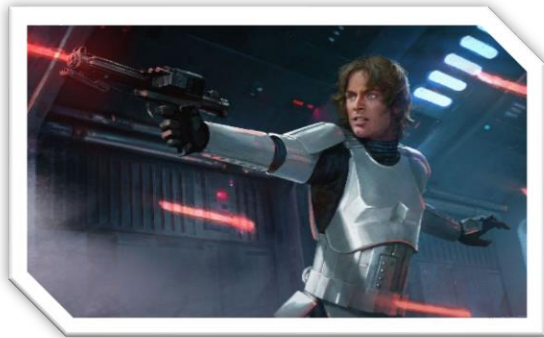


LIVRE 9 : L'ART DE LA MAÎTRISE

Le maître du jeu est le guide du jeu. Si la partie se déroule bien, c'est en grande partie grâce à lui. Si pas, il devra sans doute revoir sa copie. Mais n'ayez crainte, vous qui voulez devenir maître du jeu, mener une partie du jeu de rôle de la Guerre des Etoiles n'est pas aussi difficile qu'il pourrait sembler de prime abord.



LE RÔLE DU MENEUR DU JEU

Le maître du jeu est le narrateur et aussi l'arbitre ; le créateur des terribles menaces qui assombrissent la galaxie, le maître secret de tous les méchants, les criminels et les brutes mais aussi le défenseur des masses silencieuses. Les responsabilités du MJ comprennent des tâches importantes sur lesquelles nous allons brièvement nous arrêter.

CRÉER DES AVENTURES

En tant que MJ, votre premier rôle dans le jeu est de créer et de proposer des aventures dans lesquelles les joueurs pourront incarner leurs héros. Pour y arriver, vous allez devoir passer un peu de temps avant une partie à préparer votre histoire. C'est non seulement vrai pour les scénarios que vous allez créer mais aussi pour ceux que vous achèterez dans le commerce.

Créer des aventures prend du temps. De nombreux MJ considèrent ce processus créatif

comme une part gratifiante et amusante de leur rôle. Imaginer des personnages hauts en couleurs, des décors, des intrigues, des défis à proposer à vos amis peut être un véritable défi. En réalité, créer de bonnes aventures est si important que cela mérite bien une section dans ce chapitre.

ENSEIGNER LE JEU

Parfois, mais pas toujours, il est de la responsabilité du maître du jeu d'apprendre aux nouveaux venus comment jouer. Ce n'est pas un fardeau ; c'est une merveilleuse opportunité. Apprendre à d'autres gens comment jouer vous permet de les guider pour devenir de merveilleux joueurs de jeu de rôle. Il est plus facile d'apprendre à jouer avec quelqu'un qui connaît bien le jeu. Les joueurs qui sont accueillis par un bon professeur et un bon maître du jeu risquent fort d'en redemander et de devenir des « rôlistes » à part entière. Profitez de cette opportunité pour faire de ces joueurs les joueurs dont vous avez toujours rêvé.

Voici quelques éléments à pointer pour bien commencer :

- Vous devez maîtriser les règles de création de personnage de façon à guider les nouveaux venus dans ce processus. Chaque joueur vous dira quel type de personnage il veut incarner, et vous leur montrerez alors comment créer de tels héros avec les règles du jeu. S'ils ne savent pas comment jouer, montrez-leur quelques exemples, décrivez-les brièvement et laissez-les choisir ce qui leur parle le plus.
- N'essayez pas de leur apprendre toutes les règles en une fois. Tous les joueurs ont besoin de connaître les règles qui leur permettent de comprendre leurs personnages (ce que sont les points de vie, comment faire un jet d'attaque, comment utiliser les compétences...) mais ils apprendront le reste tout en jouant.
- Vous devez savoir comment jouer. Aussi longtemps que vous connaissez les

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

règles, la partie peut se poursuivre et les joueurs pourront se contenter d'incarner leurs personnages en réagissant à ce qui se passe en jeu. Demandez aux joueurs de vous dire ce que font leurs personnages et traduisez leurs décisions en termes de jeu pour eux. Indiquez-leur comment les règles fonctionnent lorsqu'ils le demandent, au cas par cas. Par exemple, si le joueur d'un Jedi veut utiliser la Force, le joueur vous dira ce qu'il compte faire et vous lui indiquerez quel dé lancer, quel modificateur appliquer et ce qui se passe ensuite. Après quelques tentatives, le joueur saura quoi faire sans vous le demander.

TISSER LA TOILE DE FOND

Le maître du jeu est le créateur de sa propre campagne. Même si vous basez votre histoire sur l'univers bien connu de la Guerre des Etoiles, cela reste votre campagne.

La consistance est la clé d'une toile de fond qui semble réelle aux joueurs. Lorsque les héros reviennent à Mos Eisley pour faire le plein, ils devraient revoir certains des personnages rencontrés précédemment. Bientôt, ils appelleront le tenancier de la cantina par son prénom – et il se rappellera d'eux également. Lorsque vous atteignez ce niveau de consistance, toutefois, introduisez du changement de temps à autre. Si les héros reviennent pour faire réparer – encore – leur vaisseau, ils peuvent découvrir que le gestionnaire de l'entrepôt est retourné sur Coréllia et que c'est son neveu qui a repris le commerce. Ces changements – qui n'ont rien à voir avec la mission des héros mais qu'ils noteront tout de même – donne le sentiment aux joueurs qu'ils partent à l'aventure dans un monde vivant, aussi réel qu'ils le sont. Ce n'est pas qu'une toile de fond fixée sur son support et qui ne leur sert qu'à abattre des stormtroopers par dizaines.

DÉTERMINER LE STYLE DE JEU

Alors que le maître du jeu propose les aventures et l'univers du jeu, il travaillera en étroite collaboration avec les joueurs pour réussir la partie. Il est toutefois de la responsabilité du maître du jeu d'assurer à la partie le style qui lui a été attribué. La meilleure façon de s'y prendre est de demander aux joueurs ce qu'ils veulent et de vous demander ce que vous voulez, vous aussi. Il existe de nombreux styles de jeu, mais nous n'en détaillerons que quelques-uns ci-dessous.



Tuez-les tous !

Les héros font sauter la porte, combattent les stormtroopers et sauvent la princesse. Ce style de jeu est assez simple. Il est amusant, excitant et orienté action. On passera peu de temps à développer la personnalité des personnages, à débattre avec des personnages non-joueurs ou à mentionner des situations qui n'ont aucun rapport direct avec l'aventure. Si vous optez pour ce style de jeu, laissez les héros s'opposer à de grands méchants et offrez-leur l'aide d'alliés évidents. N'attendez pas d'eux qu'ils s'encombrent de prisonniers. Ne regardez pas trop aux dépenses ou aux périodes de repos. Faites votre possible pour remettre les héros en selle le plus rapidement possible. La motivation d'un héros peut se résumer à combattre le mal sous toutes ses formes.

