment, il apprend vite à ne plus se laisser berner.

Le vaisseau rebelle ne peut pas décoller tant que le portail d'entrée n'est pas ouvert, les écrans ont été démontés et les canons-blasters sont hors d'usage.

Le complexe

Le complexe est totalement automatisé. Il n'abrite aucun être vivant. Il n'y a ici que des dizaines et des dizaines de Droids spécialisés dirigés par un autre Droid, «Contrôle», d'une intelligence remarquable. Les déguisements sont inutiles — Contrôle sait que toutes les formes de vie, quels que soient leurs vêtements, sont des intruses.

Le complexe est formé de huit sections principales: les répulseurs, les appareils de succion du sol, les séparateurs d'éléments et zones de stockage, les pulvérisateurs de déchets, les écrans et l'armement, le centre de réparation des Droids, les senseurs et la zone de commande.

À l'exception de la zone de commande, ces unités sont toutes extrêmement massives. Si l'une d'entre-elles est endommagée, Contrôle envoie aussitôt des Droids réparer les dégâts. Pour mettre définitivement hors service le complexe minier, les PJ doivent donc détruire ou reprogrammer Contrôle, à moins qu'ils ne provoquent l'explosion des moteurs principaux du complexe. Contrôle ne peut être reprogrammé que depuis un tableau de bord se trouvant dans la zone de commande.

Contrôle est un ordinateur «intelligence artificielle» de classe Cervac Terreene. Il est parfaitement programmé pour trouver et extraire des minéraux de la surface de la planète, ainsi que pour se défendre des attaques extérieures. Il manque un peu d'équipement pour se protéger des assauts insidieux menés depuis son intérieur, mais il est néanmoins capable de quelques improvisations intéressantes.

Les PJ peuvent discuter avec l'ordinateur à l'aide des nombreux communicateurs disséminés dans tout le complexe. Ils peuvent aussi utiliser les leurs... au risque de révéler leur localisation. Contrôle est toujours d'une politesse à toute épreuve et exprime ses profonds regrets, même lorsqu'il lance sur les PJ ses hordes de Droids élévateurs avec l'ordre de les réduire en chair à pâtée. Contrôle ne peut, en aucune façon, être conduit à s'autodétruire grâce à des arguments verbaux.

Lorsqu'il s'aperçoit que les PJ se sont évadés, le complexe active d'abord des Droids «anti-vermine» armés de petits blasters et de gaz asphyxiant. S'il est obligé d'improviser, Contrôle attaque ensuite avec des Droids réparateurs armés de marteaux et de barres-à-mine, des Droids lubrificateurs et des chariots-élévateurs télécommandés. D'autres tactiques sont à sa disposition: annuler la gravité, répandre du gaz dans les corridors, sceller les écoutilles secondaires, éteindre les lumières, etc. Quoi qu'il en soit, les PJ devraient finalement atteindre la zone de commande ou les moteurs principaux.

Le grand affrontement final

Les PJ ont encore un dernier obstacle à surmonter: dans la salle des moteurs, ils doivent affronter un gros Droid de maintenance armé de lasers industriels, de vibrolames et de mandibules préhensiles; dans la zone de commande, leur adversaire est le Droid de maintenance de l'ordinateur, un énorme engin tentaculaire qui tente de les tuer en les étouffant entre ses bras. Une fois ces problèmes résolus, les PJ peuvent ensuite détruire le complexe, avant de s'enfuir.

L es épreuves du Roi-Dieu: Script de l'aventure

Utilisez le script ci-dessous pour démarrer votre aventure. Votre maître de jeu vous indiquera quelles répliques vous devez lire. Lisez votre texte à voix haute lorsque viendra votre tour. Parlez exactement comme vous pensez que le ferait votre personnage, et écoutez ce que disent les autres.

Débutez le script

1er Rebelle: Allons-y, Escouade verte! Le capitaine Ixsthmus n'est pas de ceux qui aiment attendre.

2ème Rebelle: Je me demande ce qu'il nous veut? Vous croyez qu'on va finalement avoir une mission?

3ème Rebelle: Du calme! Nous le saurons bien assez tôt.

MJ: *Vous entrez dans le poste de pilotage. Le capitaine Ixsthmus, un Ithorien, est debout face à la porte. Son copilote, un Sullustain du nom de Siene Symm, est à son poste, en train de s'affairer avec compétence sur les commandes du Long Cours.*

4ème Rebelle: Escouade verte au rapport, comme vous l'aviez demandé mon capitaine.

GM: *Le capitaine fronce les sourcils en vous regardant et marmonne quelque chose à propos de ces «fichues nouvelles recrues», tout en appuyant sur un interrupteur qui actionne un holoprojecteur. Une image apparaît alors au milieu du poste de pilotage.*

5ème Rebelle: C'est Lens Reekeene, la commandante en personne! Je crois bien qu'on va nous confier une mission.

MJ (en tant que Lens): «Bonjour Escouade verte. Je vous félicite d'avoir terminé votre entraînement. Comme vous le savez, la Rébellion doit actuellement faire face à de dramatiques problèmes logistiques. C'est pour cette raison que le Haut Commandement Rebelle nous a ordonné d'orienter nos efforts dans le sens de la découverte de nouvelles sources d'approvisionnement en vivres et en matériel. Votre première mission consistera à entrer en contact avec le dirigeant de la planète «Maîtrefoyer» et à ouvrir avec lui des négociations en vue d'obtenir des fournitures pour la Rébellion.»

6ème Rebelle: Maîtrefoyer? J'ai étudié cette planète en cours. Une expédition d'éclaireurs est allée là-bas il y a de cela plus de 90 ans.

2ème Rebelle: Exact! C'est cet endroit où vivent des créatures reptiliennes qui s'appellent eux-mêmes «le Peuple sacré».

MJ: *L'hologramme vacille un instant et l'image de Reekeene est remplacée par celle de Santhou, son conseiller extra-terrestre.*

MJ (en tant que Santhou): «L'expédition Maîtrefoyer — la seule qui ait été envoyée à ce jour sur cette planète — a rapporté que le Peuple Sacré était une race de primitifs assoiffés de sang qui vivent au sein d'une société féodale, pratiquement totalement dépourvue de technologie moderne. L'Empire a longtemps ignoré Maîtrefoyer; nous ne pouvons pas nous permettre ce luxe.»

1er Rebelle: J'ai aussi fait mes devoirs quand j'étais au primaire. Si je me souviens bien, le maître de la planète est appelé le Roi-Dieu, et la première expédition a eu beaucoup de problèmes avec des indigènes hostiles.

3ème Rebelle: Oh, super! Ça a l'air de mieux en mieux.

MJ (en tant que Santhou): «En échange de denrées alimentaires, vous êtes autorisés à proposer de la technologie. Il peut s'agir de médecins, d'enseignants et d'ingénieurs, mais pas d'armes.»

4ème Rebelle: En d'autres termes, ils veulent que nous nous rendions sur cette planète, que nous bavardions amicalement avec son dirigeant, pour voir s'il y a quelque chose d'intéressant là-bas?

2ème Rebelle: Peut-être pourrions-nous même amener le Peuple sacré à rejoindre l'Alliance!

6ème Rebelle: Je ne sais pas... j'ai l'impression que nous n'avons qu'une chance sur mille de réussir.

MJ (en tant que Santhou): «Le capitaine Ixsthmus a chargé la route conduisant à Maîtrefoyer dans son navordinateur; ses mémoires ont été garnies de cartes aériennes de la planète. Nous vous avons également donné plusieurs enregistrements linguistiques et la soute contient du matériel pouvant vous être utile pour votre mission.

N'oubliez pas: nous sommes les «bons». Pas de coercition, pas d'extorsion, pas de menaces. Et j'espère qu'il n'y aura pas de morts, à moins qu'il ne vous soit absolument nécessaire de défendre vos vies ou votre vaisseau. Que la Force soit avec vous.»

Sur ce, l'holoprojecteur s'éteint.

5ème Rebelle: Quelle attitude convient-il d'adopter? Je pencherai pour une action en finesse. Finesse et doigté.

2ème Rebelle: C'est ton opinion! Ne crois-tu pas que nous devrions inspecter d'abord le terrain, pour voir si rien n'a changé? 90 années se sont écoulées!

MJ: *Soudain, le signal «Alerte Rouge» retentit dans les communicateurs du Long Cours.*

3ème Rebelle: Hé! C'est quoi tout ce bruit et ces lumières clignotantes?

MJ (en tant que Siene Symm): «Intrus émergeant de l'hyperespace.»

1er Rebelle: Il a adopté une trajectoire d'interception... il fonce sur nous!

4ème rebelle: Il sera à portée de combat dans deux minutes. Nous n'aurons jamais le temps de passer en hyperspace!

5ème Rebelle: Génial! C'est gé-nial! Comment sommes-nous censés accomplir quoi que ce soit, si nous sommes interrompus sans arrêt?

MJ (en tant que Siene): «A vos postes de combat, messieurs.»

6ème Rebelle: Postes de combat? Sur un yacht? Tout cela ne me dit vraiment rien qui vaille!

D OSSI ER DES PNJ

Les Durs-à-Cuire

Lens Reekeene

Générale rebelle; commandante des Durs-à-Cuire

Type de fiche: Mercenaire; femme humaine.

Description physique: Lens a 55 ans standards, mesure environ 1 mètre 60 et ressemble à une petite épicière mal embouchée et mal fagotée. Ses cheveux sont noirs et elle a des yeux bleu au regard glacé et perçant. Lens porte des vêtements de travail classiques. Elle est armée d'un blaster accroché à sa hanche gauche et d'une vibrolame glissée dans sa botte droite.

Attributs: DEX 3D+2; SAV 2D+2; MEC 2D+2; PER 2D+1; VIG 3D+2; TEC 3D.

Compétences améliorées: Commandement 7D; Autres: à déterminer selon les besoins.

Elocution: Lens s'exprime avec élégance et autorité, en complète contradiction avec ce que peut laisser penser son apparence.

Objectifs: se venger de l'Empire qui a anéanti son unité de mercenaires; protéger les Durs-à-Cuire, à égalité avec son premier objectif.

Présentation: il y a quinze ans de cela, Lens commandait une compagnie mercenaire en poste de garnison pour le compte de la Corporation Sartran. Quand cette dernière fut démantelée par l'Empire pour activités subversives, les mercenaires de Lens furent emprisonnés sur de fausses accusations de conspiration. Elle est sortie de prison il y a seulement trois ans, pour découvrir que la majorité des membres de son unité étaient morts en prison. Lens a alors rejoint la Rébellion.

Lens a fait des Durs-à-Cuire l'une des meilleures unités irrégulières. Son seul défaut est une trop grande tendance à prendre des risques.

Lens est froide et impersonnelle avec tout le monde, à l'exception de son mari. Elle ne sourit jamais.

Mikka Reekeene

Commandant en second et ingénieur en chef des Durs-à-Cuire; mari de Lens

Type de fiche: Hors-la-loi; humain

Description physique: Mikka a 60 ans, mais il ne paraît pas son âge. Il mesure 1 mètre 70 et a le teint mat. Il est obèse, mais porte bien son embonpoint. Mikka porte des vêtements classiques de mécanicien et a tendance à semer des hydro-compresseurs et des micro-commutateurs partout où il passe.

Attributs: DEX 4D; SAV 3D; MEC 2D+2; PER 2D; VIG 3D+1; TEC 3D.

Compétences améliorées: Réparation de vaisseau 7D; Autres: à déterminer selon les besoins.

Elocution: lorsqu'il est énervé, Mikka a pour habitude d'employer un dialecte à l'accent pro-

noncé, que personne, à part lui-même, ne comprend. C'est un des rares humains véritablement capable de parler le Wookiee.

Objectifs: protéger sa femme; aider la Rébellion; concevoir le meilleur module d'alternateur séquentiel hyperspatial de la galaxie.

Présentation: Mikka a travaillé comme ingénieur pour la Compagnie Sartran; quand celle-ci a été démantelée, il a aussi été jeté en prison. C'est là qu'il a rencontré et épousé Lens; après avoir été libéré suite à une erreur administrative il a mendié, emprunté et volé suffisamment d'argent pour acheter la liberté de son épouse. Mikka a plus ou moins rejoint la Rébellion pour suivre sa femme; il est foncièrement apolitique. C'est un excellent commandant en second et il équilibre l'agressivité naturelle de sa femme par son tempérament prudent et compréhensif.

Santhou Lazith'chika

Conseiller de Lens et Mikka

Type de fiche: Etudiant Extra-Terrestre de la Force, sexe masculin, race inconnue.

Description physique: Santhou est un être frêle — voire famélique — de 2 mètres de haut. Il est à peu près humanoïde, mais possède une articulation supplémentaire au niveau des jambes et ses yeux sont bien plus gros que ceux d'un homme. Sa peau a un teint gris crayeux, ce qui le fait ressembler à un cadavre, d'autant plus que sa température corporelle est peu élevée. Santhou porte en permanence une grande aube noire.

Attributs: DEX 2D+1; SAV 3D+1; MEC 2D; PER 2D+1; VIG 3D; TEC 2D; Contrôle 2D; Sens 2D; Altération 2D.

Compétences améliorées: Escroquerie 7D; Autres: à déterminer en fonction des besoins.

Elocution: Santhou s'exprime d'une voix lente et compassée.

Objectifs: débarrasser l'univers du mal que représente le Côté Obscur.

Présentation: on ne sait pas grand chose du passé de Santhou, ni de ses origines et des raisons qui l'ont poussé à venir ici. Bien qu'il ait vagabondé au travers de l'espace connu pendant 200 ans, personne n'a jamais rencontré un autre représentant de sa race. Il ne parle jamais de lui-même ou de son peuple.

A l'instar de nombreux autres étudiants de la Force en ces temps troublés, Santhou dissimule sa véritable puissance derrière un paravent de bouffonnerie. Conscient du fait que les humains trouvent son apparence à la limite du macabre, il a accentué cet état de chose en adoptant les manières emphatiques, puritaines, mélancoliques et pessimistes d'un croque-mort d'holofilm de série B. La plupart des gens le trouvent sinistre.

Quels que soient ses efforts en ce sens, Santhou ne parvient jamais totalement à dissimuler son véritable tempérament blagueur et amical. Même Lens ignore cependant ce qui l'a poussé à venir, ce qui ne l'empêche pas de l'apprécier et d'éprouver pour lui un grand respect. Après son mari, Santhou est son principal conseiller.

Bakki Sourthol

Chef de l'Escouade rouge

Type de fiche: Pilote Impétueux; homme

Description physique: jeune, grand, blond et bien bâti, Bakki est l'archétype du pilote.

Attributs: DEX 3D; SAV 2D; MEC 4D; PER 3D; VIG 3D; TEC 3D.

Compétences améliorées: Pilotage 6D; Autres: à déterminer en fonction des besoins.

Elocution: enthousiaste et désarmant, Bakki rie toujours beaucoup.

Objectifs: être le meilleur pilote de la Rébellion; plaire aux femmes.

Présentation: Bakki a rejoint la rébellion après avoir été refusé à l'Académie, à cause des convictions politiques de son père. Il aime voler plus que toute autre chose et considère que tout le reste est ennuyeux (sauf, peut-être, les femmes). Il est brillant, cordial, amical, profondément sympathique (à moins que vous n'éprouviez de la jalousie à son égard) et il ignore totalement la peur. S'il n'était pas pilote de la Rébellion, il serait probablement vedette d'holo-cinéma.

Capitaine Hark'r

Intendant général

Type de fiche: Contrebandier, Noehon de sexe masculin.

Description physique: petit et vert, Hark'r possède quatre bras et de gros yeux à facettes comme tous les membres de sa race. Il est assez rondouillard pour un Noehon.

Attributs: DEX 3D+1; SAV 2D+1; MEC 3D+2; PER 3D; VIG 3D; TEC 2D+2.

Compétences améliorées: Marchandage 5D; Autres: à déterminer en fonction des besoins.

Elocution: Hark'r s'exprime comme un gentleman anglais, il émaille sa conversation d'expressions patelines comme «mes chers amis», «vieille branche» et «mon garçon», qui paraissent d'une évidente sincérité.

Présentation: ancien marchand, Hark'r a eu le malheur de passer trop près de *Maison* et il a rapidement été fait prisonnier. Craignant qu'il ne vende aux Impériaux des informations concernant la base rebelle, Lens lui a proposé deux solutions: passer le reste de la guerre sur une planète primitive située à l'écart du trafic interstellaire et dépourvue de communications spatiales, ou rester à la base *Maison*. Estimant que ses

chances d'évasion étaient certainement meilleure ici, Hark'r a préféré rester. Ayant découvert que Hark'r possède un sens naturel de l'organisation, Lens lui a confié l'intendance des Durs-à-Cuire. Evidemment, elle le tient à l'oeil et il est absolument terrifié par la commandante. Il essaye sans cesse de soudoyer les PJ afin que ceux-ci le fassent sortir de la base.

Les épreuves du Roi-Dieu

Voici une liste des personnages non-joueurs qui apparaissent dans l'aventure «Les épreuves du Roi-Dieu».

L'équipage de la *Martinette*

Capitaine Jayhawk

Commandant des pirates

Type de fiche: Pirate; humain

Attributs: DEX 3D+2; SAV 2D; MEC 3D+2; PER 3D; VIG 2D+2; TEC 3D.

Compétences améliorées: Sabre 4D; Illégalité 3D; Pilotage 5D; Escroquerie 3D+2. **Personnalité:** capitaine pirate froid, impitoyable et mauvais.

Équipement: sabre (dom: VIG+1D), pistolet-blaster (dom: 4D), communicateur.

Mirthen

Commandant en second

Type de fiche: Quarren; sexe masculin.

Attributs: DEX 1D+1; SAV 2D; MEC 1D+1; PER 3D; VIG 2D; TEC 2D+1.

Compétences améliorées: Parade à Mains Nues 3D+1; Canons 3D+1; Jeu 4D; Recherche 4D; Combat à Mains Nues 3D.

Personnalité: quartier-maître vicieux, assoiffé de sang, stupide.

Équipement: pistolet-blaster (dom: 4D), communicateur, 2 barrettes de Lâche-tout (un narco-tique).

Autres pirates (6)

Type de fiche: humains des deux sexes.

Attribut: VIG 3D; tous les autres attributs sont à 2D.

Compétences améliorées: Combat à Mains Nues 3D+2.

Personnalité: celle de représentants typique de la lie des voies spatiales.

Équipement: blaster (dom: 4D), communicateur.

Habitants de Maïtrefoyer

Malpropres typiques (paysans)

Type de fiche: membres du Peuple Sacré des deux sexes.

Attributs: DEX 2D; SAV 2D; MEC 1D; PER 3D; VIG 3D; TEC 1D.

Compétences améliorées: Bâton 2D+2; Parade à l'Arme Blanche 2D+2; Illégalité 3D; Marchandage 3D+1; Jeu 3D+2; Levage 4D; Résistance 4D.

Personnalité: cordiale et amicale.

Équipement: bâton (dom: VIG+1D), divers outils agricoles.

Divins typiques

Type de fiche: nobles du Peuple Sacré des deux sexes.

Attributs: DEX 2D; SAV 3D; MEC 1D; PER 3D; VIG 2D; TEC 1D.

Compétences améliorées: Epée 3D; Parade à l'Arme Blanche 3D; Jeu 4D.

Personnalité: cordiale et amicale, mais pas stupide.

Équipement: Epée (dom: VIG+1D), accessoires divers employés par la noblesse.

Roi-Dieu

Type de fiche: dirigeant du Peuple Sacré; sexe masculin.

Attributs: DEX 2D+2; SAV 3D+1; MEC 2D; PER 3D+2; VIG 4D; TEC 2D+1.

Compétences améliorées: Epée 3D+2; Parade à l'Arme Blanche 3D+2; Bureaucratie 4D+1; Marchandage 4D+2; Commandement 4D+2; Escroquerie 5D; Jeu 4D; Combat à Mains Nues 5D.

Personnalité: Roi du Peuple Sacré; amical et assez intelligent.

Équipement: Epée (dom: VIG+1D), couronne.

Créatures

Mangeur

Description: énorme créature ressemblant à un dinosaure; une sorte de rhinocéros doté de longue jambes et de crocs imposants; attiré par la chair fraîche.

Attributs: DEX 3D; VIG 7D.

Compétence: Morsure 4D.

Attaque: Morsure (dom: 7D).

Déplacement: 2D.

Likka

Description: montures du Peuple Sacré; des espèces de crocodiles à longues pattes; ils ont mauvais caractère et on les dirige à l'aide de rênes attachées à leurs paupières.

Attributs: DEX 2D; VIG 4D.

Compétence: Morsure 1D.

Attaque: morsure (dom: 4D+1).

Déplacement: 2D+2.

A bord de la *Résurgence*

Capitaine Gorgi

Type de fiche: humain standard de sexe masculin.

Attributs: MEC 3D; TEC 3D; tous les autres sont à 2D

Compétences améliorées: Blaster 2D+2; Combat à Mains Nues 3D; Parade à Mains Nues 3D; Esquive 2D+2; Astrogation 3D+1; Pilotage 4D; Commandement 2D+2; Jeu 3D.

