

# MEMOIRE VIVE

## SCENARIO POUR STAR WARS D20

Ce scénario s'inspire librement du scénario *Memory bachup pour EmpyriUM* publié dans *Casus Belli* ancienne formule. Cette aventure est prévue pour une équipe de personnages de niveau 1-2. Il est fortement conseillé que l'un des joueurs interprète le rôle du Sith, le personnage pourra devenir régulier. Le scénario se situe à l'époque de l'Ancienne République, avant même le premier épisode *La Menace Fantôme*, où les PJ possèdent un rôle actif dans sa politique galactique. Il n'est pas difficile d'adapter le scénario à une autre période, il faut juste changer les aboutissants et les raisons de certains rebondissements de l'aventure, et peut-être les lieux que les personnages vont explorer.

## L'Histoire jusqu'alors

Ce bref historique explique les événements concernant une colonie qui n'a jamais réussi à nouer le contact avec la République et vu que la chronologie officielle de l'univers de *Star Wars* est un gigantesque capharnaüm, il est impossible de fournir des informations officielles précises.

- 5789 Départ depuis Coruscant de nombreux croiseur que l'on nomme *arche* pour voyager à travers l'univers afin d'étudier, de répertorier l'univers. Les arches ont pour mission de s'installer ensuite sur une planète favorable à leur survie.
- 5321 L'arche Quasar V pénètre dans un trou noir. Elle disparaît pour réapparaître bien au-delà de ce que l'on nomme aujourd'hui la Bordure Extérieure. Les colons ont perdu définitivement le contact avec Coruscant. Le système est nommé Vertel'Sularb. Une planète, la quatrième sur six, formant le système, peut accueillir la population de l'arche. L'arche est obligée d'atterrir à cause de trop grave avarie. Les colons s'installent définitivement sur Vertel'Sularb IV.
- 5224 La colonie de Vertel'Sularb IV rentre en contact avec la civilisation sith. Des accords et des liens distants se forment entre eux.
- 5116 La colonie de Vertel'Sularb IV est à son apogée. Il n'existe aucun système monétaire et la civilisation assigne les tâches ingrates aux droïdes. Une intelligence artificielle du nom de C1-SP (ou Ciwane) est chargée de surveiller et superviser tous les droïdes.
- 5099 Ciwane enclenche la destruction des trois lunes en orbite habitées par les sith autour de Vertel'Sularb II. La destruction des lunes perturbe l'orbite des planètes du système et Vertel'Sularb I est absorbé par le soleil. Le climat de la planète change rapidement, rendant la planète hostile. Parmi les survivants, des sith et des colons qui apprennent à vivre ensemble. Une sonde est envoyée dans l'espace pour demander du secours. A son bord, un sith rentre dans un processus de régression jusqu'au stade d'embryon. Son histoire sera plus amplement développée ultérieurement dans un chapitre traitant du sujet.
- 0015 La sonde est découverte par une frégate militaire de la Fédération du Commerce en exercice dans la région. Elle est envoyée à Coruscant dans les plus brefs délais. Les différentes analyses permettent de révéler la présence d'un embryon à l'intérieur semblant réagir à la Force. Les données sont incompréhensibles et nécessitent un travail complet. La Fédération du Commerce semble hésitante sur la restitution de la sonde.
- 0007 Au prix d'un effort diplomatique intense, la sonde est finalement récupérée par la République après la découverte de son existence par l'une des planètes membres du Sénat Galactique. Une équipe formée de scientifiques intergalactiques commence l'étude de la Sonde. Des Jedi sont chargés de collaborer dans le projet.
- 0002 L'une des scientifiques collaborant sur l'étude de la sonde, une ithorienne du nom de Cellwan Abon, décrypte une petite partie du message. Cellwan Abon découvre que l'embryon est un sith (un vrai) et qu'il détient le savoir des sith. Elle réussit à mettre en évidence la procédure pour réveiller l'embryon. Avant même que Cellwan Abon ne puisse transmettre sa découverte, la Fédération du Commerce l'intercepte et fait le nécessaire pour qu'elle ne compromette pas cette découverte. Mais Cellwan Abo réussit à prendre la fuite avec la sonde.
- 0001 Alors que Cellwan Abon se cache sur Naboo, elle découvre que la Fédération du Commerce a retrouvé sa trace et sent que ces heures sont comptées. Elle cache un holorecorder contenant ses découvertes sur la sonde et son histoire. Cellwan Abon décide de lancer la procédure d'ouverture de la sonde pour tuer le sith. Mais elle est assassinée à l'astroport de Naboo en possession de la sonde et les mercenaires sont obligés de laisser le corps aux autorités de Naboo.
- 0000 Début du scénario. Introduction. Six mois plus tard, le corps de Cellwan Abon est enfin identifié. Une équipe de PJ est envoyée par la République pour enquêter sur les raisons de sa mort. Cellwan Abon était une ithorienne importante au sein de la communauté médicale et génétique. Les PJ partent alors immédiatement pour Naboo où ils agiront au nom de la République. Personne sur place ne leur apportera d'aide ou de soutien. Après un long voyage tranquille à bord d'un vaisseau appartenant à l'un des PJ ou à bord d'un transporteur reliant Coruscant et Naboo, ils se retrouvent enfin sur la planète où Cellwan Abon est morte. La sonde est gardée par les autorités de Naboo et personne n'est en mesure de comprendre comment elle s'ouvre et ce qu'elle contient. Lorsque les PJ arrivent devant la sonde, elle s'ouvre. Considérez qu'il existe un lien entre les PJ (ce sont les héros en définitif) et l'enfant. Les PJ découvrent un enfant de cinq ans environ devant eux qui est déjà capable de s'exprimer et d'agir.

## Avant propos

Avant de s'intéresser plus amplement au scénario, il est important d'évoquer l'étrange enfant que l'un des joueurs peut incarner. Le joueur n'est pas restreint à devoir jouer un Sith, race éteinte depuis les guerres qui les opposèrent aux Jedi des années plus tôt. L'enfant peut donc parfaitement être d'apparence humaine, rodian ou autre. La seule restriction que le joueur possède est de choisir au niveau 1 Force Adept et d'investir assez de points dans les compétences de la Force pour que l'enfant puisse inspirer la peur et agir comme un bon méchant qui se respecte.

# MÉMOIRE VIVE

## SCENARIO POUR STAR WARS D20

Au cour du scénario, l'enfant va grandir à vue d'œil. Chaque jour, le personnage prend un an, deux heures pour un mois ou vaguement quatre minutes pour un jour. Il cessera de vieillir à l'âge adulte. Le joueur peut choisir mais l'âge optimal serait entre 25 et 30 ans. Il devra donc arriver à son âge définitif au bout d'une vingtaine de jours. L'enfant a continuellement faim et mange comme cinq dès que l'on passe à table. Il n'est pas nécessaire de créer des caractéristiques et tout le reste à l'échelle d'un enfant pour simplifier, il suffit de modifier le DC selon la situation. Si l'enfant peut être favorisé, il suffit de baisser le DC (de quelques points, pas obligatoirement de 5). Et dans le cas contraire, il suffit de le monter.

L'enfant sait parler, lire et faire toutes les choses que ses compétences lui permettent mais il n'a aucune mémoire. C'est tout au long du scénario que l'enfant va voir sa mémoire ravivée. Plus il se rapprochera de son âge définitif, plus il deviendra le Sith qu'il était avant.