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

Les règles et l'équilibre des rencontres sont très importants dans ce style de jeu. Permettre à des héros de développer des capacités de combat largement supérieures aux autres héros peut mener à des situations injustes où les plus forts feront tout le boulot et prendront seuls du plaisir. Si vous choisissez ce style, pensez à équilibrer votre groupe de héros. Réfléchissez bien à ce que vous ajouterez et aux changements que vous ferez.



Narration immersive

Le Sénat Galactique est menacé par des remous politiques. Les héros doivent convaincre certains sénateurs de mettre un terme à leurs différends, mais ils ne peuvent y parvenir avant d'avoir pu vaincre leurs divisions internes et coordonner leurs agendas. Ce style de jeu est plus profond, plus complexe et plus difficile. Les combats ne sont pas le centre de l'histoire, mais bien les dialogues, les personnalités et les interactions entre les personnages. Des sessions de jeu entières peuvent se dérouler sans qu'un coup de blaster soit tiré.

Dans ce style de jeu, la plupart des personnages non-joueurs seront aussi développés que les héros, bien que le point doive être fait sur leur

personnalité et leur motivation, pas sur leurs statistiques. Consacrez du temps à ce que veut chaque joueur. Acheter des pièces de rechange pour un vaisseau peut être une scène aussi importante qu'un combat contre des droïdes de bataille. Les joueurs choisiront parfois de mener des actions contre toute logique parce que c'est « ce que des héros feraient ». L'aventure s'articule surtout autour des négociations, des manœuvres politiques et les interactions entre personnages.

Le respect des règles n'est pas primordial dans ce style de jeu. Le combat n'étant pas la pierre angulaire du jeu, les règles passent au second plan dans le développement des personnages. Les compétences seront plus importantes que les stats de combat et même dans ce cas-là, les chiffres ne sont pas la règle. Vous pouvez vous permettre de changer les règles pour les adapter au jeu des joueurs. Simplifiez peut-être le système de combat pour qu'il prenne moins de temps.

L'entre-deux

La plupart des campagnes se situeront dans doute quelque part entre ces deux styles de jeu. Il y aura de l'action à profusion, mais aussi des intrigues compliquées et des interactions entre les héros et les personnages non joueurs. Les joueurs développeront leurs héros, mais ils apprécieront de beaux combats de temps en temps. Ce style hybride propose un excellent mélange de « roleplay » et de combat. Même lors de missions de combat, vous pouvez présenter des personnages qui ne devront pas être tués. Il sera possible de recourir à la diplomatie, à la négociation ou à une simple conversation.

S'APPROPRIER LES RÈGLES

Lorsque tout le monde se rassemble autour de la table de jeu, c'est le maître du jeu qui prend les commandes. Cela ne signifie pas que vous avez le droit d'imposer des choses aux joueurs en-dehors de la partie, mais cela veut dire que vous êtes l'arbitre du jeu en ce qui concerne les règles du jeu. Les bons joueurs reconnaîtront toujours votre autorité sur les mécanismes du jeu. Les

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

bons maîtres du jeu ne changeront jamais les règles sans une bonne raison et sans une justification logique.

Cela signifie que vous devez connaître les règles. Vous ne devez pas mémoriser ce livre, mais vous devez l'avoir compris et donc lu. Vous devez être à même de réagir conformément aux règles dans toutes les situations prévues par celles-ci. Il arrivera souvent qu'une situation se produise qui n'est pas couverte par les règles. Dans pareil cas de figure, c'est le maître du jeu qui doit proposer une solution. Considérez les points suivants :

- Vérifiez qu'il n'existe pas une situation similaire ou approchante dans les règles et qui peut s'appliquer dans le cas présent.
- Si vous devez créer une règle à la volée, prenez-en note pour le reste de la campagne. On appelle cela des « règles maison ». La constance dans les règles garde les joueurs satisfaits et leur donne l'impression que l'aventure est stable et que l'univers fonctionne selon des règles prévisibles, rassurantes.
- Lorsque vous avez un doute, recourez au double jet de dé évoqué dans les règles : une circonstance favorable permet de lancer deux dés et de retenir le meilleur des deux résultats. Une circonstance défavorable demande de lancer deux dés, et de retenir le moins bon des deux résultats.

CONSERVER L'ÉQUILIBRE

L'équilibre du jeu assure que le choix des héros soit relativement équitable. Un jeu équilibré est un jeu dans lequel un héros ne domine pas tous les autres parce que les choix qu'il pose s'imposent aux autres. Un jeu équilibré est aussi un jeu où le niveau de la menace est en adéquation avec la puissance du groupe. Des rencontres trop faibles ne procurent aucun plaisir aux joueurs et des rencontres trop puissantes risquent de décimer le groupe et de frustrer vos joueurs.

Gérer en bon père de famille

Un maître du jeu attentif à tous les aspects d'une partie aidera à ce que le jeu demeure équilibré. Les héros et les personnages, les victoires et les défaites, les récompenses et les punitions, les objets trouvés et les crédits dépensés – chacune de ces choses doit être soupesée. Aucun héros ne devrait devenir significativement plus fort que les autres. Si cela se produit malgré tout, les autres devraient avoir rapidement l'opportunité de refaire leur retard. Les héros dans leur ensemble ne devraient jamais devenir forts au point que l'adversité devienne triviale à leurs yeux. Ils devraient également toujours avoir une chance de se tirer des mauvais pas dans lesquels vous les pousserez invariablement. Ce n'est pas gai de perdre tout le temps. Ce n'est pas gai non plus de vaincre sans péril. Lorsqu'un déséquilibre se produit, il sera toujours plus facile de modifier les paramètres de la rencontre plutôt que de revenir sur la progression des héros. Personne n'aime gagner quelque chose si c'est pour le perdre peu de temps après sous prétexte que le MJ s'est trompé.



Confiance

Les joueurs doivent faire confiance au MJ. Cette confiance peut être gagnée au fil du temps par un usage approprié des règles, certainement pas en divisant la table (en favorisant un joueur au détriment des autres) ou en vous montrant vindicatif. Si les joueurs ont confiance en leur MJ – et à travers lui, dans le système de jeu – ils reconnaîtront que tout ce qui survient en cours de jeu a été réfléchi ou soupesé pour présenter un défi acceptable. Si tout se passe bien, les joueurs se concentreront sur leur rôle et ne contesteront pas vos décisions, car ils estimeront qu'elles sont justes et réalistes. Ils estimeront

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

également que vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour leur rendre la séance de jeu agréable. Si vous atteignez ce niveau de confiance, alors vous aurez plus de liberté pour ajouter ou modifier les choses sans inquiéter les joueurs.

