

STAR WARS

Rébellion

Note d'intention

Ce document présente une mini-campagne de jeu de rôle dans l'univers de Star Wars. Les personnages incarnent des membres de l'Alliance Rebelle qui se sont évadés des mines de Kessel et qui sont à la recherche de la base de leurs alliés.

Cette mini-campagne est motorisée par une version très simplifiée de Basic Roleplaying, mais peut évidemment s'adapter à n'importe quel système de jeu.

Quatre personnages pré-tirés (et un cinquième en bonus) sont proposés pour jouer à cette campagne. Ils ont chacun une quête personnelle liée à l'intrigue principale, aussi il est recommandé de jouer avec. Leurs fiches de personnages sont présentes à la fin du document.

La campagne a duré cinq séances d'environ trois heures chacune. Un cinquième joueur s'est ajouté à partir de la deuxième séance (d'où la présence d'un personnage bonus).

Si vous avez des retours, n'hésitez pas à me les faire à l'adresse : casimir.jdr@gmail.com :)

Bon jeu !

Sommaire

Résumé détaillé.....	4
Personnages.....	5
Le traître.....	8
Générique.....	9
Introduction.....	9
Kessel.....	10
La mine d'épice.....	10
S'évader.....	11
La passe de Kessel.....	12
Le Hammerhead.....	13
Secrets.....	14
Carte galactique.....	16
Nar Shaddaa.....	18
Arrivée.....	18
La ville haute.....	18
Les bas-fonds.....	20
La carte stellaire.....	23
Les frères Vexen.....	24
Yan Solo.....	25
Yavin 4.....	27
Voyage hyperspatial.....	28
Arrivée.....	28
Le croiseur impérial.....	28
Le champ de débris.....	29
Descente en orbite.....	29
Le temple Massassi.....	30
Le huitième passager.....	33
Ylésia.....	35
Arrivée en orbite.....	35
L'ascenseur orbital.....	35
Colonie Un.....	35
L'épice raffinée.....	36
Cérémonie de l'Exultation.....	37
Libérer les pèlerins.....	37
La princesse Leia.....	38
La station spatiale.....	39
Arrivée.....	39
Les pirates.....	39
Message crypté.....	39
L'Empire contre attaque I.....	40
Rhen Var.....	41
La flotte rebelle.....	41

Briefing.....	41
Descente en orbite.....	42
Les pirates.....	42
Le temple Jedi.....	44
L'Empire contre-attaque II.....	48
Attaque surprise.....	48
La bataille spatiale.....	48
Le traître se dévoile !.....	49
Elara Renner.....	50
Épilogue.....	51
PNJ.....	54
Bonus : Le droïde amnésique.....	55
Aides de jeu.....	57

Résumé détaillé

Les PJ s'évadent des mines Kessel avec un croiseur Hammerhead, un équipage d'esclaves libérés et une cargaison d'épice.

Sur Nar Shaddaa, ils troquent l'épice contre une carte stellaire menant à Yavin 4, où se trouve la base rebelle. À l'occasion, ils se rendent à la guilde des chasseurs de primes où ils prennent connaissance d'un contrat sur la tête de Yan Solo.

Sur Yavin 4, la base rebelle est déserte. Dans les données de la base, les PJ découvrent un hologramme représentant la princesse Leia décorant Yan Solo et Luke Skywalker. Ils découvrent aussi l'historique du temple, dédié autrefois au Sith Exar Kun. En fouillant les débris de l'Étoile Noire, ils récupèrent un cristal Kyber.

De retour sur Nar Shaddaa, les PJ trouvent Yan Solo. Il ne connaît pas les coordonnées de la flotte rebelle, mais les redirige vers Leia, qui elle les connaît. Cette dernière est partie en mission sur Ylésia mais ne répond plus à ses appels...

Sur Ylésia, les T'landa Tils utilisent leurs phéromones pour faire travailler de force des esclaves dans leurs usines. Leia est sous leur emprise, et les PJ doivent la libérer pour avoir les coordonnées de la flotte rebelle, qui se trouve sur Rhen Var.

Sur Rhen Var, les PJ découvrent enfin la flotte rebelle. Ils sont envoyés en mission sur le sol de la planète pour explorer un ancien temple Jedi avec Luke Skywalker. Ce temple est dédié à Ulic-Qel Droma, maître d'Exar Kun.

Le scénario se termine alors que la flotte impériale découvre la flotte rebelle ! Les PJ doivent neutraliser un croiseur Interdictor pour permettre à la flotte d'évacuer.