Même s'il possèdera toujours un contrôle sur son personnage, le joueur devra se plier aux orientations que le scénario impose. Cela se manifestera par des flashes, un souvenir complet qui revient d'un coup. Et les souvenirs reviendront proportionnellement à l'âge. C'est donc bien normal que le personnage n'ait pas beaucoup de souvenirs utiles et importants dans l'enfance. C'est donc vers la fin du scénario que le Sith deviendra une véritable menace, pas véritablement avant.

Ce qui est plus important, c'est définir ce qu'était la race des Sith. Selon les différentes fictions écrites sur l'univers de Star Wars, l'Ordre des Sith ou Culte, a été établi par une poignée de dissidents Jedi qui ont découvert la véritable puissance. Contrairement à ce que les Maîtres Jedi leur enseignaient, la Force ne se développe pas dans la méditation pensive mais dans les émotions. La tension entre les Jedi et les Sombres Jedi dissidents, mené par Xendor (reconnu comme le premier Sombre Seigneur des Sith), ne cesse de grandir jusqu'à une scission définitive. Plusieurs milliers d'années avant la Bataille de Yavin, les Sombres Jedi sont bannis de l'Ancienne République. L'histoire galactique nommera cet événement le Grand Schisme. Les exilés trouvent finalement refuge sur une lointaine planète connu sous le nom de Korriban, un monde désolé habité par un peuple primitif nommé Sith. Les Sombres Jedi voient en cela une opportunité et se font ériger au rang de dieux pour ce peuple devenant ainsi les dirigeants de la planète Korriban. Les années s'écoulèrent, un métissage entre les Sombres Jedi et les Sith se forme faisant disparaître définitivement le peuple primitif. La race Sith est un cas intéressant. Dans le passé, ils faisaient parti des extra-terrestres non-humains mais génétiquement modifier par les Sombres Jedi. Ce métissage entre les lignées humaines et Sith, connu sous le nom de l'Alchimie Sith, créa les Sith qui nous intéresse avec ces caractéristiques : la peau rouge et de longs tentacules à la place de la barbe.

C'est l'avènement de la civilisation sith. Le titre de Sombre Seigneur des Sith (ou Dark Lord of the Sith) est le rang le plus élevé, donné au leader du conseil de l'Empire Sith formé par des Seigneurs Sith. Les Seigneurs Sith font souvent précédé leurs noms par le mot Darth (Dark). Au cour de la longue histoire de l'Empire Sith, l'arrivée du *Sith'ari*, le prophète sauveur de l'Ordre Sith, est né. Le *Sith'ari* est un être parfait qui élèvera la Force et qui créera l'équilibre dans la Force. Selon la prophétie, le *Sith'ari* augmentera la puissance des Sith et les détruira complètement, mais dans ses périples, le *Sith'ari* reviendra à la tête des Sith, plus fort que jamais. Pour de nombreuses personnes, il existe un parallèle évident avec l'Elu de la légende Jedi, on pense même que le *Sith'ari* et l'Elu sera la même personne. Le Code Sith dit :

La Paix est un mensonge, il n'y a que la passion.  
A travers la passion, j'acquiers la puissance.  
A travers la puissance, j'acquiers le pouvoir.  
A travers le pouvoir, j'acquiers la victoire.  
A travers la victoire, mes chaînes sont brisées.  
La Force me libérera.

Je pense que les éclaircissements ont été suffisants. Nous pouvons désormais nous intéresser au scénario.

## Yri'Or

Naboo possède une image modèle de la prospérité. Phare culturel pour les uns, colonie humaine ignorant sans vergogne la race native et planète fabuleuse pour beaucoup. C'est une planète renfermée sur elle et sur ses problèmes qui ne voit que peu de voyageurs intergalactiques s'arrêter chez eux. La population humaine contrôle l'ensemble de la surface terrestre et la civilisation humaine semble prospère et sans faille. Pourtant, il existe des ghettos insalubres où un sixième de la population est entassé. Ces banlieues se forment dans des lieux discret et couvert. On vit dans ce que l'on peut avec ces morceaux de taules que l'on ramasse un peu partout. La caste dirigeante ignore, pour la plupart, l'existence de ces ghettos que finalement l'humanité ne peut créer. La milice tente vainement de désengorgée ces ghettos. Dans de nombreux cas, l'armée doit intervenir pour tenter de vider ces zones de non-droit.

Les marginaux, les désaxés ou les inadaptés se retrouvent dans ces ghettos dont l'un d'entre eux est emblématique : Yri'Or. Les commerces de la drogue, du sexe, de la violence et du silence sont ce qui font que Yri'Or est le bastion intouchable de la criminalité. C'est une série de ruelles sombres et étroites, creusées dans la roche, qui se dessine dans ce secteur interdit. Yri'Or se dissimule dans

### Traits Raciaux Sith

- Modificateurs de caractéristiques : -2 Constitution, +2 Intelligence, +2 Sagesse
- Taille moyenne, comme les créatures de taille moyenne, les Sith n'ont pas de bonus ou de malus spécifique du à leur taille.
- La vitesse de base des Sith est de 10 mètres.
- Mauvaise réputation : Les Sith possèdent une mauvaise réputation au sein de la République, qu'elle soit ancienne ou nouvelle. Il souffre d'une pénalité de -4 en Diplomatie ou les jets de Charisme face à une personne affiliée à la République. Par contre, ils ont un bonus de +2 en Intimidation face à ces personnes.
- Compétences bonus : Le Sith acquiert un bonus racial de +2 dans toutes les compétences de Force basé sur Alter.
- Dons bonus : Les Sith acquiert le don bonus Force-Sensitive. Un Sith qui prend son premier niveau dans une classe d'utilisateurs de la Force (Force adept, Jedi consular ou Jedi guardian)gagne aussi le don bonus Alter.
- Langages gratuits : Lire/Ecrire et Parler Basic et Sith

# MEMOIRE VIVE

## SCENARIO POUR STAR WARS D20

une ancienne mine d'épices aujourd'hui sous le contrôle d'un baron du crime, soutenu par la Fédération du Commerce : un gungan du nom de Ceel Tobler. La Fédération du Commerce n'a pas hésité à fournir des droïdes pour asseoir son contrôle sur Yri'Or. D'après les premières investigations de la milice locale, c'est ici que se cachait Cellwan Abon et c'est donc ici que commence l'enquête des PJ. Pour toute heure passée à errer dans ces ruelles à la recherche d'une piste, jetez un D6, et lisez le résultat sur la table ci-dessous :

1. Patrouille de droïdes de combat. Six droïdes de combat et un officier interpellent les PJ et les somment de se rendre.
2. Un groupe de clochards autour d'un brasier. Ils tentent vainement de se réchauffer avec ce qu'ils ont et de supporter le manque de drogue. Les PJ n'ont pas intérêt à être richement habillé, pour eux cela signifiera qu'il est riche (ce qui n'est pas obligatoirement le cas).
3. Des pickpockets gungans attirent l'attention des PJ pour leur faire les poches. Le Meneur de jeu fait des jets secrets derrière sont écrans sous Spot pour chacun des PJ avec un DC 15. En cas d'échec, les PJ se rendent compte trop tard qu'on leur a fait les poches.
4. Les PJ assistent à une mise à mort sur l'une des places du ghetto pour que Ceel Tobler se rappelle au bon souvenir d'Yri'Or.
5. Les PJ sont pris dans une bagarre qui se transforme rapidement en une émeute qui se propage très rapidement dans les ruelles de la mine.
6. On propose aux PJ une nouvelle drogue faite à partir des épices naboo : le Dark Ice. Chaque dose vaut 400 crédits. Cette drogue permet d'avoir des visions en acquérant temporairement la compétence de la Force Farseeing. Après que la drogue est fait effet, toute personne ne possédant pas le don Force-Sensitive perd ses points de Force car on a éveillé en lui quelque chose qui est en « sommeil ».

