

BIENVENUE DANS L'ALLIANCE

[Partie pour le Maître du jeu (MJ). A ne pas lire aux PJ's (Personnages Joueurs)]

Chronologie :

Ce scénario peut se dérouler à n'importe quelle époque à partir du début de la guerre civile galactique.

Résumé :

Ce scénario va envoyer les Personnages Joueurs (PJ's) sur la planète Tatooïne, où ils devront récupérer du matériel à destination de l'Alliance Rebelle. Pour cela, ils devront se rendre dans la ville de Mos Espa, et entrer en contact avec un agent rebelle local qui les mènera à une cache d'armes. Malheureusement quelques maraudeurs tuskens ont découvert la cache d'armes et se sont emparés du matériel à l'intérieur. L'agent rebelle ira se renseigner auprès de ses indics et apprendra que les tuskens ont leur repaire dans une caverne à l'extérieur de la ville. Il les y conduira et les rebelles devront trouver un moyen de récupérer leur matériel puis de le ramener à l'Alliance.

Objectifs :

Contacteur l'agent rebelle

Récupérer le matériel à destination des rebelles

Groupe de personnages préconisés pour jouer ce scénario :

N'importe quel groupe peut jouer ce scénario, mais des fines gâchettes sont conseillées pour plus de facilité.

Introduction

Briefing :

Cette partie du scénario peut se dérouler où vous le désirez, sur une base rebelle, dans la salle de conférences d'un vaisseau, les PJ's pourraient même recevoir leurs ordres via un messenger rebelle espion s'ils constituent une cellule secrète infiltrée sur une planète impériale...

« Bonjour à vous. Merci de nous rejoindre dans notre action pour rétablir un système juste et équitable dans la galaxie. L'Ordre Nouveau, instauré par l'Empereur Palpatine n'est qu'une tyrannie dictatoriale où les idées d'égalité et de liberté sont proscrites. C'est pourquoi nous faisons tout notre possible pour aider les populations de la galaxie voulant arrêter les atrocités de l'Empire.

En tant que nouvelles recrues nous allons vous confier une mission qui devrait vous familiariser avec nos méthodes. Vous allez vous rendre sur Tatooïne avec un de nos vaisseaux de transport et vous poser dans le spatioport de Mos Espa. Là bas, un de nos agents infiltrés vous contactera et vous mènera à une cache d'équipement. Vous devrez récupérer le matériel, le charger dans le vaisseau de transport et veiller à ce qu'il arrive bien à destination de l'Alliance Rebelle.

Ce vaisseau sera le *Vagabond*, un Véhicule de Patrouille Poursuivant, piloté par Angouss Mourk, un pilote ayant rejoint la Rébellion peu de temps avant vous. C'est un bon élément et vous pouvez faire confiance à ses compétences de navigation et de pilotage.

Bonne chance. »

Préparation (à destination du MJ)

Avant de commencer à faire jouer le scénario à vos joueurs, vous devriez préparer une feuille (que vous seul consulterez) avec leur valeur en Chance et quelques compétences utiles : Ecouter, Observer, Trouver objet caché, Psychologie. Les jets dans ces compétences ou en Chance sont à votre discrétion, pour éviter que les joueurs ne sachent s'ils réussissent ou ratent un test d'écoute, d'observation, etc.... Vous devrez être discrets en faisant ces tests pour que vos joueurs ne se doutent de rien (cochez sur votre feuille les compétences dont le test est réussi), et vous communiquerez les résultats (sur un post-it par exemple) uniquement aux joueurs ayant réussi leurs tests.

Par exemple, un bruit retentit, mais pour le suspense, vous ne voulez pas « l'annoncer » à tous vos joueurs... vous faites donc un jet discret pour chacun d'entre eux, et indiquez juste à ceux qui réussissent, ce qu'ils ont entendu.

Rappel aux joueurs : Toutes les jets de compétences réussis donnent le droit de cocher la case correspondante (sauf indication contraire du MJ) pour tenter d'améliorer ces compétences à la fin du scénario !

Chapitre I

Le voyage aller vers Tatooïne :

En plus de leur équipement de base à la création du personnage, ces derniers recevront (pour le groupe) un medipack portable (qu'ils peuvent garder à la fin s'il est encore utilisable et s'ils le désirent)



Comment utiliser le medipack portable sur un blessé ?

Un medipack permet de rendre des PV perdus à un blessé. Il ne peut être utilisé qu'un certain nombre de fois (dans le cas du medipack portable, on peut s'en servir 3 fois). Chaque utilisation permet de récupérer un certain nombre de PV perdus (dans le cas du medipack portable, chaque utilisation permet de récupérer 1D4 PV perdus).

