

# STARWARS

## TRAQUE SUR TATOOINE



Vous êtes des chevaliers Jedi, serviteurs 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 holocron 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 Malak, 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.