Drogue	Effet	Durée	Effet Secondaire	Jet de Vigueur	Durée	Prix par dose
Dark Ice	+15 Farseeing	1 heure	Inconscient	20	1d12+2 heures	400

## Flash-back ?

Il est possible de retrouver la trace de Cellwan Abon avec un jet sous Gather Information au DC variable : Entre 10 (il faudra trois heures aux PJ pour trouver un indice : donc trois jets de la table décrite plus haut) et 20 (une petite heure donc un seul jet). A force de rechercher la trace de l'ithorienne, les PJ retrouvent sa trace à force d'interroger les habitants d'Yri'Or. Selon ces quelques junkies, une ithorienne qui n'avait pas sa place dans le ghetto vivait ici. Leurs informateurs seront prêts à les mener jusqu'à son appartement. Sur place, il découvre que l'appartement est désormais occupé par un groupe de neimodian qui se cache de la Fédération du Commerce. Ils vivent ici comme ils peuvent en vendant un peu n'importe quoi et surtout les objets qui occupaient cette maison. Il ne reste plus que ce qui est incrusté dans les murs et quelques rares objets utiles dans la vie courante. Kemp Tey, leur chef, ne se souvient pas très bien de ce qu'il y avait mais il se souvient que Cellwan Abon revenait fréquemment avec des paquets marqués du logo de Geentech Laboratories.

Un jet sous Knowledge : Business ou Knowledge : Life sciences avec un DC de 10 permet de savoir que Geentech Laboratories est une subdivision de Chiewab Amalgamated Pharmaceuticals Company. Cette corporation est un conglomérat médical, pharmaceutique et chimique qui s'étend sur plus de six cents systèmes planétaires. Elle développe énormément de moyen pour explorer les planètes pour utiliser dans un cadre médical, pharmaceutique et chimique ses découvertes. D'autres subdivisions, comme Geentech, ont été créées pour mieux organiser leurs expansions et leurs développements.

Il y avait de nombreux documents qu'il n'a pas hésité à vendre aux laboratoires clandestins qui se spécialise dans des activités moins louables et plus décadentes. Selon Kemp Tey, il a déjà reçu la visite de personnes qui ont refusé de donner leur identité. Avec son passé dans la Fédération du Commerce, il a su reconnaître Chiewab derrière ça. La scientifique ithorienne semblait travailler pour eux et le neimodian se souvient qu'on leur a demandé s'il n'avait pas vendu un holorecorder et ce ne fut pas le cas. Si les PJ sont intéressés par la récupération des affaires de Geentech, il va falloir les racheter à ce laboratoire clandestin, tenu au passage par un Hutt.

Si les PJ n'essayent pas de faire taire Kemp Tey et ses compagnons, ils ne vont pas hésiter à vendre leurs informations contre leur réhabilitation au sein de la Fédération du Commerce lorsqu'ils vont venir les voir.

## Taroga, the Hutt

Outre le fait que la Fédération du Commerce les fait suivre par Ceel Tolber, il est possible que l'équipe de Chiewab retrouve leurs traces. Il n'est pas facile de trouver la trace de Taroga le Hutt, un baron du crime déchu qui a échoué sur Naboo à gérer une activité sans grandeur. Taroga craint pour sa vie. Il a été mis à prix par l'un de ses pairs, Ceel Tolber soit dit au passage, pour une coquette somme que n'importe quel barjot vivant dans le coin aimerait avoir en sa possession : 54 709 crédits (la dette que Taroga a contractée et que Ceel Tolber a entièrement racheté). Mais pour revenir à Taroga, le laboratoire clandestin a été fermé après un rapt fait par les autorités de Naboo qui souhaitait diminuer la production de drogue sur leur planète.

Il faut trouver les lieux que Taroga aime fréquenter et avec la prime qu'il a sur le dos, il les choisit précautionneusement. Avec quelques retours dans la rue, il est possible de trouver la trace de Taroga avec un jet sous Gather Information DC10, on dit qu'un certain Rade R'all sait où le trouver. C'est un revendeur complètement défoncé par le Dark Ice (que l'on prononce déjà Die) et qui ne comprend que la violence et l'argent. Il est complètement stupide et il risquerait de finir la tête dans une poubelle, privé du reste du corps. Il faut y aller doucement, sinon il risque de leur claquer dans les bras. Avec un bon jet sous Intimidate contre un Will Save, Rade R'all crache une adresse : Ariq Shug Cantina.

Le lieu n'est pas très grand en apparence mais de nombreuses courses et jeux d'équipe sont organisés dans les différents étages. Taroga est, comme de nombreux hutt, friand de sports et de sensations mais il est malheureusement un véritable poissard. Il refusera

## SCENARIO POUR STAR WARS D20

de rendre ou de revendre les documents que les neimodian lui ont vendu. Rapidement, Taroga verra que les PJ dépendent de lui et cela lui plait. Si les PJ se montre assez intelligent (à défaut d'un peu de *roleplay* par un jet sous Diplomacy contre un Will Save), il leur rendra les documents en pariant sur une course (espérons que la chance ne va pas soudainement sourire à ce vieux Tagora : 1 chance sur 20). Dans le cas contraire, Tagora leur demandera de régler la mise à prix que Ceel Tolber lui a mis sur le dos. Si les PJ se retrouvent dans cette configuration, ils vont tomber dans les griffes de la Fédération du Commerce.

Après avoir satisfait Tagora, le Hutt leur expliquera que les objets qu'ils recherchent sont dispersés en quatre endroits sur la planète Naboo :

- Perdu dans un vieux cabanon au milieu d'une exploitation agricole où l'on stocke des objets divers, Tagora a entassé des affaires en vrac où se trouvent certaines affaires de Cellwan Abon. Personne ne viendra ici, à cause de la trop grande fréquentation des droïdes agricoles et bien éloigné de Yri'Or. Malheureusement, rien dans les affaires de Cellwan Abon ne vaut le coût.
- Dans une zone de stockage au bord d'un secteur de transite commerciale planétaire. Au moment où les PJ y arrivent, il découvre un incendie naissant qui menace les objets qu'ils souhaitent récupérer. Selon le moment où les PJ arrivent, ils peuvent surprendre une vingtaine de droïdes de combat envoyée par Ceel Tolber qui retourne tous les objets à la recherche du fameux holorecorder. Les PJ pourront découvrir que des personnes les devancent et qu'ils recherchent sans doute le fameux holorecorder. Ils ne trouveront pas leur bonheur et mettront le feu à l'entrepôt pour ne laisser aucune trace de leur passage. Et s'ils s'y rendent trop tard, tout est brûlé et le doute plane dans l'esprit des PJ sur leur échec. Ce stock d'affaire ne possède pas l'holorecorder.
- Dans un placard d'une arène de combat perpétuellement occupé par des acharnés qui rêvent d'un peu n'importe quoi, il y a des affaires de Cellwan Abon. Le seul moyen est de rentrer dans l'arène et de gagner assez de combat pour qu'il fouille toutes les affaires. Il faudra au moins faire quatre combats pour considérer qu'un jet sous Search DC 15 a été réussi. Encore une fois, ce n'est pas ici que se trouve l'holorecorder. Si les PJ traînent trop, ils vont se retrouver face à des gars prêts à les étriper et fouiller le placard pour Ceel Tolber.
- Un hangar dans une zone de triage de l'astroport principale de Naboo, c'est ici que se trouve l'holorecorder.