MENER UNE PARTIE DE JEU DE RÔLE

Après avoir tout préparé et après que chacun ait trouvé sa place autour de la table, c'est à vous de jouer ! Voici quelques conseils pour vous aider, à la table mais aussi avant d'y arriver, pour que votre expérience soit la plus aisée possible.



CONNAÎTRE LES JOUEURS

Normalement, mais pas systématiquement, c'est le MJ qui invite les joueurs à jouer. Si c'est le cas, il est de sa responsabilité de les connaître et de les comprendre afin de s'assurer qu'ils s'entendront bien entre eux et qu'ils pourront profiter de la séance de jeu ensemble.

Cela peut dépendre du style de jeu. Vous devez savoir quel est le style de jeu qui convient le mieux à vos joueurs. Avec de nouveaux joueurs, cela peut prendre un certain temps pour le définir. Acceptez que, bien que vous soyez le maître, c'est la partie de chaque joueur autant que la vôtre. Les joueurs viennent et reviennent à chaque session de jeu parce qu'ils vous font confiance pour leur procurer ce qu'ils attendent.

LES RÈGLES DE LA TABLE

Une chose qui devrait aider les joueurs et le MJ à s'entendre est d'établir des règles – des règles qui n'ont rien à voir avec les règles du jeu mais qui régiront ce qui se passera autour de la table/

Voici quelques « règles de la table » avec lesquelles vous pourrez considérer. Il serait bon d'en convenir ensemble avant que la première partie démarre.

Les absents

Il arrivera qu'un joueur régulier ne puisse se présenter le jour de la partie. Le MJ et le groupe sont alors confrontés à la question suivante : que faire de son héros. Il y a plusieurs possibilités.

- Quelqu'un jouera le héros pour cette partie (en plus de son propre héros). C'est plus facile pour le MJ mais le joueur absent pourra s'offusquer de la manière dont son personnage aura été joué en son absence.
- Le MJ joue le héros, faisant de son mieux pour prendre des décisions à la place du joueur. Cela peut être la meilleure solution, mais ne la choisissez que si vous estimez en être capable. Diriger la partie peut être assez contraignant pour des MJ débutants.
- Le héros, comme le joueur, ne sera pas présent pour cette session de jeu. Cela ne peut fonctionner que dans certains cas, mais si l'absence du personnage peut se justifier, c'est une solution parfaitement acceptable. Assurez-vous simplement que le héros puisse revenir lorsque le joueur sera de nouveau disponible.
- Le personnage passe au second plan pour cette session de jeu. C'est sans doute la moins enviable des solutions, parce que c'est la moins crédible de toutes.

Il arrivera que les joueurs changent. Certains partiront, d'autres arriveront et certains se laisseront peut-être. Assurez-vous cependant de n'accepter qu'un nombre de joueurs avec lequel vous vous sentez capable de maîtriser. Un

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

groupe normal compte en règle générale entre quatre et cinq joueurs (sans compter le MJ), mais cela dépend de l'expérience de chaque maître du jeu.

Intégrer de nouveaux joueurs

Lorsqu'un nouveau joueur rejoint la campagne, son héros doit être intégré au jeu lui aussi. Assurez-vous que le joueur ait pris connaissance de vos règles maison et des règles de votre table ainsi, bien sûr, que des règles du jeu.

Discussions à propos des règles

Il vaudrait mieux que les joueurs ne contestent pas sans cesse l'usage que vous faites des règles, officielles ou maison, ou pinaillent sur d'autres aspects du jeu. Il vaut mieux traiter de ces questions au début ou à la fin de la séance de jeu.

Blagues et discussions hors-sujet

Il y a toujours des choses amusantes à dire autour d'une table de jeu de rôle, comme citer la réplique d'un film, faire part de la dernière info sur les amis communs et d'autres conversations qui n'ont aucun lien avec la partie, même si les joueurs sont motivés par le scénario. Décidez de ce que vous autorisez ou pas et fixez des limites, mais rappelez-vous que c'est un jeu et que tout le monde est là pour prendre du plaisir – tout en se concentrant sur la partie en cours sans trop se laisser distraire.

TRAVAILLER AVEC LES JOUEURS

Deux joueurs se disputent le même objet. Chacun pense que son personnage en fera le meilleur usage et le mérite plus que l'autre. Si les joueurs ne parviennent pas à s'accorder, vous devrez sans doute arbitrer le conflit. Plus compliqué : un joueur est en colère contre un autre joueur à propos de quelque chose qui s'est passé avant la partie et qui ne concerne pas le jeu. Depuis le début de la partie, le personnage de ce joueur n'a cessé de s'en prendre au personnage de l'autre et menace même de le tuer. Le MJ ne devrait pas laisser ce genre de situation

dégénérer. Il est de son devoir d'intervenir. Essayez par le dialogue de résoudre ces problèmes pour qu'ils n'interfèrent pas avec le jeu et que vous ne tolérerez pas que l'ambiance de la partie soit altérée par la mauvaise humeur des uns ou des autres. Il arrivera aussi qu'un joueur estime être lésé par votre façon de maîtriser et par l'application des règles. Essayez de lui faire comprendre que vous faites de votre mieux pour être équitable. Essayez au maximum de régler ce genre de cas en-dehors des sessions de jeu.

ÉVITER LE « MÉTAJEU »

« Je suis persuadé qu'il y a un levier caché de ce côté pour activer le pont parce que le MJ ne proposerait jamais un piège sans un mécanisme pour qu'on puisse le désactiver ». C'est ce qu'on appelle penser en « métajeu », autrement dit, trouver une raison hors-jeu à un problème en jeu. Ce genre de réflexion devrait être découragé, car il éloigne les joueurs de leur rôle. Essayez de surprendre vos joueurs en désamorçant ce genre de réflexion. Peut-être y a-t-il bien un levier, mais celui-ci est en panne. Gardez vos joueurs en haleine et déconstruisez sans cesse leurs prédictions. Il faut qu'ils se mettent à la place de leurs personnages, et qu'ils cessent de réfléchir en tant que joueurs qui décodent vos moindres faits et gestes.



RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

« La dernière fois, vous veniez de découvrir l'entrée secrète du générateur de bouclier impérial sur la lune forestière d'Endor. Nous

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

avons terminé la séance alors que vous jetiez un œil à l'entrée depuis un rocher la surplombant. Arani avait subi une terrible blessure alors qu'elle combattait les stormtroopers. Vor'en voulait foncer tête baissée dans l'entrée, blaster au poing, mais le reste du groupe préférait trouver un moyen discret de vous en approcher. Que faites-vous ? »

Au milieu d'une campagne de longue haleine, faire le résumé des séances précédentes au début de la nouvelle aide souvent à resituer tout le monde dans le cadre de l'action. Dans le monde du jeu, les héros continuent leur vie d'aventure de jour en jour (ou d'heure en heure) mais leurs joueurs auront parfois vu plusieurs jours s'écouler entre deux séances. Certains joueurs auront peut-être oublié des détails importants qui affecteront leurs décisions s'ils ne s'en rappellent pas.

Bien entendu, cela signifie que vous, le MJ, devez vous en rappeler. Pour cela, prenez des notes et gardez-les à jour et en évidence tout au long de la partie. En tant que MJ, vous penserez sans doute plus à la partie entre les séances de jeu que les joueurs, et vous vous rappellerez mieux des détails, surtout si c'est vous qui avez créé le scénario.

FIXER LE RYTHME

Le rythme d'une session de jeu détermine combien de temps vous consacrez à une activité réalisée par les héros. Des joueurs différents apprécieront sans doute des rythmes de jeu différents. Certains fouilleront chaque pièce traversée alors que d'autres estimeront que c'est une perte de temps. Certains voudront jouer chaque rencontre en « roleplay » alors que d'autres voudront tout de suite passer à la scène d'action suivante.

Faites de votre mieux pour satisfaire tout le monde, mais en cas de doute, gardez le rythme que vous vous êtes fixé. Ne jugez pas nécessaire de jouer les périodes de repos, de ravitaillement ou de tâches de la vie quotidienne. Parfois, ce niveau de détail est l'occasion de jouer plus en

profondeur, mais la plupart du temps, ce n'est pas très important.

Vous devez décider du temps consacré à ce genre de choses en amont. Vous déciderez de la durée de la séance de jeu. Cela vous permet de savoir combien de temps il vous reste à jouer et ainsi de consacrer un maximum de temps aux scènes les plus importantes en passant en vitesse sur celles qui le sont moins. Vous devez de préférence arrêter la séance à un moment opportun. Une séance de trois à quatre heures est une bonne moyenne.

COMPULSER LES RÈGLES

Essayez de compulser le livre des règles le moins possible durant une séance. Les règles sont là pour vous aider, mais le temps consacré à chercher un point de règle précis dans le livre fait sortir les joueurs de leur rôle. Dans le doute, faites confiance à vos souvenirs – quitte à ne pas être exact – mais gardez l'histoire en mouvement.

TRICHER

Des choses terribles peuvent survenir en jeu parce qu'un jet de dé l'a décidé. Tout peut se passer au mieux lorsque soudainement, un joueur manque cruellement de chance. Un round plus tard, tous les personnages sont blessés et les autres ne peuvent plus assurer leur défense contre des adversaires déterminés. Si tout le monde meurt, la campagne peut s'arrêter brutalement et personne ne sera content. Allez-vous rester là à regarder les héros mourir les uns après les autres ? Ou pouvez-vous vous permettre de tricher et de provoquer la fuite des adversaires ou mentir sur le résultat de vos propres jets de dé ?

Peut-on tricher quand on est le MJ ? La réponse est non : le MJ ne triche jamais. Vous êtes le narrateur et votre décision fait loi. C'est donc votre droit de décider du cours des événements pour que tout le monde soit content et que l'aventure se passe bien. Ce n'est pas gai de perdre un héros apprécié de tous parce qu'il est

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

soudain maladroit et se prend les pieds dans des escaliers glissants. En règle générale, un héros ne peut pas mourir sur une simple maladresse sauf s'il a vraiment agi de façon stupide.

Vous pouvez cependant considérer qu'il n'est pas juste d'appliquer d'autres règles que celles auxquelles les joueurs sont confrontés. Parfois, les joueurs ont beaucoup de chance et tout leur sourit au-delà des espérances. Parfois, c'est le contraire et le malheur s'abat sur leurs héros. Joueurs comme MJ, vous subissez le bon comme le moins bon. C'est une bonne façon de jouer et s'il doit y en avoir une par défaut, ce serait celle-là.

Gardez toutefois à l'esprit que les joueurs ne doivent pas réaliser que vous prenez systématiquement leur parti pour leur sauver la mise. Ils doivent comprendre que le danger est omniprésent pour leurs héros, même si cela implique parfois des pertes douloureuses. S'ils ont conscience que vous leur éviterez toute mort absurde, ils changeront, consciemment ou non, leur façon de jouer et accorderont moins d'importance aux choix qu'ils poseront. Et ce n'est certainement pas ce que vous voulez.



ATTRIBUER LES POINTS D'EXPÉRIENCE (PE)

Les personnages créés en début de partie ne sont pas figés dans le marbre. Ils vont progresser, comme le ferait tout individu confronté à un monde complexe. La progression de leurs personnages offre aux joueurs la possibilité de

les rendre plus forts, mais aussi plus efficaces, plus résistants, mieux informés, mieux entraînés... Les pistes de progression sont multiples.

La progression des personnages sera rythmée par l'obtention de points d'expérience (PE). Ces points sont attribués par le meneur de jeu et récompensent les personnages pour leurs actes héroïques, leurs réussites mais aussi les erreurs desquelles ils apprennent.

Les PE seront octroyés à la fin d'un scénario ou en tout cas d'une séance de jeu – jamais pendant. Leur attribution dépendra de facteurs objectifs et de facteurs subjectifs, mais le meneur de jeu est appelé à faire preuve d'équité dans ce domaine, afin d'éviter de frustrer les joueurs qui recevraient moins de PE que d'autres.

Les facteurs objectifs (entre 0 et 10 points) : comment s'est terminé le scénario ? Par une victoire éclatante ou par une lourde défaite ? En cas de victoire, quelle fut la part des personnages ? Ont-ils été les artisans du succès ou ont-ils confié la résolution de l'intrigue à des tiers ? En cas de défaite, les personnages ont-ils appris quelque chose ? Se sont-ils bien battus malgré tout ? Il est possible de retirer plus d'enseignements d'une défaite que d'une victoire (et donc, de récolter plus de PE). Essayez de voir les choses dans leur ensemble, et d'attribuer une note commune à tous les personnages, sauf si clairement, ils ont été divisés tout du long et même dans des optiques opposées. Les objectifs du scénario ont-ils été atteints ? La base ennemie a-t-elle explosé ? Les plans ont-ils été dérobés ? L'ambassadeur est-il arrivé à bon port ?