Personnages

L'ex-pilote impérial

PV 10

Force 50, Dextérité 80, Endurance 50, Intelligence 50, Charisme 50

Athlétisme 50, Combat 50, Diplomatie 30, Discrétion 50, Érudition 40, Intimidation 40, Magouilles 50, Mécanique 70, Médecine 30, Perception 60, Pilotage 70, Tir 60

Déserteur impérial : Bonus de +20 et marge de réussite critique 15 si justifié par son passé d'Impérial.

Autrefois, tu étais l'une des recrues les plus prometteuses de l'académie impériale Skystrike, où sont formés l'élite des pilotes de l'Empire. Une seule autre pilote était sur un pied d'égalité avec toi : Elara Renner. Au fur et à mesure de votre formation à l'académie, votre rivalité s'est transformée en camaraderie, puis en amitié indéfectible (voire plus si affinités).

Plus tard, dégoûté par les atrocités commises par l'Empire, tu as déserté leurs rangs. Le soir de ta décision, tu es allé voir Elara dans ses quartiers pour la convaincre de te rejoindre. Mais, se sentant trahie, elle a refusé et juré de te traquer dans toute la galaxie.

Aujourd'hui, tu fais partie de l'Alliance Rebelle et tu luttas avec acharnement contre l'Empire. Tu souhaites au fond de toi revoir Elara une dernière fois et tenter le tout pour le tout pour la convaincre de changer de camp...

Quête : retrouver Ellara Renner et la convaincre de rejoindre les rangs de l'Alliance Rebelle.

Le guerrier Wookiee

PV 16

Force 80, Dextérité 50, Endurance 80, Intelligence 50, Charisme 20

Athlétisme 70, Combat 70, Diplomatie 30, Discrétion 50, Érudition 50, Intimidation 70, Magouilles 30, Mécanique 50, Médecine 30, Perception 50, Pilotage 50, Tir 60

Déluge de coups 60

Laisse gagner le Wookiee : Réussit un *test d'Intimidation* si le joueur imite un cri de Wookiee (1/session).

Tu es un Wookiee, originaire de la verdoyante Kashyyyk. Tu as passé le premier siècle de ta vie paisiblement auprès des tiens, à maîtriser l'art guerrier ancestral Wookiee et à faire les quatre-cents coups avec ton frère bien aimé, Larrabacca.

Quand vînt l'avènement de l'Empire, Kashyyyk subit plusieurs invasions et fut mise à feu et à sang. Ses forêts furent détruites par l'Empire, et sa population réduite en esclavage. Toi et Larrabacca furent capturés par l'Empire puis séparés et envoyés dans des camps de travail différents. Tu ne l'as plus jamais revu depuis...

Des années plus tard, tu es parvenu à t'évader en déclenchant une révolte. Tu parcours désormais la galaxie sous l'égide de l'Alliance Rebelle, libérant des esclaves et en espérant retrouver un jour Larrabacca...

Quête : retrouver Larrabacca et le sauver de l'esclavage.

Le Jedi déchu

PV 10

Force 50, Dextérité 60, Endurance 50, Intelligence 60, Charisme 60
Athlétisme 50, Combat 50, Diplomatie 70, Discrétion 50, Érudition 60, Intimidation 30,
Magouilles 40, Mécanique 40, Médecine 50, Perception 70, Pilotage 40, Tir 50
Utiliser la Force 30

Il y a bien longtemps, tu étais chevalier du glorieux ordre Jedi. À l'aide des pouvoirs octroyés par ta maîtrise de la Force, tu rendais la justice à travers toute la galaxie.

Mais, à l'avènement de l'Empire, les Jedi furent traqués et exterminés. Tu as échappé de justesse au massacre. Mais à quel prix ? Tu es tombé dans une profonde dépression, et tu as sombré dans l'alcoolisme pour noyer ton chagrin. Tu as même vendu ton sabre laser pour t'acheter une malheureuse bouteille...

Après avoir passé vingt ans à écumer les comptoirs de bar de la Bordure Extérieure, tu es entré en contact avec l'Alliance Rebelle et tu as décidé de te reprendre en main. Tu as rejoint leurs rangs, dans l'espoir d'apporter un semblant de justice dans cette galaxie opprimée, et peut-être de reformer ton ordre disparu...

Règle spéciale : à chaque fois que tu es confronté à une substance addictive (alcool, épice raffinée, etc), tu dois réussir un *test d'Endurance* pour ne pas en consommer.

Quête : se comporter en Jedi et refonder les bases de l'Ordre.