## Zone de triage 72

Les zones de triage sont des gigantesques zones industrielles, avec de vastes hangars alignés à l'infini et des rails au plafond parcourent tout le complexe. Des montes-charges, reliés aux rails, font transiter en permanence des conteneurs à destination d'autres planètes quelque part dans la galaxie. Aucune vie humaine ne sillonne le secteur, seuls des centaines de droïdes font fonctionner les zones de triage. S'ils ne se montrent pas un peu discret, les PJ vont vite se faire remarquer par les droïdes ouvriers qui savent très bien qu'aucune présence vivante ne soit autorisée dans le secteur.

Taroga leur a déjà fourni le numéro du hangar, il suffit de trouver son emplacement. Bien évidemment Taroga refuse de sortir de son repaire de peur de se faire assassiner par Ceel Tolber. Il est possible de tenter d'avoir accès à un terminal et de réussir un jet sous Computer Use DC10 ou tenter un jet sous Search DC 15. L'objet de leurs recherches se trouve qui se situe face au service de contrôle des marchandises, des dizaines de droïdes passent en permanence devant ce centre afin de charger et décharger l'ensemble des marchandises. Les PJ vont bien avoir du mal à tenter cette fois-ci une manière discrète d'atteindre l'intérieur du hangar. Les PJ vont devoir trouver une solution le meilleur moyen est de rentrer dans le hangar par un moyen détourné.

- Il est possible d'apprendre que l'un des hangars contigu est inoccupé et il est possible de le louer. Il suffit ensuite de rentrer dans le hangar voisin en faisant un trou. Il faudra payer 300 crédits par jour.
- S'il y a un droïde parmi les PJ. Il est possible de le faire « embaucher » en tant que droïde docker dans cette version. Il ne faut pas oublier que le droïde va être vendu (il est possible d'en tirer un bon prix en réussissant un jet sous Diplomacy contre le score de Diplomacy de l'acheteur : +4) puis ses capacités vont être jauger afin de savoir à quelle fonction il peut être affecté. Un droïde protocolaire a bien plus de chance de se retrouver à servir des cocktails dans un salon privé du gouvernement de Naboo et très probablement avec un verrou pour qu'il ne prenne pas la fuite. Le droïde va donc devoir faire quelque chose qu'il ne fait pas normalement : Mentir. Le verrou n'est pas difficile à enlever, un simple jet sous Repair DC 10. Le droïde se rend seul à l'intérieur du hangar ou il tente de faire rentrer dans une caisse les autres PJ qu'il fait rentrer dans le hangar.
- Il est possible de rentrer officiellement à l'intérieur du hangar. N'oublions pas que les PJ sont en mission pour la République. Il est possible d'agir de la sorte mais il ne faut pas oublier que les PJ sont déjà sous la surveillance de la Fédération du Commerce. Et agir à découvert attirera l'attention de ces personnes.

A l'intérieur, un simple jet sous Spot DC 10 permet de remarquer immédiatement l'holorecorder. Selon la manière dont ils sont rentrés dans ce hangar, des droïdes de la Fédération du Commerce viennent se mêler à l'histoire. Seule la version avec le droïde propose une version où les PJ ne vont pas être surpris par leurs poursuivants. Les adversaires des PJ sont beaucoup trop nombreux pour les affronter de face. Si les joueurs veulent un nombre cracher qu'ils sont une centaine chargée sur les transporteurs de troupe droïde aperçu dans l'épisode 1. Il est nécessaire de prendre la fuite à travers la zone de triage.

Faites le nécessaire pour que leurs poursuivants se sépare en petit groupe et réussissent à leur barrer une sortie. Il est donc nécessaire de se débarrasser des groupes sur leurs passages en faisant une diversion où en faisant parler les armes mais il faut que les renforts ne soient pas avertis sinon leurs efforts risqueront d'être plus difficile. De plus la présence des droïdes géant la zone de triage ne vont pas les aider. Pour clore cette scène, les mercenaires ayant mis à mort Cellwan Abon, l'ithorienne. Pour la petite histoire, les PJ sont suivis par les mercenaires depuis le début du scénario. Il souhaite retrouver eux aussi l'holorecorder.

Alors que les PJ entendent un nouveau groupe qui semble les rechercher, ils découvrent que ce sont les autorités de Naboo qui sont à leur recherche. Il découvre que la République a mystérieusement décidé de mettre leurs têtes à prix. Il est possible d'apprendre qu'ils

### Corellian YT-900 Transport

Prédécesseur de l'illustre YT-1300, il fut en son temps une référence pour de nombreux pilotes et contrebandiers mais sa faible vitesse et le nombreux de personne nécessaire pour le piloter ont fait qu'il fut rapidement difficile de rester dans la concurrence. De plus les difficultés pour modifier ce transporteur faisaient que seuls les plus expérimentés des mécaniciens possédaient l'habileté nécessaire pour travailler sur cette appareil. Les rares revendeurs possédant encore ce genre de modèle vende tout de même à un prix très raisonnable ces appareil que personne ne veut. Bon nombre de personne préfère encore acheter un YT-1300 d'occasion. L'avantage de cette grosse carcasse de l'espace est tout de même le design de la machine, bien plus attrayant que le YT-1300 qui a été façonné avec un certain nombre de restriction politique et militaire. Le YT-900 a été dessiné par Shog-Jorus, un grand designer originaire de Naboo.

Craft: Corellian Engineering Corporation YT-900

Class: Space Transport	Crew: 3-4 (Normal +2)
Size: Small (32 m long)	Initiative: +3 (+1 size, +2 crew)
Hyperdrive: x3 (backup x12)	Maneuver: +3 (+1 size, +2 crew)
Passenger: 6	Defense: 21 (+1 size, +10 armor)
Cargo Capacity: 150 tons	Shield Points: None
Consumables : 2 months	Hull Points: 120 (DR 10)
Cost: 70,000 (new), 18,000 (used)	
Maximum Speed in Space: Attack (8 squares/action)	
Atmospheric Speed: 550km/h (8 squares/action)	
Weapon: Laser cannon; Fire Arc: Turret; Attack Bonus: +3 (+1 size, +0 crew, +2 fire control); Damage 4d10x2; Range Modifiers: See Table 11-8.	

suite, les Hutt ont annexé la lune.

Au cour des siècle, Nar Shaddaa est lentement devenu une station portuaire important en ce qui concerne le commerce interstellaire. Les vieilles spires et les vieux embarcadères de réapprovisionnement créé par les Evocii côtoient toujours les ponts d'embarquement plus moderne et les vastes building recouvrant aujourd'hui l'ensemble de la lune. Avec le temps, les niveaux inférieurs sont tombés en désuétude et les personnes possédant les revenus les plus modestes sont obligé de vivre dans cette cité souterraine en ruine. Les descendants des Evocii ont continué à vivre dans les fondations de Nar Shaddaa, dans ces immondes lugubres et puants, ayant muté en des créatures hostiles et sauvages.

Pendant un temps, Nar Shaddaa possédait une apparence de luxe et d'opulence, mais les changements politiques l'ont transformé en un refuge pour tous les criminels de la galaxie. La lune est devenue l'un des bastions de la criminalité intergalactique, et aucune des nombreuses reformes effectuées par le gouvernement hutt n'a pu ramener la justice dans cette lune. Les pilleurs d'épave, les esclavagistes, les marchands d'épices, les pirates, les chasseurs de primes et bien d'autres encore se rassemblent dans cette cité de la dépravation. Sur Nar Shaddaa, tout possède un prix, tout peut être acheté ou vendu et beaucoup de contrebandiers et de marginaux font leur début sur la Lune des Contrebandiers.