Les facteurs subjectifs (entre 0 et 5 points) : le joueur a-t-il bien joué son personnage ? A-t-il été un bon camarade de jeu ou a-t-il empêché les autres de jouer en n'étant ni attentif, ni courtois ? Ici, c'est plus le joueur qui est récompensé (ou sanctionné) pour la qualité de son interprétation ou de son investissement dans la partie. Dans l'absolu, évitez de trop stigmatiser les joueurs, dans un sens comme dans l'autre. Le but est de s'amuser ensemble, pas d'octroyer un oscar.

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

Un personnage recevra donc théoriquement entre 0 et 15 points d'expérience à dépenser au terme d'une séance de jeu.

DÉPENSER LES PE

Les PE peuvent être dépensés pour faire progresser le personnage. Il existe plusieurs pistes de progression qui favoriseront chacune l'un des aspects du personnage. On peut augmenter ses caractéristiques (et donc, leurs modificateurs si précieux), acheter de nouvelles capacités dans une voie, voire investir dans de nouvelles voies, augmenter son total de points de Vie, son total de points de Force, etc. Il est aussi possible de dépenser des points dans un tableau d'événements aléatoires supposés s'être déroulés entre deux scénarios, avec l'aval du meneur de jeu.

Augmenter une caractéristique

Les caractéristiques (FOR, DEX, CON...) sont le moteur du système de jeu de Star Wars Chronicles. De ces caractéristiques dépendent de nombreux facteurs qui influent sur le potentiel d'un personnage en jeu. Améliorer un score de caractéristique coûtera donc assez cher, puisqu'en cascade, ses modificateurs et d'autres valeurs seront impactés.

Pour augmenter une caractéristique de 1 point, il en coûtera 10 PE par point jusqu'à 15, 15 points jusqu'à 19 et 20 au-delà. Exemple : un personnage possède un score de 12 en FOR et veut passer à 14. Il lui en coûtera 20 PE (10 jusqu'à 13, et encore 10 jusqu'à 14). Si un personnage possède un score d'INT de 18 et veut passer à 20, il lui en coûtera 35 PE (15 jusqu'à 19, 20 jusqu'à 20).

Augmenter ses points de Vie

Un personnage peut s'endurcir avec le temps, son corps s'adapter à une vie de dangers. Pour simuler cet état de fait, il est possible d'augmenter son total de PV. Dépensez 1 PE pour lancer 1D10 + modificateur de CON et en ajouter le résultat à votre total actuel de PV. On ne peut dépenser qu'1 PE de cette façon entre deux

séances de jeu. Ce D10 est aussi appelé un Dé de Vie.

Augmenter ses attaques/défenses

Avec de l'expérience, un personnage apprendra à mieux cibler ses ennemis, à tirer un meilleur parti de ses armes ou de ses armures. Il est possible d'améliorer chaque attaque et chaque défense séparément au prix de 10 PE pour 1 point. Il n'est cependant possible d'effectuer cette dépense qu'une seule fois par attaque et par défense.



Acheter une nouvelle capacité

Les voies et les capacités fondent le système de Star Wars Chronicles. De nouvelles capacités permettent d'améliorer le personnage dans un contexte choisi, qui représente ce qu'est le personnage ou plutôt ce qu'il fait de mieux. Le coût de chaque capacité est égal à son niveau dans la voie. Une capacité de rang (ou de niveau) 3 coûte donc 3 PE. Mais n'oubliez pas qu'il faut acheter les trois premières capacités d'une voie dans l'ordre. Les 4^e et 5^e capacités peuvent ensuite être acquises en fonction de l'ordre de préférence du joueur.

Un joueur peut décider de se lancer dans une nouvelle voie. Le coût demeure le même. On paie pour les capacités, pas pour les voies. Certains meneurs de jeu pourraient toutefois réclamer

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

aux joueurs qui se lancent dans de nouvelles voies de justifier leur choix par un élément de background entre les séances ou par un comportement spécifique durant la partie précédente. La règle sera alors celle du MJ.

Augmenter ses points de Force

Il est possible d'augmenter son total de points de Force, mais uniquement si le personnage se lance dans une profession de foi liée à la Force. Uniquement dans ce cas, il peut acheter 1D6 + modificateur de SAG points de Force au prix de 3 points d'expérience. Il ne peut effectuer cet achat qu'une fois entre deux séances.

Acheter du vécu

Les joueurs peuvent, avec l'accord du meneur de jeu et si assez de temps s'écoule entre deux scénarios (dans la chronologie de la galaxie, pas entre les deux séances de jeu), dépenser 1 PE pour tirer au sort un événement dans la table suivante. Cet événement s'est produit dans des circonstances que le joueur et le meneur de jeu mettront au point en rapport avec la campagne en cours mais ne doit pas avoir d'incidence directe sur le scénario suivant. Chaque événement peut apporter une modification marquante au profil du personnage. C'est un peu la pochette surprise du vécu...

On ne peut tirer sur cette table qu'une seule fois entre deux séances. Une fois qu'un événement s'est produit, il ne peut plus être attribué à un même personnage (et si possible, pas à un autre personnage du même groupe pendant la même campagne).

1D20 Événement marquant

- | | |
|---|---|
| 1 | Le personnage est rentré sur son monde natal, mais a été traumatisé par une triste nouvelle. Sé Défense Mentale est réduite de 1. |
| 2 | Le personnage a passé plusieurs semaines dans un centre médical suite à une intoxication qui a bien failli lui coûter la vie. Sa Défense Corporelle est réduite de 1. |
| 3 | Le personnage a été victime d'un pickpocket dans un marché attenant à un grand spatioport. Un de ses objets de |

valeur lui a été dérobé, ainsi que 1D100 crédits.