Le vaurien endetté

PV 8

Force 40, Dextérité 70, Endurance 40, Intelligence 60, Charisme 70
Athlétisme 40, Combat 40, Diplomatie 50, Discrétion 70, Érudition 40, Intimidation 40,
Magouilles 70, Mécanique 50, Médecine 30, Perception 50, Pilotage 50, Tir 70
Baratin 60

Tir le premier : Agit toujours en premier lors d'une fusillade.

Né dans les bas-fonds de la planète Coruscant, capitale de l'Empire, tu as un talent inné pour la débrouille, et tu as toujours su tirer ton épingle du jeu dans les pires milieux criminels.

Durant cette partie de ta vie, tu as développé un profond ressentiment envers l'Empire. À tel point que, grâce à tes contacts dans la pègre, tu as réussi à rejoindre l'Alliance Rebelle, et tu accomplis de temps en temps des petits boulots pour eux.

Mais un jour, un travail pour le compte du Soleil Noir (le plus grand syndicat du crime galactique) a mal tourné, et ton échec leur a fait perdre 50 000 crédits. Poursuivis par les

chasseurs de primes, tu t'es réfugié dans la Bordure Extérieure, espérant que cette région pleine d'opportunités te permettra peut-être de rassembler une telle somme pour te racheter auprès du Soleil Noir...

Quête : rassembler 50 000 crédits pour payer sa dette.

Le traître

Il est possible que l'un des PJ soit un espion au service de l'Empire.

Sa mission : se faire passer pour un membre de l'Alliance Rebelle et localiser leur base/flotte à tout prix.

Son historique lui sert de couverture, et il doit s'intéresser à sa quête personnelle pour ne pas éveiller les soupçons.

En cas de capture par l'Empire, il a un atout dans sa manche : un mot de passe, connu de tous les officiers impériaux. Pour que les autres joueurs aient tout de même l'occasion de deviner son identité, il doit utiliser sa compétence si la situation l'exige.

Chaque joueur tire un papier au hasard :

Tu es un espion au service de l'Empire. En cas de capture de votre groupe par l'Empire, tu disposes d'un mot de passe connu de tous les officiers impériaux. Si tu donnes ce mot de passe à un officier impérial, il t'identifiera comme un espion et fera en sorte que le groupe puisse s'échapper afin que tu accomplisses la mission. Le mot de passe est le suivant : <i>"Les soleils couchants de Tatooine."</i>
Tu n'es pas un espion.
Tu n'es pas un espion.
Tu n'es pas un espion.
Tu n'es pas un espion.

Générique

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

L'Empire règne d'une main de fer sur la galaxie. Des milliers de systèmes stellaires ploient sous son joug destructeur et trop peu d'individus osent s'y opposer.

L'espoir renaît alors que l'arme de destruction massive de l'Empire, l'Étoile Noire, est détruite par l'Alliance Rebelle, un réseau de résistance opérant depuis une base secrète.

Dans les mines d'épices de Kessel, un groupe d'esclaves partisans de l'Alliance Rebelle rêve de s'évader...

Introduction

L'aventure commence sur la planète Kessel, dans une région de la galaxie reculée appelée la Bordure Extérieure.

Kessel est une planète extrêmement riche en ressources naturelles. On y extrait notamment une substance nommée l'épice, ingrédient de base de nombreux médicaments et drogues, la rendant extrêmement précieuse. L'épice provient d'une pierre nommée Kesselstone, qui est minée dans d'immenses complexes souterrains, appartenant le plus souvent à des syndicats du crime galactique ou à l'Empire et où travaillent de nombreux esclaves.

Vous êtes des esclaves travaillant dans une mine d'épice de l'Empire. Vous venez des quatre coins de la galaxie, vous avez été fait prisonnier par l'Empire pour une raison ou une autre et vous avez été envoyé dans les mines de Kessel, une sentence équivalente à la peine de mort. Vous passez vos journées dans de longs couloirs sombres, un laser de minage dans les mains et à travailler jusqu'à l'épuisement. Sur vos heures de repos, vous partagez tous la même cellule, et vous avez appris à vous connaître...

Présentation des personnages.

Vous avez tous un point commun : vous êtes des rebelles, prêts à en découdre avec l'Empire. Après de longues discussions à voix basse dans l'obscurité, vous vous êtes mis d'accord pour vous évader de ce trou à tout prix et rejoindre la base rebelle.

L'un des PJ connaît l'emplacement de la base rebelle : Yavin 4.

Une nouvelle journée de travail commence. Muni d'un laser de minage, vous arpentez ensemble les couloirs souterrains de la mine à la recherche d'un filon de Kesselstone, sous la surveillance de stormtroopers impériaux, dont l'armure intégrale autrefois blanche est désormais incrustée de crasse. Que faites-vous ?