Personnalité: son vaisseau compte plus que toute autre chose.

Équipement: blaster (dom: 4D), communicateur.

Hal Quartier-Maître

Type de fiche: humain standard de sexe masculin.

Attributs: DEX 3D; VIG 3D; tous les autres sont à 2D.

Compétences améliorées: blaster 3D+1; Esquive 4D; Canons 3D; Pilotage 2D+2; Réparation de Vaisseau 3D; Combat à Mains Nues 3D. **Personnalité:** loyal envers son capitaine, il obéira toujours à ses ordres.

Équipement: pistolet-blaster (dom: 4D).

Troupes de choc

Lieutenant Mistran

Type de fiche: officier des troupes de choc; sexe masculin.

Attributs: DEX 3D; VIG 2D; tous les autres sont à 2D.

Compétences améliorées: Blaster 5D; Parade à Mains Nues 4D; Esquive 4D; Commandement 3D.

Personnalité: futé, froid, fanatique, il recherche la gloire.

Équipement: pistolet-blaster lourd (dom: 5D).

Sergents (2)

Type de fiche: sous-officiers des troupes de choc; sexe masculin.

Attributs: DEX 1D*; VIG 3D*; autres 2D.

Compétences améliorées: Blaster 3D+2*; Combat à Mains Nues 4D+2; Esquive 3D+1*; Parade à Mains Nues 3D+2*.

Personnalités: subordonnés de Mistran, loyaux et dépourvus d'imagination.

Équipement: fusil-blaster (dom: 5D).

Soldats impériaux typiques (40)

Type de fiche: soldats impériaux.

Attributs: DEX 1D*; VIG 3D*; autres 2D.

Compétences améliorées: Blaster 3D*; Parade à Mains Nues 3D*; Esquive 3D*.

Personnalités: chair à blaster standard.

Équipement: pistolets-blasters (36); pistolets-blasters et fusils-blasters (4).

Le Général-Gouverneur Impérial et sa suite

Général-Gouverneur Seigneur Dixon

Type de fiche: humain standard.

Attributs: PER 3D; tous les autres 2D.

Compétences importantes: Bureaucratie 4D; Cultures 3D; Marchandage 3D+2.

Présentation/personnalité: pleutre imbu de sa personne; chevalier de pacotille typique.

Équipement: habits coûteux, bague à poison (dom: 1D+neutralisation).

Marska

Type de fiche: humaine standard.

Attributs: PER 3D; tous les autres 2D.

Compétences importantes: Vibrolame 3D; Blaster 2D+2; Esquive 3D+2; Parade avec Arme Blanche 3D; Escroquerie 4D; Sécurité 3D+2.

Personnalité: «secrétaire» de Dixon, elle espionne en fait pour le compte de l'Empereur; fait semblant d'être une tête de linotte; extrêmement fûtée et d'une loyauté fanatique envers l'Empire.

Équipement: vibrolame (dom: VIG+1D+2), mini-blaster (dom: 3D+1).

Lyn et Perspik secrétaires de Dixon

Type de fiche: hommes standards.

Attributs: tous sont à 2D.

Compétences importantes: Bureaucratie 4D; Langues 3D.

Personnalités: bureaucrates; non-combattants.

Équipement: ordinateurs portatifs.

Pfistak et Lancoln gardes du corps de Dixon

Type de fiche: hommes standards.

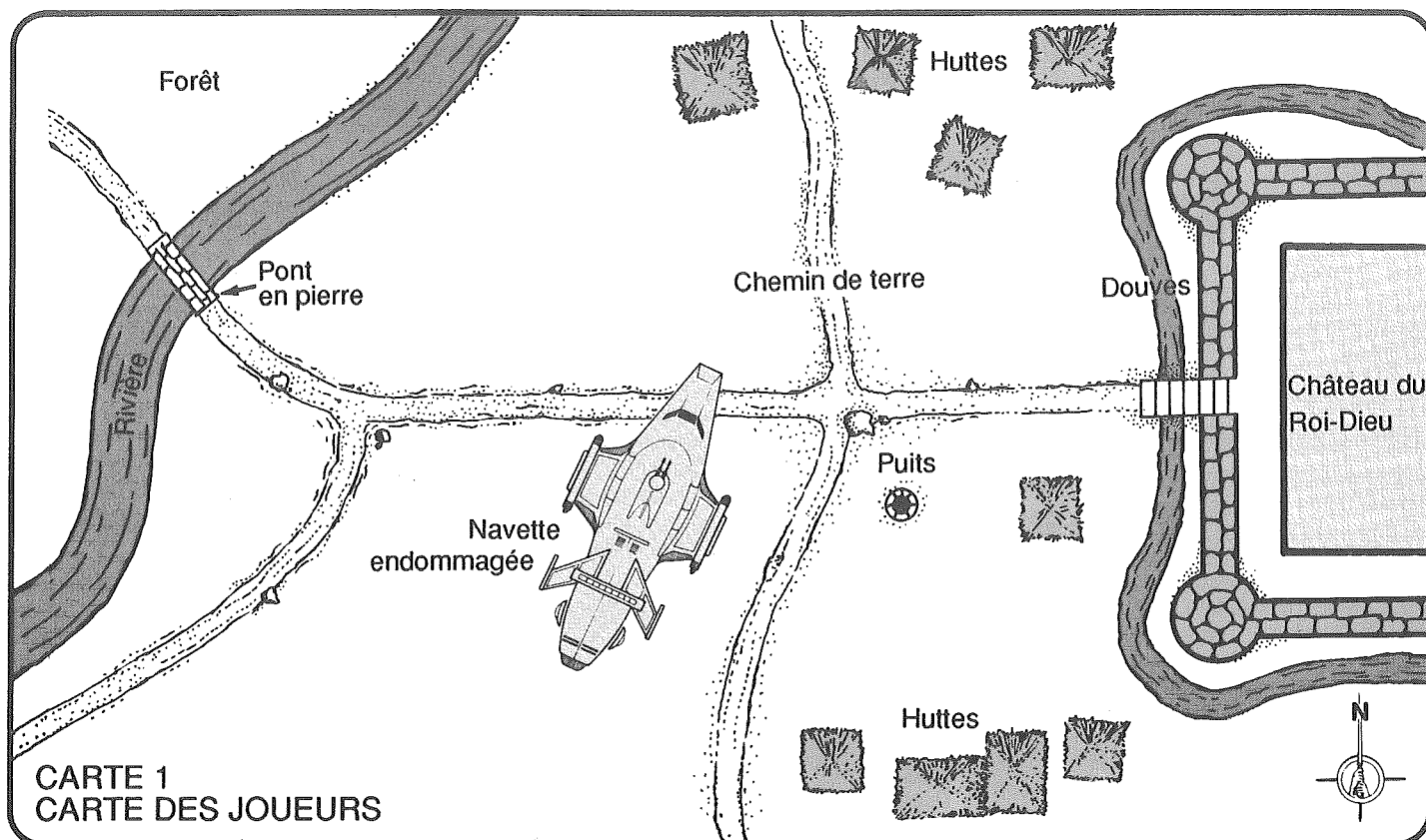
Attributs: DEX 3D; VIG 3D; tous les autres 2D.

Compétences importantes: Blaster 3D; Parade à Mains Nues 3D+2; Jeu 3D; Sécurité 2D+2; Combat à Mains Nues 4D.

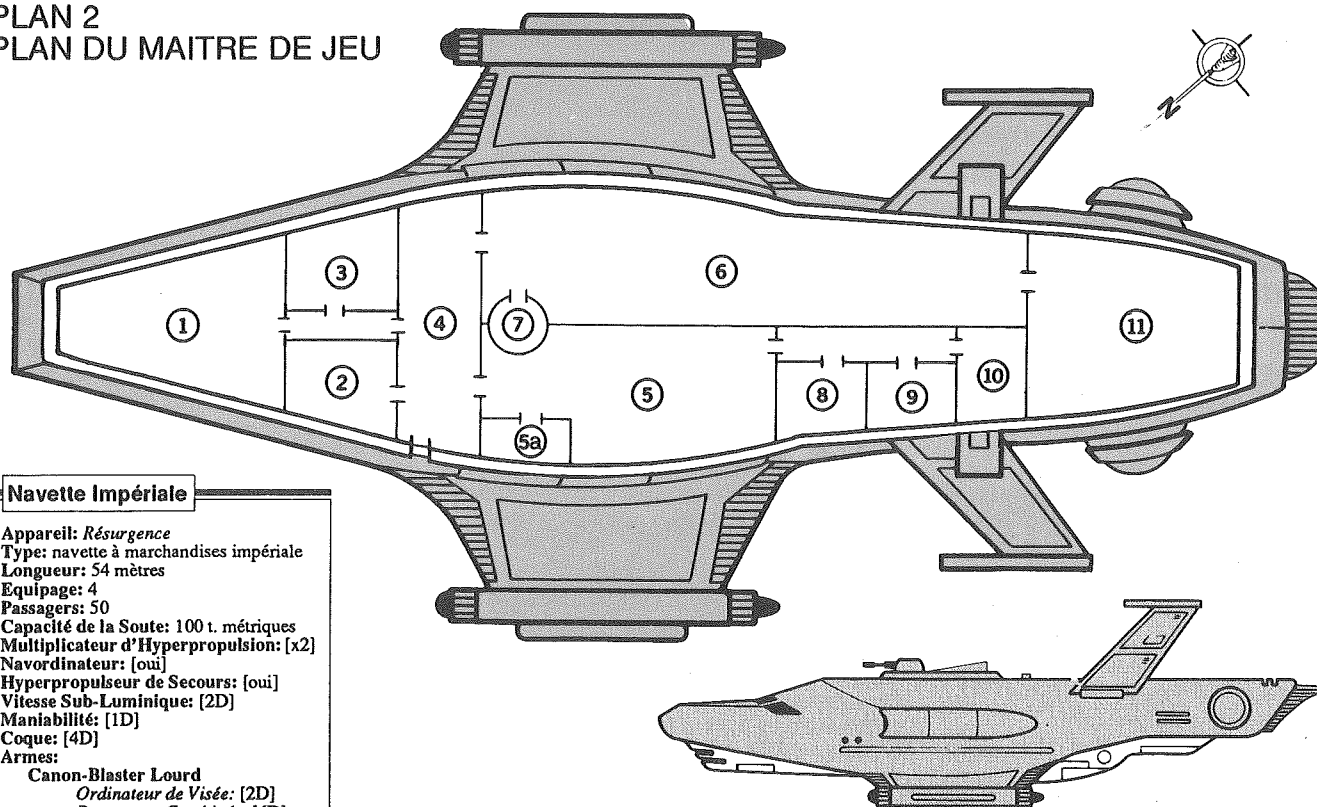
Personnalité: brutes typiques; mentalité d'employés, se rendront si l'adversaire est le plus fort.

Équipement: pistolets-blasters (dom: 4D).

*Ces valeurs tiennent compte des augmentations/diminutions dues aux armures.



PLAN 2
PLAN DU MAÎTRE DE JEU



Navette Impériale

Appareil: *Résurgence*
 Type: navette à marchandises impériale
 Longueur: 54 mètres
 Équipage: 4
 Passagers: 50
 Capacité de la Soute: 100 t. métriques
 Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x2]
 Navordinateur: [oui]
 Hyperpropulseur de Secours: [oui]
 Vitesse Sub-Luminique: [2D]
 Maniabilité: [1D]
 Coque: [4D]
 Armes:
 Canon-Blaster Lourde
 Ordinateur de Visée: [2D]
 Dommages Combinés: [6D]
 Ecrans:
 Coefficient: [2D]

Synopsis d'aventure trois : L'assaut de la Station de Réparation M13

Présentation

Un nouvel avant-poste impérial de maintenance et de ravitaillement de vaisseaux, baptisé M13, vient d'être installé sur la planète Mycroft. La mission des PJ consiste à harceler cet avant-poste, à faire des prisonniers pour les soumettre à des interrogatoires, à voler de l'équipement et des armes, et, si possible, à détruire la Station de Réparation M13.

Les PJ reçoivent une description de la planète Mycroft, un plan des alentours de l'avant-poste et une liste du personnel et de l'équipement que l'on soupçonne d'avoir été envoyés à M13. Leur mission est rattachée à l'Opération «Châtiment», au cours de laquelle de nombreuses cibles seront attaquées simultanément par la Rébellion.

L'Opération Châtiment prévoit également une attaque de grande envergure contre une station spatiale impériale se trouvant dans un autre système. Cette attaque devrait attirer la plupart des chasseurs TIE de Mycroft et les impériaux ne pourront pas envoyer de renforts à l'avant-poste pendant au moins trois jours.

Lens ordonne donc aux PJ de frapper fort, d'infliger un maximum de dégâts et de repartir au bout de deux jours.

Équipement : les PJ reçoivent des blasters, des munitions, du carburant pour leur appareil, des vivres, des vêtements de camouflage, des communicateurs, des macro-jumelles, une douzaine de grenades et — si le MJ est d'accord — une arme lourde. L'Opération Châtiment met à contribution toutes les ressources dont disposent les Durs-à-Cuire, et les PJ devront se débrouiller avec ce qu'ils ont. L'intendance demande aussi aux PJ d'essayer de grappiller des packs énergétiques pour blasters, de l'équipement médical et des alternateurs de moteurs gravifiques pour landspeeders.

Episode un: Terminus Mycroft

Hyperespace : 1 semaine.

Une panne d'hyperpropulseur peut éventuellement retarder les PJ de 24 heures, ce qui limiterait le temps disponible pour préparer leur attaque.

Les senseurs à longue portée indiquent qu'une frégate impériale orbite autour de la planète.

Objectifs de l'épisode : inspecter la Station de Réparation M13, vérifier les cartes, répertorier le personnel et l'équipement de la station, noter les habitudes des gardes, et préparer un plan d'attaque.

Mycroft

Mycroft est une planète du type Terre qui présente une grande variété de types de terrains et de climats, allant des calottes polaires prises dans les glaces, jusqu'aux déserts arides.

L'avant-poste a été édifié dans une région de montagnes basses et boisées, où règne actuellement l'hiver.

Il n'y a aucune vie intelligente dans cette zone.

Plusieurs espèces d'animaux de grandes tailles habitent cependant dans les forêts — notamment une créature ressemblant à un ours doté d'une fourrure verte et de membres antérieurs ressemblant à ceux d'un raton laveur, et un grand carnivore volant au long corps serpentiniforme équipé de crochets empoisonnés de 25 centimètres de long. Ces animaux, soumis à un hiver long et rigoureux, sont affamés et peuvent poser quelques problèmes aux Rebelles.

Surveillance de l'avant-poste

L'avant-poste a été conçu afin d'assurer la maintenance des vaisseaux d'exploration ou de patrouille qui opèrent aux

confins du secteur Fakir. Il ne peut accueillir que des appareils capables d'atterrir par leurs propres moyens et ne possède assez de place que pour 12 TIE, six vaisseaux explorateurs monoplace ou deux vaisseaux de patrouille de classe corvette. En plus du carburant et de fournitures diverses, l'avant-poste abrite également de 25 à 30 mécaniciens, médecins, bureaucrates et membres du personnel d'entretien, qui résident en permanence en son sein. Les équipages — et les éventuels passagers — des vaisseaux en cours de réparation passent aussi quelquefois leur temps libre dans ces installations.

L'avant-poste est défendu par 20 soldats impériaux armés de blasters lourds. En cas d'attaque, le personnel de maintenance se saisira de blasters et participera à la défense de la station, mais ces bureaucrates et autres mécaniciens ne sont pas entraînés au combat et ont plutôt tendance à paniquer sous le feu. Les soldats ont à leur disposition trois landspeeders équipés de fusils-blasters et plusieurs Droïds de reconnaissance. L'avant-poste lui-même est entouré d'une clôture électrifiée à faible voltage, plus destinée à décourager d'éventuels animaux affamés, qu'à se défendre contre des assaillants déterminés.

L'entrepôt de la station contient plusieurs douzaines de blasters et leurs munitions, ainsi que des pièces détachées de vaisseaux, des vivres et d'autres fournitures en tous genres qui seraient bien utiles aux Durs-à-Cuire.

A la recherche d'ennuis

Si les PJ sont prudents, il n'y aura pas de combats importants au cours de cette phase. Avertir l'avant-poste de leur présence est définitivement LA chose à éviter, car elle entraînerait aussitôt le redoublement des patrouilles sur le site, le déploiement de nouveaux gardes, etc... ce qui pourrait éventuellement conduire à l'avortement de la mission.

Tout sabotage ou assassinat accompli avant le départ des TIE devra donc être maquillé en accident.

A moins que les PJ n'aient bêtement mis l'avant-poste en alerte, au matin du lendemain de leur arrivée, les écouteilles des ponts d'envol s'ouvrent et les TIE s'enfoncent dans les cieux où ils embarquent à bord de la frégate qui s'empresse ensuite de passer en hyperespace.

Episode deux: L'attaque

Il est impossible de prévoir le plan d'attaque qu'échafauderont les personnages, quoi qu'il en soit, le commandant de l'avant-poste a donné des consignes strictes en cas d'agression extérieure.

Stade 1 Situation normale. Deux soldats impériaux patrouillent le long de la clôture électrifiée; deux montent la garde dans le centre de commandement/salle des génératrices; deux surveillent les ponts d'envol; deux gardent l'entrepôt et deux patrouillent dans les couloirs, tandis que les dix autres sont au repos. Le personnel civil circule sans contraintes.

Stade 2 Dispositifs d'alarme de la clôture électrifiée déclenchés/soldat impérial porté manquant/toute autre situation inhabituelle. Même chose que ci-dessus, mais cinq des soldats au repos sont envoyés enquêter. Le personnel civil peut circuler sans contrainte. S'il était au repos, le commandant de l'avant-poste retourne au centre de commandement.

Stade 3 La base est attaquée. Tous les soldats au repos se réunissent dans le centre de commandement pour se voir assigner la défense de points stratégiques ou pour recevoir l'ordre de contre-attaquer. Les gardes qui patrouillent le périmètre vont se réfugier dans le pont d'envol. Le personnel civil est équipé de blasters et participe à la défense.

Stade 4 La base va tomber aux mains de l'ennemi. Si le pont d'envol est encore contrôlé et contient au moins un véhicule spatial, tout le personnel civil doit s'y rendre. Si le pont d'envol est soumis à une attaque ou inutilisable, le personnel doit prendre du matériel de survie au magasin et aller se réfugier dans les bois. Le personnel d'encadrement doit enclencher le système d'auto-destruction du centre de commande, avant de tenter de fuir. Les troupes de choc ont pour mission de couvrir la retraite.

Synopsis d'aventure quatre: Le coup monté

Présentation

Il y de cela plusieurs semaines, l'Alliance a obtenu les plans d'un Centre Impérial de Communication installé au sein d'un complexe de haute sécurité édifié à proximité de la ville de Takari sur la planète Iyuta. L'analyse de ces plans a révélé le talon d'Achille du centre : il a été bâti au dessus d'un ancien réseau d'égouts. Lens considère qu'il doit être possible de poser un puissant appareil d'espionnage sous le Centre de Communication même. Comme la planète en question abrite d'importantes administrations gouvernementales impériales, elle est bien défendue par des vaisseaux de guerre et des satellites espions: les PJ vont donc devoir employer une couverture pour s'y rendre. Une fois là-bas, ils doivent prendre contact avec Chilla, une espionne rebelle qui travaille comme barmaid dans un établissement appelé le «Gobelet Rouillé». Elle leur fournira des informations supplémentaires et les conduira jusqu'aux égouts.

Équipement: les PJ reçoivent des blasters, des munitions, des communicateurs, des tiges lumineuses, 5000 crédits impériaux, un traceur à inertie, un puissant appareil d'espionnage de la taille d'une grande valise et des badges d'identification adaptés aux couvertures qu'ils se sont choisies. Leur vaisseau est également rempli de carburant et de vivres.

Episode un: Escapade incognito

Hyperespace: 5,7 jours standards.

Objectifs de l'épisode: trouver une bonne couverture; localiser le Gobelet Rouillé et rencontrer Chilla.

Obstacles: des officiers des douanes impériales, un lieu de rendez-vous qui n'existe plus, des marines impériaux en goguette, un éventuel emprisonnement et un agent double.

L'astroport

A l'astroport de Iyuta, des officiers des douanes impériales fouillent le *Long Cours* de fond en comble à la recherche de marchandises de contrebande. S'ils ne trouvent rien, l'histoire que racontent les PJ pour justifier leur présence «passe comme une lettre à la poste» (à moins qu'elle ne soit totalement invraisemblable). Les tarifs des installations portuaires de qualité médiocre sont exorbitants et les PJ reçoivent la recommandation de ne pas sortir de la ville.

La ville

Takari est une petite ville installée sur une planète sous-développée. Comme c'est le cas pour les lieux de villégiature, les tarifs de ses restaurants et de ses hôtels sont prohibitifs. Le Gobelet Rouillé a brûlé entièrement la semaine dernière. En interrogeant les voisins, les PJ peuvent apprendre que Chilla travaille actuellement «quelque part du côté du Strip». Le Strip est une portion de la rue Vark qui compte pas moins de sept bars destinés aux marines impériaux qui s'ennuient et qui n'ont aucun autre endroit pour dépenser leur argent. Les marines n'apprécient guère les étrangers qui posent des questions. Pour obtenir leur coopération (et éviter une correction), les PJ devront peut-être les soudoyer, jouer avec eux, participer à des concours de bras-de-fer ou de boisson. Si cela ne suffit pas pour calmer les esprits, la Sécurité Impériale interviendra dès qu'une bagarre éclatera et arrêtera tout le monde.

