

STARWARS

Minis aventures

Voici le système de gestion aléatoire de scénario avancé. Ce système permet de se lancer dans une partie de jeu durant entre 30 minutes et 2 heures sans avoir à préparer grand-chose.

Les scénarios restent relativement simples et jouables assez vite, sans préparations interminables de la part du MJ ou des joueurs. Ils envoient directement dans le vif de l'aventure, pour pouvoir commencer à la jouer le plus directement possible.

Bien entendu, rien ne vous interdit de développer une *mini aventure* pour en faire un scénario complet et complexe.

1^{ère} étape : déterminer le type de mini aventure

Lancer 1 D20 pour connaître le but du scénario. Cette liste de mini aventures n'est pas limitée. A vous de la développer si vous avez d'autres idées (et il en existe certainement d'autres !)

1	Escorte d'un convoi spatial de matériel et/ou de personnel. En chasseur ou à bord des transporteurs, les PJ's devront faire en sorte que le convoi arrive à bon port avec un minimum de pertes.
2	Escorte d'un convoi terrestre de matériel et/ou de personnel. En véhicule, à pied, ou à bord des engins du convoi, les PJ's devront faire en sorte que le convoi arrive à bon port avec un minimum de pertes.
3	Protection d'un personnage important (diplomate, scientifique, général rebelle, informateur, traître impérial, prisonnier...). Les PJ's devront aider le personnage important à accomplir sa mission, à rejoindre l'Alliance rebelle, ou à ramener des informations vitales... Le personnage important doit revenir en vie.
4	Aider à protéger une base rebelle sous le feu ennemi. Les PJ's doivent faire leur maximum pour éviter que la base rebelle tombe sous les tirs ennemis.
5	Aider à protéger vaisseau capital rebelle sous le feu ennemi. Les PJ's doivent faire leur maximum pour éviter que le vaisseau capital rebelle tombe sous les tirs ennemis.
6	Infiltration sur une planète ou une station spatiale pour récupérer un objet de mission (données, matériel, vivres, médicaments...) laissé à un endroit précis par un/des agent(s) ou sympathisant(s) rebelle(s). Les PJ's doivent récupérer l'objet de mission et le ramener à leur base ou le déposer à un endroit précis.
7	Infiltration sur une planète ou une station spatiale pour déposer un objet de mission (données, matériel, vivres, médicaments...) à un endroit précis pour un/des agent(s) ou sympathisant(s) rebelle(s). Les personnages doivent déposer l'objet de mission sans que personne ne les voit faire.
8	Aider un détachement rebelle à prendre d'assaut une base ou une station spatiale ennemie. Les PJ's doivent faire de le mieux pour que la prise de la base ennemie se fasse avec un minimum de pertes.
9	Aider un détachement rebelle à prendre d'assaut un vaisseau capital ennemi. Les PJ's doivent faire de le mieux pour que la capture du vaisseau capital ennemie se fasse avec un minimum de pertes.
10	Aider des vaisseaux rebelles à détruire des installations spatiales, un convoi de matériel ou un vaisseau capital ennemi. Les PJ's doivent faire de leur mieux pour que les combats soient le plus efficaces possibles.
11	Aborder un vaisseau de taille moyenne et le capturer pour récupérer sa cargaison (et le vaisseau). Les PJ's devront monter à l'assaut d'un vaisseau ennemi, civil, ou de reprendre un vaisseau allié à des ennemis... et s'approprier la cargaison et/ou le vaisseau avant que des renforts ennemis n'arrivent.
12	Saboter des installations ennemies. Les PJ's doivent poser une/des bombes à un/des endroits névralgiques d'une installation ennemie et fuir avant l'explosion.
13	Saboter un vaisseau capital ennemi. Les PJ's doivent poser une/des bombes à un/des endroits névralgiques d'un vaisseau capital ennemi et fuir avant l'explosion.
14	Ramener les preuves d'un lien entre deux personnages importants (criminel et politicien, impérial et traître rebelle...). Les PJ's doivent prendre des photos ou vidéos en guise de preuves et les ramener à leur base ou un endroit précis.
15	Découvrir ce qui amène telle ou telle faction (empire, soleil noir, conglomérat privé...) à avoir des installations secrètes, découvertes récemment par une mission de reconnaissance, sur une planète reculée de la galaxie.
16	Explorer les ruines de vieilles installations militaires, scientifiques, ou autres. Les PJ's devront ramener un maximum de matériel ou d'informations.
17	Explorer les débris d'un vaisseau écrasé récemment pour en extraire un objet de mission (données, personnage important...) avant que l'ennemi ne s'en empare. Course contre la montre !
18	S'infiltrer dans une base de données informatique ennemie depuis un terminal précis et en extraire des données importantes et/ou y implanter un virus destructeur pour le système.
19	Empêcher des prisonniers ennemis de s'échapper d'une base ou d'un vaisseau rebelle. Un (ou plusieurs, tous) des prisonniers est important et ne doit surtout pas être tué.
20	Les personnages sont prisonniers ! Ils doivent s'échapper des installations ennemies.