Kessel

La mine d'épice

Le cœur de la mine est un vaste puits creusé dans le sol.

Spatioport / Hammerhead

À l'extérieur se trouve une piste d'atterrissage sur laquelle sont posés six chasseurs stellaires impériaux TIE et une corvette de classe Hammerhead.

L'entrée du spatioport est gardée par une tourelle de défense.

Ascenseur / cellules

Des cellules ont été taillées dans ses murs sur plusieurs niveaux de hauteur et servent à loger les esclaves.

Un unique monte charge permet d'accéder aux cellules et de remonter l'épice à l'astroport.

Tour de surveillance

Une grande tour, bâtie au centre du puits, sert de poste de commandement aux impériaux.

Seuls les stormtrooper sont autorisés à accéder à la tour, les esclaves n'ont pas de droit de s'en approcher.

- Niveau 1 : les baraquements impériaux, où se trouvent constamment une quinzaine de stormtroopers.
- Niveau 2 : une infirmerie et une armurerie qui contient des blasters, des explosifs et un canon anti-infanterie E-Web.
- Niveau 3 : un poste de contrôle qui permet de maîtriser toutes les fonctionnalités de l'usine (monte-charge, haut-parleurs et tourelle), gardé par deux stormtroopers et Aryn Kallor, le commandant impérial ; un terminal impérial.

Le terminal impérial permet de consulter les données relatives aux transferts de prisonniers impériaux.

Si [le guerrier Wookiee] consulte le terminal :

Les rapports impériaux font état d'une révolte d'esclaves Wookiees dans une autre mine d'épice sur Kessel. Ils se seraient évadés et auraient volé un vaisseau. Les impériaux les ont poursuivis, mais le vaisseau des évadés a disparu des radars sur Nar Shaddaa...

Couloirs

Au pied de la tour, il y a des accès menant à de nombreux couloirs, descendant vers les profondeurs de la planète et où sont exploités les filons de Kesselstone.

Chaque couloir est sous la surveillance de deux stormtroopers, armés de blasters et de matraques électriques.

Les esclaves

La nuit, les esclaves dorment dans les cellules. Ils sont quatre par cellule.

Après le réveil, les esclaves sont réunis au pied de la tour impériale, où on leur distribue le premier repas, une bouillie infâme.

Ensuite, on distribue aux esclaves un laser de minage et on les affecte à l'un des couloirs de la mine.

Après une demi rotation de travail, les esclaves sont réunis de nouveau au pied de la tour pour un second repas puis envoyés dans leurs cellules pour dormir.

S'évader

Le seul moyen de s'évader de Kessel est de partir avec le Hammerhead posé à l'astroport, car c'est le seul vaisseau à disposer d'un hyperdrive.

Le Hammerhead est un vaisseau de 100 mètres de long, qui demande un équipage de cinquante personnes. Les PJ ne peuvent pas le faire voler à eux seuls.

Il faut donc déclencher une révolte...

Révolte !

Il y a cent esclaves dans la mine.

Les esclaves sont partisans de la Rébellion. Déclencher une révolte est donc une chose aisée. La gagner, en revanche...

Au déclenchement de la révolte, lancer 1d100 à chaque tour (score de base 30%). Pour gagner la révolte, il faut remplir un compteur de trois réussites :

- Réussite : +1 au compteur de réussites, 1d10 esclaves meurent.
- Échec : 10+1d10 esclaves meurent.

Les actions suivantes donnent un bonus de +10 :

- Désactiver la tourelle de défense.
- Discours motivant dans les hauts-parleurs.
- Prendre le contrôle de l'armurerie et de l'infirmerie.

- Prendre le contrôle du monte-charge.
- Utiliser le canon E-Web de l'armurerie.

Une fois sortis de la mine, les PJ ont dans leur inventaire : un blaster, un comlink et un total de 1000 crédits.

Quitter Kessel

La corvette de classe Sphyrna, plus communément appelée Hammerhead en raison de sa ressemblance avec un marteau, est un vaisseau long de plus de cent mètres. Il possède des moteurs puissants, trois canons lasers et est particulièrement robuste, même si l'exemplaire sous vos yeux est couvert de bosses et d'éraflures.

Les PJ doivent donner un nom au Hammerhead.

C'est le moment de faire un discours pour rallier les derniers hésitants à la cause de la Rébellion (ainsi, les PJ s'assurent de la fidélité absolue de leur équipage).

