



Vous êtes des chevaliers Jedi, serveurs du temple de Tython, planète refuge des rescapés de Coruscant.

La trahison et la fuite du chevalier Jedi Ordo Jarral, ont surpris tout le monde. Vous avez reçu l'ordre de traquer le renégat et de le ramener sur Tython pour qu'il y soit jugé par ses pairs.

Le traître serait en possession d'un datacron contenant des informations secrètes et sensibles pour la République, déjà affaiblie suite à la chute de Coruscant. Cette mission est primordiale.

## UNE GALAXIE PLONGÉE DANS LE CHAOS

Depuis des siècles la République, avec l'aide des Chevaliers Jedi, gouvernait l'ensemble de l'espace galactique connu ; le retour des Sith que tous croyaient disparus plongea la galaxie dans le chaos et la guerre.

Profitant de l'effet de surprise, l'Empire Sith lança un assaut massif sur les systèmes de la Bordure Extérieure, reprenant possession de nombreux mondes dont Korriban, leur planète d'origine. Alors que Coruscant subissait une terrible attaque et que le Temple Jedi tombait sous les coups de Dark Malgus, l'Empereur Sith lui-même mit fin au conflit de manière inattendue.

Suite à la signature du traité de Coruscant, une paix précaire fut instaurée entre la République et l'Empire.

## POUR JOUER

Pour jouer, vous n'aurez besoin que du présent livret, d'une poignée de dés à 6 faces, crayons, gomme et de quelques amis prêts à incarner un groupe de Jedi défiant les forces de l'Empire Sith.

## LES PERSONNAGES

Pour jouer cette aventure, vous aurez besoin d'un personnage, votre alter ego par lequel vous allez interagir avec l'histoire.

Pour vous permettre de vous lancer sans attendre dans l'aventure, nous vous proposons les trois personnages prêts à jouer ci-dessous.

Leurs fiches détaillées figurent plus loin dans le présent livret.

**Tal Gordo** est un guerrier Jedi ; jadis attaché au temple de Coruscant, il a trouvé refuge sur Tython. Il comptait de nombreux amis parmi les Jedi et les padawans assassinés par les Siths sur Coruscant. Depuis, il est secrètement consumé par une funeste envie de vengeance, sentiment dévorant qui risque fort de le conduire vers le Côté Obscur.

**Jada** est une gardienne Jedi du temple de Tython. Posée et sage, elle est pleinement consciente des sentiments violents et retenus qui animent son compagnon d'aventure. Elle sait aussi qu'il ne pourra surmonter cette haine contenue qu'avec son aide.

**Ven Dantos** est pilote et capitaine du **Blackbird**, un vaisseau de contrebande servant de couverture aux opérations discrètes de l'Ordre Jedi. Sa participation à la République est purement fortuite ; en effet, lors de l'attaque des Sith, lui et son vaisseau ont pris part à l'évacuation d'un grand nombre de Jedi et padawans vers Tython. Depuis, il est resté et aide, contre rétribution bien sûr, la République dans sa lutte contre les sbires de l'Empire.

## TRAITS

Votre personnage est défini par un ensemble de traits décrivant ses aptitudes, ses compétences, sa manière de se comporter, son apparence physique, ses attachements sociaux (famille, amis), ses origines ou ses expériences passées.

En terme de règles, les traits vous permettront de lancer des dés supplémentaires, un par trait pertinent lors de la résolution d'une situation de jeu. Au début de l'aventure, votre personnage possède de 3 à 5 traits.

## QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS

Les personnages maîtrisant la Force, Jedi ou Sith, possèdent deux jauges représentant leur évolution vers le côté Obscur ou Lumineux de la Force.

Au début de l'aventure, chaque jauge est à 1.

En plus des traits, chaque personnage sensible à la Force est défini par deux traits émotionnels, un pour le côté Obscur et un pour le côté Lumineux. Ces traits sont les émotions qui sont susceptibles de pousser le personnage vers l'une ou l'autre face de la Force.

A chaque fois qu'un personnage fera appel à la Force, il évoluera sur le chemin du côté Obscur ou Lumineux, selon la nature de ses actions.

## LANCER LES DÉS (RÈGLE DE BASE)

**Traque sur Tatooine** utilise des dés ordinaires à 6 faces.

Lorsque vous serez amené à lancer les dés, procédez toujours de la manière suivante : vous lancez un ou plusieurs dés et lisez le dé indiquant le score de plus haut.

Si le score du dé le plus haut est de **6**, c'est un **succès complet**.