2^{ème} étape : déterminer la difficulté du scénario

Lancer 1 D12 pour connaître la difficulté du scénario.

A vous d'adapter en fonction de vos idées et de vos besoins (ex : difficulté 12, vous pouvez remplacer un détachement de stormcommandos suréquipés par un jedi obscur et ses apprentis...)

1 = Profane	Ennemis faibles, peu nombreux, mal équipés, peu entraînés... (truc : peuvent être représentés aussi par des novices, ou des blessés, des indigènes avec une technologie très en retard...) - Très facile
2 = Novice	Ennemis peu nombreux, assez mal équipés, peu entraînés - Assez facile
3 = Apprenti	Ennemis peu nombreux, équipés normalement, peu entraînés - Relativement facile
4 = Recrue	Ennemis peu nombreux, équipés et entraînés normalement - Facile
5 à 7= Soldat	Ennemis en nombre suffisant, au profil et à l'équipement standard – Difficulté normale
8 = Vétéran	Ennemis en nombre suffisant, bon équipement, entraînement standard – Légèrement difficile
9 = Commando	Ennemis en nombre suffisant, bon équipement et entraînement – Assez difficile
10 = Elite	Ennemis nombreux, bien équipés et entraînés – Difficile
11 = Jedi	Ennemis nombreux, très bien équipés, et très bien entraînés – Très difficile
12 = Maître Jedi	Ennemis très nombreux, très bien équipés et très bien entraînés – Extrêmement difficile

3^{ème} étape : déterminer la faction ennemie du scénario

Lancer 1 D10 pour connaître qui seront les ennemis qui tenteront d'empêcher les PJ's de mener leur mission à bien.

Rien ne vous interdit de faire en sorte que plusieurs factions ennemies soient présentes dans le scénario.

En fonction de la difficulté du scénario, ajuster quels types précis d'ennemis rencontreront les PJ's (exemple des pirates : racailles, brigands endurcis, chasseurs de primes acharnés...)

1 à 5	Empire galactique
6	Pirates
7	Organisation criminelle puissante (Soleil noir / Hutts)
8	Corporation privée indépendante
9	Anciens droids datant de la guerre des clones
10	Monstres ou créatures indigènes locales hostiles

4^{ème} étape : déterminer les points de mission attribués

Chaque mini aventure ne vaut pas autant de points de mission qu'un scénario bien ficelé et complexe durant plusieurs heures. Les points de missions attribués varieront entre 2 et 5 pour l'accomplissement des objectifs, plus un bonus de roleplay pouvant aller jusqu'à 2 points, et un bonus de commandement de 1 point (-1 par PJ décédé et/ou encore du négatif si la mission est un désastre) pour le chef PJ du groupe (le plus gradé).

De plus chaque mini aventure donne le droit à une amélioration de « culture Starwars » pouvant permettre d'augmenter de 1 point cette compétence (rappel : cette compétence ne peut s'augmenter que de cette manière)