Si les PJ ne sont arrêtés que pour une peccadille, comme par exemple une bagarre, leur couverture peut éventuellement leur permettre d'éviter d'être emprisonnés... non sans versement préalable d'un pot-de-vin conséquent. (S'ils sont accusés de meurtre ou de tentative d'assassinat, un interrogatoire serré peut leur valoir bien des ennuis, comme de se retrouver emprisonnés dans les fameuses mines d'épice de Kessel. Ce qui peut être à l'origine d'un nouveau scénario.)

Quoi qu'il en soit, les PJ finissent par retrouver Chilla dans un petit bar appelé «Le Pas de Géant». Elle leur fournit alors de nouvelles instructions, des montures pour le trajet jusqu'à l'entrée des égouts (des véhicules seraient immanquablement détectés par le réseau sensoriel du Centre de Communica-

tion), et une carte réalisée par un ancien égoutier. Elle risque de décliner une éventuelle invitation à accompagner les PJ, cela pouvant avoir pour conséquence de griller sa couverture. Les PJ peuvent rencontrer des obstacles naturels pendant leur voyage jusqu'aux égouts, mais — chose étrange — ils ne rencontreront aucune patrouille impériale...

Episode deux: Le rouge est mis

Les PJ pénètrent dans les égouts, installent leur appareillage d'écoute et découvrent qu'ils ont été trahis.

Objectifs de l'épisode: réaliser que la mission toute entière n'est en fait qu'un coup monté contre la Rébellion; trouver un moyen permettant de retourner la situation en faveur de l'Alliance.

Obstacles: les créatures des égouts, diverses autres choses en fonction du plan choisi par les Impériaux.

Sous terre

Les anciens égouts d'Iyuta ne sont pas de tout repos. Ils sont habités par divers monstres tentaculaires et des créatures humanoïdes écaillées aux yeux immenses et aux crocs acérés. Le site où les PJ doivent installer leur appareil d'espionnage se trouve à plusieurs kilomètres de l'entrée. Pendant leur progression, ils peuvent se retrouver confrontés avec des éboulements, des glissements de terrains et des créatures affamées. Mais, une fois encore, il n'y a ni soldats impériaux, ni appareils de surveillance, pour garder le réseau souterrain.

Les PJ installent leur appareil sans autres difficultés.

L'arnaque

Sur le chemin de la sortie, les PJ tombent par hasard (à moins qu'ils n'aient été conduits là par des habitants des égouts avec lesquels ils ont sympathisé) sur les restes d'une femme ayant à peu près la taille de celle qu'ils connaissent sous le nom de Chilla. Une fouille approfondie leur permet de découvrir un petit communicateur-enregistreur qui est tombé dans la boue à côté du corps. Le message qu'il contient est en code rebelle. Un jet facile en Savoir permet de le décrypter: «Suis repérée. Imps sur ma trace. Suis blessée. Me cache dans les égouts. Agent double. Longue vie aux Durs à Cuire; Chil...». L'enregistrement s'interrompt brutalement.

Manifestement, toute l'opération n'est qu'un piège. Les Impériaux ont-ils prévu de tomber sur le râble des PJ quand ils sortiront des égouts? Préfèrent-ils tenter de suivre le *Long Cours* afin qu'il les conduise jusqu'à une base rebelle? Cherchent-ils simplement à alimenter la Rébellion en fausses informations par l'intermédiaire du matériel d'écoute?

A vous de décider quels sont les plans de l'Empire. A notre avis, les Impériaux aimeraient par dessus tout trouver une base rebelle. C'est pourquoi ils ne tenteront pas de capturer ou de tuer les PJ tant que ceux-ci sont sur Iyuta, mais se contenteront de les suivre jusqu'à *Maison*.

La grande scène

A partir de ce point, la suite de l'aventure dépend des actions des PJ et des objectifs poursuivis par l'Empire. S'ils rencontrent toute une tripotée de soldats impériaux à la sortie des égouts, les PJ vont-ils tenter de les affronter directement? Chercheront-ils d'abord une autre sortie des souterrains, afin de contourner discrètement leurs assaillants et de leur tendre une embuscade? A moins qu'ils ne tentent de se frayer un passage, armes aux poings, jusqu'à leur vaisseau?

Si les Impériaux ont l'intention de suivre les PJ pendant leur voyage de retour jusqu'à la base *Maison*, ils veilleront tout particulièrement à ne pas révéler leur présence et placeront un appareil rapide en orbite, prêt à suivre le vaisseau des PJ. Les PJ voudront peut-être se venger d'avoir été trompés en organisant un raid contre le Centre de Communication. Ou bien, ils captureront l'espionne impériale qui s'est faite passer pour Chilla. A moins qu'ils installent une forte charge explosive (réglée pour exploser peu de temps après qu'ils aient quitté la planète), en lieu et place de l'appareil d'espionnage prévu. Une fois dans l'espace, le *Long Cours* devra semer (ou détruire) le vaisseau des poursuivants, avant de se rendre au point de rendez-vous convenu avec *Maison*.

Synopsis d'aventure cinq: Lens Reekeene manque à l'appel

Présentation

Les PJ sont chargés de surveiller, depuis l'espace, le Centre Impérial de Communication (reconstruit) de Iyuta. Pour ce faire, ils utilisent un scanner/décodeur expérimental à longue portée. Comme il est très possible que le centre intercepte leurs propres transmissions, ils doivent maintenir un silence radio constant et envoyer leur rapport hebdomadaire à *Maison* à l'aide d'un Droïd coursier hyperspatial programmé pour rejoindre automatiquement la base.

Équipement: comme il s'agit d'une mission de routine qui ne devrait comporter aucun combat, les PJ ne reçoivent que des blasters, des packs énergétiques, du carburant, des vivres et divers holocubes de divertissement. On leur remet également un Droïd coursier doté d'une personnalité assez hautaine, nommé UP-S2 (Huppé-Essdeux).

Episode un: Entendez-vous ce que j'entends?

Une mission ennuyeuse se transforme soudain en affaire de vie ou de mort, lorsque les PJ interceptent un message sidérant: Lens Reekeene a été capturée!

Objectifs de l'épisode: examiner la prison où est détenue Lens et échauffer un plan pour la faire évader.

Obstacles: un soleil sur le point de se transformer en nova; un chasseur TIE; un blaster lourd.

Un démarrage laborieux

Les babillages sur les ondes n'ont rien d'excitant et le trafic spatial est peu important; il semble que rien de vraiment important ne se passe actuellement dans le secteur. Les PJ envoient, conformément à leurs ordres, leur Droïd chargé de rapports sur les prévisions de récoltes de blé sur Lorimax, sur l'adjonction de deux vaisseaux de classe Thran à la flotte du secteur Fakir et sur l'abandon de la base de Flankers.

D'autres semaines se passent. Profitez-en pour développer la personnalité des PNJ. Les PJ, quant à eux, perdent des milliards de crédits imaginaires en jouant au sabacc électronique. Le capitaine Ixsthumus «captive» son audience avec un discours sur l'importance de l'adoption d'une attitude solennelle pendant les batailles, quand, brusquement, la catastrophe se produit!

Ça ne me dit rien qui vaille...

Les PJ viennent juste d'expédier leur Droïd coursier chargé de sa récolte hebdomadaire d'informations accomplir le périple de quatre jours jusqu'à *Maison* (aller/retour). Soudain, une sonde impériale s'écrase sur un terrain d'atterrissage de secours installé près du Centre de Communication. Le message prioritaire qui est envoyé quelques instants plus tard à un croiseur en orbite autour d'Iyuta, donne ceci, une fois décodé:

«Message de priorité UN: Lens Reekeene, chef des Durs-à-Cuire, vient d'être capturée. Le vaisseau qui l'a appréhendée a été endommagé; il a dû atterrir sur la base abandonnée de Flankers. Le soleil de ce système devrait se transformer en nova dans 144 heures. Rendez-vous immédiatement à Flankers et ramenez la prisonnière. Déterminez la localisation de la base des Durs-à-Cuire et identifiez tous les traîtres du secteur. Bonne chasse. Fin du message.»

Le croiseur impérial répond en retour qu'il sera prêt à partir dans 16 heures. Comme il lui faut 50 heures pour se rendre à destination, il ne lui restera que 80 heures de délais avant l'explosion du soleil.

Options

Les PJ ne disposent d'aucun moyen leur permettant de contacter *Maison*. Leur Droïd est parti et le point de rendez-vous de secours le plus proche se trouve à près de 3 jours de voyage. Si quelqu'un peut encore sauver Lens et les rebelles du secteur Fakir, c'est eux!

En prenant la route la plus rapide et la plus risquée pour Flankers, ils peuvent atteindre ce système en 40 heures, soit 26 heures avant le croiseur impérial. La transmission d'un faux message au Centre de Communication peut éventuellement leur faire gagner 20 heures supplémentaires, en fonction de la teneur du message en question.

C e qui s'est passé

Alors qu'elle voyageait en solo à bord d'un Aile-X pour se rendre à un rendez-vous secret avec le haut commandement du secteur, Lens est tombée dans une embuscade tendue par un vaisseau éclaireur de l'Empire. Les moteurs de son appareil ont été gravement endommagés et elle a perdu son unité R2 dès le premier engagement. Répliquant avec une férocité inouïe qui étonna le capitaine impérial lui-même (il s'attendait à une reddition), Lens tira ensuite à courte portée une salve de torpilles à protons sur le vaisseau éclaireur. Elle toucha trois fois, ce qui provoqua la violente explosion du réservoir à carburant de son adversaire.

Malheureusement pour elle, l'appareil de Lens se trouvait trop près au moment où le réservoir explosa et des shrapnels lui infligèrent de nouveaux dommages. Le capitaine éclaireur l'aborda (avec plus de précautions, cette fois), récupéra Lens et parvint à traîner son vaisseau jusqu'à la base de Flankers.

Après avoir découvert que cette base avait été désertée, le capitaine envoya un Droïd sonde dans l'hyperespace afin de demander de l'aide. Son équipage et lui se sont cachés dans l'ancienne base. Ils ont emmené leur prisonnière avec eux et se tiennent prêts à repousser d'éventuels assaillants, jusqu'à ce que les secours arrivent.

Inspection des alentours

Lorsqu'ils atteignent enfin Flankers, les PJ découvrent que les décharges énergétiques du soleil mourant perturbent les senseurs de leur vaisseau. Ils parviennent néanmoins à repérer la base impériale.

Note: si vous possédez un exemplaire du *Guide de Star Wars*, inspirez-vous de la base qui est présentée dans cet ouvrage pour décrire les installations abandonnées.

S'ils descendent pour jeter un coup d'oeil, les PJ découvrent alors que la base a été pratiquement totalement vidée: les TB-TT et les TR-TT sont partis, la plupart des armes lourdes ont été démontées et il n'y a aucun signe de vie à cet endroit.

Lorsqu'ils sont suffisamment prêts, le capitaine impérial devine que le *Long Cours* est un vaisseau rebelle qui vient sauver Lens et il ouvre aussitôt le feu sur les intrus. Un vieux chasseur TIE cabossé surgit alors du pont-hangar, tandis qu'un blaster lourd sur affût fixe commence à tirer.

Episode deux: Le chat et la souris

Après avoir réglé les problèmes posés par le TIE et le canon, les PJ se retrouvent impliqués dans une dangereuse partie de cache-cache, tandis qu'ils fouillent la base à pied.

Objectifs de l'épisode: vaincre les Impériaux et sauver Lens.

Obstacles: les Impériaux; la menace de la nova; un croiseur qui se rapproche rapidement.

Le plus dangereux des jeux

Quelle qu'en soit la raison (le brouillage des senseurs par le soleil, le blindage des bâtiments de la base), le *Long Cours* n'est pas d'une grande utilité pour les recherches. Les PJ doivent donc visiter les installations et trouver Lens par eux-mêmes.

Ayant une meilleure connaissance des lieux que ses poursuivants, le capitaine impérial se déplace sans arrêt, tout en cherchant une opportunité pour tendre une embuscade aux PJ. Ces derniers, quant à eux, sont régulièrement «réconfortés» par des messages de Siene qui les informe de l'accélération du processus d'explosion de la nova, qui peut se déclencher d'un instant à l'autre.

Le combat cesse si tous les Impériaux sont abattus, ou si les PJ parviennent à convaincre le capitaine de 'se rendre.

Avec de la chance, Lens sera sauvée juste au moment où le croiseur arrivera. Au moment où ils quitteront le système, les personnages auront alors la satisfaction de voir le soleil exploser... en causant la perte du croiseur.



L es épreuves du Roi-Dieu: Une mini-aventure

Introduction

Dans la section précédente, nous vous avons présenté cinq synopsis d'aventures pour la campagne du *Long Cours*, destinés à être développés en scénarios à part entière. Dans la présente section, nous allons développer pour vous la première de ces ébauches, «Les épreuves du Roi-Dieu».

Les maîtres de jeu expérimentés ont tout intérêt à modifier cette aventure pour l'adapter à leurs propres besoins, quitte à n'utiliser éventuellement que l'intrigue de base et les PNJ principaux pour concevoir une aventure de leur cru. Les maîtres inexpérimentés, par contre, sont invités à s'en tenir à l'aventure telle qu'elle est présentée ici. Nous savons tous qu'il est très amusant de créer ses propres scénarios, mais si vous n'avez jamais maîtrisé une partie de jeu de rôle, nous vous conseillons de profiter des détails et de la structure que vous propose celui-ci.

Veillez à lire bien attentivement cette aventure. Plus vous vous serez familiarisé à cette histoire, moins vous aurez par la suite à la consulter. Ce qui vous simplifiera grandement la tâche lorsque vous la maîtriserez.

Matériel d'aventure

Voici ce dont vous avez besoin pour jouer cette aventure:

- L'encart central. Les quatre pages encartées au centre du présent livret comprennent des cartes, les caractéristiques des PNJ et le script d'introduction de l'aventure. Les cartes et les caractéristiques sont réservées exclusivement au maître de jeu. Le script, quant à lui, est destiné à être photocopié, de telle sorte que vous puissiez en remettre un exemplaire à chaque joueur, chacun étant censé en lire une partie. Si vous ne pouvez pas disposer d'une photocopieuse, contentez-vous simplement de faire circuler l'original du script autour de la table de jeu.
- Des dés. *Star Wars: Le Jeu de Rôle* utilise des dés à six faces. Il vous en faut au moins six.
- Des fiches de personnages (ou des reproductions de ces fiches) afin que vos joueurs puissent créer de nouveaux personnages.
- Des crayons pour tout le monde.
- De la nourriture et de la boisson. Après tout, ceci n'est qu'un jeu, et les jeux sont des activités conviviales. Mangez, buvez, soyez conviviaux!

Démarrer

Une fois que tout le monde est assis, la première chose à faire, c'est générer des personnages pour les joueurs. Ces derniers devraient — autant que possible — coopérer entre eux, afin que leur groupe dispose d'un assortiment de compétences complémentaires. Consultez *Star Wars: Le Jeu de Rôle* page 7, pour avoir plus de détails à ce propos.

Si vos joueurs désirent utiliser des personnages déjà employés dans de précédentes aventures, pas de problème... *s'ils conviennent pour votre campagne*. Des PJ expérimentés risquent de déséquilibrer les parties et la campagne elle-

même. N'oubliez pas que vous êtes le MJ: c'est à vous qu'il incombe de veiller à ce que le jeu soit amusant et équilibré. Si un PJ ne convient pas, demandez simplement à son joueur d'en créer un autre.

Après que tout le monde se soit créé un personnage, lisez à haute voix «L'introduction des joueurs». Elle sous-entend que les PJ sont de nouvelles recrues qui viennent d'être engagées par les Durs-à-Cuire. S'ils ont déjà pas mal bourlingué par le passé, il vous faudra peut-être modifier légèrement ce texte.

Le script

Utilisez le script qui se trouve dans l'encart détachable pour lancer votre aventure. Tout en décrivant la situation de départ, il permet aux joueurs d'entrer rapidement dans la peau de leurs personnages. Assignez un rôle (tel que «1er Rebelle», «2ème Rebelle», etc.) à chacun. Si vous avez six joueurs, chacun d'entre-eux lira un rôle. Si vous n'en avez que cinq, l'un d'entre-eux devra lire les rôles des 3ème et 5ème Rebelles. Avec quatre joueurs, un autre devra également lire les rôles des 1er et 6ème Rebelles.

Vous devez, en ce qui vous concerne, lire les répliques intitulées «MJ». Il s'agit là de textes descriptifs, ainsi que des interventions des PNJ qui participent à la séquence d'ouverture.

L'introduction des joueurs

Lisez ce qui suit à haute voix:

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine... Peu de temps après la destruction de l'Étoile Noire, des troupes irrégulières rebelles font leur possible pour concentrer sur elles l'attention de la redoutable Flotte Stellaire Impériale qui est actuellement à la recherche des fuyitifs de Yavin. Ces unités de partisans, qui opèrent en profondeur derrière les lignes impériales, harcèlent continuellement le système défensif affaibli du Noyau, espérant ainsi contraindre au moins une partie de la flotte à abandonner les recherches. Leur effort de guérilla a pour but de permettre aux combattants de Yavin de trouver une nouvelle base planétaire sûre.

Vous faites partie des Durs-à-Cuire de Reekeene, une unité irrégulière rebelle qui opère dans le secteur Fakir. Après avoir suivi six semaines d'entraînement intensif, vous venez d'être affectés à l'Escouade verte et au yacht de luxe modifié *Long Cours*. Vous quittez votre base, un énorme et vieux vaisseau citerne tsukkian pour effectuer un vol de routine, lorsque, soudain, le capitaine Ixsthmus vous convoque dans le poste de pilotage.

Dépliez le plan du *Long Cours*. Laissez aux joueurs le temps de l'examiner en détail et de se présenter mutuellement leurs personnages. Remettez-leur ensuite le script et commencez.

Lecture du script.

Lorsque le script est terminé, passez à l'Episode un.

Episode un: Les pirates du néant Résumé

Alors qu'ils se dirigent vers Maîtrefoyer pour accomplir leur première mission, les PJ sont interceptés par des pirates déguisés en corsaires rebelles. Ils peuvent tenter de distancer leurs assaillants ou de les affronter. Quelle que soit leur décision, leur vaisseau arrive finalement à Maîtrefoyer.

Alerte rouge!

Commencez cet épisode aussitôt le script terminé. Ne laissez pas à vos joueurs l'opportunité de poser des questions concernant le contexte de la campagne. Ils disposent de suffisamment de détails pour participer à cette première bataille. Plus tard, quand les choses se seront calmées, le capitaine Ixsthus et Siene Symm pourront toujours les renseigner sur les Durs-à-Cuire, les Irréguliers et *Maison*. En agissant ainsi, vous devriez simuler correctement la confusion qui règne généralement pendant les combats.

Laissez les joueurs vous dire de quelle façon ils réagissent aux ordres de Siene. S'ils ne se rendent pas immédiatement à leurs postes, le capitaine Ixsthus leur adressera par la suite quelques remarques acides. Les postes de combat sont: le poste du navigateur/informaticien, le poste de l'opérateur des communications et écrans, la salle des machines et la tourelle turbolaser. Quelqu'un peut également décider de se précipiter dans le magasin, afin de vérifier l'équipement auquel Santhou a fait référence. La liste de ce matériel est détaillée dans l'encadré «Le magasin du vaisseau», plus loin.

Hardis, matelots!

Lisez ce qui suit à voix haute:

Tandis que le *Long Cours* prend de la vitesse afin de se préparer à passer en hyperspace, Siene Symm continue à vous tenir informés de la situation. «Les senseurs signalent que l'adversaire est un vaisseau de transport léger corellien. Sa vitesse semble indiquer que ses propulseurs ont été modifiés; ses écrans paraissent également plus résistants qu'il n'est normal pour un appareil de ce type. Les détecteurs de formes de vie indiquent la présence de huit créatures intelligentes à son bord.» Une petite pause. «Réception d'un message. Je le diffuse dans tout le vaisseau.» Une voix rauque résonne soudain dans l'unité de communication. «Hohé, du yacht! Ici le capitaine Jayhawk du vaisseau corsaire rebelle la *Martinette*! Nous avons l'intention de nous emparer de votre cargaison, mais nous vous laisserons repartir librement avec votre appareil. Arrêtez-vous et abaissez vos écrans ou nous ouvrons le feu!»

Ixsthus éteint alors le communicateur et s'adresse à vous. «Vaisseau corsaire rebelle *Martinette* inconnu. Soupçonne une ruse... des pirates ou des espions impériaux. Des commentaires ou suggestions à faire?»

Le magasin du vaisseau

Dans le magasin de bord, les PJ peuvent trouver:

- Des rations standards et du carburant pour trois semaines.
- Un pistolet-blaster pour chaque membre d'équipage.
- 30 packs énergétiques pour blasters.
- 8 grenades paralysantes.
- 4 medpacs.