Les choses se passent exactement comme prévu. Si vous avez plusieurs dés indiquant 6, vous obtenez un **succès critique**.

Si le score du dé le plus haut est **4 ou 5**, c'est un **succès partiel** (ou mitigé) ; les choses se passent bien mais il y a des complications immédiates ou à venir.

Si le dé le plus haut est compris **entre 1 et 3**, c'est un **échec** et les choses tournent mal.

Le nombre de dés à lancer dépend des traits (aptitudes et compétences) de votre personnage ; si aucun trait ne s'applique à la situation, lancez deux dés et tenez compte du résultat le plus bas.

## INSPIRATIONS

**Lady Blackbird** et **Blades in the Dark** de *John Harper*

**Paladin** de *Clinton R. Nixon*

**Apocalypse World** de *Vincent Baker*



## UTILISER LES TRAITS

Lors de la résolution d'une action dont l'issue peut être une réussite (complète ou partielle) ou un échec, vous aurez à lancer un certain nombre de dés.

Pour chaque trait pertinent dans la résolution d'une situation, vous pouvez lancer un dé. Constituez ainsi votre groupe de dés et lancez-les ; appliquez la règle de base.

## UTILISER LA FORCE

Si vous voulez utiliser la Force pour résoudre une action, ajoutez un dé à votre groupe de dés. Il est nécessaire de pouvoir distinguer le dé de Force des autres dés ; vous pouvez utiliser un dé d'une couleur particulière. Personnellement, j'utilise des dés bleus pour les traits et un dé rouge pour le dé de Force.

L'usage de la Force est toujours lié à un des deux côtés de la Force. Décidez ensemble, avec les autres joueurs et le MC, si votre action tend vers le côté Obscur ou Lumineux.

Si le dé le plus haut est votre dé de Force, il faudra faire un test de Force afin de déterminer l'évolution possible du personnage sur le chemin de la Force.

## TEST DE FORCE

Suivant la nature de l'action entreprise, vous savez si votre personnage a fait un choix Obscur ou Lumineux, et donc quelle jauge entre en jeu dans ce test.

Lancez un dé. Si le résultat est supérieur à votre score de Force, vous gagnez un point dans la jauge concernée.

## MARQUÉ PAR LE CÔTÉ OSCUR/LUMINEUX

Lorsqu'une jauge arrive à 6, vous gagnez une marque permanente dans le côté de la Force correspondant, ainsi qu'un trait émotionnelle obscur ou lumineux; la jauge redescend alors à 1. Chaque marque permanente raconte le cheminement de votre personnage vers le côté sombre ou lumineux de la Force.

## CONDITIONS DU PERSONNAGE

Au début de l'aventure, les personnes sont en parfaite santé.

Au fil des épreuves qu'ils vont affronter, leur condition peut évoluer/se dégrader.

Les conditions possibles sont **Affaibli**, **Blessé** et **Mort**.

Un personnage est **Affaibli** à l'issue d'un violent effort physique, d'une chute ou d'un choc, conséquence possible d'une attaque non létale par exemple.

Pour revenir à la normal, le personnage devra se reposer ou éventuellement bénéficier des soins légers si c'est possible.

Un personnage est **Blessé** s'il rate son test lors d'un combat.

Pour revenir à la normale, il devra se soigner ou être soigné.

Selon la gravité de la blessure, des séquelles temporaires ou permanentes sont toujours possibles ; le MC pourra également imposer une période de convalescence.

Un personnage **Mort** est retiré du jeu.

## SUIVRE LE CODE JEDI

*Il n'y a pas d'émotion, il y a la paix.*

*Il n'y a pas d'ignorance, il y a la connaissance.*

*Il n'y a pas de passion, il y a la sérénité.*

*Il n'y a pas de chaos, il y a l'harmonie.*

*Il n'y a pas de mort, il y a la Force.*

Tel est le code auquel les personnages Jedi devront essayer de se conformer, même si les circonstances les poussent à agir autrement. Lorsqu'un personnage décidera d'utiliser la Force

## FICHE DÉTAILLÉE : JADA, GARDIENNE JEDI

**Jada** est une gardienne Jedi du temple de Tython.

Originnaire de Tythnon, elle ne s'est rendue sur Coruscant qu'à son admission dans l'ordre Jedi, après quoi elle est revenue sur Tython pour entamer sa formation de gardienne au sein du temple local. Depuis le massacre de Coruscant, elle a vu Tython devenir l'ultime refuge des Jedi rescapés et a découvert ce dont étaient capables les Sith. Elle n'a pas encore véritablement été confrontée aux Sith mais les récits faits par ses compagnons d'armes l'ont fortement marquée.