La passe de Kessel

Le Hammerhead décolle dans un rugissement. Par les hublots, vous voyez s'éloigner le paysage désolé, rougeâtre et saturé de fumée toxique de Kessel. Vous quittez l'atmosphère de la planète et pénétrez dans l'espace... où un spectacle à couper le souffle vous attend. Kessel est entièrement entouré d'une masse nuageuse noire striée d'éclairs. Le seul moyen de le traverser semble être un couloir balisé.

Il s'agit du Maelstrom d'Akkad, un amas de gaz interstellaires, de morceaux de carbone solide et de morceaux de glace au centre duquel se trouve un trou noir. Le couloir se nomme la Passe de Kessel.

Les meilleurs pilotes de la galaxie s'amuse à parcourir la Passe de Kessel le plus vite possible. Un bon temps leur assure une excellente réputation...

Il faut réussir un *test de Pilotage* ou le Hammerhead perd 1 PV.

Si les PJ parviennent à faire un bon temps (malus de -30 au *test de Pilotage*), ils peuvent une fois durant la campagne gagner un bonus de +20 à un test social en se vantant de leurs exploits.

Après avoir navigué plusieurs heures au cœur du maelstrom, vous le quittez enfin et faites face au vide spatial...

Le Hammerhead

Le Hammerhead a 5 PV.

C'est une corvette. Elle est conçue pour esquiver les vaisseaux les plus massifs, mais n'a pas la puissance de feu pour les endommager.

Il a une soute permettant de contenir dix caisses de marchandises. La soute est remplie et contient actuellement dix caisses d'épice.

Un sas d'appointage permet de transporter un petit vaisseau (chasseur ou navette).

Cinquante membres d'équipage sont nécessaires pour le piloter (malus de -10 pour le piloter par tranche de 10 membres d'équipage manquants).

Générateur de membre d'équipage :

1d12	Nom	Carrière
1	Rilka D'Thorne	Pilote de navette de transport
2	Jaxos Marak	Réparateur de droïdes
3	Sariah Vantor	Médecin
4	Gral Rennix	Cultivateur d'algues
5	Liora Kelsan	Ingénieure en propulsion spatiale
6	Torm Krend	Barman dans un cantina
7	Vex Oran	Guide touristique
8	Thalara Yutani	Directrice d'une agence de voyage
9	Garen Thal	Mécanicien de vaisseaux spatiaux
10	Selik Jarr	Chef cuisinier
11	Zara Renstar	Instructrice de tir à l'arc blaster
12	Rennix Torr	Vendeur de pièces détachées

Secrets

Culte de l'Unicité

Les T'landa Tils, dirigés par Teroenza, ont inventé le culte de l'Unicité pour attirer et piéger des pèlerins, les réduisant en esclavage pour travailler dans leurs usines de raffinage d'épice.

Arrivés sur Ylésia, les pèlerins assistent à la cérémonie de l'Exultation, où les T'landa Tils utilisent leurs faculté de contrôle des émotions pour les asservir.

L'Alliance Rebelle a envoyé la Princesse Leia enquêter sur le trafic d'épice dans la Bordure Extérieure. Elle s'est infiltrée dans un groupe de pèlerins mais n'a pas résisté à la première cérémonie de l'Exultation. Lobotomisée, elle est désormais l'esclave volontaire des T'landa Tils.

Traffic d'épice

Lorsqu'il était au service de l'Empire, le Hammerhead avait pour mission d'acheminer l'épice produite sur Kessel sur Ylésia, où elle était raffinée dans les usines de Teroenza, puis sur Nar Shaddaa, où elle était vendue à Grakkus le Hutt.

Cependant, le capitaine du Hammerhead opérait un trafic pour lui apporter du profit : il ne vendait que neuf caisses d'épice raffinée, pour une valeur de 5000 crédits la caisse, à Grakkus et en vendait une à des pirates, pour une valeur de 10 000 crédits.

Il rencontrait les pirates dans une petite station spatiale désaffectée au milieu de nulle part, dont les coordonnées correspondent à l'endroit inconnu enregistré dans l'ordinateur de navigation du Hammerhead.

Lesdits pirates possèdent une base de repli sur Rhen Var. Une fois de retour là-bas, ils se font abattre par la flotte rebelle, qui a peur d'être découverte.

Un peu d'histoire

Quatre mille ans auparavant, les Seigneurs Sith Exar Kun et Ulic Qel-Droma faisaient régner la terreur dans la galaxie.

Kun transmet ses savoirs dans un artefact très puissant : un holocron Sith. En parallèle, il utilisa le Côté Obscur pour créer une race d'esclaves, les Massassis. Ces derniers, établis sur Yavin 4, bâtirent des temples pour le vénérer.

