

# SOUS L'OEIL DE L'EMPIRE

## Scénario Star Wars

*Ce scénario se déroule entre les épisodes IV et V de la saga. Les éléments techniques fournis sont ceux de la première édition du jeu de rôle Star Wars (celle dotée du système D6). Il est néanmoins facilement adaptable aux autres incarnations de cet univers. Il est prévu pour un groupe de trois à cinq personnages ne faisant pas encore partie de la Rébellion. Des personnages pré-tirés sont disponibles en annexe.*

**Auteur :** Laurent « FaenyX » Lepleux ([laurent.lepleux@gmail.com](mailto:laurent.lepleux@gmail.com))

**Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...**

## **SOUS L'OEIL DE L'EMPIRE**

Le temps du péril a commencé pour l'Alliance Rebelle. Depuis leur victoire à Yavin, les compagnons de Luke Skywalker sont pourchassés partout dans la galaxie. Depuis la destruction de l'Étoile Noire, l'Empire a décidé d'employer tous les moyens pour éradiquer la Rébellion.

Partout dans la galaxie, les bases rebelles sont l'objet d'intenses recherches et, lorsqu'elles sont identifiées, elles sont anéanties sans pitié. Mais nombreuses sont celles qui échappent encore aux yeux des Impériaux, grâce au courage et à la détermination des membres de la Rébellion.

Sur la planète Aleya, un groupe d'aventuriers qui n'a pas encore pris parti pour l'Alliance va être pris dans une machination destinée à localiser l'une de ces bases rebelles. Sans le savoir, ils sont sur le point de devenir des héros.

## Acte I

Les personnages incarnés par les joueurs sont des aventuriers qui franchissent régulièrement les limites de la légalité. En ces temps troublés, ils n'ont pas encore pris fait et cause pour l'un ou l'autre des camps en présence, mais le fait est que les autorités impériales ne les portent pas dans leur cœur. Lorsque l'aventure commence, ils ont posé leur vaisseau sur Aleya, une petite planète éloignée du centre de la Galaxie, pour effectuer une livraison de cellules énergétiques. Les affaires sont les affaires...

## Aleya

Troisième planète du système éponyme, Aleya a accueilli négociants et trafiquants quand on a découvert dans son sous-sol des poches de gaz Tibana. Une fois le filon épuisé et les industries ayant quitté la planète, celle-ci fut laissée à elle-même et devint un lieu de passage pour voyageurs, ruffians et aventuriers. Située hors des routes commerciales traditionnelles, Aleya a également pour elle une législation plutôt souple et une faible présence impériale.

Les natifs d'Aleya (appelés les Aleyi) sont de petits humanoïdes à la peau écailleuse et aux membres courts. Les dialectes aleyi sont maîtrisés par n'importe quel droïde de protocole, et les Aleyi parlent presque tous le basique. En dehors d'une vingtaine de grandes villes, Aleya est restée sauvage et comporte de nombreuses forêts denses et regorgeant d'espèces locales plus ou moins dangereuses. Les indigènes ont, pour la plupart, renoncé à leurs habitats forestiers pour le confort des cités modernes.

L'Empire ne pouvant être partout, il n'y a sur Aleya que quelques garnisons et il est assez simple d'aller et venir sur cette planète sans être inquiété, si on évite les cités. Aolaya, l'une des plus notables agglomérations de la planète, comporte cependant une garnison impériale d'une centaine d'hommes, qui veillent à étouffer toute velléité de rébellion, à défaut de faire régner un ordre martial.

Ayant posé l'*Exploreur* à l'astroport d'Aolaya, et effectué leur livraison, les PJ profitent d'un instant de répit dans un des nombreux hôtels de la ville. Puisqu'ils sont fréquemment de passage sur Aleya, ils peuvent également mettre à profit ces instants pour retrouver quelques-uns de leurs contacts habituels, résoudre une des pannes de l'*Exploreur* ou découvrir un peu les environs.

## Chasse à l'homme sur Aleya

Mais l'événement qui va déterminer le destin des PJ est tout autre. Alors qu'il se trouvent dans une des nombreuses ruelles d'Aolaya, se frayant un chemin entre les nombreux marchands locaux et la faune interlope qui y rôde, les aventuriers assistent à une poursuite en pleine rue. Un homme d'une cinquantaine d'années, visiblement déjà mal en point, est poursuivi par trois soldats impériaux, blaster en main. Ces derniers hésitent d'abord à faire feu, étant donné l'encombrement de la rue, mais finissent par utiliser leurs armes (en mode « paralysant »), voyant que leur proie leur échappe.