Elle en a d'ailleurs conçu un sentiment de peur vis-à-vis des sbires de l'Empire Sith, peur irrationnelle, elle le sait, et fondée uniquement sur les récits des rescapés de Coruscant.

Depuis Elle médite chaque jour pour contrôler cette peur qui pourrait la conduire vers le côté Obscur.

Posée et sage, elle est pleinement consciente des sentiments violents et retenus qui animent Tal Gordo, son nouveau compagnon d'armes ; lui, il a connu l'horreur de Coruscant.

Mais elle sait aussi qu'il ne pourra surmonter cette haine contenue qu'avec son aide.

Ses traits sont :

- **Calme**

*Elle est naturellement calme et posée ; même, et surtout en situation de stress ou de danger, elle sait conserver son calme et ne pas se laisser envahir par la peur et la panique.*

- **Maniement du sabre laser**

*Le sabre laser est l'arme emblématique des Jedi ; elle sait s'en servir mais n'en fera usage que si c'est nécessaire.*

- **Tenir la ligne**

*Les gardiens Jedi sont l'unique rempart qui protège la République de l'épouvantable pouvoir des Sith ; elle le sait et fera tout pour se montrer digne de cette mission. Rien ne la fera reculer, pas même la mort.*

Son trait du côté Lumineux serait la **compassion** ; elle sait faire preuve d'empathie et est très sensible aux sentiments de détresse et de désarroi que les autres peuvent ressentir par rapport à la situation actuelle et la menace que les Sith font peser sur la galaxie et la République.

Ce sentiment peut lui permettre de ressentir les émotions d'un individu à son égard mais aussi en général : a-t-il peur, est-il stressé, est-il bien disposé et prêt à aider ou ment-il. Autant d'informations que Jada peut ressentir grâce à la Force.

Son trait du côté Obscur est la **peur**, une peur irrationnelle et glaçante qui s'est développée en elle suite aux récits terrifiants des massacres perpétrés par les Sith sur Coruscant.

Elle devra lutter contre cette peur qui pourrait la faire basculer du côté Obscur malgré elle. Elle tente de compenser cette crainte latente par de longues séances de méditation, afin de retrouver le calme préconisée par les maîtres Jedi de Coruscant.

pour résoudre une situation, les joueurs et le MC devront se référer à ce code pour déterminer si le choix fait par le personnage tend vers le côté Lumineux ou Obscur de la Force.

Exemple : attaquer un groupe de soldats impériaux au sabre laser peut être un choix Lumineux si ce combat permet de sauver des vies menacées ou permettre au reste du groupe de fuir. Si l'option « combat » peut être évitée, en se cachant, en faisant une diversion, alors ce combat non nécessaire, « gratuit », peut être considéré comme un choix Obscur. Suivre le code n'est pas chose aisée. La violence est malheureusement l'option la plus facile.



## BRIEFING SUR TYTHON

Au lendemain de la trahison d'Ordo Jarral, vous avez été convoqués (les deux Jedi) au temple de Tython par le maître Jedi **Orgus Din** lui-même. Il semblait très affecté par la trahison d'Ordo Jarral mais s'est montré très ferme en ce qui concernait votre ordre de mission.

« D'après nos derniers renseignements, Ordo Jarral aurait fui vers Tatooine ; il a en sa possession un datacron que vous devez impérativement récupérer. Nous craignons qu'il ne projette de le remettre aux Impériaux. Vous devez tout faire pour empêcher cela. », a-t-il déclaré d'une voix grave.

Puis après un moment, plongé dans ses pensées : « Quant à Ordo Jarral lui-même, vous devez le capturer et le ramener sur Tython pour qu'il y soit jugé. »

Puis d'ajouter : « Tal, je sais que tu le connaissais personnellement mais tes sentiments envers lui ne doivent pas affecter ton jugement. Ordo a trahi et il nous faut l'arrêter avant qu'il ne rejoigne le côté Obscur, s'il est encore temps. »

Après quoi, un serviteur vous a escorté jusqu'à une plate-forme d'embarquement où vous avez pris place à bord du **Blackbird**, un vaisseau de contrebande servant de couverture aux opérations de l'Ordre dans la Ceinture Extérieure.

Son capitaine, **Ven Dantos**, vous a accueilli à son bord et vous avez quitté Tython à destination de Tatooine.