Chaque blessure subie ne peut être soignée qu'une seule fois (le reste des PV perdus sera récupéré par le repos, les injections de bacta (voir équipement / médecine) ou le séjour en cuve bacta).

Pour soigner un blessé avec un medipack, il faut réussir un jet en « premiers soins » (un malus de 30 s'applique si le personnage soigné est d'une race différente à celle du soigneur. Ce malus ne compte pas si le soigneur est toubib).

Chaque tentative coûte une utilisation du medipack (qu'elle soit réussie ou non)

Lorsque les personnages arriveront au hangar où se trouve le Vagabond, ils verront la porte ouverte mais ne trouveront pas le pilote... en cherchant un peu mieux, ils remarqueront qu'il est étendu dans la soute de son vaisseau, évanoui, la jambe prise sous une caisse de pièces détachées. Il y a un medipack portable dans la soute du vaisseau ; les personnages pourront s'en servir pour soigner le pilote. (Il lui manque 3PV). (Les caisses sont tombées par accident)

Une fois le pilote soigné, le groupe pourra embarquer à destination de Tatooïne.



Angouss Mourk

Pilote rebelle

Mâle humain

Originaire de Coruscant

29 ans

DEX 15 // PV 16 // Piloter vaisseau moyen 60%

Veuillez trouver ci-dessous les caractéristiques du Vagabond, le vaisseau de transport pour ce scénario d'initiation.

LE VAGABOND - VEHICULE DE PATROUILLE **POURSUIVANT**

Equipage / Passagers 1 + 7 passagers		Armement	1 double canon laser 1 canon à ion 2 tubes de lancement (4)
Vitesse (MGLT)	95	Bouclier	20
Accélération (MGLT/s)	15	Coque	60
Maniabilité (DPF)	67	Hyperdrive	Classe 1
Facteur de pilotage	59	Prix (crédits)	200 000



Le voyage s'effectuera en 1 saut hyperspatial pour une durée totale de 13 heures. Le vaisseau n'étant pas spacieux, les personnages n'auront pas un grand choix d'activités pendant le voyage, à part se reposer, lire, etc.

Comment voyager en hyperspace ?

Normalement pour ce genre de voyage, il faut calculer les variables du voyage à l'aide de l'ordinateur de bord d'un vaisseau. C'est une action très pointue et risquée, car en cas d'échec le vaisseau peut se retrouver dans un endroit perdu de la galaxie, loin de sa route prévue, ou pire passer au travers d'un corps céleste (étoile, planète...), et être instantanément pulvérisé ! Pour bien calculer un trajet hyperspatial il faut réussir un jet en « navigation spatiale » (dans ce scénario, c'est Angouss Mourk qui s'en occupera pour les joueurs, et réussira automatiquement).

Une fois le voyage calculé, il faut se placer sur le vecteur adéquat pour pouvoir enclencher l'hyperpropulsion. Cette manœuvre peut durer plusieurs tours (par exemple si le vaisseau doit contourner une planète avant de sauter en hyperspace...)

Chapitre II



Arrivée sur Tatooïne :

L'arrivée dans l'astroport de Mos Espa se fera sans encombre en début de matinée locale. Les frais d'appontage seront réglés par Angouss Mourk, qui restera au vaisseau tout le temps de la mission des PJ's. Il va en profiter pour colmater une fuite d'eau qu'il a remarquée lors du voyage. *(Le but étant que vous vous arrangiez pour que le pilote reste au vaisseau)*

Les frais d'appontage dans les astroports, qui les règle ?
En théorie c'est aux PJ's de régler les frais d'appontage lorsqu'ils s'arrêtent dans un astroport. En général, pour plus de facilité, vous pouvez vous arranger pour que la Rébellion fournisse au début du scénario de quoi payer ces frais. En échange vous pouvez demander à vos personnage de ramener quelques « prises de guerre » (armes, armures, etc.)

Adossé à un mur de la zone où est parké le Vagabond, un personnage attend les rebelles. Il s'agit de Ray Hyll, l'agent rebelle qui doit les conduire à la cache de matériel.