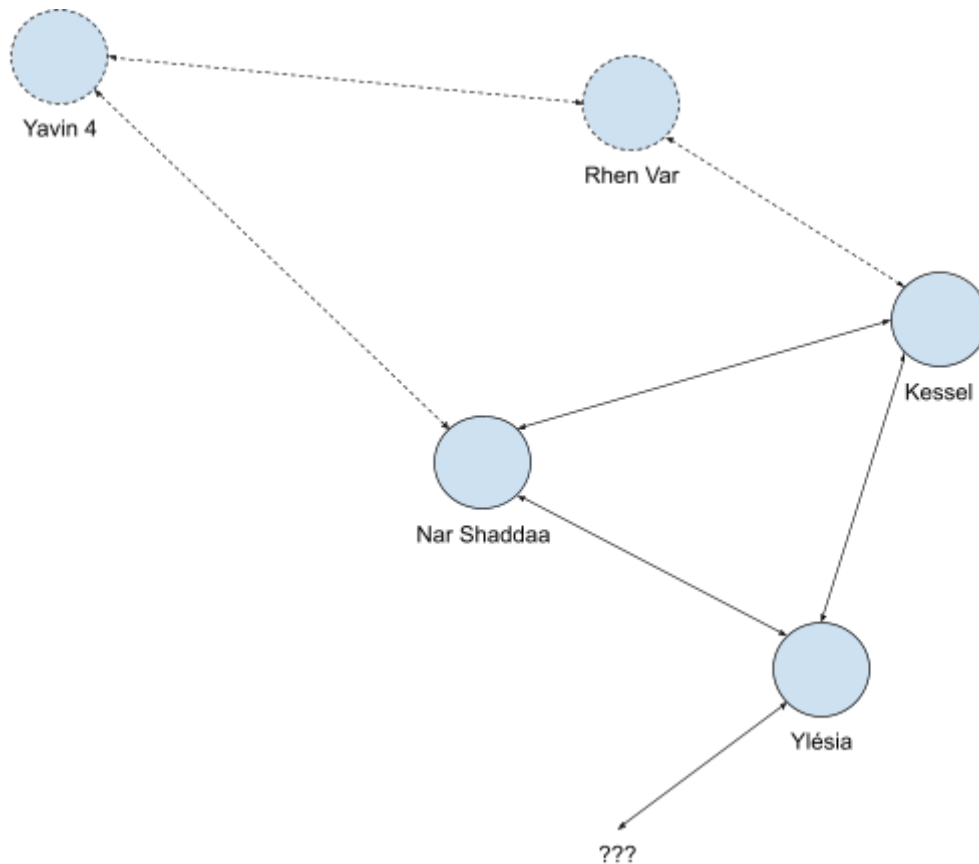
Mais Qel-Droma se repentit, trahit Kun et s'allia avec les Jedi pour attaquer Yavin 4. Les Massassis furent exterminés. Le corps de Kun fût détruit mais son esprit se réfugia dans un sarcophage caché dans les souterrains du temple.

Kalgrath, le dernier Massassi survivant, intégra une chambre d'isolation programmée pour le réveiller lorsque le sarcophage serait ouvert.

Durant la destruction du temple, Qel-Droma récupéra l'holocron de Kun. Il s'exila ensuite sur Rhen Var et y mourût. Lui et l'holocron furent enterrés dans un temple Jedi sur la planète glaciale.

L'esprit de Kun attend depuis quatre mille ans que quelqu'un ouvre le sarcophage pour posséder le corps de quelqu'un. Il est encore faible, mais le pouvoir de l'holocron lui permettrait de retrouver une partie de sa puissance...

Carte galactique



Le Hammerhead a les coordonnées hyperspatiales de quatre planètes enregistrées dans son ordinateur de navigation : Kessel, Nar Shaddaa, Ylésia et un endroit inconnu en plein cœur du vide spatial.

Il ne peut pas atteindre une planète dont il ne connaît pas les coordonnées. Pour avoir les coordonnées d'une planète, il faut intégrer une carte stellaire.

L'objectif premier des PJ est donc d'obtenir une carte stellaire, qui leur permettra d'atteindre Yavin 4 (et plus tard, Rhen Var).

Kessel

Kessel est une planète extrêmement riche en ressources naturelles. On y extrait notamment une substance nommée l'épice, ingrédient de base de nombreux médicaments et drogues, la rendant extrêmement précieuse. L'épice provient d'une pierre nommée Kesselstone, qui est minée dans d'immenses complexes souterrains, appartenant le plus souvent à des syndicats du crime galactique ou à l'Empire et où travaillent de nombreux esclaves. Rien de bon ne vous attend sur cette planète...