## EMBUSCADE SUR TATOOINE

Alors que le **Blackbird** sort de l'hyper-espace à proximité de Tatooine, le radar indique la présence d'un croiseur impérial, en approche rapide. S'agit-il d'une embuscade ? C'est probable. C'est à vous de jouer !

## POSER DES QUESTIONS POUR FAIRE ÉVOLUER L'HISTOIRE

**Traque sur Tatooine** fonctionne suivant des mécanismes narratifs similaires à ceux des jeux *propulsés par l'Apocalypse* et *Lady Blackbird* : tout repose sur les questions que le MC posera à ses joueurs, aux réponses que ceux-ci donneront et à la manière qu'aura le MC de rebondir sur ces réponses pour relancer l'histoire.

Ce livret donne une situation de départ et quelques situations intermédiaires possibles, des briques de base composant le cadre de jeu et autour desquelles le MC et les joueurs pourront construire leur propre espace de jeu.

Le cadre global est connu : il s'agit de celui du jeu vidéo SW:TOR ; l'Empire Sith que tous croyaient éteint a ressurgi et a reconquis en une guerre éclair une partie significative de la galaxie connue. Avec la chute de Coruscant et la destruction du temple Jedi, la République était au bord de l'effondrement quand l'Empereur Sith lui-même mit fin au conflit.

Depuis, une paix précaire a été instaurée ; c'est le statu quo, le calme avant une tempête qui risque bien de plonger la galaxie dans une guerre sans précédent.

## ÉTOFFER SON PERSONNAGE

Les trois personnages prêtirés Tal Gordo, Jada et Ven Dantos forment le groupe de départ de l'aventure. Ils possèdent chacun un historique de départ, des traits de base et des liens entre eux. Pour les Jedi, on a en plus un trait Obscur et Lumineux qui décrivent leurs rapports avec la Force.

Tout cela n'est qu'un canevas de départ que vous êtes invités à étoffer au cours de l'aventure, avec l'aide du MC.

Est-ce que Jada et Tal se connaissaient avant le début de l'aventure, avant la chute du temple de Coruscant ?

Tal connaît Ordo Jarral ; était-il un ami de longue date ?

## FICHE DÉTAILLÉE : TAL GORDO, GUERRIER JEDI

**Tal Gordo** est un guerrier Jedi, bras armé de l'Ordre.

Né sur Coruscant, il a intégré l'académie Jedi très jeune.

C'est un chevalier Jedi expérimenté et qui a déjà de nombreuses missions à son actif.

Suite à la destruction du temple de Coruscant, il a trouvé refuge sur Tython, comme de nombreux autres Jedi.

Il n'était pas sur Coruscant lors de l'attaque mais comptait de nombreux amis et padawans parmi ceux qui sont tombés sur les coups des Sith. Il s'en veut terriblement de ne pas avoir été là pour les sauver ou mourir à leurs côtés. Une envie de vengeance le ronge de l'intérieur. Jusqu'ici il a réussi à dissimuler ce sentiment funeste et contraire aux préceptes Jedi. Il sait que Jada l'a ressenti, pourtant elle ne lui a encore rien dit. Elle attend peut-être le bon moment. Il sait instinctivement qu'il pourra compter sur elle le moment venu.

La trahison d'Ordo Jarral n'a rien arrangé ; Tal connaissait bien le renégat et peine encore à croire à sa trahison.

Il ne sait quoi penser et les préceptes Jedi qui étaient jusqu'à présent les piliers de sa vie semblent vaciller autour de lui.

Finalement, cette mission (retrouver Ordo Jarral et l'holocron volé) n'est peut-être pas une bonne chose. Tal craint de ne pouvoir contrôler ses pulsions vengeresses s'il se trouve en présence du traître ou pire de serviteurs de l'ordre Sith.

Ses traits sont :

- **Maniement du sabre laser**

*Le sabre laser est l'arme emblématique des Jedi ; Tal le manie depuis toujours et n'aura aucune hésitation à s'en servir. La lutte contre le côté Obscur ne peut souffrir aucun doute. Son bras ne tremblera pas lorsqu'il faudra frapper.*

- **Charismatique**

*Les guerriers Jedi, par leur seule présence, doivent en imposer à leurs adversaires comme à leurs alliés. Tal est là pour mener la lutte, pas pour négocier.*

- **Bras armé de la Force**

*Tal est un guerrier Jedi, pas un diplomate ou un gardien. Son rôle est de se battre contre le côté Obscur, pas le contenir ou le repousser mais bien le détruire. Il ne reculera donc jamais face à un combat, même perdu d'avance.*

Son trait du côté Obscur est son envie de **vengeance** qui risque de le mener à la colère et la haine qui sont les deux chemins du côté Obscur. C'est d'autant plus risqué pour lui qu'Ordo Jarral était son ami.