RAY HYLL - ECLAIREUR REBELLE

FOR	13	Blasters de poing	60%
DEX	14	Fusils blasters	55%
CON	13	Armes lourdes	30%
INT	13	Ecouter + Observer	60%
Idée	60%	Esquiver + Bloquer / Parer	40%
Chance	45%	Cp de pied + Coup de tête	35%
PV	15	Coup de poing	65%
Origine	Tatooïne	Armes blanches	50%
Age	33 ans	Lancer	50%

Equipement : DL-18 avec 1 cellule d'énergie + Couteau de combat + 30 crédits + 1 injection d'adrénaline

Ray est froid et rustre, mais il compte bien accomplir sa mission : transmettre aux rebelles le matériel qu'il a eu du mal à récupérer chez des trafiquants et des gangs locaux. Tout ce matériel a été négocié contre quelques informations sur des prisonniers pirates retenus par l'Empire... *(Les gangs concernés essaieront peut être de les faire échapper, mais ceci n'est pas notre histoire)*

Ray Hyll a préparé des montures (1 par PJ + 1 pour lui) pour se rendre dans le désert, là où il a caché le matériel. Les dewbacks sont des lézards robustes et solides, bien adaptés au climat chaud et sec de la planète. Ils seront parfaits pour cette mission. Si les PJ's demandent pourquoi ils ne peuvent pas y aller en vaisseau, Ray Hyll leur répondra qu'un vaisseau seul ne passe pas inaperçu sur une petite planète comme celle là, et qu'il ne compte pas alerter tous les gangs locaux pour venir à leur rencontre et les capturer...



DEWBACK

FOR	20	Ecouter / Observer	55%
DEX	11	Coup de tête	55%
CON	20	Coup de pattes	50%
INT	3	Se cacher	30%
Idée	15%	Bd +3 / Rd -3	
Chance	5%		
PV	23		

Il faudra 3 heures de chevauchée pour se rendre à la cache de matériel, à l'extérieur de la ville, dans le canyon de la Dent Sablée. Le trajet se fera sans encombre. Ray Hyll a prévu du ravitaillement en eau sur les montures pour éviter que le groupe ne se déhydrate. Il y a une paire de macrojumelles sur le dewback de Ray Hyll.

Chapitre III



Le canyon de la dent Sablée :

L'arrivée dans le canyon devrait se faire en fin de matinée. Ray Hyll conduira alors les PJ's à la cache d'équipement, mais malheureusement d'autres seront arrivés avant eux !

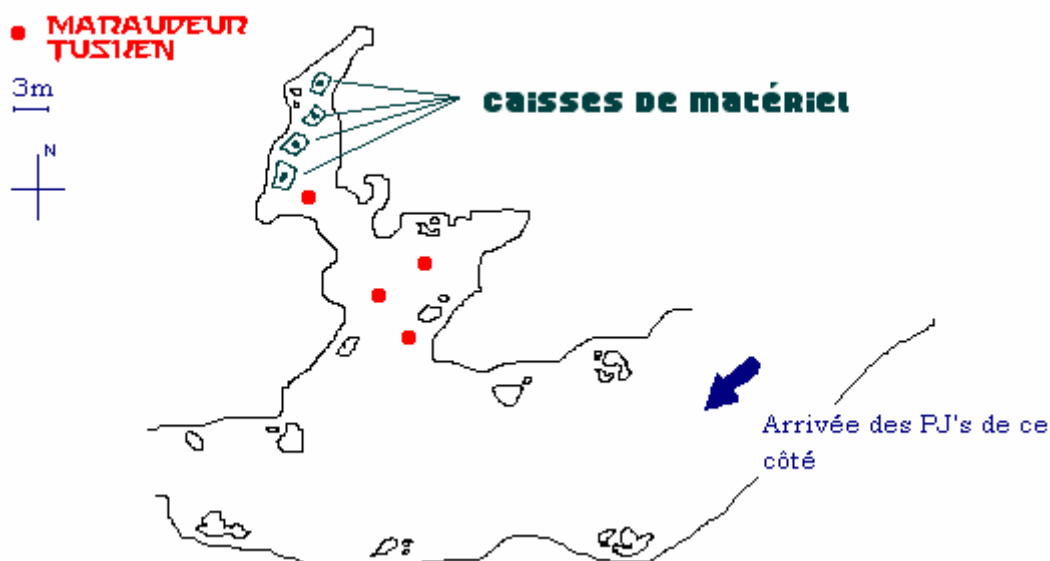
Un groupe de maraudeurs tuskens (les hommes des sables) a déjà envahi la caverne où l'équipement était caché, ils ont essayé de forcer les serrures des coffres, mais tout ce qu'ils ont réussi à sortir c'est une dizaine d'uniformes de camouflages urbains...

Les personnages vont devoir se battre pour récupérer les caisses de matériel !