Nar Shaddaa

Nar Shaddaa, aussi appelée la Lune des Contrebandiers, est la lune de Nal Hutta, monde natal des Hutts. Elle est sous l'autorité de ces derniers et l'Empire n'y est donc pas présent. Elle est réputée pour être un repère de criminels à toutes les échelles, des petits trafiquants des rues aux méga corporations corrompues. C'est une œcuménopole (c'est-à-dire que la planète entière est recouverte d'une gigantesque cité) proposant de nombreux services, légaux ou non.

Ylésia

Connaître les informations suivantes demande un *test d'Érudition* :

Ylésia est une planète marécageuse inféodée aux Hutts. Elle est le siège de l'Église de l'Unicité, un culte religieux qui se répand comme une traînée de poudre dans cette région de la galaxie. Elle est aussi réputée pour ses usines de raffinement d'épice, transformant cette précieuse substance en drogue très addictive nommée et qui se revend jusqu'à cinq fois plus cher.

Yavin 4

Yavin est une planète gazeuse écarlate autour de laquelle orbite plusieurs lunes. Une seule d'entre elles, la quatrième, est habitable. Elle est recouverte d'une épaisse jungle exotique.

Rhen Var

Connaître les informations suivantes demande un *test d'Érudition* :

Rhen Var est une planète glacée située dans le Bordure Extérieure, dénuée de vie et oubliée de tous. Autrefois, ce fut une magnifique planète fertile abritant une espèce alien éteinte ayant bâti des cités immenses à sa surface. Mais pour une raison inconnue, la planète entra dans une ère glaciaire plusieurs dizaines de millions d'années auparavant.

Nar Shaddaa

Arrivée

Vous pénétrez dans l'atmosphère polluée de Nar Shaddaa. Les brumes grises s'écartent pour vous livrer un spectacle impressionnant. En effet, Nar Shaddaa est une œcuménopole, c'est-à-dire que la planète entière est recouverte d'une gigantesque cité.

Vous survolez un secteur occupé par des grattes-ciels allant jusqu'à dépasser le kilomètre, appartenant à des méga corporations. Leurs murs sont recouverts d'immenses panneaux publicitaires holographiques, certains mesurant plusieurs dizaines de mètres de haut.

Après avoir zigzagué entre plusieurs gratte-ciels et même un casino de luxe flottant, vous posez le Hammerhead sur une plateforme suspendue à une centaine de mètres au-dessus du vide. En effet, tout un quartier a été bâti à cette hauteur pour accueillir les habitants les plus privilégiés. En jetant un coup d'œil par-dessus la rambarde, vous parvenez à distinguer les bas-fonds obscurs de la cité...

Poser le Hammerhead / louer un speeder coûte 200 crédits.

La ville haute

La ville haute de Nar Shaddaa est un quartier scintillant et cosmopolite, perché au-dessus des bas-fonds. Éclairé par d'innombrables enseignes lumineuses, elle abrite des tours luxueuses, des résidences opulentes et des établissements haut de gamme. Dans son ciel flotte doucement un massif casino de luxe.

On y trouve entre autres l'astroport, le casino flottant nommé le Palais des Cieux, une clinique médicale, le nightclub du Nexus Cosmique et un quartier résidentiel confortable.

Le Palais des Cieux

Le Palais des Cieux est un luxueux casino flottant dans le ciel de Nar Shaddaa. Un hangar permet d'y accoster avec son vaisseau. L'intérieur est opulent, avec des lustres scintillants, des tapis luxueux et des sculptures d'art extragalactique. Le casino propose des tables de sabacc, des machines à sous holographiques et des paris sur des combats d'arène.

- Combats d'arène

Une grande arène circulaire, où se déroulent des combats opposants des gladiateurs ou des créatures d'origines exotiques. Aujourd'hui, deux chiens Akks (tête triangulaire surmontée de six cornes atrophiées, yeux noirs ovales et dépourvus de paupières, une peau écailleuse) s'affrontent pour le plaisir des spectateurs...

Tableau des paris :

Chien Akk	Chances de gagner	Gain
A	60%	x1,5
B	40%	x2,5

- Machines à sous

Deux mises d'entrée : 100 crédits ou 1000 crédits.

Chaque tour, lancer 1d4+3 ou 1d8. Le but est de se rapprocher le plus possible de 20 sans jamais dépasser.

Score	Gains
≤14	0
15	x0,25
16	x0,5
17	x1
18	x1,25
19	x1,5
20	x2
≥21	0

- Tables de Sabacc

Mise d'entrée : 50 crédits. Gagner une partie permet de remporter le double.