Points à prendre en considération

Il est temps d'envisager les différentes options possibles. Laissez les joueurs conduire eux-même la conversation, mais n'hésitez pas à employer le capitaine et le quartier-maître afin de les orienter dans la bonne direction et de leur faire, si nécessaire, quelques suggestions. (N'abusez cependant pas de l'autorité que les PNJ peuvent exercer à l'encontre des PJ... les joueurs doivent prendre eux-mêmes la décision finale.) Voici les questions importantes auxquelles ils doivent apporter une réponse:

Les assaillants sont-ils vraiment des corsaires rebelles? C'est peu probable. Si les PJ le suggèrent, Siene peut glisser un mot de code dans un message radio adressé aux pirates; ceux-ci ne répondront pas correctement.

Sinon, qui sont-ils? Il est possible qu'il s'agisse d'espions impériaux, mais dans ce cas, que cherchent-ils? Il est plus vraisemblable qu'il ne s'agisse que de vulgaires pirates qui se font passer pour des Rebelles afin de tromper les autorités impériales.

Combattre ou fuir? Le capitaine est opposé à tout combat spatial. «Vaisseau ennemi aussi rapide; meilleurs écrans. Peut-être mieux armé.» Il préférerait filer à l'anglaise, mais le *Long Cours* ne pourra pas passer en hyperspace avant que l'appareil ennemi ne soit à portée de tir.

Se rendre? Le *Long Cours* ne transporte aucune cargaison vraiment importante, mais le vaisseau en lui-même a une certaine valeur; les pirates voudront sans aucun doute s'en emparer.

Faire semblant de se rendre? Aha! Il n'y a que huit personnes à bord du vaisseau pirate — souvenez-vous des indications des senseurs. Si les agresseurs laissent deux ou trois d'entre-eux en arrière, seuls cinq ou six monteront à bord du *Long Cours*. De plus, une fois que les sas des deux vaisseaux auront été connectés, l'appareil ennemi ne pourra plus faire usage de ses armes lourdes au risque de s'infliger lui-même de sévères dommages... la décompression du vaisseau PJ aurait également pour effet d'aspirer l'air de l'engin pirate. Il y a encore un élément à prendre en compte: la Rébellion ne peut gagner qu'avec le soutien de la population; si elle acquiert la réputation de voler les civils, sa popularité risque d'en prendre un coup. Il faudrait donc, autant que possible, que ces pirates soient mis hors d'état de nuire.

Que faire?

Fuir: la discrétion est aussi une vertu courageuse. Si les joueurs décident de s'enfuir, laissez le *Long Cours* prendre le large. Vous pouvez éventuellement lui faire encaisser quelques tirs pour l'ambiance, mais le vaisseau devrait s'en tirer avec des dommages superficiels.

Mener un combat spatial: les PJ peuvent se battre, quelles que soient les objections émises par le capitaine. Vous trouverez les caractéristiques du vaisseau ennemi à la fin de cette section, celles du *Long Cours* sont données sur le plan. Jouez cette bataille en utilisant les règles de combat spatial de *Star Wars: Le Jeu de Rôle* ou les règles avancées du jeu de plateau *Guerriers des Etoiles*. Les pions représentant le *Long Cours* et la *Martinette* sont présentés sur un rabat de l'écran du MJ. Le vaisseau ennemi s'enfuira après avoir subi des dommages légers; si le *Long Cours* parvient à l'endommager «sévèrement» avant qu'il ne passe en vitesse-lumière, les pirates se rendront.

Notes pour le jeu de rôle: commencez en considérant que les vaisseaux se trouvent à moyenne portée l'un de l'autre. Le *Long Cours* a besoin de 10 rounds de combat pour passer en hyperspace, à moins qu'il ne tente de distancer les pirates en augmentant la portée au delà de «longue». Il est également possible de détruire la *Martinette*. Utilisez les règles présentées en pages 142 et 143 pour résoudre le combat.

Note pour Guerriers des Etoiles: placez le vaisseau pirate dans la zone de placement de droite. Le *Long Cours* commence dans n'importe quelle case du bord droit de la carte. Cette dernière est «statique». La partie finira quand l'un des vaisseaux aura été détruit ou quand le *Long Cours* se sera enfui par le bord gauche de la carte.

VAISSEAU DE TRANSPORT LEGER PIRATE

Equipage: 8
Capacité de la Soute: 100 tonnes métriques
Autonomie: 2 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x1]
Navordinateur: [oui]
Hyperpropulseurs de Secours: [oui]
Vitesse Sub-Luminique: [3D]
Maniabilité: [1D]
Coque: [4D]
Armes:
 Un Canon-Laser Bi-Tube
 Ordinateur de Visée: [3D]
 Dommages: [6D]
 Un Canon-Laser Lourd
 Ordinateur de Visée: [4D]
 Dommages: [6D]
Ecrans:
 Coefficient: [4D]

Quoi qu'il en soit, c'est là le plan choisi par les pirates qui ne s'attendent pas à rencontrer la moindre résistance; si la moitié des bandits sont blessés ou faits prisonniers, les autres tenteront de battre en retraite; si tous les six sont blessés ou faits prisonniers, les deux derniers se rendront. (Vous trouverez les caractéristiques des pirates dans l'encart détachable.) Si les PJ parviennent à s'emparer du vaisseau pirate, le capitaine Ixsthus suggérera d'appeler *Maison*, afin que quelqu'un vienne en prendre livraison.

Si les PJ se laissent capturer, vous aurez alors un problème. Vous pourriez: A) concevoir une base pirate dont les PJ pourront s'évader; B) faire intervenir un vaisseau de la Rébellion qui interceptera l'appareil pirate et libérera les personnages; C) faire intervenir un vaisseau impérial. La dernière option est certainement la plus intéressante, car les PJ devront alors convaincre les autorités qu'ils ont été victimes des pirates (et qu'ils ne sont donc pas des pirates eux-mêmes!) et que le *Long Cours* leur appartient bien. Une fois que les PJ auront été libérés et qu'ils se trouveront à nouveau en possession de leur vaisseau, l'aventure pourra alors reprendre son cours.

En orbite

Une fois en orbite autour de Maîtrefoyer, le *Long Cours* peut utiliser ses senseurs afin d'examiner la planète. L'atmosphère de ce monde est respirable; les conditions climatiques et écologiques de la région du continent septentrional, où se trouve la plus grande agglomération visible, correspondent à celles que connaît le nord de la France au printemps.

La cité, qui s'étend approximativement sur six kilomètres carrés, est composée de constructions à un ou deux étages en bois et en pierre qui entourent un grand château fortifié. Les détecteurs de formes de vie indiquent la présence dans cette ville d'environ 20000 créatures de taille humaine. Le cité est entourée par une forêt qui s'étend sur des centaines de kilomètres dans toutes les directions; de petites villes, des châteaux et des villages occupent les clairières visibles ça et là dans la végétation.

Aucun élément ne permet de penser que ce monde possède un niveau technologique supérieur à celui du Moyen-Age de la Terre.

Voici à peu près tout ce qui peut être observé depuis l'espace. Passez à l'Episode deux.

Episode deux : Des Rebelles à la cour du Roi-Dieu Résumé

Les PJ inspectent Maîtrefoyer. Ils finissent par arriver à la cour du Roi-Dieu où ils peuvent communiquer le message dont ils ont été chargés. Le Roi-Dieu semble avoir envie de rejoindre la Rébellion, mais des événements, aussi étranges que dangereux, ne cessent de se produire. Les PJ découvrent alors que le Roi-Dieu ne les croit pas. Soudain, l'Empire entre en scène.

Vol de reconnaissance au dessus de Maîtrefoyer

Selon les instructions qu'ils ont reçues, les PJ doivent présenter leurs lettres de créance au Roi-Dieu, Trisstan, dont la cour est installée dans la plus grande agglomération du continent nordique. Si les PJ se rendent immédiatement là-bas, passez à «Rencontre avec le Roi-Dieu», plus loin. Si, par contre, ils préfèrent d'abord observer les choses d'un peu plus près, consultez la section suivante afin de déterminer ce qu'ils peuvent découvrir. Si vos personnages sont vraiment curieux, il vous faudra peut être imaginer quelques rencontres à leur intention.

CARACTERISTIQUES POUR GUERRIERS DES ETOILES

Type de vaisseau	Martinette	Tonneau	6
Armes du pilote	—	Evitement	4
Armes du canonier	DMF/SHP	Virage sur l'Aile	5
Fuselage	12/8	Virage Serré	10
Vitesse Max.	6	Survitesse	8
Fact. Vir.	1	Accélération	6
	2	Suraccélération	8
	3	Décélération	7
	4	Surdécélération	12
	5		
	6	Répar. Dommages	6
	7	Tir Visé	6
	8	Tir Instinctif	6
	9	Ajustement	7
		Orientation Ecrans	3
Fact. Difficulté			
Fact. Stabilisateur	6	Nbre Ecrans	4
1/2 Looping	8	Nbre Puis. Aux.	3
Glissade	4	Unité R2?	Non

Laisser les pirates monter à bord (reddition ou attaque surprise): six pirates monteront à bord du *Long Cours* et ils ordonneront aux PJ de se rassembler dans la salle commune, afin de les désarmer et ensuite de les enfermer dans une pièce de stockage. Après s'être assurés qu'il n'y a personne d'autre à bord, les pirates laisseront quatre d'entre-eux sur place avec pour mission de ramener le vaisseau jusqu'à leur base. Les autres pirates retourneront à leur bord. Les PJ seront abandonnés sur une planète primitive où ils pourront attendre du secours.

Le Peuple Sacré

Les membres du Peuple Sacré sont des hommes-lézards à peau verte, un peu plus grands et forts que les humains, mais aussi plus lents et patauds. Ils se tiennent debout sur leurs deux pattes postérieures et leur queue leur sert de balancier. Leur crâne, plus allongé et plus étroit que celui des hommes, est doté d'une mâchoire aux impressionnantes dents effilées. Les représentants typiques du Peuple Sacré portent généralement des robes colorées et sont équipés de grands gourdins; les nobles, quant à eux, portent d'étranges armures d'écailles et sont armés d'épées longues à l'aspect redoutable.

La société du Peuple Sacré est soumise à une hiérarchie primitive de type féodal: Le Roi-Dieu est au sommet, les Divins (la noblesse) sont juste en dessous de lui et en bas de l'échelle on trouve les Malpropres (tous les autres).

Bien qu'il perpétue l'apparat d'une race guerrière, le Peuple Sacré est socialement bien plus avancé qu'il ne le paraît. Et si chaque printemps les nobles locaux invitent leurs vassaux à partir en guerre contre leurs voisins, les affrontements sont en fait très peu sanglants et ressemblent plutôt à des matches de hockey joués avec un peu trop d'enthousiasme. Le perdant de la «guerre» est tenu de verser un tribut au vainqueur... ce qui signifie généralement qu'il paye les frais de la gigantesque fête qui se déroulera pendant les trois jours qui suivent. Il n'y a pas eu de véritable guerre sur Maîtrefoyer depuis 75 ans.

Le Peuple Sacré est courageux, et s'il n'aime pas répandre le sang, c'est pour des raisons esthétiques. Il sera difficile au PJ de lui faire croire les histoires concernant un Empire cruel et impitoyable, car cette nation est persuadée qu'une civilisation avancée ne peut qu'avoir appris à vivre en paix. A l'exception du Roi-Dieu — qui a de bonnes raisons de se méfier des étrangers —, le Peuple sacré se montrera extrêmement amical avec les «barbares hors-monde» (les PJ), et leur proposera maints réjouissances, repas et libations, jusqu'à ce que les personnages en soient presque malades.

Du point de vue technologique, le Peuple Sacré est arriéré.

Sa civilisation est approximativement au niveau de celle de l'Europe médiévale... épées et boucliers, constructions de bois et de pierre, chariots à traction animale, taux élevé de mortalité infantile, conditions d'hygiène précaires, etc. Les hommes-lézards seront impressionnés par la technologie des PJ, mais pas au point d'en éprouver de la crainte.

Divin: Dis-moi, étranger. C'est un joli... machin que tu as là. C'est pour quoi faire?

PJ: C'est un vaisseau spatial. C'est pour voyager entre les étoiles.

Divin: Intéressant. Mais qui aurait envie de faire ça? Les gens de l'étoile dont tu viens?

Malpropre typique: les Malpropres sont grands, solidement bâtis, joviaux et — comme leur nom peut le suggérer — ignorants. Ils ne croiront pas que les PJ viennent d'une autre planète et si les PJ ne parviennent pas à les convaincre, ils ne s'en sentiront pas plus mal pour autant. Ils parleront du temps, des guerres du prochain printemps, de politique locale et d'agriculture, surtout si les PJ se proposent de leur offrir un verre à la taverne du coin. Les Malpropres adorent également les jeux de hasard.

Divin typique: les Divins ressemblent aux Malpropres, mais sont mieux informés qu'eux. Conscients de l'existence d'autres mondes et d'autres créatures intelligentes dans les vastes étendues spatiales, ils appréhendent mieux les bénéfices — et les risques — potentiels qu'implique la venue d'extra-terrestres dont ils ignorent la puissance et les motivations. Ils traiteront les PJ avec une amitié retenue, mais refuseront d'aborder avec eux tout sujet important en invoquant que ces matières relèvent du Roi-Dieu lui-même.

Le Roi-Dieu: tout à fait semblable à ses sujets, le Roi-Dieu est juste plus compétent qu'eux. Politicien aguerri, c'est grâce à sa ruse, sa diplomatie, son sens des relations publiques et sa politique fiscale intelligente, qu'il a pu faire de son règne de quarante années, une période sans précédent de liberté et de prospérité pour son peuple. Il se méfie des PJ, car il a déjà été trompé et volé par des étrangers.

Survol

Vous trouverez ci-dessous des descriptions succinctes des lieux que les PJ risquent de visiter: la forêt, une petite ville, un petit château, la grande ville et le grand château. Si les PJ décident d'étudier d'une façon approfondie la calotte polaire, vous devrez imaginer une description de votre cru, comme par exemple: «C'est tout blanc et il fait très froid. Bon, et maintenant?».

La forêt: elle regorge d'arbres verdoyants, de ruisseaux et de clairières. Les détecteurs de formes de vie indiquent qu'une faune variée, dont la taille varie entre la souris et l'éléphant, hante ces bois. Des membres du Peuple Sacré — surtout des mâles solitaires munis de lances et portant une gibecière à l'épaule — s'aventurent parfois dans la forêt.

Les chasseurs offrent aux PJ de partager un cuissot de viande de griff (une spécialité locale). Au bout de quelques minutes, un cri puissant résonne dans le lointain. Les chasseurs s'empresent aussitôt de lever le camp, en expliquant que des «mangeurs» ont été attirés par l'odeur de la viande de griff, ils suggèrent aux PJ de faire comme eux et de s'en aller.

Un village: un village est généralement composé d'une vingtaine de bâtiments en bois, agglomérés autour d'un puits ou d'un carrefour, situé le plus souvent à portée de vue d'une petite tour ou d'un manoir. Les habitants vaquent à leurs occupations habituelles: agriculture, tannage, travail des métaux, balayage des rues, etc. Dès que l'appareil des PJ est repéré, tout le monde s'arrête de travailler, sort dans les rues

et se précipite dans le plus grand désordre jusqu'au vaisseau. Si les PJ les abordent, les villageois se montrent d'emblée extrêmement amicaux. Certains jeunes peuvent être tentés d'examiner le vaisseau, en commençant par lui jeter des pierres ou des bouts de bois, puis en essayant d'arracher tout ce qui dépasse, etc... jusqu'à ce que leurs parents les grondent pour leurs bêtises et les envoient au lit sans souper. Une fois l'excitation initiale retombée, la plupart des villageois retournent ensuite à leur travail.

Un petit château: grande construction centrale entourée de murailles de cinq mètres de haut, le château ressemble beaucoup aux châteaux forts médiévaux européens. Si on l'examine de plus près, il est possible de remarquer des plantes grimpantes qui couvrent les murailles et des plantes aquatiques qui dérivent dans les douves, ce qui semble indiquer qu'il n'y a pas eu de guerre dans cette région depuis quelques temps. Quinze gardes patrouillent sur les remparts et dans la cour.

Si les PJ s'approchent des portes du château à pied, les gardes les considèrent un instant avec excitation, puis ils ramassent leurs lances et vont appeler le Divin. Ce dernier invite alors les PJ à entrer pour se restaurer et ponctue le repas de commentaires flatteurs, tortueux et fleuris, sans queue ni tête. Si les PJ dévoilent le but de leur mission, le Divin répond poliment que seul le Roi-Dieu a l'autorité nécessaire pour conclure des traités.

Si ses hôtes se sont montrés particulièrement courtois, le Divin organise ensuite une fête de trois jours en l'honneur des

PJ. Les festivités atteignent leur point culminant quand un autre Divin survient avec son armée et invite le seigneur local à livrer bataille. La bataille semble féroce — les hommes-lézards se jettent les uns sur les autres et s'assènent des coups sur la tête avec de gros gourdins — mais les crânes des combattants sont solides et ils ne ressentent souvent que quelques maux de tête. Le combat se termine lorsqu'un camp bat en retraite. La fête reprend alors de plus belle.

Note: les PJ ont de grandes chances ici de s'attirer des ennuis. S'ils tentent d'empêcher la bataille, ils insultent tout le monde et la fête sera gâchée; s'ils se joignent aux combattants, ils risquent d'avoir le crâne fracturé (leur tête est moins solide que celle des hommes-lézards) ou — pire encore! — ils peuvent être tentés de faire usage de leurs blasters contre leurs adversaires. Dans ce cas, les combats s'arrêtent instantanément, l'assistance se tourne vers les PJ en arborant une expression unanime de dégoût et le Divin local essaye de les faire arrêter.

La grande ville: le cité s'étend sur environ six kilomètres carrés. Elle est composée de constructions en pierre et en bois. Le château, trois fois plus grands que ceux de la forêt, se dresse au centre de la ville.

La cité ressemble beaucoup aux agglomérations de petites dimensions, elle est juste plus grande. Ses habitants se montrent assez amicaux et curieux; ils s'agglutinent autour des personnages pour leur poser des questions et leur offrir de boire un verre en leur compagnie. Les PJ peuvent déambuler dans les rues s'ils le désirent, bien que cela ne puisse pas leur apporter grand chose: ils peuvent visiter le marché paysan, aller se désaltérer dans l'une des nombreuses tavernes de la ville ou perdre de leur temps de toutes les manières qui leur conviennent.

Au bout de quelques heures, des gardes de la cité leur transmettent les salutations du Roi-Dieu qui les invite à se présenter devant lui.

Le grand château: il est semblable aux autres, bien qu'il ait été construit à une échelle supérieure. Le nombre de gardes est également plus important: il y en a 45. Lorsque les PJ arrivent au château, ils sont aussitôt escortés jusqu'à la salle du trône où les attend le Roi-Dieu.

User de violence à l'encontre du peuple: Ixsthmus y est totalement opposé... à moins que le Peuple Sacré n'attaque en premier (ce qui ne se produira pas). Si les PJ quittent leur vaisseau et menacent les indigènes avec leurs armes personnelles, les soldats du Roi-Dieu tentent de les capturer sans leur faire de mal, faisant preuve en cette occasion d'un véritable mépris pour le danger. S'ils sont faits prisonniers, les PJ sont alors conduits jusqu'au Roi-Dieu, qui les fait incarcérer dans les geôles relativement confortables de son donjon, jusqu'à ce qu'il sache quoi faire avec eux.

Rencontre avec le Roi-Dieu

Lorsque les PJ demandent audience au Roi-Dieu, 20 gardes les escortent aussitôt au travers de la poterne principale et des escaliers du château, jusqu'à la salle du trône. Cette pièce immense est richement décorée. De fines colonnes soutiennent une galerie qui court de chaque côté de la salle; les murs sont recouverts de tapisseries raffinées reproduisant des scènes de combat pittoresques; des courtisans et des pages vêtus de couleurs vives emplissent la salle de murmures d'excitation au moment où les PJ font leur entrée.

Leur escorte amène les PJ jusqu'au centre de la pièce, avant de se mettre au garde à vous. Des trompettes sonnent, l'assemblée devient silencieuse et c'est alors que le Roi-Dieu apparaît.

Le Roi-Dieu n'a vraiment rien de bien remarquable. C'est le plus petit des hommes-lézards que les PJ aient vus jusqu'à présent. Il porte sa couronne d'argent et sa robe de cérémonie avec une décontraction proche du laisser-aller. (Ce n'est là qu'une impression qu'il veut donner de lui; c'est en fait l'un des plus puissants représentants de sa race). Il entre d'un pas tranquille par une porte située derrière le trône, répond négligemment aux courbettes des courtisans (et des PJ, s'ils font la révérence), repousse sa couronne en arrière, se gratte l'oreille avec son sceptre, relève sa robe et s'assoit enfin sur son trône.

«Des gars de l'espace, hein?» dit-il en bon basique, tout en soupirant. «J'avais bien besoin de ça.» Un aide lui murmure quelque chose à l'oreille.