Si les soldats impériaux appellent la foule à faire place et à l'assister, on peut espérer que les PJ vont prendre fait et cause pour le fuyard. Gageons qu'au pire, ils favorisent sa fuite (même involontairement) et qu'au mieux, ils le débarrassent de ses poursuivants. A l'issue de cette scène, l'homme se confondra en remerciements et donnera rendez-vous le soir même au *Bantha Poodoo*, une auberge située dans un quartier mal famé d'Aolaya. Il a un travail à proposer aux PJ et, étant donné ce qu'il a pu voir, « *ce serait tout à fait dans leurs cordes* ».

La salle enfumée du *Bantha Poodoo* est propice aux rencontres et discussions de toutes sortes. Des contrats juteux et des arrangements à la limite de la légalité se nouent ici. Il est d'ailleurs facile d'y trouver un emploi, si l'on n'est pas trop pointilleux.

### **Un étrange employeur, une drôle de mission**

L'homme qui rejoint les PJ, après avoir rôdé quelque temps dans la salle, a l'apparence de ceux qui ont beaucoup bourlingué. Ses vêtements, aussi fatigués que lui, et le holster à son ceinturon (même s'il a du déposer son blaster à l'entrée) désignent l'homme d'expérience. Il prétend se nommer Gavin Hobson et s'enquerra de la disponibilité des PJ pour un travail délicat, mais bien payé (5000 crédits). Si les PJ acceptent la mission, il leur en dira plus : il s'agit de l'amener à un certain Dodge Weiss. Si ce nom ne dit rien aux aventuriers, Hobson ajoutera que Weiss fait partie de la Rébellion et que cela rend la mission d'autant plus périlleuse. Enfin, si les PJ se demandent pourquoi Hobson ne se lance pas seul dans ce voyage, ce dernier expliquera qu'il ne dispose pas d'un vaisseau, que les Impériaux sont à sa recherche et qu'il ne sortirait pas vivant du système Aleya. Enfin, si cela peut achever de convaincre les PJ d'accepter son offre, Hobson peut présenter cette mission comme un bon moyen d'entrer dans la Rébellion. Pour conclure l'affaire, il donnera rendez-vous aux PJ le lendemain matin, à l'astroport, avec une partie du paiement et plus de détails sur la destination.

### **Gavin Hobson**

Il est probable que leur employeur éveille les soupçons chez les PJ. S'ils le prennent en filature, ils se rendront compte que l'homme est très prudent et se cache dans une bicoque miteuse en banlieue d'Aolaya, proche de la hutte traditionnelle des indigènes locaux.

Les PJ peuvent aussi chercher à se renseigner sur Hobson, en interrogeant différents contacts, par exemple, ou en consultant les avis de recherche visant les membres avérés de la Rébellion (l'Empire les diffuse largement, en ces temps troublés). Ils auront dans ce cas la surprise de découvrir que Gavin Hobson est recherché par l'Empire.

Il faudrait que les PJ aient le temps de se renseigner plus avant pour découvrir le pot aux roses : Hobson est bien un Rebelle, recherché par les Impériaux depuis la bataille de Yavin. Cependant, le véritable Gavin Hobson a été capturé il y a peu par les Impériaux et c'est un agent du Bureau de Sécurité Impériale qui a pris sa place. Comme tous les moyens sont bons dans la lutte contre la jeune Rébellion, l'Empire a embauché un mercenaire clawdite (les changeurs) nommé Zim Turens, qui prit l'apparence de Gavin Hobson. Dans le plan concocté par les Impériaux, il doit permettre de localiser Dodge Weiss et la base rebelle qu'il dirige. Sans le savoir, les PJ ne sont que des instruments au service de l'Empire.

Malheureusement, ils n'ont pas le temps d'obtenir toutes ces informations.