Son trait Lumineux est son **héritage Jedi** ; il a un sens exacerbé du devoir et veut se montrer digne de l'héritage Jedi en toute circonstance. Les tragiques événements de Coruscant ont paradoxalement encore renforcer ce sentiment d'appartenance à l'Ordre, menacé de destruction par les Sith. Peut-être l'héritage Jedi aidera-t-il Tal Gordo à rester sur le chemin du côté Lumineux.

Pour Jada et Tal, la trahison d'Ordo est-elle vraisemblable ?

A l'évidence, tout le monde est sous le choc mais qu'en est-il vraiment ? Pourquoi a-t-il volé un holocron ? Que contient-il ?

A-t-il violé ou tué des personnes au cours de sa fuite ?

Quelle est la position des personnages par rapport à ces événements ? Que pensent-ils des Sith ?

D'après eux, les Jedi seront-ils de taille pour résister

et repousser les forces impériales ? Reste-t-il de l'espoir ?

Comme vous le voyez, il est tout à fait possible d'ajouter un peu de profondeur à votre personnage, en développant sa personnalité et son histoire.



La situation de départ est claire : un Jedi renégat a fui Tython pour Tatooine, emportant avec lui un précieux holocron. Les PJ devront traquer le fuyard et l'arrêter, récupérer l'holocron et amener le coupable sur Tython pour qu'il y soit jugé.

Partant de cette situation de départ, à vous MC de poser les questions pertinentes pour commencer à construire le cadre de jeu que sera Tatooine au moment où les PJ surgissent de l'hyper-espace et se retrouvent confronter à un croiseur de l'Empire Sith.

Quel est le statut de la planète Tatooine, suite à la guerre ?  
Est-ce normal qu'un croiseur Sith se trouve là ?  
Comment les PJ envisagent-ils d'éviter de se faire prendre ?  
Peut-être n'est qu'un contrôle de routine ? Après tout, le Blackbird est un vaisseau marchand ; il doit justement servir de couverture aux opérations de l'Ordre Jedi.  
Que faire si le vaisseau Sith demande à aborder le Blackbird ?  
Faut-il tenter de passer en force ? Fuir est-il envisageable ?

Quelle est la situation sur Tatooine ?  
Qui dirige la planète ?  
On parle de plusieurs factions dont les Hutt, l'Échange, les fils de Palawa et de groupes épars de contrebandiers.  
Qu'en est-il et qu'en savent les PJ ?  
La République est-elle présente sur Tatooine ? Et l'Empire ?

Ven Dantos est-il déjà venu sur Tatooine ? Ou un autre membre du groupe ?  
Avez-vous des contacts sur cette planète, susceptibles de pouvoir aider le groupe dans sa traque ?  
Quel est le meilleur endroit pour atterrir sur Tatooine en toute discrétion ?

### JOUER POUR VOIR CE QUI VA SE PASSER (MC ONLY)

Il ne faut pas préparer trop de choses à l'avance ; c'est un des principes tiré d'Apocalypse World que je souhaite mettre en avant dans ce jeu. Poser un maximum de questions aux joueurs en début de partie et construisez l'histoire à partir de leurs réponses, quitte à leur demander dix minutes pour réfléchir et mettre de l'ordre dans vos idées.  
Si vous êtes familier avec l'univers de Starwars, vous ne devriez pas avoir de mal à broder autour de l'intrigue proposée dans ce livret.  
N'hésitez pas à prendre des notes au fur et à mesure de la partie. Ne vous sentez pas obligé d'utiliser toutes les idées des joueurs tout de suite ; gardez-en pour plus tard.  
On est dans du Starwars : évitez les temps morts et relancez l'action dès que vous sentez que l'attention des joueurs retombe.

### QUELQUES INFORMATIONS UTILES SUR TATOOINE

Tatooine est une planète de la Bordure Extérieure ; elle orbite autour de soleils jumeaux. C'est une planète désertique et inhospitalière. Hors des centres urbains comme Moss Ila, les conditions de vie sur Tatooine sont rudes.  
En plus des populations autochtones, hommes des sables et Jawas, la planète est peuplée de colons humains issus de la République et de diverses autres races extraterrestres en nombre plus limité, la plupart étant des marchands et contrebandiers de passage sur Tatooine.  
La position officielle de Tatooine est la neutralité. La République et l'Empire y entretiennent des garnisons et plusieurs postes avancées, maintenant le statu quo, pour l'instant. La présence d'un croiseur impérial en orbite autour ...