«Hein? Oh, d'accord.» Il congédie l'aide et s'adresse alors aux PJ: «En tant que seigneur et haut Roi-Dieu du très saint Peuple Sacré, je vous accueille en ce lieu, vous, voyageurs venus d'un pays très très lointain jusqu'aux rivages bénis de Maîtrefoyer, etc, etc. Bon, qu'est-ce que vous voulez?»

Qu'est-ce que le Roi-Dieu a derrière la tête?

Il y a de cela plusieurs mois, un autre vaisseau étranger est déjà venu sur Maîtrefoyer. Le propriétaire de ce vaisseau, un certain capitaine Jayhawk, s'est présenté comme étant un membre de l'Alliance qui combat le maléfique Empire. Jayhawk est venu au château demander au Roi-Dieu de rejoindre la Rébellion. Les discussions se sont poursuivies pendant plusieurs jours, jusqu'à ce que l'on découvre, un beau matin, que Jayhawk était parti avec son vaisseau au cours de la nuit. Il laissait derrière lui deux gardes morts et avait emmené avec lui plusieurs centaines de kilos d'or et de bijoux prélevés dans la salle du trésor. Ennuyé, frustré et relativement humilié par toute cette histoire, le Roi-Dieu est cependant parvenu à étouffer le scandale. Il soupçonne maintenant les PJ d'être venus pour le voler encore une fois.



L

es cachots du Roi-Dieu attendent les Rebelles qui échoueront à ses redoutables épreuves.

Le geste et la parole

Après qu'ils aient terminé leur exposé, le Roi-Dieu remercie poliment les PJ et leur déclare qu'il doit réfléchir à leur proposition. Il leur pose également les questions suivantes:

- L'Empire est-il vraiment aussi mauvais que vous le dites?
- Comment tous ses sujets parviennent-ils à s'en accommoder?
- En quoi l'Alliance est-elle meilleure que l'Empire?
- Qui sera le vainqueur de la révolution?
- Qu'avons-nous à gagner à rejoindre la révolte? L'Empire nous a laissé tranquille jusqu'à présent, alors pourquoi l'irriter?
- Qu'est-ce que toute cette technologie nous apportera? Elle ne semble pas vous avoir fait grand bien à vous autres.
- Comment puis-je être sûr que vous ne me racontez pas n'importe quoi?

Le Dieu-Roi écoute attentivement les réponses apportées à toutes ses questions, soi-disant afin de bien peser les arguments présentés. Après que chaque PJ ait eu la possibilité de s'exprimer, le Dieu-Roi les remercie et leur demande d'être ses hôtes au château, puis il se retire jusqu'à l'heure du dîner. Il ne désire pas leur faire part de ses doutes, tant qu'il ne sait pas de quoi ils sont capables. Il ordonne à 20 soldats hommes-lézards d'être la «garde d'honneur» des PJ, pendant le temps qu'il lui faudra pour concevoir des épreuves susceptibles de lui forger une opinion.

Les épreuves

Honnêteté: pendant le banquet organisé ce soir-là en l'honneur des PJ, le Divin Satrank, qui est assis à côté d'un personnage, lui chuchote à l'oreille: «Le Roi-Dieu n'accédera jamais à votre requête; il a bien trop peur de perdre son pouvoir. Aidez-moi à le renverser et je vous donnerai tout ce que vous désirez. Qu'en dites-vous?» Evidemment, Satrank fait cette proposition à la demande expresse du Roi-Dieu lui-même et rapportera immédiatement à son souverain la réponse des PJ.

Biologie: au cours du même banquet, différentes substances légèrement toxiques sont mélangées aux aliments des PJ. Effectuez un jet de dés pour chaque personnage: 1-3, aucun effet; 4, nausée; 5, somnolence; 6, empoisonnement. Chaque personnage peut tenter un jet *facile* en Perception afin de repérer le plat trafiqué. Si un PJ est intoxiqué, le Droid médical du *Long Cours* peut lui administrer un traitement adéquat. Le Roi-Dieu se répandra ensuite en excuses de circonstance, tout en notant les substances qui ont produit un effet.

Force: le Roi-Dieu en personne défie un PJ au bras-de-fer. Il s'agit là d'un simple jet en opposition; le Roi-Dieu fera usage de sa Vigueur, alors que le PJ concerné pourra choisir d'utiliser sa Vigueur ou sa Dextérité.

Cupidité: à un certain moment de la soirée, le chef des gardes propose d'acheter l'un des blasters des PJ. Il ouvre les enchères à 200 grammes d'or (ce qui équivaut à 500 crédit) et montera jusqu'à 750 grammes.

Vigilance: si les PJ acceptent de rester au château, un homme-lézard tente de se glisser subrepticement au milieu de la nuit dans la chambre de l'un d'entre-eux afin de lui dérober son blaster et son communicateur. Si le cambrioleur est surpris et fait prisonnier, le Roi-Dieu le fera «batter sévèrement et jeter dans un cachot où il pourra méditer sur son crime» (c.a.d.: il recevra quelques pièces d'or et sortira par la porte de derrière!). Si le voleur est tué, le Roi-Dieu félicitera les PJ du bout des lèvres. S'il parvient à s'enfuir, le Roi-Dieu organisera immédiatement des recherches qui (bien entendu) ne donneront rien.

Haute technologie: au cours des jours suivants, le Roi-Dieu confronte les PJ à plusieurs défis destinés plus ouvertement à éprouver leurs capacités, par exemple: soigner un homme-lézard malade, améliorer les techniques agricoles, arrêter le soleil dans sa course, chauffer et refroidir diverses choses, etc. Le Roi-Dieu n'a absolument aucune idée de ce que peuvent — ou ne peuvent pas — faire les PJ. Pour autant qu'il

sache, ils peuvent très bien être capables de cracher du feu ou de lire les pensées...

Combat: le Roi-Dieu emmène les PJ participer à une grande chasse. Ils sont accompagnés par 25 suivants armés de javelots et d'épées. A dos de likkas, ils vont traquer des griffs dans les bois. Après que plusieurs de ces créatures ressemblant à des cerfs aient été débusquées, le Roi-Dieu invite les PJ à en abattre quelques unes à l'aide de leurs blasters. S'ils y parviennent, les PJ peuvent ensuite emmener leurs trophées sur leurs likkas.

Quelques minutes plus tard, les chasseurs sont attaqués par un mangeur rendu fou par l'odeur des griffs morts. Le monstre concentre ses attaques sur les PJ qui transportent des dépouilles. Les javelots et les épées du Peuple sacré sont pratiquement inutiles contre le mangeur; si les PJ décident de combattre ce dernier, ils vont devoir se débrouiller tous seuls.

Le verdict

Si, au cours des épreuves, les PJ ont démontré la pureté de leur cœur, la force de leur esprit et l'effroyable puissance de leurs armes, le Roi-Dieu estime qu'ils ne sont probablement pas des associés de l'infâme capitaine Jayhawk. Il accepte alors d'aider l'Alliance et s'excuse de sa défiance en racontant les forfaits de Jayhawk. Si les PJ ont vaincu ce dernier au cours du premier épisode, ils peuvent éventuellement rendre au souverain son trésor et ainsi gagner sa gratitude. Juste au moment où l'Empire entre en scène.

Cependant, si les PJ n'ont pas apaisé ses soupçons, le Roi-Dieu leur dit alors qu'il a besoin d'encore un peu de temps pour réfléchir. Il les remercie de leur coopération, puis, avec le concours de 30 guerriers armés de lances qui font soudain leur apparition, il leur «suggère» de déposer leurs blasters et d'inviter leurs compagnons qui se trouvent à bord du *Long Cours* à se rendre également. C'est alors que l'Empire fait son apparition.

L'arrivée de l'Empire

Les communicateurs des PJ émettent un «bip». Lorsque les personnages répondent à l'appel, lisez ce qui suit à haute voix (comme si vous étiez Siene Symm):

«Alerte rouge, les gars. Un vaisseau impérial entre dans l'atmosphère. Il semble vouloir atterrir. Si nous voulons filer avant d'être repérés, nous devons partir sur le champ... Impossible d'attendre que vous remontiez à bord. Mieux vaut que vous restiez cachés jusqu'à ce que nous revenions avec du renfort, ou que les Impériaux s'en aillent. Ils seront bientôt à portée de senseurs. Bonne chance. Fin de communication.»

Vous entendez au loin le rugissement des moteurs du *Long Cours*, alors que le vaisseau décolle et s'éloigne rapidement. Soudain, l'air est secoué par un puissant «bang». Pratiquement au dessus de vous, apparaît un point noir qui s'avère rapidement être une navette impériale.

Tandis que la navette descend, il devient vite évident qu'elle a de sérieux problèmes mécaniques. Elle bat manifestement de l'aile — ce qui laisse à penser qu'un de ses moteurs anti-grav est en panne — et sa coque est balafmée d'impacts de blasters.

L'appareil se pose brutalement juste à côté de l'endroit où se tenait précédemment le *Long Cours*; ses écoutilles s'ouvrent aussitôt et crachent une épaisse fumée noire sur la ville. Au bout de quelques secondes, 30 soldats impériaux en sortent au pas de gymnastique et commencent à délimiter un périmètre de défense autour de l'appareil endommagé.

Si les PJ expliquent qu'il s'agit là d'Impériaux, le Roi-Dieu décide alors d'agir avec prudence.

«Faites passer le mot,» enjoint-il à son conseiller. «Personne ne doit parler à ces étrangers sans mon autorisation expresse.» Le conseiller se retire aussitôt d'un pas rapide. «Grissom,» dit ensuite le Roi-Dieu en se tournant vers un autre Divin. «Réunissez une garde d'honneur et allez voir ce qu'ils veulent.»

Le souverain conduit alors les PJ jusqu'à un balcon, afin qu'ils puissent voir Grissom discuter avec les troupes de choc. Une foule s'est massée autour du vaisseau impérial et les soldats la tiennent en respect avec leurs armes. Lorsque Grissom apparaît, accompagné de 25 guerriers armés de lances, les PJ peuvent entendre un soldat impérial crier quelque chose. Il s'agit de l'avertissement classique: «Halte, au nom de l'Empereur, ou je tire!». Les PJ sont malheureusement trop loin pour arrêter Grissom à temps et le sauver. Le Divin, interloqué, interrompt un instant sa progression, puis s'avance les mains tendues grandes ouvertes devant lui. Le soldat crie à nouveau, et soudain le gros blaster du vaisseau ouvre le feu sur Grissom et ses guerriers, tandis que les troupes de choc tirent dans la foule sans défense. Des douzaines de corps sans vie jonchent rapidement la rue. Le Roi-Dieu tourne un visage sombre vers les PJ: «On dirait bien que nous venons de rejoindre la Rébellion, malgré tout. Maintenant, comment allons-nous nous débarrasser de ces ordures là en bas?»

L a situation à bord du vaisseau *Résurgence*

La navette impériale *Résurgence* transporte actuellement à son bord le nouveau Gouverneur Général du secteur tout entier, le Seigneur Dixon, qui doit se rendre à la capitale administrative sur Vakkar. Elle est équipée d'un canon-blaster lourd et transporte également 40 soldats des troupes de choc. Attaquée pendant le trajet par des forces rebelles, la *Résurgence* est passée précipitamment en hyperspace ce qui a eu pour conséquence d'endommager gravement certains de ses appareillages. Elle a fait un atterrissage en catastrophe sur Maîtrefoyer afin de procéder à quelques réparations. Son capitaine estime qu'il lui faudra deux jours pour remettre ses moteurs suffisamment en état pour pouvoir entreprendre un saut en hyperspace. Pour ce faire, il devra récupérer certaines pièces des systèmes de survie et des répulseurs de son appareil (c'est la raison pour laquelle il a atterri), et peut être même certains micro circuits délicats prélevés sur un malheureux Droïd de protocole... Il est évident que la capture du Gouverneur Général représenterait une victoire très importante pour la Rébellion. Dixon, sa suite et l'équipage du vaisseau ne peuvent pas opposer une bien grande résistance. Il en va cependant tout autrement des soldats, même s'ils ne sont pas particulièrement bien armés puisqu'ils ne sont équipés que de blasters. Quoi qu'il en soit, ils représentent une force non négligeable face aux armes primitives du Peuple Sacré, surtout s'ils bénéficient du soutien du blaster de la navette.

Episode trois: Une petite guerre bien meurtrière Résumé

Les PJ découvrent que la navette impériale endommagée transporte à son bord le nouveau Gouverneur Général du secteur Fakir. Avec l'aide du Roi-Dieu et du Peuple Sacré, ils attaquent les impériaux et capturent ainsi un prisonnier de grande valeur pour la Rébellion.

Voici mon plan

Le Roi-Dieu quitte le balcon en hurlant à ses guerriers de l'attendre dans la salle du trône. Son ministre de la guerre apporte une carte de la portion orientale de la ville sur laquelle est indiqué le point où a atterri le vaisseau impérial. (Donnez la Carte 1 aux joueurs. Elle se trouve dans l'encart.) Tandis que les PJ se penchent sur la carte, le Roi-Dieu élabore un plan avec son ministre. «Nous remontons la rue de la Vigne, avant de nous déployer en formation de combat. Puis nous chargeons et faisons dévaler les ennemis comme des likkas.»

Les PJ devraient réaliser qu'il s'agit là d'un mauvais plan. Ils peuvent alors tenter d'expliquer au Roi-Dieu que les troupes de choc sont tout à fait capables de tuer tous ses guerriers, aussi facilement qu'elles ont abattu Grissom et sa garde d'honneur. Le souverain les considérera fixement un instant, avant de se laisser tomber dans un fauteuil et de leur demander s'ils ont une meilleure idée à lui proposer.

Comment attaquer un vaisseau impérial en trois leçons

Les PJ peuvent attaquer la *Résurgence* de plusieurs façons: mener un assaut classique sur plusieurs fronts à la fois, en comptant sur la supériorité numérique des hommes-lézards pour écraser les soldats; les PJ peuvent organiser une diversion afin de préparer la voie à la charge des hommes-lézards; une ruse quelconque peut même permettre à un ou plusieurs personnages de monter à bord du vaisseau afin de mettre son équipage et son blaster lourd hors de combat d'une façon ou d'une autre. Les hommes-lézards sont sans peur et poursuivront leur attaque, quelles que soient les pertes qu'ils subissent. Néanmoins, un peu d'imagination de la part des joueurs peut réduire considérablement le nombre des morts et gagner ainsi un soutien redoublé de la part du Roi-Dieu. Des joueurs vraiment imaginatifs peuvent concevoir toutes sortes de mauvaises surprises pour les troupes de choc.

N ote pour le maître de jeu: Les mignons petits gars en peluche ne meurent jamais... ou «l'Effet Ewok»

Dans *Le Retour du Jedi*, une poignée d'Ewoks armés de lances parviennent joyeusement à vaincre plusieurs centaines de soldats impériaux en armures et armés de blasters, soutenus par deux ou trois TR-TT blindés. Pour autant que nous puissions en juger, des dizaines de soldats tombent au cours de la bataille, tandis qu'un seul Ewok est tué. On peut mettre cette scène en parallèle avec l'assaut de la forteresse rebelle sur la planète glacée Hoth que l'on voit dans *L'Empire Contre-Attaque*. Un affrontement au cours duquel des centaines de Rebelles mieux armés trouvent la mort en se défendant contre les troupes de choc.

Les Ewoks sont-ils de meilleurs combattants que les Rebelles affectés en première ligne? Certainement pas. L'admirable succès des Ewoks n'a pour unique raison que la volonté des scénaristes de faire du *Retour du Jedi* une histoire plus «satisfaisante». De même, les Rebelles se font balayer dans *L'Empire* parce que le scénario l'exige. *L'Empire* est en effet un film pessimiste: Yan est fait prisonnier, Luke est vaincu par Vador et la Rébellion subit une grave défaite sur Hoth. Les soldats rebelles qui meurent au cours de la bataille ont pour but de nous montrer la puissance terrifiante des forces impériales et de nous faire éprouver plus de sympathie encore pour l'Alliance, alors que nous attendons que l'Empire se voit infliger la punition qu'il mérite. Dans le *Jedi*, par contre, l'Empereur est vaincu, Dark Vador se tourne à nouveau vers la Lumière et l'Empire s'effondre. La satisfaction que nous retirons de cette fin heureuse aurait été considérablement diminuée si nous avions dû assister au massacre de centaines de petits bonhommes à fourrure. Vous devriez, dans une certaine mesure, utiliser les figurants de vos aventures d'une façon similaire: afin de faire progresser l'intrigue tout en créant une ambiance appropriée. Dans la présente aventure, les joueurs n'ont qu'une alternative: soit pousser leurs amis reptiles à une attaque suicide contre les troupes de chocs embusquées, soit utiliser leur subtilité et leur ruse afin d'obtenir les mêmes résultats avec des pertes bien moins importantes. Si les joueurs choisissent l'option la plus sanglante, laissez les hommes-lézards le payer de leurs vies. Cependant, si les joueurs sont intelligents et prudents, ils devraient en être récompensés en évitant une boucherie.



Les Rebelles pourront-ils élaborer un plan efficace pour capturer la navette impériale?

A l'intérieur de la *Résurgence*

Si les PJ inspectent eux-même l'appareil impérial, ils peuvent apprendre pas mal de choses sur leur ennemi. Ils peuvent y parvenir à l'aide de senseurs prélevés à bord du *Long Cours* avant son départ ou «bricolés» par un génie de l'électronique à partir de quelques communicateurs. Il est très possible que les Impériaux ne se préoccupent pas d'une éventuelle détection sensorielle, tant qu'ils sont sur cette planète manifestement primitive. Lisez tel quel le paragraphe qui suit, ou paraphrasez ce texte comme si les PJ surprenaient des conversations entre soldats impériaux. Si les PJ envoient un indigène espionner les Impériaux, l'homme-lézard — incapable de comprendre le basique et ignorant tout des vaisseaux spatiaux, de la politique de l'Empire et des tactiques militaires modernes — sera juste capable de faire un rapport sur le nombre et la disposition des soldats se trouvant à l'extérieur de la navette.

Ne s'attendant pas à rencontrer de problèmes sur des routes spatiales soumises à de fréquentes patrouilles, la *Résurgence* n'avait pour toute escorte que quelques chasseurs TIE chargés de l'accompagner jusqu'au point où elle pourrait passer en vitesse-lumière. Ce petit convoi fut pris complètement par surprise par un escadron d'Ailes-X irréguliers, juste au moment où la navette allait entrer dans l'hyperespace.

Pour échapper à sa destruction, la *Résurgence* fut contrainte d'effectuer un saut précipité en hyperespace. Le vaisseau revint dans l'espace normal à plusieurs années-lumières de son point de sortie prévu et fut gravement endommagé. Ses systèmes de survie étant défectueux et ses moteurs hyperspatiaux ne fonctionnant plus correctement, le capitaine a lâché une bouée de détresse et a traîné son vaisseau jusqu'à la planète habitable la plus proche, Maitrefoyer, afin d'effectuer quelques réparations.

Disposition des troupes de choc

Les soldats impériaux sont déployés comme suit : vingt-et-un occupent des trous d'hommes creusés tout autour de la navette; deux montent la garde au point 4 à l'intérieur du vaisseau; quinze se reposent en 6 et deux s'occupent du blaster lourd en 7. (Voir Plan 2.)

Note concernant la tactique des troupes de choc: ces hommes ont été entraînés pour le combat. Dans les endroits où ils courent le moindre risque de se faire tirer dessus, ils ne se regrouperont jamais à plus de trois, sauf exception: conférence, déplacements, relève de la garde, patrouille, etc.

Vous devez décider vous-même de l'emplacement exact des 21 soldats embusqués dans des trous d'hommes et noter leur position sur la carte; lorsque d'autres soldats interviendront, indiquez leurs positions de la même manière.

Note: le blaster lourd du vaisseau ne peut pas tirer directement vers l'arrière, car les ailerons de la navette bloquent sa ligne de tir dans cette direction. Il ne peut pas non plus tirer sur des cibles se trouvant à moins de cinq mètres du vaisseau.

L'attaque du Peuple Sacré

A moins que les PJ n'aient une meilleure idée, le Roi-Dieu rassemble ses 200 guerriers afin d'attaquer les troupes de choc. Chaque guerrier est armé d'une lance et d'une épée. La troupe s'approche d'un pas pesant du vaisseau, puis, une fois à bonne portée, les combattants jettent leurs lances, avant de charger l'épée à la main.

La bataille se poursuit jusqu'à ce que les soldats impériaux se rendent ou battent en retraite à l'intérieur de la navette. Le pourcentage pertes des hommes-lézards s'élève alors au minimum à 75%...

Alors qu'est-ce que les PJ sont censés faire?

Qu'ils en soient conscients ou non, les PJ ont désormais pour mission de capturer le Gouverneur Général Impérial tout en essayant de réduire les pertes éventuelles. Plusieurs moyens peuvent être mis en oeuvre dans ce but.