### **Un individu très recherché**

Pour peu que les PJ aient des doutes quant aux véritables intentions de leur employeur, ceux-ci peuvent être aisément dissipés par une rencontre fortuite. Alors qu'il est suivi par les PJ, ou sur le point de les rejoindre, il sera pris à parti par un chasseur de primes, Mels Threee, qui tentera de s'emparer de lui au moment où il rejoint sa cachette. Il faudra l'aide des PJ pour que Gavin sorte de cette situation délicate. Cette rencontre, si elle joue *a priori* en faveur du plan de Hobson, peut s'avérer néanmoins dangereuse pour lui. En effet, si les PJ préfèrent capturer Mels Threee et tenter de le faire parler, le chasseur de primes commencera par confirmer que Gavin Hobson est recherché par l'Empire, mais s'étonnera de le trouver là : d'après les dernières nouvelles, il a été livré aux

Impériaux il y a plus d'un mois par le célèbre Boba Fett. Le commanditaire des PJ, si la situation risque d'évoluer en sa défaveur, n'hésitera donc pas à liquider le chasseur de primes.

### **En route !**

Au petit matin, Hobson sera au rendez-vous et accompagnera les PJ jusqu'à leur vaisseau.

Visiblement aux abois, l'homme les pressera de quitter l'orbite de la planète. Les agents impériaux en charge du spatioport sont relativement faciles à berner (et le sont d'autant plus dans le cas précis de Hobson) et ne fouilleront pas le vaisseau de fond en comble. Une bonne cachette (et gageons qu'en bons contrebandiers, ils en aient) suffira donc à les duper : voilà l'*Exploreur* dans l'espace.

La partie la plus délicate de la mission va commencer : il faut trouver Weiss. Pour cela, Gavin va demander aux PJ de l'amener jusqu'au repaire d'un certain Hemlisch, un ancien mercenaire de sa connaissance, qui fut compagnon de Dodge Weiss, et sait où se trouve le Rebelle.

Les coordonnées hyperspatiales que fournit Gavin sont stockées dans un bloc mémoriel, lui-même dissimulé dans le curieux pendentif que l'homme porte en permanence et qu'il protège du regard des curieux.

**Quelques explications pour le Maître de Jeu :** si Gavin n'est pas ce qu'il prétend être, le bijou appartenait bien au véritable Gavin Hobson et permet effectivement d'arriver jusqu'à Hemlisch. Malheureusement pour les agents impériaux, ce sont les seules informations qui ont pu être décodées dans le bloc mémoriel. Ayant intégré dans le pendentif une balise prête à être déclenchée à tout moment pour alerter l'Empire, Hobson compte donc sur Hemlisch pour l'étape suivante. Le seul hic qu'il lui reste à résoudre est que Hemlisch connaît le véritable Gavin Hobson : il va devoir être très prudent...

### **Acte II**

Le repaire de Hemlisch est dissimulé dans un champ d'astéroïdes et a lui a permis d'échapper à pas mal de ses poursuivants. Arrimée sur l'un des plus gros rochers du secteur et essentiellement faite de containers aménagés, la retraite de l'ancien mercenaire et de quelques-uns de ses camarades est introuvable, à moins de disposer de coordonnées précises. Et, même en étant précisément guidé, il faut être un pilote de talent pour se poser sans encombre (des jets de Pilotage de vaisseau de difficulté 20 s'imposent) dans le hangar accolé à la « base ». Un transporteur léger et trois vaisseaux de type A-Wing sont déjà stationnés dans ce vaisseau, et ils ont visiblement déjà subi l'épreuve du feu. Ce n'est pas parce qu'il vit loin de tout, volontairement retiré, que Hemlisch a baissé sa garde, au contraire. La dizaine de fidèles dont il dispose, ses vaisseaux prêts au combat et ses droïdes forment une escouade qu'il serait suicidaire d'attaquer de front.

Le comité d'accueil du vaisseau est composé de quatre droïdes de combat, prêts à faire feu sur tout ce qui en sortira. Répétant « *Sortez les mains en l'air et déposez vos armes* » jusqu'à ce que les PJ obtempèrent, les sentinelles métalliques n'hésiteront pas à tirer au premier geste menaçant des aventuriers. Un peu plus loin, bien en évidence, un canon-laser lourd assure la sécurité du repaire et pourrait causer de sérieux dommages à l'*Exploreur*. La prudence commande donc d'obéir.