### FICHE DÉTAILLÉE : VEN DANTOS, CONTREBANDIER

**Ven Dantos** est un contrebandier.

Capitaine du **Blackbird**, il travaille presque exclusivement pour la République, depuis la chute du temple Jedi de Coruscant.

« Autant servir la République que l'Empire », affirme-t-il.

« Et puis les Républicains sont un peu plus coulants en ce qui concerne la contrebande, surtout par les temps qui courent. Aucun blocus ne peut me résister. Faites-moi confiance », finit-il par dire, un sourire aux lèvres.

Ven Dantos est un opportuniste, il ne l'a jamais caché.

Ses dons pour le pilotage et ses contacts dans les milieux du crime lui sont autant d'atouts pour remplir les missions souvent dangereuses auxquelles il participe.

Il a le goût du risque et aime les défis.

C'est un pilote hors paire et il se défend assez bien au blaster.

Ses traits sont :

- **Beau parleur**

*Baratineur et marchand dans l'âme, Ven sais embobiner son monde pour obtenir ce qu'il veut. Ne marchandez jamais avec lui. Il aura toujours le dernier mot et le meilleur prix.*

*Son bagout lui a déjà permis de se sortir de situations délicates.*

- **Pilote hors paire**

*Ven Dantos pilote comme il respire. Lui et son vaisseau forment une équipe qu'aucun blocus ne peut arrêter.*

- **Bagarreur**

*Parfois il faut faire parler les poings ou les blasters.*

*Ven Dantos est un habitué des rixes et des bagarres de cantina. S'il dégaine son blaster, c'est qu'il va y avoir de la bagarre et ça ne va pas être beau à voir.*

- **Peur de rien**

*Sans doute son plus gros défaut. Il est trop sûr de lui et ne craint rien ni personne. Une mission impossible, il est partant.*

**Ven Dantos** ne maîtrise pas la Force mais peut compter sur sa chance pour le sortir de l'embarras.

Le personnage possède six dés de chance qu'il va pouvoir utiliser au cours de l'aventure.

A chaque fois que le personnage tente sa chance, il peut ajouter un dé de chance à son groupe de dés (comme le Jedi avec la Force).

Si l'action réussit (réussite complète ou partielle), il conserve son dé de chance et pourra le réutiliser pour d'autres actions.

En cas de réussite partielle, le joueur peut choisir de perdre son dé de chance et obtenir une réussite complète.

Si l'action échoue, il perd son dé de chance définitivement.

Le joueur devra donc user de la chance avec parcimonie s'il veut pouvoir utiliser ce joker lors de moments cruciaux de l'aventure.

...de la planète pourrait suggérer que l'Empire prépare une opération sur Tatooine.

On dénombre plusieurs factions; cette planète de la Bordure Extérieure étant une plaque tournante de trafics en tout genre, il n'est pas étonnant que les Hutt aient la main mise sur plusieurs centres et spatioports de la planète.

Les services de la République ont également relevé la présence d'autres organisations comme l'Échange (contrebande) ou les Fils de Palawa, un groupuscule aux visées encore mal définies.

On compte également des mercenaires indépendants et quelques organisations de piraterie galactique qui entretiennent des comptoirs sur Tatooine.



Ci-dessous, les fiches des trois personnages prêtirés – **Jada, Tal Gordo et Ven Dantos** – ainsi que celle du vaisseau de contrebande **Blackbird**. Comme vous pouvez le constater, il y a pas mal d'espace vide sur ces fiches. Je vous invite à remplir ces espaces en complétant vos personnages respectifs ; n'hésitez pas à ajouter des traits avant ou pendant la partie (avec l'accord du MC et des autres joueurs/euses) et à prendre des notes ou une illustration. Tout est bon pour étoffer vos personnages, leur ajouter de la profondeur et les faire évoluer au fur et à mesure de l'aventure.