- | | |
|----|--|
| 4 | La tête du personnage a été mise à prix (par erreur ou au regard d'un acte délictueux commis dans le précédent scénario). |
| 5 | Le personnage a contracté une dette importante suite à une défaite au jeu ou à un ennui financier à définir. La personne à qui il doit l'argent n'est pas commode. |
| 6 | Le vaisseau, le droïde, l'arme ou l'armure de prédilection du personnage a été endommagé(e) et ne sera pas réparé(e) au début du nouveau scénario. |
| 7 | Le personnage s'est fait un ennemi mortel lors d'une bagarre à laquelle il a participé (même fortuitement) dans une cantina, sur une planète proche du lieu du prochain scénario. Cet individu s'est juré de le tuer. |
| 8 | Le personnage a fait l'acquisition (pour 100 crédits) d'une information ou d'une adresse hyperspatiale qui, selon les dires du vendeur, devrait lui rapporter gros. A voir avec le meneur de jeu de quoi il s'agit (et si c'est vrai). |
| 9 | Le personnage a fait la rencontre d'une personne qui s'est amouraché de lui et qui rêve de devenir son/sa compagne pour la vie. Problème : il/elle n'est pas du tout au goût du personnage, mais il/elle est influent(e). |
| 10 | Le personnage a réussi quelques belles affaires pendant son temps libre et a pu mettre 5.000 crédits de côté. |
| 11 | Le personnage a appris le décès brutal d'un de ses vieux ennemis. Il est mal de se réjouir de la mort de quiconque, mais c'est une fameuse épine hors de son pied. |
| 12 | Le personnage a mis son temps libre à profit pour venir en aide à la population d'une planète peu peuplée. Il a acquis les deux premières capacités de la Voie de la Bordure. S'il les possédait déjà, il peut obtenir la capacité suivante. S'il les a déjà toutes, tant pis. Mais il aura pris du bon temps. |
| 13 | Le personnage a profité du temps qui lui était donné pour s'entraîner dur. Il acquiert gratuitement la capacité suivante d'une des voies dans lesquelles il possède au moins une capacité. |
| 14 | Le personnage a échappé de peu à la mort lors du crash d'un vaisseau. Il a eu une chance de dingue. Il peut augmenter son total de points de Force de 1. |
| 15 | Le personnage a mis son temps libre à |

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

profit pour se reposer, au calme, quelque part dans un lieu idyllique. Fort de ce répit, il peut augmenter sa Défense Mentale de 1.

- 16 Le personnage a hérité d'un vieil ami un étrange objet : un holocron. Il n'a pas encore réussi à l'ouvrir, mais il est persuadé qu'il renferme un précieux savoir ou une information cruciale.
- 17 Le personnage a longuement médité sur ses erreurs et a tiré la leçon de son passé. Il peut faire baisser son score de points du Côté Obscur d'1D4.
- 18 Tout à fait par hasard, le personnage a fait la rencontre d'un adepte de la Force. Ce dernier lui a indiqué qu'il avait du potentiel et qu'il aurait dû devenir un Jedi, mais qu'il était trop vieux pour entreprendre une formation.
- 19 Le personnage est devenu une sorte de célébrité locale dans un spatioport pour avoir mis en déroute une bande de voyous ou pour avoir sauvé la vie d'une personnalité. Depuis, tous les commerces de l'endroit lui font des prix et il boit à l'œil dans toutes les cantinas locales.
- 20 Le personnage est entré en possession d'un objet particulièrement précieux, voire d'un vaisseau spatial de petite taille mais en parfait état (ou d'un plus gros vaisseau en ruine, au choix du meneur de jeu).

CRÉER UN SCÉNARIO

Une aventure, un scénario, une mission... Ce sont autant de mots pour nommer une série d'événements et de rencontres enchaînées en une histoire cohérente dans le monde du jeu. Certaines aventures seront plutôt courtes et seront jouées en quelques heures. D'autres seront plus longues et demanderont plusieurs séances de jeu pour être menées à bien. Certaines missions seront là pour distraire les héros alors que d'autres formeront l'épine dorsale de la campagne.

Lorsque vous concevez une campagne, un scénario ou une rencontre, essayez de penser en termes d'objectifs pour les héros. Que doivent faire les héros ? Commencez par un verbe : capturer, défaire, découvrir, détruire, s'échapper, trouver, négocier, obtenir, protéger, sauver ou

survivre... Ce sont de bons exemples. Quand vous avez votre verbe, entourez-le de détails : sauver la princesse retenue dans un centre de détention impérial. Obtenir les plans de la nouvelle arme de destruction massive de l'Empereur. Négocier un libre accès à ce spatioport de contrebandiers.

Chaque rencontre doit avoir un objectif accessible aux héros. Par exemple, une rencontre peut avoir pour objectif de récupérer une puce de données auprès d'un négociant rodien. Il peut s'agir d'une simple discussion chez le Rodien ou d'une course-poursuite en speeder dans les rues poussiéreuses de Mos Eisley. La résolution de l'objectif – récupérer la puce de données – ou non déterminera la suite des événements.

Chaque rencontre ayant un objectif clair, il doit en aller de même avec les aventures. De courtes missions peuvent avoir des objectifs simples : retrouver R2-D2 dans le désert de Tatooine et le ramener en lieu sûr. Une aventure plus longue peut avoir un objectif final qui se dévoile seulement après qu'une série d'objectifs mineurs aient été atteints. Par exemple, l'objectif final peut être de détruire la super arme impériale mais cela ne peut être fait qu'après avoir identifié et capturé l'espion impérial, découvert l'endroit où l'arme est fabriquée ainsi que les codes d'accès du chantier, défait les gardes qui en assurent la sécurité, investi la salle de contrôle et enfin activer le système d'autodestruction de l'engin.

Une campagne n'a pas nécessairement besoin d'un objectif clair, en tout cas au début, mais elle doit avoir un thème ou un contexte. Lorsque Luke et Ben rencontrent Han Solo et Chewbacca à Mos Eisley, ils ne savent pas très bien vers quoi ils se dirigent et ignorent que le but ultime de leur « campagne » est de renverser l'Empire et d'établir la Nouvelle République. Mais le MJ de cette campagne doit avoir une assez bonne idée du fait que les héros rejoindront l'Alliance Rebelle et que l'Empire sera leur principal adversaire.

Qu'est-ce qui rend une mission excitante ?

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

Créer une aventure mémorable demande plus qu'une bonne intrigue et qu'un grand final. Rappelez-vous que, dans la plupart des cas, les héros ne seront pas au courant des machinations secrètes des méchants de service ou du complot tordu qui se déroule sur le pont du destroyer impérial. Bien que vous comptiez sans doute vous inspirer des films pour créer vos scénarios et leur donner l'éclat des épisodes de la série cinématographique, vous n'aurez pas accès aux mêmes techniques de narration. Voici quelques conseils pour créer des aventures mémorables et excitantes.



Des interactions intrigantes

Trop souvent, les joueurs perçoivent une aventure comme une succession de scènes de combat reliées entre elles par des bouts de ficelle. Ce sont pourtant ces « à-côtés » qui permettent de développer la facette la plus intéressante du jeu de rôle : jouer un rôle. En plus de créer des personnages intéressants, le MJ doit les utiliser différemment de cartons qu'il brandira au moment opportun et défaussera une fois utilisés.

En règle générale, jouez un PNJ comme un joueur jouerait son héros : faites-le agir comme agirait un héros – pour peu que ce soit possible. C'est pourquoi il est important de déterminer non

seulement l'apparence générale du PNJ mais aussi ses caractéristiques aussi précisément que possible, de façon à le jouer de la bonne façon.