Mettre le blaster lourd du vaisseau hors service: il est pratiquement impossible de détruire le blaster lourd en restant à distance respectueuse. Conçu pour résister aux rigueurs des combats spatiaux, il est extrêmement solide et quasiment invulnérable aux armes de poing des PJ (il faut réussir un jet *très difficile* pour le détruire avec un tir de blaster). Le Peuple Sacré possède une catapulte qui peut éventuellement mettre le blaster lourd hors d'état de nuire, mais il peut s'avérer nécessaire que les PJ s'introduisent d'une façon ou d'une autre dans la navette.

Faire tomber quelques soldats impériaux dans une embuscade: «Seigneur Gouverneur, nous savons où est caché le trésor du roi lézard. Nous serions heureux, en échange d'une petite part et d'une possibilité de quitter cette planète pourrie, de vous montrer cet endroit... vous voudrez bien nous assigner quelques uns de vos soldats pour nous aider à transporter l'or, hein?»

Grande diversion: les PJ peuvent employer de la viande de griff afin d'inciter des mangeurs à attaquer la navette. Il peut cependant ensuite se révéler difficile de se débarrasser de ces créatures.

Capturer le Gouverneur sans faire couler le sang: «Euh, Gouverneur? Nous avons un aveu à vous faire. Nous ne sommes pas *vraiment* des collecteurs de taxes impériaux naufragés sur cette planète. En fait, nous sommes des soldats rebelles. Si vous ne donnez pas immédiatement l'ordre à vos hommes de se rendre, mon ami ici présent sera obligé de vous tirer dessus.» Veuillez noter que le lieutenant Mistran ne se rendra pas, même si le Gouverneur Général lui en donne l'ordre! Sachant cela, et peu désireux d'être abattu, le Gouverneur acceptera volontiers d'essayer de faire tomber Mistran dans une embuscade, mais n'oubliez pas que Mistran est *futé*...

Tuer des tas de soldats impériaux: tirer sur les soldats à partir d'un bâtiment est un très mauvais plan. Les soldats sont nombreux et le blaster lourd de la navette est capable de produire des effets dévastateurs. Les PJ peuvent éventuellement assurer des tirs de couverture efficaces pendant l'assaut des hommes-lézards, mais ils devront alors se préparer à subir de sérieux dégâts, car l'ennemi concentrera ses tirs sur les combattants équipés d'armes modernes.

Faire preuve d'ingéniosité: ne peut-on pas fabriquer des bombes fumigènes improvisées? Ou des cocktails Molotov? Pourquoi ne pas lancer un chariot couvert d'huile enflammée sur les retranchements des soldats? Ou attirer les soldats avec une attaque de diversion, pour s'introduire ensuite discrètement à bord de la navette, fermer le sas et le saboter, tuer les gardes postés à l'entrée et trafiquer les communicateurs du vaisseau afin d'émettre un son suraigu dans les casques des soldats afin de leur vriller les tympans?

Des joueurs réfléchis et ingénieux peuvent imaginer toutes sortes de tactiques. Comme beaucoup d'entre-elles risquent d'impliquer d'agir depuis l'intérieur de la navette, celle-ci est décrite ci-dessous.

A bord du vaisseau impérial *Résurgence*

Les descriptions qui suivent correspondent au Plan 2 de l'encart détachable.

La *Résurgence* est une navette impériale conçue pour transporter de petites cargaisons ou des passagers, pendant des voyages de courte durée (c.a.d. : en empruntant des routes spatiales bien connues).

Parois : la navette possède deux types de parois (murs) : des parois de soutien permanentes et des cloisons de séparation légères. Les parois permanentes (en gris sur le plan) — et notamment la coque — sont épaisses et pratiquement impossibles à percer ; il faut au moins cinq tirs de blaster pour les trouser et dix pour ménager un orifice suffisant pour faire passer un homme. Les cloisons légères, quant à elles, servent surtout à séparer les différentes parties du vaisseau et peuvent être endommagées relativement facilement : deux tirs suffisent pour faire un trou et quatre ou cinq permettront de dégager un passage ; un jet de Vigueur *difficile* peut également suffire pour les traverser.

Portes : les portes sont aussi résistantes que les parois ; les portes de soutien sont solides et les portes de séparation le sont moins. Le sas — un modèle standard à deux portes — a été déverrouillé afin de faciliter les va-et-vient des soldats. Les portes de soutien donnant sur la salle des commandes, la salle des machines et la tourelle, sont verrouillées et un jet *facile* en Sécurité sera nécessaire pour les ouvrir, à moins qu'un membre de l'équipage ne révèle leurs codes d'ouverture. La chambre du Seigneur Dixon (10) est également fermée et il faudra réussir un jet *moyen* en Sécurité pour la forcer (Dixon et Marska sont les seuls à connaître son code).

1. Salle des commandes : on peut trouver le capitaine dans cette pièce.

Cette salle abrite les commandes classiques d'un vaisseau. Les hyperpropulseurs, les moteurs anti-grav et les écrans sont actuellement hors service. Des PJ exceptionnellement ingénieux peuvent éventuellement allumer les propulseurs depuis cet endroit et ainsi calciner les soldats qui se trouvent juste derrière la navette ; en réussissant un jet de Pilotage un PJ peut même faire pivoter l'appareil et en écraser ou en brûler plusieurs autres encore. Ces manoeuvres auront pour effet de détruire les propulseurs et le train d'atterrissage de la navette... mais, après tout, elle n'appartient pas aux PJ, non ? Cette salle contient également des commandes de contrôle permettant au capitaine de fermer le sas ou de couper l'alimentation des blasters.

2. Quartiers de l'équipage : cette pièce est généralement vide. C'est ici que se trouve l'armurerie du vaisseau ; elle contient trois blasters, des munitions et six grenades paralysantes.

3. Salle de navigation/informatique : cette pièce est généralement vide.

Elle abrite également le système de communication permettant de rester en contact permanent avec les soldats.

4. Entrée : deux soldats montent la garde à cet endroit. Hormis le panneau de commande du sas, cette pièce est nue. La porte de la salle de navigation/informatique est verrouillée ; pour entrer, il faut demander la permission du capitaine ou utiliser le code adéquat.

5. Suite officielle : cette pièce est généralement occupée par les membres de la suite du Gouverneur Général.

Cette suite contient des couchettes luxueuses, des équipements de divertissement et des processeurs de cuisine gastronomique. La pièce 5a abrite des toilettes.

6. Quartiers des troupes de choc : s'ils doivent faire face à une attaque extérieure, les soldats ont pour ordre de se rendre en d'autres endroits et cette pièce est alors vide.

Cet espace est encombré par un équipement permettant d'accueillir 40 soldats impériaux. On trouve également ici des armes et des armures de rechange, soit six pistolets-blasters, 36 packs énergétiques pour blasters et six armures complètes. Les portes donnant sur la tourelle du blaster lourd (7) et la salle des machines (11) sont verrouillées.

7. Tourelle du blaster lourd : deux soldats sont postés en permanence à cet endroit.

Un soldat est posté en bas de l'échelle et un deuxième manie le canon depuis la tourelle même.

8. Quartiers des secrétaires : Lyn et Perspik passent leurs nuits ici.

On peut trouver ici des enregistrements informatiques pouvant être utiles pour l'Alliance, mais rien que les PJ puissent utiliser sur l'instant. Les secrétaires ne sont pas armés.



Un pilote impérial en poste à bord de la navette *Résurgence*.

9. Chambre de Marska: *cette pièce est pratiquement toujours vide (Marska passe ses nuits avec Dixon).*

Une cabine luxueuse convenant à une courtisane de haut rang: vêtements raffinés, flacons de cosmétiques, etc. Une vibrolame est dissimulée dans le double-fond d'une valise et un mini-blaster est caché dans le talon creux d'une chaussure (dommages: 1D+1).

10. Chambre de Dixon: *Dixon et Marska résident ici durant la nuit; cette pièce est inoccupée pendant la journée.* La porte de cette chambre est toujours verrouillée; un mot de code ou un jet *moyen* en Sécurité (ou encore un grand nombre de tirs de blasters) sont nécessaires pour entrer.

C'est encore une cabine luxueuse qui contient, en plus des biens personnels de très grande valeur de Dixon, plusieurs enregistrements informatiques détaillant les projets de l'Empire concernant le secteur Fakir à court et à long termes. Si jamais l'attaque des PJ semble sur le point de réussir, Dixon ou Marska tenteront de détruire ces enregistrements. Dixon ne dispose d'aucune arme (mais Marska, elle, peut être armée).

11. Salle des machines: *Hal, le quartier-maître, est toujours ici à tenter de réparer les moteurs du vaisseau.*

On trouve dans cette pièce toutes sortes d'équipements de haute technologie, des moteurs au dessus desquels on peut se cacher et de petits panneaux d'accès derrière lesquels il est possible de se dissimuler. Depuis cet endroit, les PJ peuvent couper l'alimentation des blasters de la navette, des transmissions et/ou du sas (un jet *facile* est nécessaire pour chacune de ces opérations). Ils peuvent même, s'ils en ressentent l'envie, déclencher l'auto-destruction de l'appareil (jet *moyen*).

La cavalerie arrive à la rescousse

Comme vous vous en souvenez peut-être, le *Long Cours* est parti chercher de l'aide peu de temps avant que le vaisseau impérial ne se pose sur Maîtrefoyer. A peine a-t-il quitté le système, qu'il est entré en contact avec *Maison* pour expliquer la situation. La base a aussitôt envoyé deux Ailes-X de

l'Escouade rouge rejoindre le *Long Cours* et les trois appareils se sont mis immédiatement en route pour Maîtrefoyer. Ils arrivent peu de temps après la bataille.

A moins que vous n'éprouviez le besoin de les faire intervenir plus tôt.

Si les PJ sont faits prisonniers ou se retrouvent avec de sérieux ennuis, les vaisseaux rebelles arriveront juste à temps pour leur sauver la mise. La navette impériale se rendra et les gars de l'Escouade rouge ne se priveront pas de faire quelques remarques sur «ces bleus qui ont les yeux plus gros que le ventre» (des moqueries infligées par des PNJ qu'ils respectent constituent un bon moyen pour faire savoir aux joueurs qu'ils n'ont pas été très brillants).

Epilogue

Le vaisseau impérial est finalement capturés et les PJ se retrouvent à bord du *Long Cours*. Les prisonniers sont enfermés dans les cachots du château et la navette est dissimulée jusqu'à ce que les équipes de réparateurs des Durs-à-Cuire puissent venir la remettre en état. Le Roi-Dieu invite tout le monde à une grande fête afin de célébrer cette superbe victoire.

En récompense de leur participation à ces événements glorieux, les PJ sont proclamés «Héros du Royaume» et élevés au rang «d'Assistants Demi-Dieux». Tout le monde se promet une amitié éternelle et les Rebelles peuvent ensuite quitter Maîtrefoyer.

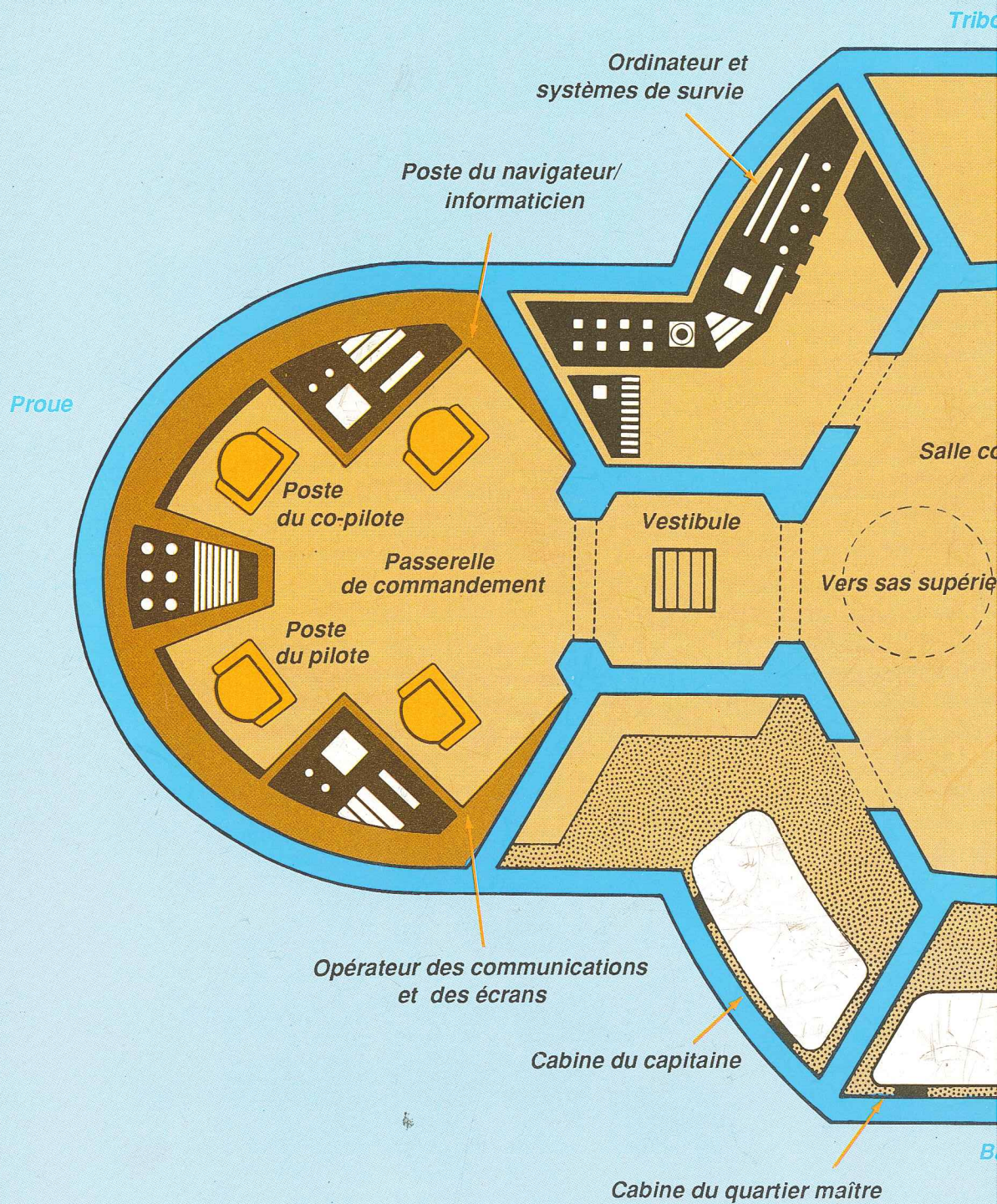
Paperasserie

Les PJ survivants devraient recevoir entre trois et six points de compétence, selon leurs mérites respectifs. Laissez-les distribuer ces points entre leurs compétences, en accord avec les principes édictés dans le livre de règles.

Les joueurs qui ont perdu leurs personnages peuvent, si vous le désirez, créer un homme-léopard qui a exprimé le voeu de se joindre à l'Alliance. Sinon, un personnage de remplacement plus classique attendra l'Escouade verte à son retour à la base *Maison*.

LE LONG COURS

Vue en coupe du dessus



Générateur à répulsion

Stabilisateur

Soute à marchandises

Soute secrète

Magasin

Atelier de mécanique

Cellule

Coursive

Vers tourelle turbolaser
supérieure

Salle des mach

Infirmierie

Ecrans

Coursive

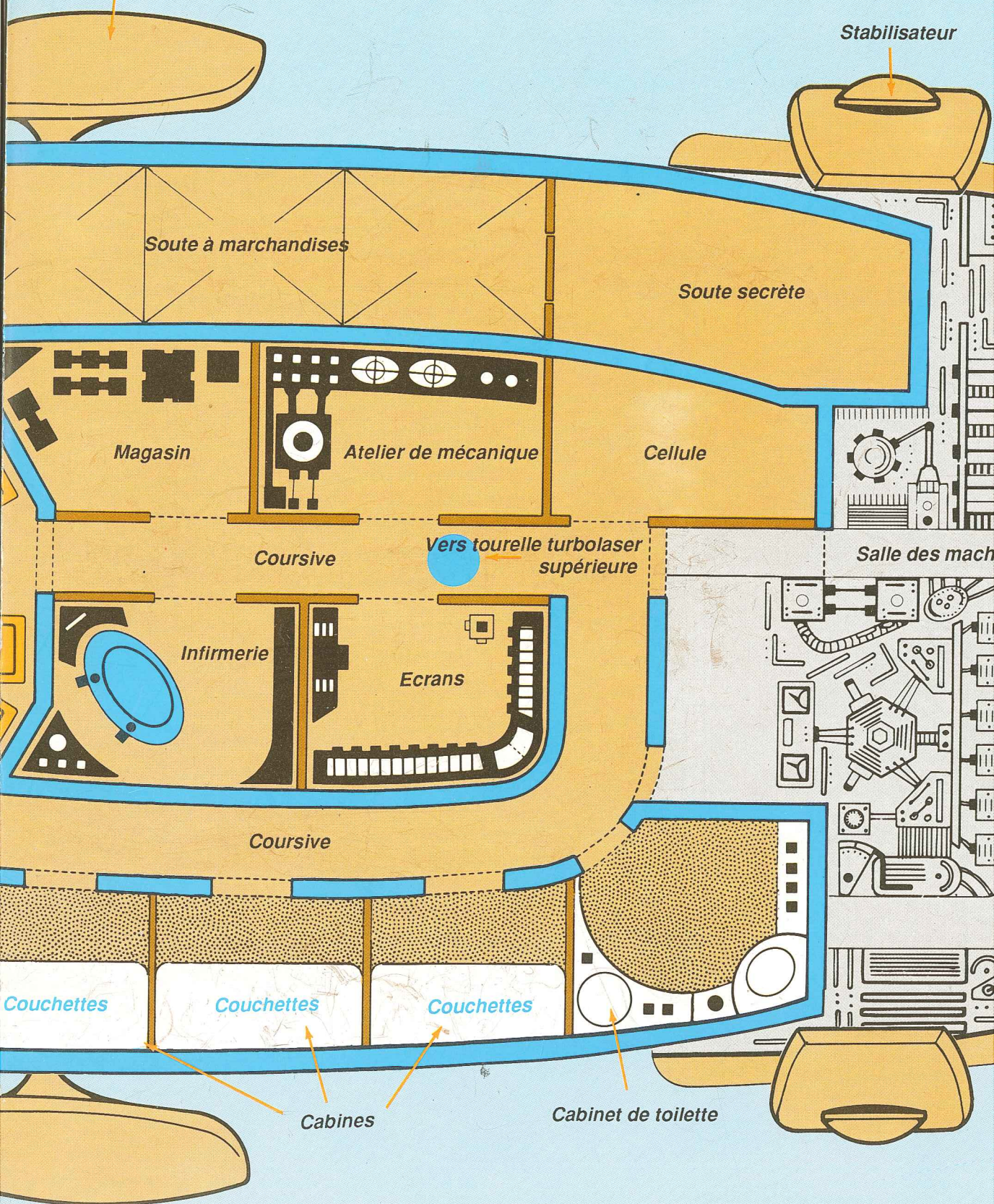
Couchettes

Couchettes

Couchettes

Cabines

Cabinet de toilette



LEGENDE

Echelle: |————| = 1 mètre

Paroi renforcée



Paroi normale



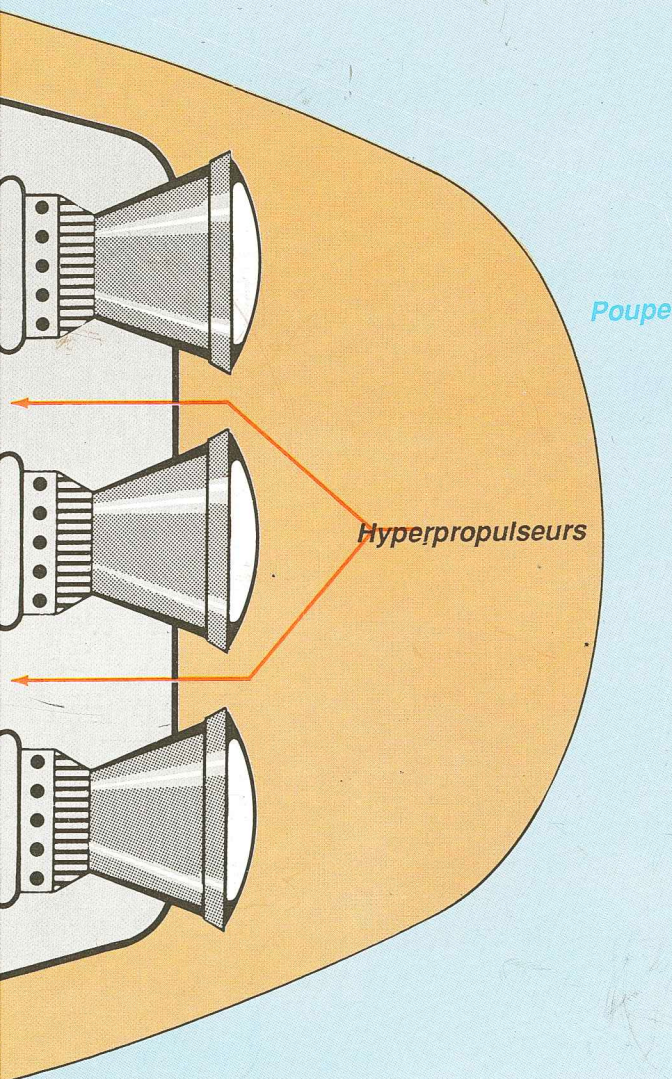
Porte anti-explosion étanche



Porte normale



Porte secrète



Poupe

Hyperpropulseurs

LONG COURS Yac

CARACTERISTIQUES DU LONG COURS POUR LE JEU DE ROLE

Vaisseau: *Long Cours*

Type: Yacht lantillien de petit tonnage modifié

Longueur: 27 mètres

Equipage: 2

Passagers: 6

Capacité de la Soute: 85 tonnes métriques

Appareil Embarqué: une capsule de sauvetage modifiée (capacité 6 personnes)

Autonomie: 1 mois

Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x1]

Navordinateur: [oui]

Hyperpropulseur de Secours: [oui]

Vitesse Sub-Luminique: [3D]

Maniabilité: [1D]

Coque: [4D]

Armes:

Deux Canons-Lasers (tirent séparément)

Ordinateur de Visée: [3D]

Dommages Combinés: [5D]

Ecrans:

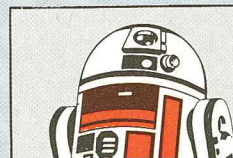
Coefficient: [3D]

CARACTERISTIQUES DU LONG COURS POUR GUERRIERS DES ETOILES

Note: *Guerriers des Etoiles* est un jeu de combat spatial conçu par West End Games et ayant pour cadre l'univers de *La Guerre des Etoiles*. Les personnes recherchant un système de combat dans l'espace réaliste et détaillé sont invitées à en faire l'acquisition. *Guerrier des Etoiles* (publié en France par Jeux Descartes) peut être joué indépendamment ou en conjonction avec le jeu de rôle *Star Wars*.