**JADA, GARDIENNE JEDI**

**Twilek**

**Traits** Calme  
Maniement du sabre Laser  
Tenir la ligne  
Parlementer

**Conditions**  
Affaibli  Blessé  Mort

**Trait du côté Lumineux** ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ →  
Compassion

Marques du côté Lumineux

**Trait du côté Obscur** ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ →  
Peur

Marques du côté Obscur

**TAL GORDO, GUERRIER JEDI**

**Humain**

**Traits** Maniement du sabre Laser  
Charisme  
Bras armé de La Force

**Conditions**  
Affaibli  Blessé  Mort

**Trait du côté Lumineux** ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ →  
Héritage Jedi

Marques du côté Lumineux

**Trait du côté Obscur** ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ →  
Vengeance

Marques du côté Obscur

**VEN DANTOS, CONTREBANDIER**

**Humain**

**Traits** Beau parleur  
Pilote hors paire  
Bagarreur  
Peur de rien

**Conditions**  
Affaibli  Blessé  Mort

**Dés de chance**

**BLACKBIRD**

**Vaisseau de contrebande**

**Traits** Vaisseau de contrebande  
Rapide  
Maniable  
Modifications spéciales

**Conditions**  
Endommagé  Neutralisé  Détruit

## RACES JOUABLES ET TRAITS

Vous êtes libre d'incarner n'importe quelle race de l'univers de Starwars, de l'astucieux Sullustain au Twilek manipulateur en passant par le Jawa bricoleur ou le puissant Wookiee.

Chaque race a un trait qui le caractérise, généralement une aptitude reconnue comme étant une caractéristique générale de l'espèce concernée.

Les **Sullustains** sont des pilotes émérites, parfois intrépides voire imprudents. Ils ne sont pas sujets au vertige et leur organisme supporte les fortes contraintes.

Les **Twileks** sont connus pour leur talent de négociateur et parfois de manipulateur : baratin, persuasion, marchandage, subtil mélange d'intimidation et de négociation, telles sont les nombreuses facettes de cette aptitude.

Les **Jawas** sont des bricoleurs nés, capables de réparer n'importe quoi avec très peu de pièces, ou alors ils piquent des pièces d'un côté pour réparer un truc de l'autre, avec les déboires que ce genre de bricolage peut provoquer.

Les **Jawas** savent également se montrer discrets, voire disparaître quand ils le souhaitent, surtout dans les environnements désertiques ou rocheux.

Les **Wookies** sont des guerriers puissants que rien n'effraie.

Leur résistance physique est légendaire et leur fureur crainte de tous à travers la galaxie. Leur stature impressionnante a souvent un effet dissuasif sur les plus téméraires.

Les **Rodiens** ont un talent inné pour tout ce qui touche de près ou de loin aux activités illicites. Contrebande, trafic, vol et escroquerie forment le panel de leurs multiples compétences.

Ils ont également une force propension à la négociation.

Les **Humains** ont une capacité d'adaptation étonnante.

Il n'est pas étonnant que cette espèce soit présente sur la plupart des planètes de la galaxie, même les plus inhospitalières.

Les **Droides** sont résistants et adaptables. Ils n'ont pas besoin de respirer et peuvent, selon les modèles, subir de graves dommages et continuer à fonctionner. Ils sont généralement attachés à un maître qu'ils doivent servir.

## CRÉER SON PERSONNAGE

Les trois personnages prêts à jouer proposés dans ce livret ne sont pas les uniques personnages jouables de ce jeu.

Vous pouvez créer votre propre personnage en suivant les étapes ci-dessous :

- Définissez le concept de votre personnage ; qui est-il ? Quelle est sa planète d'origine, sa race et son histoire ? Que cherche-t-il dans la vie ? Qui sert-il ? A qui va son allégeance ? Ou est-il indépendant ? Maîtrise-t-il la Force ?
- Notez les traits de votre personnage. Un personnage débutant possède de 3 à 5 traits.
- S'il maîtrise la Force, notez son trait du côté Lumineux.
- Faites de même pour le trait du côté Obscur.
- Un personnage maîtrisant la Force possède un point dans chaque côté de la Force et aucune marque permanente.
- S'il ne maîtrise pas la Force, il possède 6 dés de chance.
- Vous pouvez noter d'autres renseignements sur la fiche comme une description physique, de l'équipement que le personnage transporte, toute information utile pour l'aventure, etc.

A moins que vous ne le spécifiez explicitement, un personnage débutant n'a aucune condition préalable.