### **La méfiance de Hemlisch**

Désarmés, les aventuriers et Gavin Hobson vont être l'objet de nombreuses questions, chacun leur tour. Chacun d'entre eux, tandis que ses compagnons restent sous la surveillance de droïdes prêts à

tirer, va être confronté à Hemlisch (entouré de deux de ses hommes). L'ancien mercenaire, très méfiant, mais également intrigué par ces nouveaux arrivants, posera les questions suivantes (entre parenthèses, se trouvent les réponses de Hobson) :

-Comment avez-vous eu connaissance de cet endroit ? (*nous nous connaissons et appartenons tous les deux à la Rébellion*)

-D'où venez-vous ? (*du système Aleya*)

-Qui vous envoie ? (*je viens de ma propre initiative*)

-Que voulez-vous ? (*trouver Dodge Weiss pour lui remettre le bloc mémoriel*)

Si tous répondent de façon cohérente et ne contredisent aucune version (notamment celle de Hobson), Hemlisch autorisera le petit groupe à entrer dans son repaire et à se regrouper autour de lui. S'il reste méfiant (il a un *mauvais pressentiment*, mais ne peut en identifier la cause), il veut avant tout que ces gêneurs quittent son havre et n'entraînent pas de visiteurs inattendus. Si jamais l'interrogatoire a donné des réponses incohérentes, il chassera les visiteurs de son repaire, quitte à utiliser les grands moyens (il en a les moyens).

A la fin de l'entrevue, une seule chose est sûre : Hemlisch doute des véritables intentions du petit groupe. A le croire, les informations d'Hobson peuvent être capitales pour la Rébellion. Dans le cas contraire, c'est un risque insensé qu'il fait courir à l'Alliance. C'est le moment pour les personnages de faire jouer leurs talents de négociateurs.

Si tout ne se passe pas trop mal. Hemlisch finira par céder aux suppliques des PJ et leur confiera les coordonnées hyperspatiales d'un point de rendez-vous. Il ne reste donc plus aux PJ qu'à y emmener leur commanditaire et leur mission sera accomplie. Cependant, ses soupçons n'étant pas totalement levés, Hemlisch va faire déposer un mouchard sur la coque de l'*Exploreur*.

On n'est jamais trop prudent.

### **Acte III**

#### **Rendez-vous en terre inconnue**

Au sortir de l'hyperespace, les PJ se retrouvent en orbite au-dessus d'Ekky, une petite planète rocheuse. Peu après leur arrivée, deux chasseurs Y-Wing viendront à la rencontre de l'*Exploreur*. Ils inviteront le groupe à les suivre et à se poser à la surface d'Ekky, balayée par des vents violents (une mise à l'épreuve des talents de pilotage de celui qui tient les commandes du vaisseau). Après l'atterrissage, les passagers de chacun des Y-wings monteront à bord de l'*Exploreur*. Pour l'étape suivante, l'un d'entre eux (Yleen) va se charger de programmer le saut hyperspatial, tandis que le deuxième (le Wookiee Wassaba) gardera un œil sur les PJ, arbalète en main.

La méfiance est donc de mise. Mais, si les PJ se montrent coopératifs, ils peuvent espérer voir le bout de ces péripéties. Après un court saut hyperspatial, l'*Exploreur* sera autorisé à se poser sur l'une des îles de la planète Meelyan. Essentiellement maritime, cette planète comporte des milliers de petits archipels dont certains ont été colonisés par des humains ou des Mon Calamari. Sur l'une des îles situées à l'équateur, se trouve la base Omega, commandée par Dodge Weiss.

Voici enfin le but du voyage.

## **Omega**

La base Omega est forte d'une centaine d'hommes et femmes prêts à en découdre et très motivés. Certains ne sont que de jeunes recrues en formation mais d'autres ont connu la Guerre des Clones. Cinq X-Wing et autant de Y-Wing forment, pour l'heure, la seule chasse disponible ici. Un cargo corellien assure, quant à lui, l'approvisionnement en arme et la logistique nécessaires au développement de la base. Autant dire que la présence des PJ et de leur vaisseau produit son petit effet. Si leur aide serait ici la bienvenue, c'est une nouvelle fois la méfiance qui est de mise. Surveillés de près, les PJ sont désarmés, tandis que Gavin Hobson attend de rencontrer Dodge Weiss, qui ne saurait tarder à revenir à la base (il est en train d'examiner le lieu où sera installé le canon-laser lourd destiné à protéger la base).