Ci dessous le plan de la caverne



Tusken avec gaderffi



MARAUDEUR TUSKEN - HOMME DES SABLES

FOR	14	Blasters de poing	35%
DEX	12	Fusils blasters	55%
CON	13	Equitation	50%
INT	10	Ecouter + Observer	55%
Idée	50%	Esquiver + Bloquer / Parer	35%
Chance	35%	Cp de pied + Coup de tête	30%
PV	15	Coup de poing	50%
		Armes blanches	60%
		Lancer	55%

Tusken avec Harquil Longbow



Equipement : Harquil HbT-4 Longbow de tusken avec 2D4 cellules d'énergie + Gaderffi

Les Tuskens n'entretiennent pas leurs armes comme elles le devraient, leurs valeurs ont donc été modifiées par rapport à la normale. Elles ne valent donc à la revente que la moitié de leur prix initial. Sachant que les marchands rachètent l'équipement en général 1/2 ou 1/3 du prix (voir moins !), il faudra adapter leur valeur en fonction.

Harquil HbT-4 Longbow de tusken – Portée 57m, Facteur de panne 93, Tir par round 1, Munitions 38, Dégâts 6D3, ignore 5 Points d'Armure



Gaderffi : Dégâts = 4D3+1 /// DEX+1D12 = -2 /// Bloquer/parer = -10 /// Assommer = +20

Comment se déroule un combat ?

Les combats se déroulent au round par round. Pendant un round, chaque personnage agit à son tour. Pour déterminer cet ordre il faut que chaque joueur et chaque PNJ (ou groupe de PNJ pour plus de facilités) lance 1D12 et y ajoute sa valeur de DEX actuelle. Attention, certaines armes, armures, effets de maladies, blessures, situations, etc. modifient le D12 (voir la section règles pour les détails) !

L'ordre du tour se fait par DEX décroissante. En cas d'égalité, les personnages agissent exactement en même temps.

Exemple : un soldat rebelle (DEX 14) avec un fusil blaster E-11 (fusils blasters = -1 au D12) et un gilet de protection (-1 au D12) détermine son tour de jouer. Il lance 1D12. Résultat 9. Si on ajoute sa DEX, cela donne 23, mais avec les malus dus à son équipement il descend à 21 !

Certaines situations, comme l'effet de surprise, la panique, l'obscurité, etc. peuvent modifier la valeur du D12. Il incombe au MJ d'adapter les bonus/malus en fonction de la situation. (Par exemple, si les PJ's attaquent les tuskens par surprise, ils auront un bonus de +6 à leurs D12 pour le premier round de combat.

A part pour certaines situations (comme lors du deuxième tour d'une embuscade, ou lors du combat contre un chef puissant, il n'est pas forcément nécessaire de relancer le D12 à tous les rounds.

Rappel pour l'arme de Ray Hyll : le Blastech DL-18

Portée = 20m, Facteur de panne = 97, Tir par round = 1 tir, Munitions = 60 mun, Dégâts = 6D3+2, Ignore = 4 Points d'Armure (PA)



Comment se battre ?

Une fois l'ordre du round défini, chaque joueur agit suivant son envie. Avant de lancer les dés, il faut savoir ce que fait chaque personnage. A ce moment là, on peut lancer les dés pour se battre. Il faut réussir les tests appropriés à la compétence de combat utilisée en lançant 1D100 (Blasters de poing / DL-18 Pour pouvoir utiliser un Blastech DL-18 par exemple) (Armes blanches / Couteau de combat pour pouvoir donner un coup de couteau de combat par exemple).

En parallèle de ce jet de compétence, le personnage doit effectuer (pour les armes concernées) un jet de facteur de panne en lançant aussi 1D100. Si le résultat est égal ou supérieur au facteur de panne de l'arme, se référer à la table des pannes dans la section règles.

Exemple : Ray Hyll veut ouvrir le feu sur un maraudeur tusken, il utilise donc son arme de poing, le Blastech DL-18, et lance 1D100 pour sa compétence et 1D100 pour la panne de son arme. Le jet de compétence donne 25, Ray Hyll a visé juste. Le jet de panne donne 76, l'arme fonctionne normalement. Le maraudeur est touché, sauf s'il esquive le tir... De plus Ray Hyll enlève 1 munition de la cellule d'énergie de son arme.

Comment esquiver une attaque ?

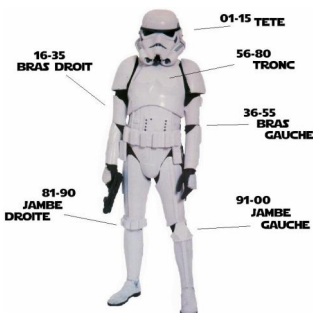
Une fois les tirs effectués, les personnages peuvent tenter d'esquiver les tirs arrivant sur eux. Pour se faire ils doivent réussir un jet en « esquiver ». En cas de résultat, cela signifie qu'il faut recalculer l'attaque avec un malus de 30 pour les tirs, et de 40 pour les attaques au corps à corps. Le jet de compétence recalculé définit si oui ou non le personnage a été touché.