Le vaisseau se pose sur une plate-forme d'atterrissage encombre par une multitude de débris provenant d'un peu n'importe quoi. En sortant du vaisseau une femme les attend escorté par quelques gardes du corps possédant des gueules de repris de justice. Ces personnes les attendent armer et les menacent en sortant du vaisseau. La femme leur ordonne de lâcher leur arme car elle ne leur fait pas confiance. Il est toute fois possible de tenter une négociation avec un jet sous Diplomacy ou Friendship.

Les PJ sont escortés jusque dans les appartements de la personne, elle se présente sous le nom de Devidia Vennsiol. Si l'un des PJ possède Knowledge : Jedi Lore ou Knowledge : Sith Lore, il lui est possible de tenter un jet avec un DC 20.

Devidia Vennsiol est un Jedi déchu, qui a été rejeté par l'ordre et mis à prix par l'ordre des Jedi. Devidia était une Jedi intègre mais sans grandeur. Au cour de ses différentes péripéties, où elle côtoya à de mainte reprise la puissance du côté obscur. Lentement, Devidia sombre dans une fascination interdite pour la science sith. Lentement, elle se récolte les informations, le savoir ou les reliques de cette civilisation. Jusqu'au point où l'ordre des Jedi apprend ses agissements et décide de l'arrêter. Lorsque les chevaliers Jedi se présentent devant son appartement pour la mettre aux arrêts, elle avait disparu. Récemment, des chevaliers Jedi ont appris que Devidia Vennsiol avait réussi à faire l'acquisition d'une arme de légende forgé par l'un des plus grands artisans de la civilisation sith, Srafte Daye. Il avait forgé une épée sith d'une telle puissance qu'une centaine de seigneurs sith se sont affrontés pour récupérer son arme après son assassinat par ses mêmes personnes. En possession de cette arme légendaire, elle est considéré comme l'une des Sombres Jedi les plus dangereuse. Même si elle n'a pas de mentor pour lui apprendre le savoir sith, les recherches et les découvertes qu'elle fait à travers la galaxie lui permet d'être une menace grandissante. Ces dernières années, le doute sur le fait qu'elle soit toujours vivante s'est répandu jusqu'à croire qu'elle était morte. Mais elle est bel et bien vivante.

sont mis à prix pour 10 000 crédits républicains chacun. Ils sont bien sûr recherchés morts. Alors que les PJ pensent être perdus dans une impasse, ils entendent le ronflement d'un moteur de vaisseau spatial au-dessus de leur tête : ils sont repérés. Le vaisseau se rapproche au maximum d'eux et la passerelle s'ouvre. Alors qu'une personne apparaît sur la passerelle, un projecteur s'oriente sur le vaisseau et une voix leur apprend que le vaisseau survole une zone qui lui est interdite d'accès. L'homme qui est sur la passerelle hurle qu'il est leur unique chance de sortir libre de cette situation. Les PJ devront réussir un jet sous Jump DC 10. Le vaisseau, un YT-900, le prédécesseur du bon vieux YT-1300, s'envole et part sans plus attendre pour Nar Shaddaa, la lune portuaire de Nal Hutta, planète principale des Hutt mieux connu sous le nom de la Lune des Contrebandiers. Le sauveur des PJ ne sait toujours pas présenté et il refusera de le faire. Il ne cessera de leur dire que tout leur sera expliqué lorsqu'ils arriveront sur la Lune des Contrebandiers.

## Nar Shaddaa

Reflot branlant de la planète-cité Coruscant, Nar Shaddaa est le nom huttèse de cet orbite complètement urbanisé.

Le spatioport lunaire des Hutt gravite autour de Nal Hutta, leur planète mère, dans le système de Y'Toub. Selon la légende Hutt, leur véritable planète d'origine était Varl mais la planète fut détruit des siècles plus tôt, les Hutt ont finalement conquis Nal Hutta, établissant ainsi sur cette planète. La race indigène Evocii a pris refuge sur la plus grande des lunes de Nal Hutta, Nar Shaddaa mais, par la

# MEMOIRE VIVE

## SCENARIO POUR STAR WARS D20

Pourtant, elle se fera passer auprès des PJ comme un aventurière, pirate, contrebandière qui ne possède ni maître, ni seigneur. Seul un Jedi ou une personne possédant des connaissances sur le sujet est capable de savoir sa véritable identité. Elle n'appréciera pas d'être mise à jour immédiatement et les personnages risquent de se mettre en danger de manière prématuré. Rappelons qu'ils se trouvent sur une planète sans moyen de transport personnel où le danger rôde dans chacune des ombres de Nar Shaddaa.

Tout le voyage jusqu'à leur arrivée dans les appartements de Devidia se fait dans un silence le plus complet. Dès qu'ils sont tous installés dans l'appartement, un sourire glacial apparaît sur son visage puis elle dit : « C'est un grand honneur de faire votre connaissance messieurs (et mesdames si c'est nécessaire). J'ai suivi vos mésaventures avec un intérêt. Les transmissions ne sont pas difficile à pirater et vos poursuivants n'hésitaient pas à transmettre vos moindre faits et gestes à leurs employeurs. J'apprécie aussi la belle évolution sociale qui vous arrive : passer en moins d'une semaine d'émissaires de la République à terroristes intergalactiques à 10 000 dataris par tête. C'est impressionnant ! Je suis l'équipe de sauvetage, bon nombre de sénateurs mené par la sénateur Vera Andsof savait que la Fédération du Commerce réussirait à faire que la mission soit discrédité. Un personnage possédant la compétence Knowledge : Politics peut tenter un jet avec DC 10 où il est possible de confirmer que Vera Andsof, sénateur de la planète Gohnubea et fervente ennemi de la Fédération du Commerce. Avec un réussite de 20 ou plus, il est possible d'apprendre que suite à de nombreux accords, Vera Andsof a été démis de ses fonctions et que la planète Gohnubea n'est plus en guerre contre la Fédération du Commerce. Cela s'est passé très récemment.

Devidia Vennsiol propose que l'on enclenche enfin l'holorecorder afin de savoir ce qu'il contient.