Durant quelques heures, les PJ (et Gavin) sont laissés à eux-mêmes. Les Rebelles, particulièrement occupés à construire ce qui est destiné à devenir une base fortifiée, gardent un œil sur eux (particulièrement sur leur vaisseau) et peuvent éventuellement engager la conversation avec les nouveaux venus. Pendant que les PJ vont et viennent, prennent du repos ou (éventuellement) proposent de participer aux travaux, Hobson va passer à l'action. Utilisant une nouvelle fois ses pouvoirs de changeur d'apparence, il va prendre celle d'un des pilotes de la base et grimper à bord d'un X-Wing, avant de quitter la base. Auparavant, il aura bien entendu déclenché la balise contenue dans son pendentif.

## **Panique !**

Chez les Rebelles, c'est la stupéfaction, puis la panique. Qui pilote le vaisseau qui vient d'être mis en marche et décolle ? Les témoignages sont confus, surtout lorsque le pilote dont Hobson a usurpé l'identité se montre. Les soupçons vont vite se tourner vers le petit groupe formé par les PJ et par celui qui est manquant : Gavin. Gageons que les aventuriers comprendront vite (même partiellement) ce qui s'est passé et qu'il réagiront promptement. Il faudra peu de temps au X-Wing pour franchir la barre de l'hyperespace.

Deux autres X-Wing vont prendre en chasse le fuyard et peuvent être assistés par l'*Exploreur* (si les PJ ont réussi à prouver leur bonne foi et réagissent vite). Le temps est compté et rattraper Hobson n'est pas une mince affaire. De plus, le traître ne compte pas raccompagner docilement ses poursuivants jusqu'à la base : le combat qui aura lieu dans ce cas opposera donc son X-Wing à deux autres vaisseaux du même type (et, peut-être, l'*Exploreur*) et sera fatal à Hobson, qui n'est pas aussi bon pilote que ses adversaires. Néanmoins, le Maître de Jeu peut juger qu'il réussit à entrer en hyperespace et à fuir, ne serait-ce que parce qu'il souhaite réutiliser ce personnage à l'avenir...

## **Le retour de Dodge**

Quand Weiss revient à la base, il la trouve en pleine effervescence. Si les PJ ont pu profiter de la fuite de Gavin Hobson pour prendre fait et cause pour les Rebelles, ceux-ci sont en pleine panique et les supputations vont bon train. Devant la situation, Dodge Weiss va interroger les PJ, quitte à employer la menace : il veut comprendre ce qui se passe dans sa base. Les PJ n'ont guère d'explication claire à lui fournir (à moins d'avoir compris le plan de Hobson) et c'est du ciel que la réponse viendra, hélas.

## **Acte IV**

Quelques heures après la fuite de Gavin, plusieurs impacts seront signalés sur le sol de Meelyan. L'activité météoritique de la planète étant habituellement nul à cette période de l'année, cela ne peut signifier qu'une chose : il s'agit de droïdes-sondes (les sinistrement célèbres Vipères Arrakyd). L'Empire a repéré la base et ne va plus tarder à attaquer. Pour confirmer ce funeste signe, un destroyer Stellaire de Classe Victoire (le *Sévère*), sort de l'hyperespace au-dessus de Meelyan. L'heure n'est plus à l'hésitation : il faut se battre et, si possible, évacuer le maximum de personnes de la base...

### **La bataille de Meelyan**

Une dizaine de chasseurs TIE, ainsi que deux bombardiers TIE sont envoyés en direction de la base Omega, avant que les troupes de choc n'y débarquent. Durant de longues minutes, c'est un assourdissant déluge de feu qui s'abat sur l'île où se situe la base. Des rebelles tombent de tous côtés tandis que s'effondrent les bâtiments. N'écouter que leur courage, quelques pilotes sautent dans leurs vaisseaux et partent à l'attaque, quitte à ne pas revenir. C'est le moment où jamais pour les PJ de montrer qu'ils choisissent leur camp (si ce n'est déjà fait). Un pilote et deux canonnières devraient permettre à l'*Explorateur* de peser lourd dans la bataille spatiale qui s'engage. Avec un peu de talent, la première vague impériale peut être repoussée suffisamment longtemps pour que la base soit évacuée. Au plus fort de la bataille, un allié inattendu surgira des cieux. Les A-Wing de Hemlich et son petit transporteur sortiront de l'hyperespace, modifiant un peu plus le rapport de forces, à la surface comme au ciel.