## AUTRES RACES À INCARNER

Toutes les races jouables ne sont pas listées dans ce livret. Libre à vous, avec l'aide du MC, de définir d'autres races à incarner : *Miraluka, Mirialan, race Sith, Rattataki, Chiss, Zabrak, Cyborg ...*

Traits

Conditions  
Affaibli  Blessé  Mort

Trait du côté Lumineux ● ○ ○ ○ ○ ○

Marques du côté Lumineux

Trait du côté Obscur ● ○ ○ ○ ○ ○

Marques du côté Obscur

*Ci-dessus, fiche pour un personnage maîtrisant la Force.*

Traits

Conditions  
Affaibli  Blessé  Mort

Dés de chance

*Ci-dessus, fiche pour un personnage ne maîtrisant pas la Force.*



## Co-pilote Wookiee



### Traits

Force  
Résistance  
Loyauté indéfectible  
Imposant (beuglements)  
Mécanicien/bricoleur  
Arbalète Wookiee  
Haine envers l'Empire Sith

### Conditions

Affaibli  Blessé  Mort

Dés de chance

## Chasseur de primes



### Traits

Armé jusqu'aux dents  
Baratineur  
Réputation  
Contacts dans le milieu  
Armure mandalorienne

### Conditions

Affaibli  Blessé  Mort

Dés de chance

### FICHE DÉTAILLÉE : CO-PILOTE WOOKIE

Le co-pilote Wookiee est le fidèle compagnon d'aventures du contrebandier. Force de la nature et mécanicien ingénieux, armé de son arbalète, il n'a peur de rien ni de personne.

Longtemps persécutés, notamment par la terrible compagnie Czerka (pour le commerce d'esclaves ou pire encore pour leur fourrure), les Wookies vouent une haine féroce envers l'Empire Sith et toute forme de tyrannie.

Les Wookies sont des alliés naturelles de la République, comme ils le seront pour l'Alliance Rebelle plus tard.

Ses traits sont :

- **Force**  
*Les Wookies sont dotés d'une grande force physique, utiles pour soulever des charges pesantes ou pour assommer un adversaire d'un seul coup de poing.*
- **Imposant (beuglements)**  
*Rien n'est plus impressionnant qu'un Wookiee en colère.*
- **Résistance**  
*Les Wookies ont une résistance physique accrue ; ils peuvent endurer le froid et les privations ainsi que les blessures même graves ; on ne les tue pas facilement.*
- **Loyauté indéfectible**  
*Les Wookies font preuve d'une loyauté indéfectible envers leurs amis et une haine éternelle envers ses ennemis.*
- **Mécanicien/bricoleur**  
*Les Wookies ont un sens inné de la mécanique, pouvant réparer n'importe quoi avec les pièces qui leur tombent sous la main. Leurs réparations précaires ne sont pas faites pour durer mais elles dépannent au moment opportun.*
- **Arbalète Wookiee**  
*Arme emblématique des Wookies.*
- **Haine envers les Sith**  
*Les Wookies vouent une haine féroce envers les Sith et toute forme de tyrannie.*

### FICHE DÉTAILLÉE : CHASSEUR DE PRIMES

Les chasseurs de primes sont par définition des mercenaires œuvrant pour le plus offrant, sans se préoccuper de considérations morales ou autres. Ils leur arrivent de travailler pour l'Empire Sith, traquant un traître à la cause de l'Empire.

Ils se mettent également au service de la République, sur les traces de quelque criminel.

Un chasseur de primes est un combattant expérimenté sachant tirer profit de chaque opportunité.

Il dispose d'un équipement performant, armes et armure high-tech, et généralement d'un vaisseau pour transporter ses prises jusqu'aux commanditaires (afin de toucher les primes).

Ses traits sont :

- **Armé jusqu'aux dents**  
*Un chasseur de primes est armé jusqu'aux dents : pistolets blaster, fusil long portée, lames diverses, armes incapacitantes (pour capturer les primes vivantes). Un chasseur de primes aura toujours une petite arme cachée sur lui, lame ou blaster à sortir de sa botte en cas de nécessité.*
- **Baratineur**  
*Fin négociateur, le chasseur de primes sera tirer les vers du nez à n'importe qui, usant d'un habile baratin ou de subtiles (ou pas) menaces.*
- **Réputation**  
*Un chasseur de primes peut compter sur sa réputation, surtout si elle est bonne, pour influencer ses interlocuteurs et faire monter le montant des primes.*
- **Contact dans le milieu**  
*Un chasseur de primes possède ses entrées et ses contacts dans le milieu du crime organisé, très utile pour obtenir aide et information.*
- **Armure mandalorienne**  
*Pièce unique qui a fait la réputation des chasseurs de primes, l'Armure Mandalorienne est une des meilleures armures de la galaxie, un must !*