Où sont localisés les dégâts ?

Pour savoir où une attaque porte, il faut inverser le résultat des du D100 d'attaque (uniquement en cas de réussite).

Par exemple, le tir de Ray Hyll de l'exemple précédent touchait dans le 52 (25 inversé), le bras gauche.

Attention, les tirs à la tête causent le double des dégâts !



Comment les armures protègent-elles ?

Il faut déduire les PA (Points d'Armure) des dégâts encaissés. Attention pour les attaques à la tête, il faut déduire les PA avant de doubler les dégâts.

Attention, certaines armes comme les blasters, ignorent des PA. Ce qui signifie qu'une armure de 10PA recevant un tir de blaster de poing ne protège plus que de 6 PA (blaster e poing ignorent 4PA) pour cette attaque. Attention, les armures encaissant des tirs de blaster perdent de leur efficacité par la suite (voir la section équipement – armures).

Perte de connaissance / Mort – Dans quels cas ?

Si un personnage perd la moitié ou plus de ses PV actuels en un seul round, il doit réussir un test de CONx5 pour ne pas s'évanouir suite à ses blessures. Si le personnage s'évanouit, il ne se réveillera que quelques rounds plus tard en réussissant des tests de CON (x1, x2, x3...).

Un personnage qui perd tous ses points de vie doit aussi effectuer ce test. Si un personnage prend ce qu'on appelle un « coup critique », c'est-à-dire un coup lui faisant perdre plus que ses PV, un jet sur la table des morts violentes s'impose pour savoir ce qui arrive au personnage. A noter qu'encaisser un coup critique fait perdre 1 point de SAN au total actuel, mais nous n'évoqueront pas dans ce scénario les règles de psychologie (vous pouvez aller les consulter pour développer votre partie si vous le désirez néanmoins).

Exemple : Un tusken touche un soldat rebelle dans la jambe avec son gaderffi et lui inflige 8 points de dégâts. Il ne restait plus que 6 PV au soldat... ce qui signifie qu'il encaisse un coup critique à -2. Voir la table des morts violentes pour les détails.

Chapitre IV

Retour à Tatooïne :

Si les PJ's réussissent à reprendre les caisses de matériel aux tuskens, ils devront faire vite, et les charger sur les dewbacks avant que d'autres tuskens n'arrivent en renforts.

Si vous voyez que vos joueurs décident de traîner (plus d'une heure) dans le canyon de la dent sablée, vous pouvez décider de faire arriver un autre groupe de 4 tuskens pour les attaquer et les décider à se bouger un peu !

Le retour vers Mos Espa se fera sans encombres. Ray Hyll (s'il est toujours en vie) laissera les PJ's et Angouss Mourk charger le Vagabond avec les caisses. Il repartira avec les dewbacks pendant ce temps. Avant de partir, il remettra le code des serrures des caisses et souhaitera bonne chance aux rebelles.

Retour à la base rebelle :

Le voyage retour sera encore moins confortable qu'à l'aller du fait qu'une grande partie de la soute est prise par les caisses de matériel. Si les PJ's décident d'ouvrir les caisses, ils découvriront des armes de poing d'occasion, des cellules d'énergie, des gilets de protection, des uniformes, des tiges lumineuses, quelques grenades, ainsi que 3 droïds souris MSE-6...

A la base, les rebelles auront de l'aide pour décharger le matériel, et seront priés de se rendre auprès de leur officier commandant pour un débriefing.

FIN DU SCENARIO

DIDACTICIEL

Attribution des points de mission

<u>Objectif principal</u>	= Avoir récupéré le matériel pour l'Alliance	+++++++	3 points
<u>Autres</u>	= Avoir éliminé les pillards tuskens	+++++++	1 point
<u>Autres</u>	= Roleplay (<i>manière de jouer et d'interpréter le personnage</i>)	++++	2 points maxi

Autres (compétences) = « Culture Starwars ». Faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence. A noter que cette compétence est la seule qui ne peut augmenter que de cette manière, en fin de scénario. Elle ne peut jamais être cochée pendant une partie.

Autres (Récompense) = Il est très rare que l'Alliance Rebelle récompense ses commandos, mais pour célébrer leur première mission, chaque personnage reçoit une cellule d'énergie supplémentaire pour son arme de poing, ainsi que 50 crédits en liquide.