Au sol, justement, les Rebelles se préparent à l'assaut des troupes qui ne sauraient tarder à débarquer. Ils comptent également repousser la première vague qui débarque non loin (une centaine de stormtroopers). Le temps gagné, au prix de nombreuses vies, permettra d'évacuer des dizaines d'hommes et de femmes et une bonne quantité de matériel avant la destruction de la base. Là aussi, les PJ restés au sol peuvent prêter main-forte aux membres de la base Omega. Il leur faut juste récupérer leurs armes et, pour cela, convaincre les Rebelles de leur sincérité (à défaut, ils peuvent s'emparer des armes de soldats déjà tombés au combat). A ce stade, on devrait enfin leur faire confiance...

L'assaut impérial, au sol et au ciel, est implacable et donne un aperçu de la façon dont l'Empire compte éradiquer la Rébellion. Inspirez-vous de la bataille de Hoth pour la décrire, même si celle de Meelyan est bien plus mineure. Selon l'implication des PJ, son déroulement peut varier du tout au tout. Qu'ils participent avec héroïsme et les forces impériales peuvent essuyer un revers suffisant pour battre en retraite (du moins pour un temps). Qu'ils sautent dans leur vaisseau et choisissent la fuite et ils n'entendront plus parler de la Rébellion. Espérons qu'ils optent pour la première possibilité.

### **Le salut dans la fuite**

C'est l'implication des PJ et leur héroïsme qui peut déterminer la conclusion de ce qu'on appellera plus tard la bataille de Meelyan. Tout est envisageable, d'une écrasante victoire de l'Empire (qui se traduira par de fortes pertes et de nombreux prisonniers) à celle de la petite faction rebelle (la flottille pourrait fort bien attaquer le destroyer). Bien entendu, quelque soit l'issue de la bataille, la base de Meelyan est perdue (puisque l'Empire, en cas de défaite, contre-attaquera plus fort), mais le fait est qu'elle aura de fortes répercussions, ne serait-ce que symboliquement et moralement.

Que les rebelles aient repoussé ou non le premier assaut impérial (d'autres Destroyers arrivent, gorgés d'hommes et de matériel), ils devront fuir Meelyan. Si de nombreux membres de l'Alliance ont laissé la vie dans cette bataille, de nouveaux héros de grande valeur (les PJ) ont fait leur premiers pas dans la Rébellion. Plus rien ne sera désormais comme avant, pour eux...

**FIN**

**Notes :**

Si le MJ se sent d'humeur taquine, il peut décider de confier le rôle de Gavin Hobson à l'un des joueurs. Le statut particulier de ce PNJ (qui devient à l'occasion un PJ) est à manier avec précaution, mais peut donner une atmosphère particulière à la partie (la surveillance que Gavin exerce sur le groupe prend un nouveau sens).

Le scénario peut donner lieu à une (ou plusieurs) suite(s), de par sa fin. Voici quelques pistes :

- Si Hobson a fui, les PJ peuvent chercher à le retrouver avant qu'il ne fasse d'autres dégâts.
- La flotille rebelle peut être dispersée et il peut être nécessaire de la regrouper
- Les membres de la base Omega peuvent tenter de construire une nouvelle base...

## Les héros (PJ)

Laissez les joueurs répartir 7D supplémentaires dans les compétences de leur choix, en tenant compte des attributs définis pour les personnages-joueurs suivants.

### *Yavo Kohl*

Natif de Coruscant, Yavo a exercé nombre de petits métiers, avant de s'essayer à celui de chasseur de primes, puis de devenir négociant. Sous ce terme vague, il cache maints commerces, parfois à la limite de la légalité. Jusqu'à présent, Yavo Kohl n'a jamais eu d'ennuis avec les autorités impériales, mais les temps changent... Le blaster qu'il porte à la ceinture et, surtout, ses associés récents (les autres PJ) sont ses meilleures garanties

**DEX 3D+1 – SAV 2D+1 -MEC 3D+2 – PER 3D – VIG 3D -TEC 2D+2**

**Équipement** : un blaster [4D] – Un casque protecteur [+1]

### *Nium Numnum*

Après avoir été pilote de podracer (sans grand succès) et avoir tenté d'intégrer la marine impériale (sans plus de succès), ce Sullustain a fini aux commandes de l'Exploreur, un YT-1300 qu'il a gagné au jeu contre un trafiquant d'épices notoire (qui compte bien le récupérer). Depuis, il loue ses talents de pilote et son vaisseau au plus offrant. Il a rencontré Yavo Kohl sur Dantooine et s'est associé avec lui et ses amis. Plusieurs blasters valent mieux qu'un seul