## Salut a vous !

En une fraction de secondes, l'holorecorder s'allume et un écran révèle une demande d'accès avec un compte à rebours d'une minute. Personne ne semble savoir quel est le code d'accès. Les PJ vont très certainement penser que l'étrange enfant qui pousse à une vitesse folle doit avoir été programmé génétiquement pour connaître le code. Mais il ne semble pas s'en souvenir. La panique commence à se faire sentir auprès des mercenaires qui escorte Devidia qui ne semble guère convaincu sur le fait qu'un gars possède inscrit dans ses gènes le code permettant d'annuler la charge. Les gardes paniquent mais Devidia ne veulent pas qu'ils partent et ces hommes deviennent menaçant. Un jet sous Bluff ou Diplomacy contre le Will Save des mercenaires permet de les calmer. Alors que la panique envahit toute la pièce, le « sith » tente un code. L'amorce s'arrête immédiatement et l'image d'une ithorienne apparaît sur l'écran holographique, elle parle bien évidemment en ithorien : « Salut à vous ! ... Qui que vous soyez. J'espère que les informations que renferme ce holorecorder ne sont pas tombé dans les mains de personnes dangereuses pouvant faire usage de mes découvertes. Si vous visionnez cet enregistrement, c'est que je suis mort ou en grand danger ! Mon nom est Cellwan Abon et je travaillais pour la République Intergalactique, au sein d'une étude autour d'une sonde. L'étude de la sonde nous a permis d'apprendre qu'un message était enfermé à l'intérieur mais la présence d'un organisme non identifié influencé par la Force semble avoir perturbé le fonctionnement même de la sonde. Il a été possible de fixer l'origine temporelle de la sonde à prêt de cinquante et un siècles, de 5099 ans à la date où je vous parle, à l'apogée de la Grand Guerre Hyperspatiale. Au cour des derniers mois, il a été découvert qu'une origine humaine semble lier à cette sonde. Le conseil des Jedi pense qu'il existe un lien avec les sith. Les recherches ont été longue mais j'ai récemment réussi à enclencher le processus d'amorçage de l'embryon. Mais avant de lancer le décodage, des pressions ont été effectués sur moi par la Fédération du Commerce. Mon laboratoire a été saccagé détruisant les moyens me permettant de continuer les recherches avant de lancer l'éveil de l'embryon. De nombreux incidents m'ont poussé à prendre la fuite. J'ai réussi à rentrer dans la mémoire de l'embryon et quelques informations ont réussi à resurgir. Il a de cela presque 6000 ans, une mission en partance de Coruscant qui avait pour but d'étendre les colonies humaines du nom d'arche s'est mise en place de nombreuses planètes ont ainsi été colonisées mais plusieurs centaines d'entre elles ont disparu. Parmi elle, l'arche Quasar V. Quasar V aurait traversé un trou noir et fait apparaître dans un système perdu dans la grande couronne de la bordure extérieur du nom de Vertel'Sularb. Cette colonie est rentré en contact avec l'empire sith présent dans le système solaire et semble avoir noué des liens. La colonie humain de la planète Vertel'Sularb IV crée un intelligence artificiel possédant la charge de gérer leur vie mais pour des raisons obscures, l'IA, C1-SP, a détruit les trois lunes de Vertel'Sularb II où la présence sith est avérée. La destruction des lunes à perturber son étoile et causant l'absorption de la première planète perturbant le climat de Vertel'Sularb IV où les survivants des deux peuples cohabitent. La sonde est un appel à l'aide. Des personnes au sein de la République essayent de m'empêcher d'agir pour des raisons que j'ignore. J'ai essayé de rentrer en contact avec le pouvoir politique de Naboo dans l'espoir qu'ils puissent m'aider mais je n'ai pas réussi à les atteindre. J'espère que vous réussirez à prévenir l'opinion publique et à atteindre le Sénat. Il est possible que d'autres factions que la Fédération du Commerce tente de récupérer ces découvertes. Toutes mes recherches peuvent être désormais décryptées par un droïde. Malheureusement, je n'ai pas été en mesure de trouver les coordonner du système de Vertel'Sularb, seul l'embryon, l'enfant, est désormais en demeure de fournir ces renseignements. Que la Force soit avec vous ! »

L'image disparaît après un signe de main. Un silence s'installe dans la pièce. Il est possible de remarquer le regard pesant que porte Devidia sur « l'enfant ». Le fait d'avoir évoquer tous ses souvenirs peuvent causer des effets sur le Sith. Un Will Save DC 15 est nécessaire. En cas de réussite, le personnage réussi à se souvenir en partie de sa précédente vie. En cas d'une marge d'échec égal ou supérieur à 5, le Sith redevient la personne qu'il était avant, le Seigneur Sith Altis Telnek, membre du conseil des Sith sur Korriban et cela pour une période indéterminée. Un autre Will Save DC 10 sera effectué une semaine plus tard, en cas d'un nouvelle échec, le DC sera augmenté de 5 chaque semaine jusqu'à atteindre u DC 30, soit cinq semaines en tout.

### L'Histoire Corrompue des Sith

Voici enfin toute l'histoire du mystérieux Sith. Tout d'abord son nom était Altis Telnek, membre influent et redouté du Conseil des Sith sur Korriban. Altis Telnek était réputé pour son savoir et son art du combat. Auréolé de toute sa gloire et de tout son pouvoir, son histoire commence durant la Grande Guerre Hyperspatiale. De retour à Korriban, après d'un affrontement victorieux autour de Malastare, Altis Telnek décide de renverser le Sombre Seigneur des Sith mais en arrivant, il apprend que bon nombre de Seigneurs Sith ont décidé de l'assassiner. Il décide alors de piéger le conseil en les envoyant en renfort en de nombreux fronts et de transmettre ces informations à la République en passant par les espions en place sur différentes planètes sous contrôle de l'Empire Sith. Malheureusement pour lui, de nombreux membres du conseil ont survécu au piège qu'il avait mis en place. Il s'exila alors loin de Korriban, dans un système éloigné et inconnu de la République : Vertel'Sularb. Plusieurs colonies sith se trouvaient sur les trois lunes de Vertel'Sularb II. En arrivant, il découvre que les sith vivent en harmonie avec une colonie de la République qui s'est installé sur Vertel'Sularb IV. Il apprend que cette colonie ne possède aucun contact avec la République et vit dans une pérennité la plus complète. La vie de ces colons semble organiser et gérer par une intelligence artificielle agissant pour le bien des colons, Ciwane.

Altis Telnek n'apprécie guère cette paix inutile. Il voit en ces colons et cette technologie développée sur Vertel'Sularb IV une opportunité de se reconstruire une nouvelle armée aujourd'hui sous le contrôle des conspirateurs qui l'ont poussé à l'exil. Alors qu'il tentait encore de persuader les lunes de se joindre à sa cause, des chasseurs envoyés à sa recherche rentrent dans le système et n'hésitent pas à les abattre avec le système de défense développé sur l'orbite de Vertel'Sularb II.

Ces agissements sont enregistrés par Ciwane et l'intelligence artificielle commence à percevoir les lunes comme une menace et lance la production d'arme pouvant détruire ou tout du moins raser les lunes. Quelques temps plus tard, alors que l'armée de Altis Telnek se prépare pour l'assaut de la colonie, Ciwane lance la destruction des lunes sans prévenir personne. Ciwane se considère comme autonome et doit agir pour les intérêts de la colonie. Ensuit la destruction de la colonie et avec la plus grande détermination Altis Telnek réussit à survivre. Dans cette destruction aveugle, l'équilibre du système de Vertel'Sularb est perturbé. De nombreux survivants sith viennent prendre refuge sur Vertel'Sularb IV alors que les colons ne comprennent pas les agissements étranges des machines qui oeuvrait encore pour eux il y a peu de temps. Les sith et les humains s'unissent dans un monde hostile et en formation pour lutter contre les machines qui essaient toujours de protéger les colons des dangers qui les entourent.

Altis Telnek, que tout le monde croit mort, vit parmi ses survivants anonymement. Puis vient le lancement de la sonde, Telnek décide alors de monter à bord et de rentrer dans un état de transe lui permettant de régresser pour se préserver d'un long voyage. Mais la puissance du Côté Obscur pervertit la machine et fait qu'il absorbe l'ensemble du savoir sauvegarder dans la sonde. Il devient alors détenteur de toutes les informations. Cette manipulation de la Force lui permet finalement de renaître sous une apparence différente d'un sith.

**Quelques conseils pour les flash-back :** Il est donc possible pour gérer les flash de prendre les informations fournis ici et soit de les jouer, soit de simplement les décrire au personnage. Comme par exemple la bataille de Malastare où Altis Telnek a vaincu des Jedi ayant réussi à rentrer dans son vaisseau mère. Ou l'affrontement contre les sith venu le chercher sur les lunes de Vertel'Sularb II qui peut se prolonger avec l'un d'entre eux qui réussit à atteindre la lune et tente de l'assassiner dans une des courses. Ou même encore d'autres souvenirs antérieurs que vous pouvez parfaitement improviser.