Lorsqu'un PNJ interagit avec un héros, le MJ doit déterminer son attitude initiale (hostile, inamical, indifférent, amical, serviable). Un héros peut théoriquement influencer cette attitude avec un test réussi en Persuasion. Cependant, toutes les interactions ne nécessitent pas un test. Appeler un Wookiee « carpette ambulante » suffit souvent à vous en faire un ennemi. Cela ne demande aucun jet de dé, juste un peu de jugeote. En règle générale, un héros ne peut réitérer une tentative d'apaisement de cet ordre.

Même si un PNJ peut en influencer un autre avec un test de Persuasion, aucun héros ne sera influencé dans son attitude par un test de cet ordre – les joueurs gardent leur libre arbitre.

Des adversaires qui en valent la peine

Bien qu'il soit attendu dans un scénario de Star Wars que les héros aient à se frayer un chemin à travers des rangs de stormtroopers ou de droïdes de combat, ce genre de rencontre peut aussi se révéler usant à terme. Assurez-vous de préparer quelques adversaires plus consistants pour vos héros, comme des adversaires exotiques, des super méchants ou même des ennemis personnels.

Une erreur courante serait d'opposer aux héros des adversaires trop forts pour eux, pensant qu'ils se la coulent douce jusqu'à ce qu'ils tombent sur le nouveau Dark Vador. Tous les adversaires des héros ne doivent pas être des Seigneurs Noirs des Sith. Un ennemi normal joué avec intelligence peut parfois être plus puissant qu'il n'apparaît sur le papier.

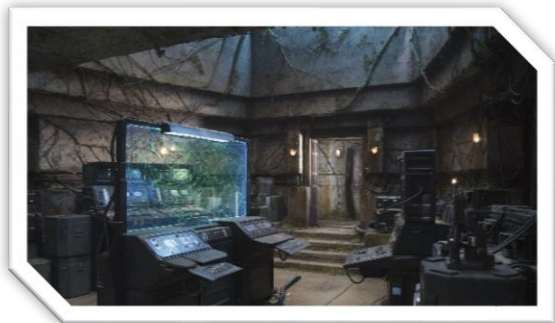
Dans le même état d'esprit, rien n'est plus déstabilisant qu'un combat final contre un adversaire qui s'effondre trop vite. Si vous savez que votre méchant aura à affronter les héros, assurez-vous qu'il ait de quoi tenir quelques rounds – quitte à le doter d'alliés en grand nombre.

Des combats excitants

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

L'une des raisons qui rend les combats au sabre laser si populaires dans les films est qu'ils se déroulent souvent dans des décors particuliers. Un combat sur le rebord d'un ravin au fond duquel s'écoule de la lave en fusion, c'est tout de même autre chose qu'un duel en pleine cambrousse.

Bien que tous les combats puissent se révéler excitants, ne vous privez pas de temps en temps d'un décor extraordinaire. Que diriez-vous d'un affrontement à dos de gros lézards volants ou sur les toits des plus hautes tours de Coruscant ? Ou au plus profond des mers de Mon Calamari ? Un bon décor, ça peut vous changer un combat !



Des évasions spectaculaires

Parfois, les héros se feront capturer. Cela arrive tout le temps dans les films. Alors qu'il serait si facile aux méchants de tout simplement tuer les héros, il leur semble toujours plus utile de les prendre vivants. Peut-être veulent-ils les interroger ou peut-être valent-ils tout simplement plus vivants que morts.

Lorsque les héros sont assommés ou forcés à se rendre, la partie n'est pas terminée pour autant. Bien au contraire ! Essayez dans ce cas de mettre les héros dans une situation de laquelle ils peuvent s'échapper en prenant tous les risques, que ce soit par eux-mêmes ou avec l'aide d'un allié providentiel. Dans *l'Empire Contre-Attaque*, Leia et Chewbacca s'échappent de la prison impériale avec l'aide inattendue de Lando Calrissian. Dans *le Retour du Jedi*, les héros échappent aux griffes de Jabba le Hutt grâce à un peu de préparation, de l'adresse et un peu de chance. Les évasions spectaculaires sont des classiques des aventures épiques et une

opportunité pour les héros de retourner favorablement une situation compromise.



Des rencontres à tiroirs

Il vous est possible d'épicer un scénario qui s'enlise avec des éléments nouveaux et surprenants. Alors que les joueurs pensent avoir tout compris et savoir ce qui se trame, complexifiez les choses en ajoutant une nouvelle menace, un nouvel objectif, une nouvelle opportunité. La rencontre à tiroirs classique amène un nouvel adversaire durant un combat déjà en cours. Si un groupe d'assassins s'en prend aux héros dans une cantina, faites apparaître leur chasseur de primes de chef au bout de quatre rounds. Dans le même ordre d'idée, si les héros pensent qu'ils devront affronter une dizaine de stormtroopers dans les rues de Mos Eisley, surprenez-les avec un bantha enragé.

CRÉER UNE CAMPAGNE

Le terme « campagne » réfère à une histoire continue imaginée par le maître du jeu, une série de missions reliées entre elles et suivant les aventures d'un même groupe de héros. Une campagne peut avoir un but ultime très simple – comme défaire l'Empire Galactique – ou une série de buts plus modestes. La trilogie « classique » est un exemple de campagne avec un but simple. Dans cette campagne, on suit les aventures d'un groupe de héros – un groupe qui change légèrement au fil du temps – qui travaillent généralement ensemble pour accomplir leurs objectifs.

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

Créer une bonne campagne de la Guerre des Etoiles implique un effort un peu plus grand que de simplement relier des aventures entre elles. Les conseils ci-dessous devraient vous aider à créer une campagne riche et immersive qui sera aussi amusante pour vous que pour vos joueurs.



Créer un contexte

Avant toute chose, vous devez décider du contexte de votre campagne. Même si ce concept ne doit pas nécessairement apparaître clairement aux héros au début de la campagne (et peut même changer en cours de partie), cela aidera le MJ à créer des scénarios et des rencontres.

Bien entendu, ce contexte peut varier du tout au tout en fonction de l'ère de jeu choisie. Une intrigue adaptée à des héros de l'ère de la Rébellion pourrait bien être impossible à transcrire à l'ère de l'Ancienne République. Voici quelques contextes triés sur le volet.

- Les Rebelles espèrent faire tomber l'Empire Galactique.
- Des émissaires du Conseil Jedi cherchent des preuves du retour des Sith.
- Des diplomates du Sénat Galactique cherchent à préserver la paix dans la galaxie.
- Des représentants de la Nouvelle République doivent pourchasser les restes de l'Empire.