**DEX 2D – SAV 1D+1 -MEC 3D – PER 2D – VIG 2D -TEC 1D+2**

**Équipement** : un blaster [4D], un vaisseau YT-1300 (l'*Exploreur*)

**L'Exploreur**, vaisseau de transport léger, est loin de valoir le *Faucon Millenium*, mais fait la fierté de son propriétaire.

Multiplicateur d'hyperpropulsion [x2] Navordinateur [oui] Hyperpropulseur de secours [oui], Vitesse subluminaire [2D] Maniabilité [0] Coque [4D]

Armes : Canon-laser (visée [2D+1] Dommages [4D]) – Lance-missiles à concussion (visée [2D] Dommages [8D] : un seul missile en réserve )

Ecrans [1D]

### *Hugo Hunt*

Lorsque Nium Numnum a quitté Sullust, Hugo était dans le même transporteur spatial. Les deux lascars ont lié amitié et ne se sont plus quittés. Quand le Sullustain a mis la main sur l'*Exploreur*, Hugo est naturellement devenu son copilote. Cet aventurier est avide de nouvelles rencontres et de découvertes. Il aimerait avoir l'occasion de s'engager dans l'Alliance.

**DEX 2D+2 – SAV 4D -MEC 3D – PER 2D – VIG 3D -TEC3D+1**

**Équipement** : un fusil blaster [5D]

### ***Rhumers Piggs***

Natif d'une petite planète forestière, Rhumers a vu son sol natal envahi par les troupes de choc de l'Empire et quantité des siens passés par les armes après qu'ils aient hébergé des Rebelles. Il a passé quelques années en exil, avant de rencontrer Yavo Kohl et de s'associer avec lui. Sa haine de l'Empire est féroce.

**DEX 3D+2 – SAV 2D+2 -MEC 2D+2 – PER 2D+1 – VIG 3D+2 -TEC 3D**

**Équipement** : un blaster [4D] – deux grenades [5D]

### ***Anders Croove***

Sans son fichu caractère, Anders serait déjà mécanicien en chef sur un Destroyer Impérial. Après s'être fait renvoyer de l'Académie de Marine pour insubordination, il a décidé de se servir de ses talents pour survivre. Il écume ainsi les abords des spatioports et propose ses services au plus offrant. C'est ainsi qu'il a rencontré Nium, dont le YT-1300 n'est plus de toute première jeunesse et propose chaque jour un nouveau défi à Anders.

**DEX 2D+1 – SAV 4D -MEC 2D+2 – PER 2D+1 – VIG 2D+2 -TEC 4D**

**Équipement** : un blaster de sport [3D+1] – une unité R2-M1 (au caractère bien trempé)

# Les Personnages-Non-Joueurs

## *Gavin Hobson/Zim Turens*

Ce redoutable Clawdite a longtemps proposé ses services à tous ceux qui avaient les moyens de se les offrir. Quand le Bureau de Sécurité Impériale s'est tourné vers lui, il n'a pas hésité un instant, au vu de la prime promise. Il émane de lui une indéfinissable étrangeté, que les PJ pourraient mettre (à tort) sur le compte de la Force, par exemple. La véritable nature de Gavin Hobs (celle d'un humanoïde reptilien) peut apparaître fugacement s'il se relâche où s'il est surpris : le Clawdite est donc sans arrêt sur la défensive et n'hésitera pas à éliminer tout obstacle devant lui.

**DEX 3D – SAV 2D -MEC 2D+2 – PER 2D+1 – VIG 3D+2 -TEC 3D**

**Compétences :** Blaster 4D – Esquive 4D+1 – Langages 3D – Pilotage 3D+2 – Dissimulation 5D+1 – Escroquerie 4D+2 – Combat à mains nues 4D+2 – Sécurité 4D

**Équipement :** un blaster [4D] – un pendentif (voir le scénario)

## *Mels Threee*

Ce chasseur de primes est loin d'arriver à la cheville des ténors de ce métier, mais reste un adversaire redoutable.