## Trahison !

Revenons au présent, l'ensemble des mercenaires braque leurs armes en direction des PJ et les somment de se rendre. Devidia sort alors son épée sith et dit qu'elle ne veut que le Sith. Il est le seul capable de la mener sur Vertel'Sularb. Les personnages sont pris au piège et ils ne peuvent pas faire grand chose s'ils sont désarmés. Par contre s'ils sont toujours en possession de leur arme ou si l'un d'entre eux a caché une arme il est possible de tenter de créer un effet de surprise.

S'ils ne tentent rien, les PJ vont être ligotés et séparés du Sith. Ensuite une charge explosive va être mise en place avec une minuterie de 25 minutes : cela permettra à Devidia et ses mercenaires de prendre la fuite et d'être bien loin lorsque cette explosion va faire écrouler ce gigantesque immeuble. Les PJ devront alors se libérer de leurs entraves (Escape Artist DC 40, les jets - un par minute - sont cumulables et un « 20 » naturel permet de se libérer immédiatement de ses liens) et désamorcer la bombe (Demolitions DC 10, le jet prendra au moins 5 minutes - 1 minute par marge de 5 au-dessus de la difficulté) ou bien sûr de prendre la fuite en laissant l'immeuble exploser et causer la mort de plusieurs milliers de personnes.

Il est ensuite possible de partir à la poursuite de Devidia Vennsiol pour l'empêcher de quitter Nar Shaddaa pour très certainement le système de Vertel'Sularb. Le Sith pourra, s'il a réussi son Will Save, leur hurler les coordonnées avant qu'il ne soit assommé puis emporté avec Devidia. Les PJ devront tout juste réussir un jet d'Astrogate DC 10 pour qu'ils retiennent les coordonnées. Selon le nombre de minutes qu'il reste devant les personnages, il est possible de les rattraper. Les PJ courent à travers les couloirs en tentant de poursuivre leurs agresseurs en tentant un jet sous Spot avec un DC égal au nombre de minutes qu'ils ont de retard sur eux.

# MÉMOIRE VIVE

## SCENARIO POUR STAR WARS D20

En cas d'échec le plus complet (pas de coordonnées et pas de poursuite), il est possible de pirater le spatioport pour accéder aux autorisations de décollage et essayer de suivre les traces du vaisseau de Devidia Vennsiol. Mais il faudra réussir à faire l'acquisition d'un vaisseau ou tout du moins négocier avec un pilote prêt à louer son vaisseau. Ce n'est pas difficile de trouver un vaisseau sur Nar Shaddaa. Il faudra juste y mettre le prix. Les personnages pourront peut-être jouer la moitié d'avance et l'autre moitié lorsqu'ils seront arrivés à destination et ils peuvent ensuite tenter de l'escroquer mais cela dépend bien sûr des PJ.

Dès qu'ils seront libres, ils pourront rentrer en contact avec la République ou avec quelqu'un de confiance au sein du Sénat. Ils pourront expliquer ce qu'ils ont découvert mais devront apporter quelques preuves (à moins qu'il y ait parmi eux un Jedi de confiance). L'hologramme et le « Sith » sont des preuves parfaites mais il faut être en mesure de les présenter au Sénat. Il faut donc les retrouver si les PJ les ont perdus.

Lorsque les PJ auront réussi à vaincre Devidia Vennsiol, il leur sera impossible de lui faire avouer qui est le véritable commanditaire de cette opération. Il sera tout de même possible de retrouver la collection d'artefacts sith qui va d'une simple tenue de cérémonie à cette puissante épée sith qui est en dehors des mains d'un Sith ou d'une personne influencée par la Côté Obscur n'aura aucune différence qu'une grosse épée de métal.

## Fin ouverte

Ce qu'il se passe par la suite dépend grandement des actions et des choix des PJ. A la fin du scénario est claire : ils sont en possession d'information et de découverte que certaines personnes au sein du Sénat ne souhaitent pas qu'elle soit découverte. Visiblement, les efforts développés par ces personnes démontrent bien l'importance que représentent ces découvertes. Il ne leur reste que trois possibilités :

### • Se rendre sur Vertel'Sularb IV.

En se rendant sur place, les personnages découvriront les changements encourus depuis le départ de la sonde quelques 5 000 ans plus tôt. Les PJ se confronteront à ce monde et pourront découvrir des créatures étranges, partiellement mécanique, partiellement humain et partiellement sith. Ils découvriront que Ciwane existe toujours et que cette machine s'est complètement assimilée à la planète et qu'elle peut influencer la croissance de la

### Vertel'Sularb IV

Type : Terrestre  
Climat : Tempéré  
Terrain : Forêt, Montagne, Plaine, Océan  
Atmosphère : Respirable  
Gravité : Standard  
Diamètre : 14 507 km  
Cycle planétaire : 25 heures  
Cycle solaire : 382,3 jours  
Espèce principale : Vertel'Sularbean  
Langage : Sularbean  
Population : 7000000  
Mélange ethnique : 100 % Vertel'Sularbean  
Gouvernement : féodale  
Exportation majeure : aucune  
Importation majeure : aucune  
Système/Etoile : Vertel'Sularb

Planète	Type	Lunes
Vertel'Sularb II	Géante Gazeuse	1 (3)
Vertel'Sularb III	Volcanique	1
Vertel'Sularb IV	Terrestre	0
Vertel'Sularb V	Géante Gazeuse	5
Vertel'Sularb VI	Glacière	1

Vertel'Sularb IV est une planète hostile recouverte d'une épaisse végétation qui semble en perpétuel mouvement. L'ensemble de la faune et de la flore semble parfaitement s'adapter à ses mouvements incessants. Cette nature en mouvement se protège de son seul prédateur, les Vertel'Sularbean, créature partiellement mécanique immortelle qui cherche à détruire cette végétation.

### Nouvel Espèce : Vertel'Sularbean

Les Vertel'Sularbean sont des créatures partiellement mécanique, seule une partie de leur corps reste organique. Dès la naissance du nouveau né, il passe dans les griffes de la machine qui lui greffe des prothèses métalliques suivant la croissance les faisant rentrer dans une conscience collective.

**Personnalité :** Les Vertel'Sularbean sont des créatures violentes et destructrices qui partagent une sorte de conscience collective. Leurs bestialités leur empêchent toute organisation autre que martiale et toute évolution.

**Description :** Les Vertel'Sularbean possèdent une carapace lourde suite aux différentes greffes électroniques et métalliques. Ces greffes peuvent être des armes blanches, des canons lasers, des nouveaux membres. Selon la région dans laquelle ils se trouvent, ils adaptent leurs greffes.

### Traits Raciaux Vertel'Sularbean

- Modificateurs de caractéristiques : +2 Force, +2 Constitution, -4 Intelligence, +2 Sagesse, -2 Charisme
- Taille moyenne, comme les créatures de taille moyenne, les Vertel'Sularbean n'ont pas de bonus ou de malus spécifique du à leur taille.
- La vitesse de base des Vertel'Sularbean est de 10 mètres.
- Armure Naturelle : L'épaisse peau métallique des Vertel'Sularbean leur accorde un bonus de +1 sur leur Défense.
- Réduction des dommages : L'insensibilité tactile des Vertel'Sularbean leur accorde une réduction des dommages de 1.
- Dons bonus : Les Vertel'Sularbean acquièrent le don bonus Force-Sensitive. Un Sith qui prend son premier niveau dans une classe d'utilisateurs de la Force (Force adept, Jedi consular ou Jedi guardian) gagne aussi le don bonus Alter.
- Langages gratuits : Parler Sularbean



# MEMOIRE VIVE

## SCENARIO POUR STAR WARS D20

végétation. Ciwane est devenu une sorte de conscience planétaire qui a réussi à rendre vivable en quelque cinquante et un cette planète en décrépitude De retour de cette exploration qui pourra pousser à considérer ces monstres cybernétiques comme des créatures hostiles à la République. Seul finalement « Altis Telnek » reste le seul Sith connu à ce jour. Il est probable que tout le nécessaire sera fait pour qu'il ne représente pas une menace pour la République et l'ordre des Jedi. Le simple fait que les PJ est atteint la planète représente une opportunité pour ces mutants de quitter ce système et tenter d'infecter la galaxie.