Type de Vaisseau	<i>Long Cours</i>	Tonneau
Armes du pilote	—	Evitement
Armes du canonier	2xSLP	Virage sur l'Aile
Fuselage	10/6	Virage Serré
Vitesse Max.	7	Survitesse
Fact. Vir.	1 1/1	Accélération
	2 2/1	Suraccélération
	3 3/2	Décélération
	4 3/3	Surdécélération
	5 4/3	Répar. Dommages
	6 5/4	Tir Visé
	7 5/4	Tir Instinctif
	8 (6)/(4)	Ajustement
Fact. Difficulté	9 (7)/(5)	Orientation Ecrans
Fact. Stabilisateur	5	Nbre Ecrans
1/2 Looping	6	Nbre Puis. Aux.
Glissade	3	Unité R2?

sub-luminique



Illien de petit tonnage modifié (transport de passagers)

Long Cours fut acheté à l'origine comme yacht de plaisance par un amiral de l'Empire, mais les Durs-à-Cuire de «s'échapper» de l'astroport de Callonia. Après avoir subi d'importantes transformations au niveau de ses moteurs (et avoir reçu également, bien sûr, un nouveau matricule d'enregistrement), le *Long Cours* a déjà servi pendant de longues années sans faillir. On peut facilement le prendre pour un vaisseau marchand modifié, un ou un luxueux vaisseau de ligne.

Les performances de ce vaisseau, les Durs-à-Cuire ont dû le débarrasser de la plupart de ses commodités. Le bureau, les suites gériatriques que l'on trouve généralement sur ce type d'appareil ont été remplacés par un magasin, un atelier de cellule (qui sert également de magasin secondaire). Les moteurs, ainsi que les écrans, ont été considérablement améliorés. Le compartiment habitable de tribord a été transformé en soute à marchandises. Mikka a également aménagé une soute à l'avant.

Les moteurs du *Long Cours* sont destinés aux vols atmosphériques; dans l'espace, ils se replient afin de permettre aux passagers d'avoir un arc de tir de 360°. Les canons en question sont deux turbolasers illégaux, maquillés en blasters moyens.

Long Cours

Poste de pilotage: centre névralgique du vaisseau, la passerelle accueille le pilote, le co-pilote, l'officier chargé des opérations, le navigateur/responsable informatique. Ixsthmus — le capitaine et navigateur ithorien — et Siene Symm — le premier officier — ont leurs postes ici.

Poste de protection: deux portes anti-explosion inter-connectées, cette pièce est avant tout un grand sas destiné à protéger les personnes du poste de pilotage contre les dépressurisations, les gaz et les intrus indésirables. Les scaphandres spatiaux de secours sont ici sur des râteliers fixés au plafond; plusieurs blasters et grenades soporifiques sont dissimulés sous un panneau dans le sol.

Salles de survie: l'équipement contenu dans cette pièce — ordinateurs d'astrogation, dispositifs de filtrage et de purification, appareils de chauffage et de refroidissement — sont d'une extrême importance pour le bon fonctionnement du vaisseau.

Salle de détente: c'est le centre de récréation du *Long Cours*. Lorsqu'elle n'est pas utilisée, cette salle est complètement nue; un miroir situé sur le mur du fond permet en effet d'escamoter des tables, des chaises, des écrans vidéos ou une table de jeu. Le sol et le plafond. Le sas du *Long Cours* est situé juste au dessus de cette pièce; lorsqu'il est mis en service, il permet d'aller jusqu'à terre afin de permettre d'accéder au sas. Ce dernier est contrôlé depuis la passerelle à partir du poste du capitaine.

Salle de marchandises tribord: cette pièce fait 1,60m de large sur 8m de long. De solides filets en nylonite maintiennent les marchandises pendant les manœuvres violentes. Une écoutille dissimulée située au fond de ce compartiment donne accès à une soute à l'avant.

Salle des machines: les moteurs concentrés sont stockés dans ce lieu.

Atelier: cet atelier de mécanique et d'électronique, étonnamment bien équipé, est apparemment uniquement destiné à la réparation des appareillages du vaisseau, mais il sert également à l'entretien des Droïds et à la fabrication d'équipement (badges d'identification falsifiés, etc.).

Salle de stockage: il s'agit là d'un magasin secondaire, mais cette pièce est également un cachot de sécurité moyenne doté de murs de micro et de caméras dissimulées.

Salle des moteurs: une paire de moteurs sub/hyperspatiaux Duravol occupent la majorité de cette pièce; l'espace libre restant est occupé par des cadrans, des boutons et des panneaux d'accès. Le co-pilote, depuis la passerelle, dispose de doubles commandes; il n'est pas indispensable que quelqu'un se trouve ici pendant les vols (sauf cas d'urgence).

Salle de soins: cette pièce abrite Quatre-Ÿnbé — un Droïd médical —, de l'équipement chirurgical, une réserve de medpacs et une petite pharmacie.

Salle de contrôle: une salle d'écrans peut également, en cas de besoin, servir de générateur de secours pour les systèmes de survie.

Cabine d'Ixsthmus: du point de vue des humains, la cabine d'Ixsthmus est aménagée de façon spartiate. Elle ne contient qu'un écran de contrôle, des vêtements et une paillasse dure avec un oreiller spécial (adapté à la forme inhabituelle du crâne des Ithoriens).

Cabine de Siene Symm: l'aménagement de la cabine de Siene Symm est bien plus confortable que celui de la cabine du capitaine; Siene est une sorte de sybarite. L'éclairage rougeâtre et l'atmosphère confinée de cette pièce (qui rappellent beaucoup les conditions de la surface de Sullust) ont tendance à décourager les visiteurs non-sullustains.

Sanitaires: WC, lavabos, blanchisserie, etc.

Cabines d'habitants: on trouve ici deux couchettes standards par cabine. Les PJ peuvent décorer ces pièces selon leurs goûts... mais il n'offenseront pas les convictions puritaines de leur capitaine. Un compartiment secret est dissimulé dans la soute à l'avant, près de la poupe.

Salle de secours: les réserves du vaisseau mesurent 6,20m de long sur 0,70m de large. On accède à la capsule de sauvetage et aux écoutilles aménagées devant la porte de la salle des machines.

Présentation des PNJ

Capitaine Ixsthmus: mâle ithorien, 1m 90 et possède une peau brune d'un aspect de cuir. Sa caractéristique la plus marquante est la forme de sa tête: toutes les «Têtes de Marteaux», ses subordonnés, sont placés de chaque côté d'un appendice en forme de groin qui s'élève à un mètre au dessus de la partie supérieure de la tête.



Siene Symm: mâle sullustain. **Apparence:** les Sullustains sont des humanoïdes joufflus aux yeux ronds et dotés d'oreilles ressemblant à celles des souris. Siene mesure 1m 60 de haut et pèse 70 kilos; il s'habille de vêtements criards — à la limite du mauvais goût.

Objectifs: vaincre l'Empire, s'enrichir.

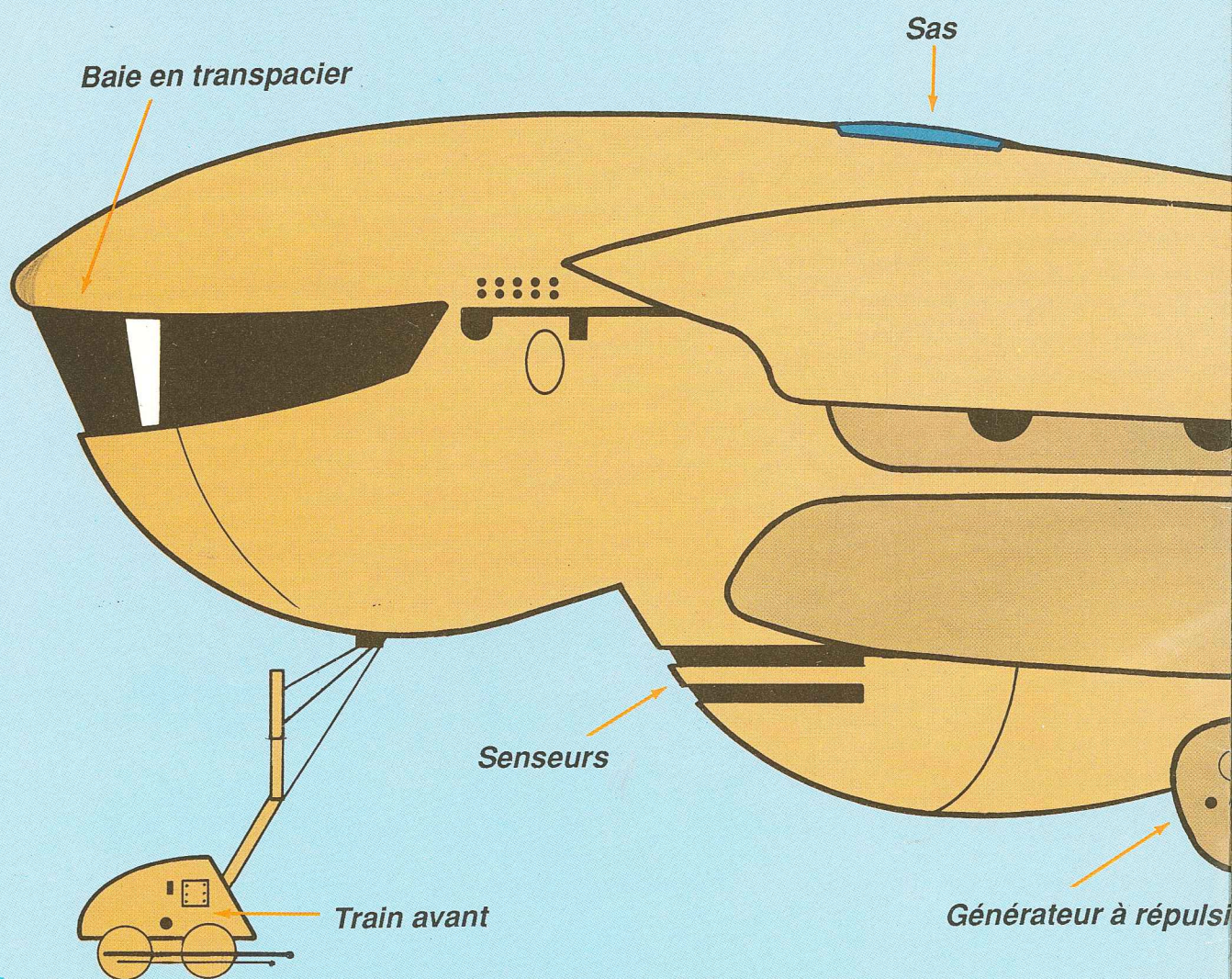


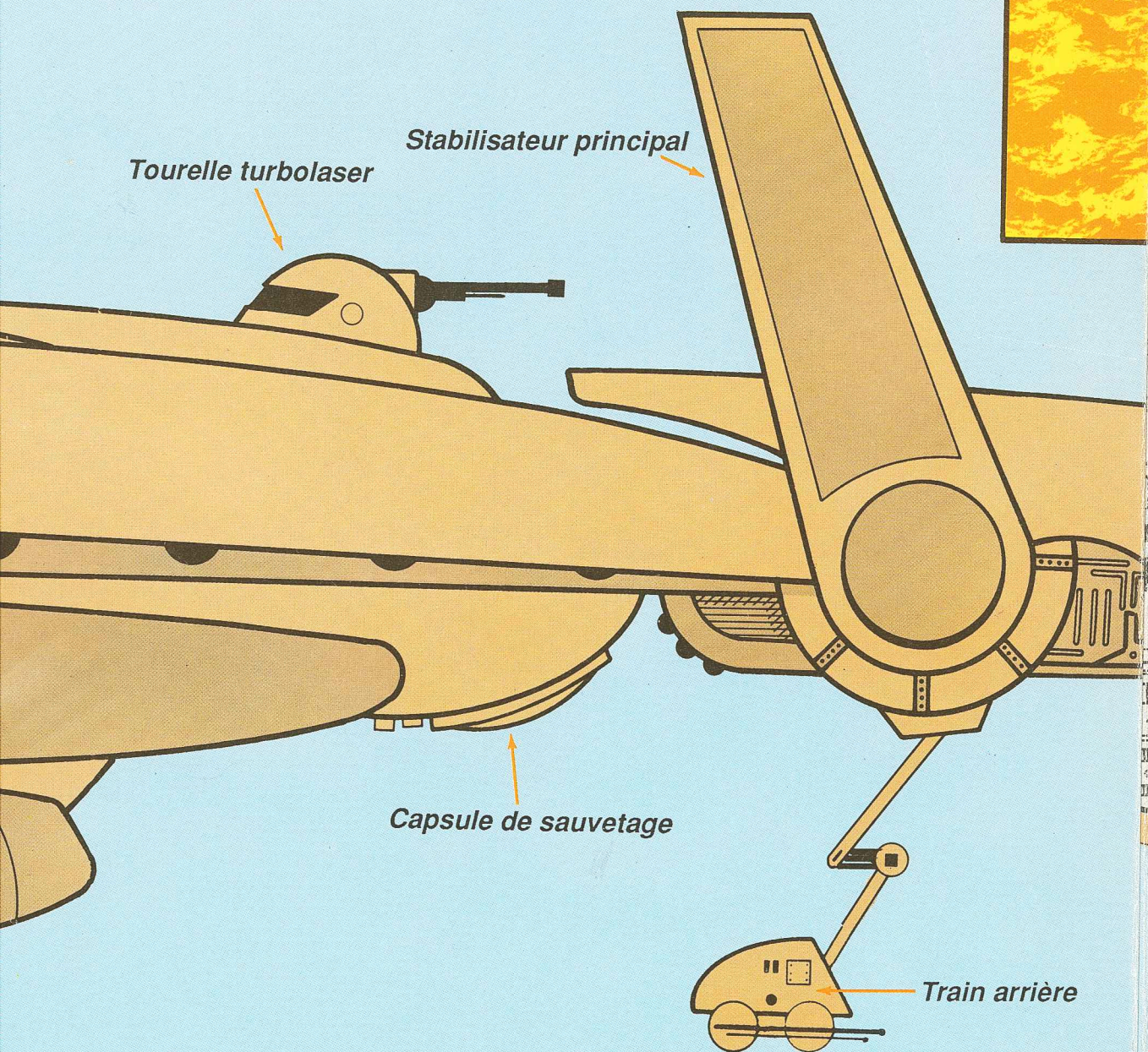
STAR WARS

Plans de vaisseau

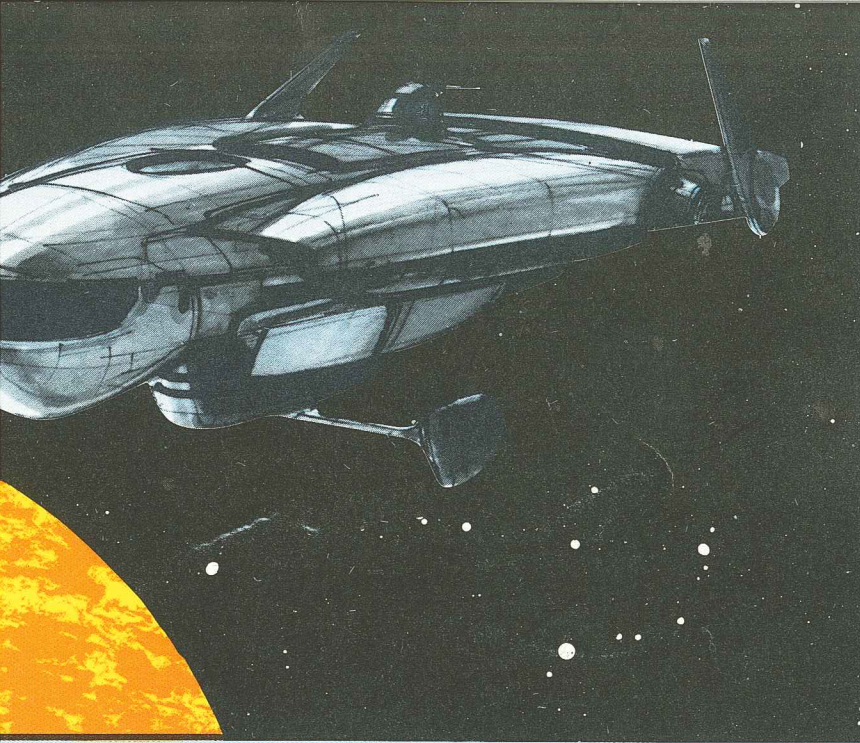
Vue de profil

9 mètres





27 mètres



R2 VO (*Droïd Astromec*)

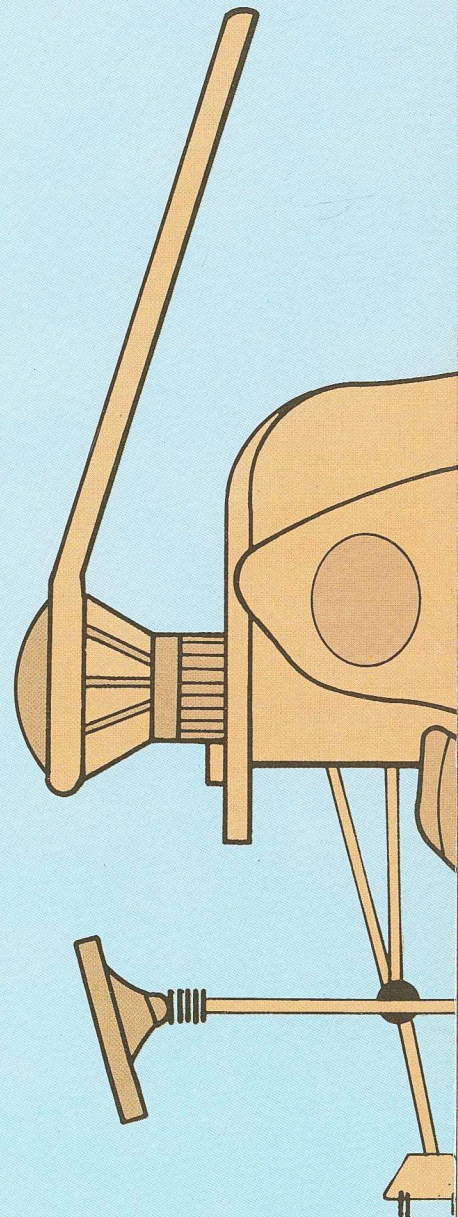
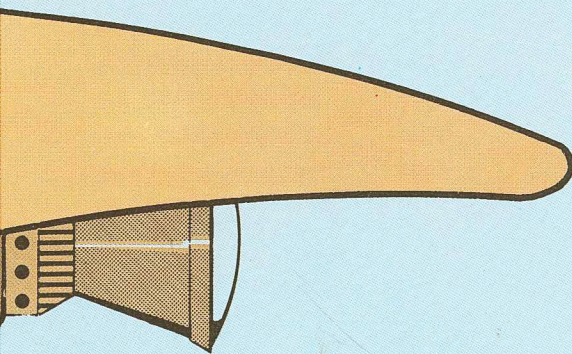
Au cours de sa brève existence, R2-V0 a déjà été démonté 52 fois pour tenter de corriger un défaut inhabituel: lorsqu'il travaille, ou chaque fois qu'il est activé, R2-V0 a tendance à émettre un flot continu de «bips», de sifflements, et de bourdonnements sans signification. Siene pense qu'il s'agit d'un problème quelconque au niveau de l'activateur sonore. Il n'y a, en fait, aucun problème. R2-V0 est un poète: il produit des sons parce qu'il trouve qu'ils sont jolis. Ce qu'ils sont, en effet, bien que les êtres non-électroniques ne disposent pas des facultés auditives leur permettant d'apprécier ses poèmes.