**DEX 4D – SAV 2D+2 -MEC 2D+2 – PER 3D – VIG 3D+2 -TEC 2D**

**Compétences :** Blaster 5D – Esquive 4D+1 – Grenade 4D+2

**Équipement :** un fusil-blaster [5D] – un casque de protection [+1] – un détonateur thermal [10D]

## *Aleyi (standard)*

Petits (maximum 1,20 mètre) et dotés d'une épaisse peau écailleuse verdâtre, les Aleyi sont un peuple doué pour le commerce que d'aucuns qualifient volontiers de filous. Peu enclins au voyage, ils n'ont jamais colonisé d'autres systèmes.

**DEX 3D – SAV 2D+2 -MEC 2D – PER 3D+2 – VIG 3D+1 -TEC 2D+1**

## *Hemlich*

Truand notoire, trafiquant, ancien mercenaire, Hemlich est arrivé à un âge où il aspire au calme. Les événements le forceront à revenir sur scène, quitte à ce que ce soit son dernier baroud d'honneur. Il est entièrement fidèle à la Rébellion, mais est extrêmement méfiant.

**DEX 3D – SAV 3D+2 -MEC 2D – PER 3D+1 – VIG 3D -TEC 2D+1**

**Compétences :** Blaster 4D+1 – Esquive 4D+1 – Grenade 4D+2 – Pilotage 4D - Commandement 5D+1

**Équipement :** Blaster [4D] – Armure [1D] – 3 Vaisseaux A-Wing et transporteur (voir le scénario)

## *Les hommes d'Hemlich*

Après des années au service d'Hemlich, ses hommes (ou plutôt ceux qui ont survécu à tout ce qu'ils ont traversé à ses côtés) lui sont restés fidèles. Ces vieux briscards forment une dizaine avec laquelle il faut compter.

**DEX 3D – SAV 2D+2 -MEC 2D+1 – PER 3D+2 – VIG 3D+2 -TEC 2D+1**

**Compétences :** Blaster 4D+1 – Esquive 4D+1 – Grenade 4D+2 – Pilotage 4D

**Équipement :** Fusil-blaster [5D]-Armure [1D]

**Les droïdes de sécurité d'Hemlich** (modèle Eliminator 433)

**VIG 4D+1 -**

**Compétences :** Blaster 5D – Recherche 4D

**Armes :** Canon-blaster [5D+2]

**Yleen**, pilote rebelle

**DEX 4D – SAV 2D+2 -MEC 4D – PER 3D+2 – VIG 3D+1 -TEC 2D+1**

**Compétences :** Blaster 5D - Esquive 4D+2 - Pilotage 5D

**Équipement :** Blaster [4D] – Veste de protection [+1]

**Wassaba**, Wookiee taciturne

**DEX 2D+2 – SAV 2D -MEC 2D+1 – PER 3D+2 – VIG 4D-TEC 2D+1**

**Compétences :** Arbalète 5D - Esquive 4D – Combat à mains nues 5D

**Équipement :** Arbalète laser [4D]

**Dodge Weiss**

Ancien officier de la Marine Impériale, Weiss a déserté devant les horreurs commises par l'Empire. Il a décidé de se mettre au service de la Rébellion, même si son âge (il approche les 70 ans) ne lui permet guère d'être aussi vigoureux que par le passé.

**DEX 3D – SAV 3D+2 -MEC 2D – PER 3D+1 – VIG 3D -TEC 2D+1**

**Compétences :** Blaster 4D+1 – Esquive 4D+1 – Grenade 4D+2 – Pilotage 4D - Commandement 5D+1

**Équipement :** Blaster [4D] – Armure [1D]

**Troupe rebelle au sol (standard)**

**DEX 3D – SAV 2D+2 -MEC 2D – PER 3D+2 – VIG 3D+1 -TEC 2D+1**

**Compétences :** Blaster 4D+2 - Esquive 4D - Pilotage 5D

**Équipement :** Fusil-blaster [5D] – Veste de protection [+1]-Casque [+1]

**Pilote rebelle (standard)**

**DEX 4D – SAV 2D+2 -MEC 4D – PER 3D+2 – VIG 3D+1 -TEC 2D+1**

**Compétences :** Blaster 5D - Esquive 4D+2

**Équipement :** Blaster [4D] – Veste de protection [+1]