### • Faire éclater aux grands jours.

En fournissant lors d'une réunion du Sénat Intergalactique les informations en possession des PJ, les personnages seront très semblablement innocentés mais la découverte que le savoir des Sith est quelque part dans l'esprit d'un innocent âgé d'à peine une poignée de jours. Il est fort probable que cette annonce sonnera le glas du jeune « Sith ». Il sera très certainement enfermé dans une prison, assassiné par quelques fanatiques, manipulé mentalement pour récolter toutes les connaissances sith qu'il possède ou même disséqué pour comprendre les changements survenus dans son organisme et tout cela à chaque fois par des factions différentes.

### • Taire la Vérité.

Prouver à la Fédération du Commerce et aux membres du Sénat qui ont mis leurs têtes qu'ils garderont ces informations secrètes. L'histoire s'arrêtera là. Les PJ ne seront jamais s'ils tiendront leurs paroles mais on peut toujours tenter le coup du chantage où si la mort de l'un des PJ survient de manière étrange, les informations découvertes seront révélés. La Fédération du Commerce et le sénateur Palpatine (car il faut bien le nommer tôt ou tard) verront en ce jeune nouveau-né une possibilité d'explorer le Côté Obscur. Sa vie sera ainsi constamment menacé par ces personnes. Les PJ seront désormais qu'au sein du Sénat des personnes agissent dans l'ombre de la République.

## Les PNJ pour Star Wars d20

### Les droïdes de combat (par groupe de 6) :

Voir p.373 du Revised Core Rulebook

### Ceel Tolber :

Male Gungan Scoundrel 2/Noble 2; Init +1 (Dex); Defense 14 (+3 class, +1 Dex); Spd 10m; VP/WP 12/11; Atk +2 melee (1d4, knife), +3 ranged (3d6 or DC 15 stun, blaster pistol); SQ Breathe underwater, low-light vision, illicit barter, lucky (1/day), favor +1; SV Fort +2, Ref +7, Will +3; SZ M; FP 1; DSP 1; Rep +1; Str 10, Dex 12, Con 11, Int 14, Wis 11, Cha 15.

**Equipment** : Blaster pistol and knife.

**Skills** : Appraise +6, Bluff +6, Computer Use +6, Diplomacy +7, Forgery +6, Gather Information +7, Hide +6, Intimidate +7, Knowledge (streetwise) +7, Listen +8, Move Silently +6, Pilot +5, Search +6, Sense Motive +5, Spot +6, Swim +4.

**Feats** : Alertness, Great Fortitude, Weapon Group Proficiencies (blaster pistols, simple weapons)

### Taroga

Male Hutt Scoundrel 1/Noble 1; Init -2 (-2, Dex); Defense 10 (+2 class, -2 Dex); Spd 2m; VP/WP 6/11; Atk +1 melee, -2 ranged; SQ Force Resistance (Will Save +6), stable, illicit barter, favor +1; SV Fort +0, Ref +1, Will +4; SZ L; FP 0; DSP 0; Rep +4; Str 12, Dex 8, Con 11, Int 16, Wis 15, Cha 17.

**Equipment** : none.

**Skills** : Appraise +8, Bluff +8, Diplomacy +7, Gamble +7, Gather Information +7, Intimidate +8, Knowledge (streetwise) +8, Listen +7, Search +6, Sense Motive +2, Spot +7

**Feats** : Alertness, Great Fortitude, Infamy, Weapon Group Proficiencies (blaster pistols, simple weapons)

### Les gardes de Naboo (par groupe de 4) :

Male Human Thug 1; Init +0; Defense 10; DR 2; Spd 10m; VP/WP -/11; Atk +1 melee (DC 15 stun, stun baton), +1 ranged (3d6 or DC 15 stun, blaster pistol); SV Fort +2, Ref +0, Will -1; SZ M; FP 0; DSP 0; Rep 0; Str 10, Dex 11, Con 11, Int 10, Wis 9, Cha 11.

**Equipment** : Blaster pistol, blast helmet and vest and comlink.

**Skills** : Intimidate +3, Knowledge (Naboo) +2

**Feats** : Armor Feat Proficiency (light), Point Blank Shot, Weapon Group Proficiencies (blaster pistols, simple weapons)

### Les mercenaires de Devidia (nombres de PJ +2) :

Male Human Soldier 1; Init +6 (+2 Dex, +4 Improved Init.); Defense 15 (+3 class, +2 Dex); DR 3; Spd 10m; VP/WP -/14; Atk +2 melee (2d6+1, vibroblade), +3 ranged (3d8 or DC 18 stun, heavy blaster pistol); SV Fort +4, Ref +2, Will +1; SZ M; FP 0; DSP 0; Rep 0; Str 13, Dex 15, Con 15, Int 10, Wis 12, Cha 8.

**Equipment** : Combat jumsuit, comlink, heavy blaster pistol, medpack, vibroblade.

**Skills** : Intimidate +3, Treat Injury +3

**Feats** : Armor Proficiency (light), Improved Initiative, Weapon Group Proficiencies (blaster pistols, blaster rifles, heavy weapons, simple weapons, vibro weapons)

# MÉMOIRE VIVE

## SCENARIO POUR STAR WARS D20

### **Devidia Vennsiol :**

Female Jedi Guardian 3/ Dark Side Marauder 1 Init +0; Defense 16 (+5 class, +1 Dex); DR 5; Spd 10m; VP/WP 34/12; Atk +8 melee (2d6+3+DSP, 18-20, sith sword), +5 ranged; SQ Deflect (defense +1), deflect (attack -4, redirect 2/round); SV Fort +5, Ref +5, Will +2; SZ M; FP 0; DSP 14; Rep +1; Str 16, Dex 13, Con 12, Int 14, Wis 13, Cha 10.

**Equipment :** Dark armor and sith sword.

**Skills :** Intimidate +4, Knowledge (Jedi Lore) +3, Knowledge (Sith Lore) +4

**Force skills :** Afflect Mind +5, Battlemind +5, Drain Energy +4, Heal Self +4

**Feats :** Armor Proficiency (light), Exotic Weapon Proficiencies (lightsaber, sith sword), Force Sensitive, Power attack, Weapon Group Proficiencies (blaster pistols, blaster rifles, primitive weapons, simple weapons, vibro weapons).

**Force Feats :** Alter, Burst of speed, Control, Rage, Sense.

**L'épée de Scrafe Daye :** En plus d'avoir les propriétés des différentes épées sith (il est possible de dépenser autant de Dark Side Point que l'on souhaite pour augmenter les dommages pendant 10 + [niveaux du personnage] rounds), l'épée est très légère et confère un bonus de +1 au jet d'attaque et une augmentation du critique à 18 (une chose impossible avec une arme exotique).

**La sombre arme des Sith :** De nombreuses armures sith possédant des propriétés spéciales existent à travers la galaxie. Celle-ci possède deux propriétés tout d'abord d'interrompre la lame des sabre-lasers lorsque l'on tente de frapper cette armure et ensuite une réduction des autres dommages de 5.

Fin du scenario