Compétences: Programmation et Réparation d'Ordinateur 7D; Réparation de Vaisseau 7D.



Quatre-Unbé (A)

Quatre-Unbé est parfait: il aime rendre service, guère qu'on l'éteigne d'un placard quand on n'a pas besoin de lui. **Compétences:** Médecine 4D; Réparation de Vaisseau 4D.



...s, voir *Le Guide de Star Wars*).
Objectifs: servir la Rébellion; protéger le vaisseau.

Personnalité: le capitaine Ixsthmus est intelligent et compétent, mais ne possède absolument aucun sens de l'humour. Il est entièrement dévoué à la Rébellion et approuve toujours ce qu'il appelle «la frivolité et la décadence humaines». Ixsthmus déteste profondément mentir. Il sait cependant que cela peut se révéler indispensable, mais il se sent très mal dans les situations où il faut recourir à la perfidie. Aussi, quand cela est nécessaire, il laisse Sienn Symm s'occuper des palabres et Sienn ne répugne pas à mentir — il adore ça!).

La sécurité de son vaisseau est la première priorité d'Ixsthmus. Il sait que la Rébellion manque cruellement de vaisseaux spatiaux et il évite donc de placer le *Long* dans des situations périlleuses, à moins d'y être contraint par les événements. Il n'est pas pour autant dépourvu de compassion et il fera toujours son possible pour venir en aide aux Rebelles qui ont des ennuis... s'il estime avoir des chances raisonnables de succès.

Compétences importantes: Blaster 3D+2; Systèmes Planétaires 4D; Pilotage 4D+2; Maintenance 3D.

Capitaine Ixsthmus

la galaxie. Dotés d'un naturel jovial et grégaire — bien qu'un peu timides — les Sulustains comptent parmi les peuples les plus amicaux de l'espace connu. Ils détestent l'oppression et leur race s'est donc soulevée pour combattre l'Empire. (Pour de plus amples informations, voir *Le Guide de Star Wars*).

Sienn Symm est un escroc né et a passé de nombreuses années à vagabonder de planète en planète pour débarrasser les idiots de leurs crédits. C'est aussi un faussaire accompli, un menteur invétéré et c'est un des êtres les plus fûtés que l'on puisse rencontrer... bien qu'il dissimule ses dispositions naturelles en arborant une expression amicale un peu naïve. Il adore les plats exotiques et le vin drilbien.

Plusieurs années de travaux forcés passées à bord d'un vaisseau de guerre impérial ont fait de Sienn un mécanicien spatial compétent... et un ennemi voué de l'Empire.

En dépit de toutes leurs différences — ou peut-être à cause d'elles — Sienn et Ixsthmus sont rapidement devenus amis au cours des années qu'ils ont passées ensemble.

Compétences importantes: Canons de Vaisseau 2D+2; Marchandage 3D; Escroquerie 3D+2; Jeu 4D+2; Pilotage de Vaisseau 2D+2; Réparation de Vaisseau 3D.

Sienn Symm, (Quartier Maître)

vue de face

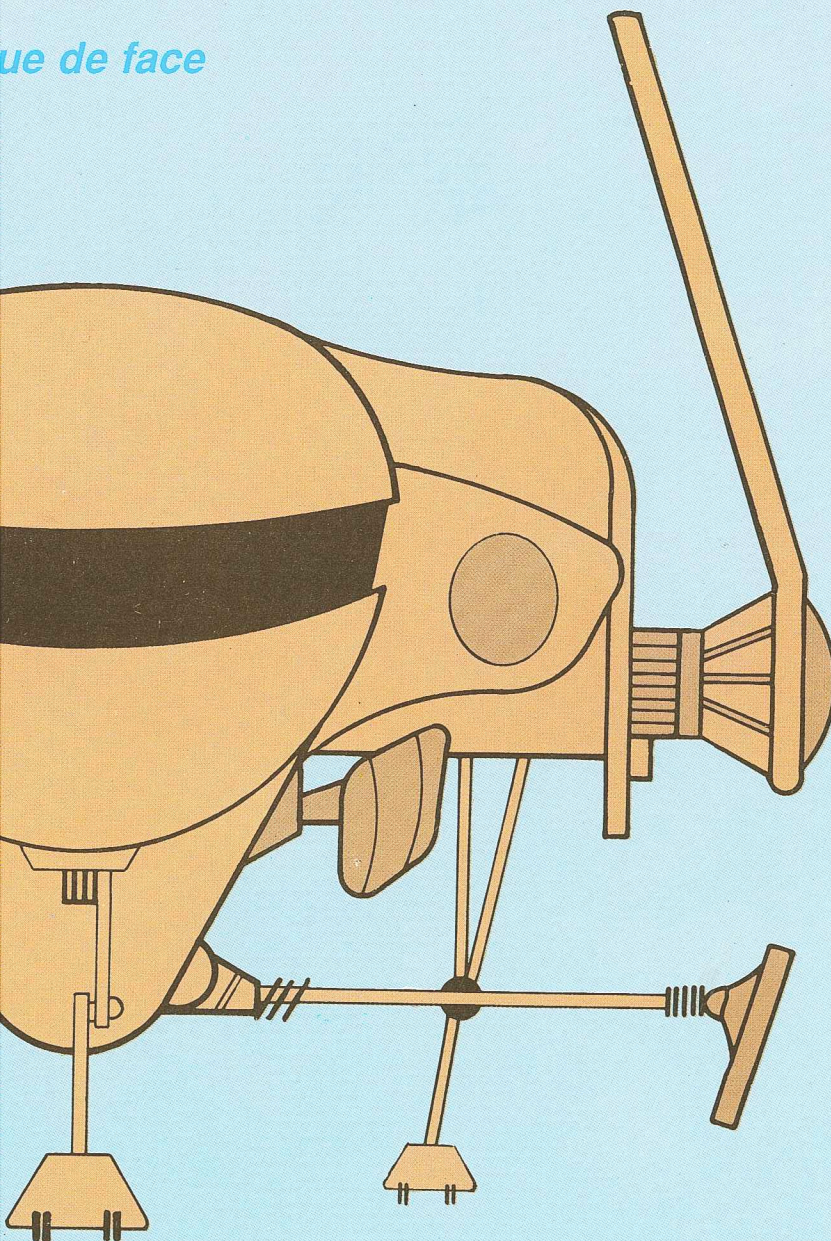


Illustration par Rosaria J. Baldari

Informations pour les joueurs

TABLE DES PRIX DE L'EQUIPEMENT

Article	Prix††	Dommages	Difficulté*
Armes blanches			
Bâton ou gourdin	15	Vig+1D	5
Lance	60	Vig+1D+1	10
Gaderfii	50	Vig+1D	5
Couteau (avec étui auto-aiguisant)	25	Vig+1	5
Hachette (avec étui auto-aiguisant)	35	Vig+2	10
Baïonnette (avec étui auto-aiguisant)	75	Vig+1D	10
Vibro-hache	500	Vig+2D	15
Vibro-lame	250	Vig+1D+2	15
Vibro-baïonnette	300	Vig+1D+2	10
Pique de force	500	Vig+2D	15
Sabre-laser**	—	5D	20

Article	Prix††	Dommages
Armes à feu et armes de jet		
Pistolet à poudre	200	2D+2
Mousquet	250	3D
Automatique	275	3D
Fusil	300	3D+1
Mitraillette	600	4D
Mini-blaster	300	3D+1
Blaster de sport	300	3D+1
Pistolet-blaster	500	4D
Pistolet-blaster lourd	750	5D
Blaster de chasse	500	4D
Fusil-blaster	1000	5D
Carabine-blaster	900	5D
Blaster-mitrailleur	2000	6D
Blaster-mitrailleur moyen	3000	7D
Blaster-mitrailleur lourd	5000	8D
Arbalète, arc long	200	2D+2
Arbalète wookiee	900	4D
Paralyseur	200	3D***
Fusil anti-émeute	750	8D***

Armes lourdes		
Canon-laser léger	5000	4D†
Canon-laser moyen	7500	5D†
Canon-laser lourd	10000	6D†
Canon à ions léger	14000	7D†
Lance-torpille à protons	2000	—
Torpilles à protons	500	9D†
Lance-missile à concussion	1500	—
Missile à concussion	750	8D†

Explosifs		
Grenade	200	5D
Lance-grenade	500	—
Mine anti-personnel	500	5D
Mine anti-véhicule	750	8D†
Charge explosive	100	1D
Détonateur standard	50	—
Détonateur à retardement	50	—
Détonateur télécommandé	100	—
Détonateur thermal	2000	10D

Article	Prix††	Code d'armure
Armures personnelles		
Casque protecteur	300	+1
Veste protectrice	300	+1
Armure de soldat	—	—
impérial/scaphandre spatial blindé	2500	1D
Armure de chasseur de prime	2500	1D

Vêtements	
Vêtements de travail	100
Vêtements de sport	75
Costume	75
Vêtements de soirée	100
Uniforme local	150
Combinaison ignifugée	200
Combinaison protectrice (multi-usage)	300
Combinaison protectrice (milieu aride)	400
Combinaison chauffante	400
Parka polaire	250
Combinaison «anti-G»	400
Combinaison de plongée	400
Bouteille d'oxygène	100
Epurateur d'oxygène (ou autre gaz vital)	300

Article	Prix††
Systèmes de survie miniaturisés	1000
Scaphandre spatial (de secours)	1000
Scaphandre spatial (standard)	1500
Scaphandre spatial (qualité supérieure)	2000

Tentes de survie	
Une place	200
Deux places	400
Quatre places	600
Six places	800

Outillage	
Scanner de puissance	150
Hydro-compresseur	50
Perceuse laser	50
Tranchoir à fusion	75
Baladeuse	25
Chalumeau à plasma	50
Vibro-pioche	50
Vibro-scie	75
Levier énergétique	30
Trousse à outils	10
Kit spécial «ordinateurs»	200
Kit spécial «Droïds»	200
Kit spécial «véhicules»	200
Kit spécial «systèmes de sécurité»	200

Matériel médical	
Medpac	100
Cuve à bacta	3000
Médicaments	100

Droïds	
Droïd de 1ère classe	5000
Droïd de 2ème classe	4000
Droïd de 3ème classe	3000
Droïd de 4ème classe	3000
Droïd de 5ème classe	1000

Matériel pour Droïds	
Plot de sécurité	25
Appareil de contrôle	100
Réparation	50-500
Révision	50-500
Effacement de mémoire	50-500

Appareils de communication	
Communicateur standard	100
Radio sub-spatiale (petit modèle)	500
Radio sub-spatiale (grand modèle)	1000

Equipement divers	
Synthé-corde	2
Sac de couchage	15
Tige lumineuse (lampe torche)	10
Rations de nourriture	200
Bandoulière à munitions	100
Chronomètre	25
Fusées éclairantes	5
Macro-jumelles	100
Ordinateur de poche	100
Masque respirateur	50
Micro-enregistreur	30

Article	Prix†† (location)	Prix (achat)
Véhicules		
Automobile	50/jour	6000 (neuf) 1500 (occasion)
Landspeeder	75/jour	10000 (neuf) 2000 (occasion)
Fonceur	30/jour	5000 (neuf) 1000 (occasion)
Moto-jet	30/jour	5000 (neuf) 1000 (occasion)
Skyhopper	400/jour	30000 (neuf) 7000 (occasion)
Navette interplanétaire	1000/jour	—
Navette interstellaire	1200+/jour	—
Vaisseau de transport léger	1200+/jour	100000 (neuf) 25000 (occasion)

* Voir pages 46-52 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*.

** Voir pages 100-101 du *Guide de Star Wars*.

*** L'adversaire peut seulement être sonné.

† Dommages infligés à un véhicule; voir page 65 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*.

†† Exprimé en crédits galactiques.

Informations pour les joueurs

FICHES DE PERSONNAGES POUR LES JOUEURS

Type de fiche	DEX	SAV	MEC	PER	VIG	TEC	Con	Sen	Alt
Capitaine Impérial à la Retraite	2D+2	3D	3D+2	3D+1	2D+1	3D			
Chasseur de Prime	4D	2D+2	2D+2	3D	3D+2	2D			
Contrebandier	3D+1	2D+1	3D+2	3D	3D	2D+2			
Eclaireur Laconique	2D+2	4D	3D	2D	3D	3D+1			
Etudiant Extra-Terrestre de la Force	2D+1	3D+1	2D	2D+1	3D	2D	1D	1D	1D
Ewok	3D+2	2D	2D+2	4D	3D	2D+2			
Gosse	3D+2	2D+2	3D	3D+2	2D+1	2D+2			
Historien Pantouflard	3D	4D	2D+2	3D+2	2D+2	2D			
Hors-la-loi	4D	3D	2D+2	2D	3D+1	3D			
Indigène Coriace	3D+2	2D	2D+1	3D+2	4D	2D+1			
Jedi Exalté	3D+2	2D+1	2D+2	3D	3D	2D+1		1D	
Jedi Mineur	3D	3D+2	2D	3D+1	2D+2	2D+1	1D		
Jedi Raté	2D+2	3D+1	2D	3D+1	2D+2	2D	1D	1D	
Jeune Sénateur	3D	4D	2D+2	3D+1	3D	2D			
Joueur Professionnel	3D+2	3D	2D+1	4D	2D+2	2D+1			
Mécanicien Taciturne	2D+1	4D	2D+2	2D+1	2D+2	4D			
Mercenaire	3D+2	2D+2	2D+2	2D+1	3D+2	3D			
Mon Calamari	3D+1	3D+1	2D+1	2D+1	3D	3D+2			
Noble Arrogant	3D+1	3D+1	2D+2	4D	2D+2	2D			
Pilote Impétueux	3D	2D	4D	3D	3D	3D			
Pirate	3D+2	2D	3D+2	3D	2D+2	3D			
Serviteur Loyal	3D	2D+2	3D	3D	3D+1	3D			
Vieux Sénateur	3D	4D	3D	4D	2D	2D			
Wookiee	2D+2	2D	3D	2D	5D	3D+1			

ATTRIBUTS ET COMPETENCES

(DEX) DEXTERITE Armes Blanches Armes Lourdes Blaster Esquive Grenade Parade Arme Blanche Parade Mains Nues	(PER) PERCEPTION Commandement Dissimulation-Discretion Escroquerie Jeu Marchandage Recherche
(SAV) SAVOIR Bureaucratie Cultures Illégalité Langages Races Extra-Terrestres Survie Systèmes Planétaires Technologie	(VIG) VIGUEUR Combat Mains Nues Escalade-Saut Levage Natation Résistance
(MEC) MECANIQUE Astrogation Canons de Vaisseau Ecrans de Vaisseau Equitation Pilotage de Vaisseau Répulseurs	(TEC) TECHNIQUE Démolition Médecine Prog.-Rep. Droïd Prog.-Rep. Ordinateur Rep. Répulseurs Rep. Vaisseau Sécurité

*Il y a également en dessous de chaque attribut une ligne vierge sur laquelle il est possible de noter des compétences additionnelles.

CREATION D'UN PERSONNAGE

1. Choisissez un type de personnage et sa fiche.
2. Déterminez le nom, la taille, le poids, le sexe, l'âge et l'apparence de votre personnage.
3. Personnalisez votre fiche en distribuant 7D entre les compétences de votre personnage. Aucune compétence ne peut être augmentée de plus de 2D. Exemple: un personnage ayant une DEX de 3D ne peut pas avoir sa compétence en Blaster augmentée au delà de 5D.
4. Achetez de l'équipement grâce à la Table des Prix.
5. Avec votre MJ, déterminez les liens qui existent entre votre personnage et les autres PJ.
6. Ca-y-est. Vous êtes prêt à jouer à *Star Wars: Le Jeu de Rôle!*

LE CODE DU JEDI

«Un Jedi doit avoir l'engagement le plus profond,
l'esprit le plus sérieux.»
— Yoda, le Maître Jedi

Il n'y a aucune émotion; il y a la paix.
Il n'y a pas d'ignorance; il y a la connaissance.
Il n'y a pas de passion; il y a la sérénité.
Il n'y a pas de mort; il y a la Force.

Vous ne devez pas tuer, sauf en cas de légitime défense ou pour défendre votre prochain. Vos actes ne doivent pas être motivés par l'appas du gain ou de la puissance personnelle. Vous ne devez jamais agir sous l'empire de la haine, de la colère, de la peur ou de l'agressivité.

Prenez garde! Employer la Force pour faire le Mal fera gagner un point du Côté Obscur à votre personnage. Lorsqu'il en aura trop, il sera consumé par le Mal et basculera du Côté Obscur. Il ne pourra plus jouer.

STAR WARS®

Matériel de Campagne

par Paul Murphy

Ca ne me dit rien qui vaille...

«Génial!», lancez-vous, alors que vous conduisez votre équipe au travers de l'immeuble embrasé. «D'abord, nous nous faisons attaquer par des pirates, puis des hommes-lézards nous arrêtent, avant qu'un fichu *Droid minier* impérial ne nous dévore à moitié!»

Vous vacillez sous l'effet d'une onde de chaleur. «Nous avons pillé des entrepôts, nous avons corrigé des marines dans des bagarres de bars, nous nous sommes battus dans les égouts et nous avons fait sauter des avant-postes. Et maintenant nous voilà sur les traces d'une bande de cinglés qui se cachent dans une base impériale abandonnée, sur une planète dont le soleil peut se transformer d'un instant à l'autre en nova!»

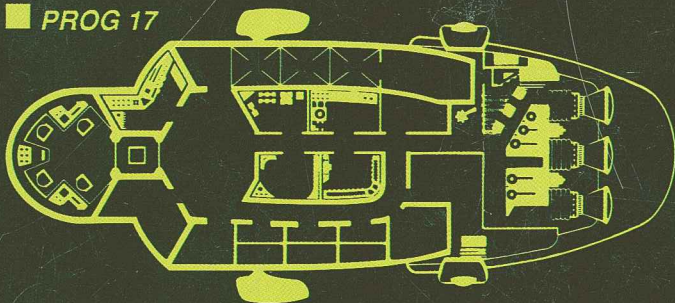
Soudain, votre compagnon, le Contrebandier, vous fait plonger à terre juste au moment où une décharge de blaster s'écrase dans le mur au dessus de votre tête. «Et alors, où est le problème?», demande-t-il d'une voix posée.

«Eh bien, entrer dans l'Alliance pour vaincre l'Empire, c'est super», marmonnez-vous. «Mais pourquoi ne nous donne-t-on jamais de boulots faciles comme faire sauter une Etoile de la Mort ou des trucs comme ça?»

Le Contrebandier sourit ironiquement. «Oh, ne t'avais-je pas prévenu...»

■ RECHERCHE DE DONNEES

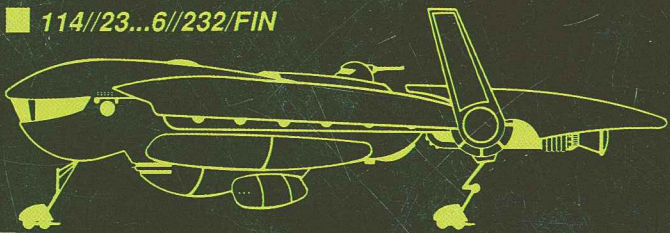
■ PROG 17



■ FICHER SOURCE : LANTIL Y-88B-F3

■ REPERTOIRE 348/7C/Y88.INL//62

■ 114//23...6//232/FIN



Le matériel de campagne de Star Wars

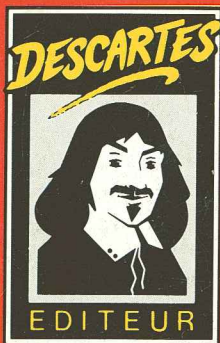
Ce superbe accessoire destiné aux Maîtres de Jeu de *Star Wars: Le Jeu de Rôle* comprend:

Un livret de 32 pages expliquant comment mener une fabuleuse campagne de *Star Wars* — des aventures liées entre elles comme dans les films.

- Les aventures du vaisseau spatial rebelle, le *Long Cours*, et de son vaillant équipage: les joueurs!
- Des informations sur les troupes irrégulières rebelles, des commandos sans peur qui combattent derrière les lignes impériales.
- Cinq intrigues passionnantes et une mini-aventure complète — prêtes à être jouées séparément ou l'une après l'autre dans le cadre d'une campagne.
- Un scénario de combat spatial pour *Guerriers des Etoiles* avec les caractéristiques des vaisseaux en présence et des pions supplémentaires en couleur.

Les plans en couleur (53cm x 84cm) du *Long Cours*, l'élégant vaisseau des joueurs!

Un écran du maître de jeu en couleur (53cm x 28cm) regroupant les tables et tableaux les plus importants.



Un supplément pour STAR WARS

®, TM & © 1990 LUCASFILM, Ltd. (LFL)

Tous droits réservés.

Marque utilisée par Jeux Descartes
avec l'autorisation de LFL.

5, rue de la Baume - 75008 PARIS -