

STAR WARS UNCHAINED
EPISODE V
LA SECTION DU MJ



BEGGARS CANYON

Drive-In



Serving
all kinds

En ce qui concerne cette épisode, les règles sont simples et généralement en adéquation avec les règles que vous pouvez trouver dans le livre de règles de Savage Worlds.

Si cela gêne, sert à rien ou alourdi le jeu, vous supprimez sans scrupule, il faut que le jeu reste sur le principe, Fast, Fun and Furious.

Holocron

Dans Star Wars Unchained, nous ajoutons une interaction de type « Chasse aux Trésors » lorsqu'un Héros veut s'investir sur la voie de la Force et surtout pour trouver un Maître. En effet, nous mettons l'accent sur cette partie, car il est important que le joueur puisse comprendre que ce n'est pas parce qu'il a les aptitudes, achetées en dépensant des points d'expérience, il peut avoir un Maître juste en sonnant à sa porte.

C'est dans cette optique, que nous mettons en place le système d'Holocron. Un **Holocron** est un objet faisant partie de l'univers étendu de Star Wars et que nous retrouvons donc sur Star Wars Unchained. Un Holocron est un engin de taille variable, de forme généralement cubique pour les utilisateurs de la Lumière, généralement pyramidale pour les utilisateurs du Côté Obscur voir Grand Holocron à 12 faces pour tout le monde, ayant pour but principal la sauvegarde et la lecture d'informations visuelles par exemple. Ainsi, il n'est pas rare de voir dans certains produits dérivés, des Héros tombant sur un hologramme, lui-même projeté par un ancien Holocron oublié. C'est à partir de là que la voie de la Force va prendre son essor et dictée le chemin vers la découverte du Maître. Toute cette partie est bien sur laissée à la discrétion du Maître de jeu.

Par exemple, vous pouvez partir d'un indice relatant qu'il y eu un Maître Jedi dans le Système de Dagobah, un indice facile que tout le monde connaît pour avoir vu les films, mais vous pouvez aussi compliquer un peu plus avec une recherche ou une rumeur disant qu'il existerait encore un Seigneur Sith gardant l'entrepôt de l'Empereur...

Solution : Après la fin de la première trilogie, cinq ans après la mort de l'Empereur, le Grand Amiral Thrawn part à la recherche du Gardien de l'entrepôt de l'Empereur se trouvant sur la planète Wayland. Surplace, il découvre que le Gardien, un ancien Seigneur Sith, fut tué par le Clone de Jaruus C'Baath.

Joruus C'baath est le clone d'un maître Jedi de l'Ancienne République, qui fut tué par Mara Jade. Un clonage de mauvaise qualité rendit fou Joruus C'Baath et le tourna vers le côté obscur. Il fut créé sur Wayland, l'entrepôt où l'Empereur conservait les derniers cylindres de clonage. À sa création, il tua le Seigneur Sith que Palpatine avait placé pour garder Wayland et régna en Monarque Absolu sur les indigènes de la planète. Cette situation aurait pu se prolonger longtemps, si, 5 ans après la mort de Palpatine, le Grand Amiral Thrawn n'avait pas pris la tête de l'Empire.

Il vint sur Wayland pour y trouver l'usine de clonage, et il y trouva C'baath. Il parvint à convaincre le Jedi fou de l'aider à rebâtir l'Empire en lui promettant de lui livrer de nouveaux apprentis Jedi : Luke, Leia et ses enfants. Ainsi, C'Baath combattit la Nouvelle République aux côtés de Thrawn. Voyant que Thrawn ne parvenait pas à capturer ses nouveaux apprentis, il décida de créer lui-même son propre Apprenti. Il clona Luke Skywalker à partir de la main que Vador lui avait tranchée sur Bespin et fit du clone un Jedi noir du nom de Luuke Skywalker.

Il s'estima alors assez puissant pour tenter une expérience sur Covell, général de l'Empire, mais celui-ci n'y survit pas. Rendu furieux par la mort de son général, Thrawn donna l'ordre d'emprisonner C'Baath. Il mourut finalement de la main de celle qu'il croyait destinée à être son apprentie : Mara Jade, ancienne apprentie de Palpatine, venue détruire l'usine de Clonage. Avant de mourir, C'Baath ordonna aux indigènes d'attaquer l'usine de clonage, permettant à Luke et Mara de détruire l'usine. Le Grand Amiral Thrawn ne tarda pas à mourir à son tour, assassiné par son garde du corps.

À moins que ? Un incident qui opposa Luke et Mara à des pirates, les Vagaaris, permet de penser qu'un clone de Thrawn serait toujours en vie... mais ce n'est qu'une hypothèse. Toujours est-il que Joruus C'Baath, Maître Jedi Fou, est bel et bien mort.

LES JETONS NOIRS

Pour certains MJ, cela peut paraître brutal voir injuste de faire perdre à leur joueur de l'Expérience parce qu'ils font un mauvais RolePlay ou que justement c'est trop sur le fil du rasoir. Je vous propose donc de garder cette Règle de perte d'Expérience Optionnelle et de la mettre en application si il y a trop d'abus.

Par contre, il est intéressant aussi d'aiguiller votre joueur si il fait fausse route sur son interprétation de son Handicap Serment par exemple et l'inciter à changer de Côté si cela est nécessaire. Accorder aussi une limite de points d'expérience perdu, afin de ne pas trop creuser d'écart entre les différents membres du groupe, car la règle primaire est que nous sommes là pour jouer et passer du bon temps. Une limite donc de 3 à 5 points d'Expérience perdus est honnête. Lorsque le Héros de votre joueur à atteint cette limite, le joueur devra faire un choix crucial car dans tous les cas, il se fera bannir de son ordre.

- Faites des propositions à votre joueur, soit vous avez déjà vu cela ensemble et que cela fait parti du plan que vous avez élaboré.
- Proposez lui par exemple de faire un acte de trahison, et que son personnage devienne un PNJ ou que c'est une décision générale et que le groupe décide de le suivre de l'autre coté.
- Proposez lui par exemple qu'il fasse une quête personnelle, qui devient un Utilisateur de la Force déchu et que maintenant c'est une vie d'expiation qui l'attend en faisant amende tous les jours.

Dans tous les cas, vous ne pouvez pas lui proposer de continuer sur cette voie .

Le deuxième point que je trouve pertinent et d'attribuer des Jetons Noirs à tous les joueurs, car il est souvent constaté que les joueurs prennent des Handicaps qui n'interprètent pas. Il est bon de temps en temps de les rappeler à l'ordre sur ce sujet en leur donnant un Jeton Noir de Malus. Dans tous les cas, un Jeton Noir aura toujours une valeur négative de 1, cumulable jusqu'à un maximum de 3, pour 3 Jetons Noirs.