- Des contrebandiers ou des libres marchands cherchent à accroître leurs bénéfices ou leur position sociale.
- Des membres d'une guilde de mercenaires vendent leurs services au plus offrant.

Intégrer de bons PNJ

Il est de votre devoir de jouer tout personnage de la galaxie qui n'est pas un héros, depuis le Jawa agaçant qui vient de vendre le droïde astromech du groupe jusqu'au Seigneur des Sith qui cherche à détruire la Rébellion, ou encore le Seigneur du Crime hutt qui se cache dans le désert de Tatooine.

La plupart des gens vivent leur vie dans la galaxie sans se soucier des actions des héros ou des événements se déroulant autour d'eux. Les gens ordinaires qu'ils croiseront dans un spatioport ne les distingueront pas du commun des mortels tant qu'ils n'attirent pas l'attention. En bref, le reste de la galaxie ne connaît pas les héros et ne les traitera donc pas différemment du reste du monde. Les héros doivent mesurer leurs actions. S'ils se montrent sages et aimables, ils se feront des amis et gagneront le respect de leur prochain. S'ils sont imprévisibles et dangereux, ils se feront des ennemis partout.

Lorsque vous menez votre campagne, vous devrez incarner toute une série de personnages. Utilisez les quelques conseils suivants pour les rendre intéressants.

Les méchants et les adversaires

Jouer les méchants et les adversaires des héros est l'une de vos tâches principales dans l'exercice de la maîtrise. C'est aussi un plaisir, la plupart du temps. Lorsque vous créez les adversaires de vos héros, gardez ceci à l'esprit.

- **Des méchants plausibles :** donnez du corps à vos méchants. Essayez de déterminer pourquoi ils agissent comme ils le font, pourquoi ils sont ce qu'ils sont et comment ils affectent l'univers autour d'eux. Si vous les considérez seulement comme des méchants de service pour

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

embêter les héros, il y a de fortes chances que vos joueurs fassent de même.

- **Des méchants intelligents** : faites de vos méchants des gens aussi brillants qu'ils peuvent l'être – ni plus, ni moins. Un Trandoshéen moyen peut ne pas être le meilleur stratège, mais les Hutts sont très intelligents et ont généralement un ou deux coups d'avance.
- **Des méchants faillibles** : les méchants ne savent pas tout et peuvent parfois tirer les mauvaises conclusions. Evitez de considérer vos méchants comme omniscients et laissez les héros les surprendre de temps en temps. Cela rendra vos méchants plus réalistes et aidera vos joueurs à considérer qu'ils peuvent prendre l'avantage de temps en temps.
- **Serviteurs** : donnez à votre méchant des serviteurs, des employés, des gardes du corps et d'autres laquais dans c'est possible. Mais ne privez pas vos joueurs de la satisfaction de s'en prendre directement à lui si nécessaire.

Les alliés

La plupart des alliés proposent leur aide aux héros sous la forme d'informations, de ressources, de cachettes où échapper à l'Empire... De tels alliés peuvent être des amis, des proches, des copains d'école, des collègues et n'importe qui d'autre que les héros auraient rencontré pendant leurs aventures. Le MJ devrait donner à ces personnages un maximum de détails pour les besoins de la campagne. Au pire, un nom, une espèce et des traits de personnalité. Les alliés seront amicaux ou serviables envers les héros.

En de rares occasions, les héros peuvent avoir des alliés à leur côté durant leurs missions. Cela sera particulièrement utile pour des groupes de petite taille ne disposant pas d'une compétence importante. Le MJ ou l'un des joueurs peut alors jouer ce PNJ, mais n'en abusez pas. Il ne serait pas bon que les héros deviennent trop dépendants de cet allié.

Faire vivre sa campagne

Une fois le décor de votre campagne et son contexte choisis, ne pensez pas en rester là. Sans vie, sans environnement réactif, même le contexte le plus excitant peut devenir fade. Utilisez les conseils précédents et ceux qui viennent. C'est ça qui va faire la différence entre une campagne et une série d'aventures indépendantes. Certaines stratégies de campagne utilisent des PNJ récurrents, laissent les héros nouer des liens entre eux, modifient ce que les héros croient savoir, frappent les héros là où cela leur fait mal...



Personnages récurrents : cela peut inclure Tarnree, le tenancier de bar qui reçoit les héros à chacun de leur visite à Mos Eisley, mais cela doit aussi concerner d'autres personnages. Le mystérieux étranger qu'ils ont vu dans une allée de Coruscant se retrouve sur Naboo, révélant son identité et ses intentions réelles. L'officier rebelle ayant fomenté une mutinerie réapparaît aux commandes d'une embarcation pirate. Le Jedi à

STAR WARS CHRONICLES : LIVRE IX

qui les héros ont été préférés pour la mission se manifeste à nouveau et a sombré du Côté Obscur. Le contrebandier qui avait aidé les héros à sauver la princesse revient au dernier moment pour les aider dans une bataille décisive. Trop faire usage des personnages récurrents peut rendre la partie artificielle, mais employés judicieusement, ils ne font pas qu'ajouter au réalisme : ils donnent de la profondeur au passé des héros, réaffirmant leur place dans la campagne.

Des relations solides : les héros se feront des amis parmi la population locale. Ils reviendront voir le tenancier de la cantina simplement pour profiter de ses blagues débiles. Un héros peut tomber amoureux de la princesse et même se marier avec elle. Le vieux Yaris, un soldat à la retraite, peut voir les héros comme les enfants qu'il n'a jamais eu. Les Gungans d'Otoh Gungan peuvent faire un don aux héros chaque année à la date anniversaire de leur victoire héroïque sur l'armée droïde. Ce sont ces relations qui donnent du corps à une campagne.

Modifiez ce que les héros croient savoir : le Sénateur de Corulag est remplacé par un usurpateur. Les anciennes routes commerciales dangereuses ont été sécurisées, grâce à d'incessantes patrouilles. Un puissant groupe de corsaires vient à bout des pirates de la région. Changez quelques détails établis. Vous pouvez jouer ce que les héros savent ou sur ce qu'ils croyaient savoir. Ils essaieront sans doute de savoir pourquoi ils ne disposaient pas des dernières informations.

Frappez-les là où ça fait mal : si les héros se sont faits un ami du tenancier de cantina de Mos Eisley, son fils fera partie des enfants enlevés par les Tusken. Si les héros aiment faire halte à Mos Espa, alors la ville sera sur la route de la grande tempête de sable redoutée par les habitants. N'en abusez pas non plus, ou les héros refuseront de s'attacher à quoi que ce soit de peur de lui attirer des ennuis, mais cela doit ajouter à la motivation des héros lorsqu'on en use judicieusement.