Gagner une partie de sabacc demande un *test d'Intelligence* opposé au meilleur joueur de la table, un Rodien (Intelligence 70).

Le Rodien est un tricheur : un dispositif caché dans sa manche permet d'enlever 20 points au résultat de son *test d'Intelligence*. Si les PJ le signalent, le casino leur offre l'équivalent 1000 crédits en jetons de casino, et le Rodien est jeté en pâture dans l'arène...

La clinique

Une clinique médicale blanche et propre, où des droïdes médicaux FX (ressemblant à des piliers hérissés d'outils chirurgicaux) s'affairent à soigner les patients.

La clinique est gérée par la Dr. Calen Nirareh, une Mon Calamari (*poisson rouge avec une blouse blanche*) spécialiste en addictologie.

La clinique propose les services suivants :

Services	Prix
Premier soins (1d6 PV)	100
Soigner une addiction	1000
Aménager un bloc d'infirmierie (un <i>test de Médecine</i> fait gagner 1d6 PV)	5000

D'ordinaire, le Dr. Nirareh propose aussi des traitements dans une cuve de bacta. Mais celle-ci est actuellement en réparation dans une pièce verrouillée de la clinique...

(C'est en réalité dans cette pièce que Malakai Vexen est soigné dans une cuve de bacta tout à fait fonctionnelle.)

Le Nexus Cosmique

À l'intérieur, une foule boit et danse au rythme d'une musique électronique retentissante. Un DJ anime une piste de danse endiablée. Au bar, une importante variété de cocktails alcoolisés, tous plus colorés les uns que les autres, est proposée. Enfin, si vous cherchez un coin plus tranquille, une salle de jeu isolée du bruit propose des tables de sabacc.

Le bar propose les cocktails suivants (5 crédits) :

- Bepin Fizz (rouge et fumant).
- Fuzzy Tauntaun (jaune et fruité, recouvert d'une couche de lichen).
- Rodian Splice (trois couches successives d'alcool différents, noir, blanc et orange).

Un humain avec un étrange serre-tête s'approche de l'un des PJ : *"Je vends des bâtons de la mort, ça t'intéresse ?"* Un bâton de la mort coûte 5 crédits et fait plâner.

Si l'un des PJ s'est bien débrouillé sur la piste de danse (*test de Charisme x5*), une jolie danseuse Zabrak nommée Zara s'approche de lui et lui propose de passer la nuit ensemble.

Si le PJ accepte, ils passent une délicieuse soirée dans l'appartement de Zara. Cependant, au milieu de la nuit, ils se font réveiller par le bruit de la porte de l'appartement...

Le petit copain de Zara est rentré plus tôt que prévu ! Le petit copain de Zara n'est autre qu'un imposant Wookie, qui n'hésitera pas à arracher les bras du PJ s'il le surprend avec sa petite copine.

Les bas-fonds

Les bas-fonds de Nar Shaddaa forment un labyrinthe sombre et chaotique, grouillant d'activités illégales. Les ruelles étroites sont éclairées par des néons clignotants, cachant

des marchés noirs, des repaires de contrebandiers et des cantinas miteuses. Les odeurs mêlées de pollution, de nourriture épicée et d'égouts imprègnent l'air.

On y trouve en autres toutes sortes de services plus ou moins légaux, la cantina du Raknaar Récifé, une église du culte de l'Unicité, le garage de la Grange Stellaire, le laboratoire des Exo-Modifications et un quartier résidentiel miteux.

Alors que les PJ circulent dans les bas-fonds, ils entendent un appel à l'aide provenant d'une impasse sombre...

Il s'agit d'un piège : quatre hommes encapuchonnés et armés de blaster coincent les PJ en leur réclamant de l'argent.

La cantina du Raknar Récifé

La cantina du Raknar Récifé est un repère sombre et enfumé niché profondément dans les bas-fonds de Nar Shaddaa. L'atmosphère est éclairée par une lueur tamisée provenant de lumières vacillantes et d'enseignes lumineuses. L'air est imprégné d'un mélange d'arômes exotiques et de vapeurs industrielles suffocantes. Des mélodies envoûtantes jouées par un orchestre de Jizz ajoutent une touche d'ambiance à ce repaire miteux.

Un tenancier droïde propose les alcools suivants (1 crédit) :

- Pinte de bière épicée de Ryloth.
- Verre de whisky Corellien.

Le gérant est un Besalisk (*humanoïde massif avec quatre bras et un double menton, plutôt sympathique*) nommé Vesk Kormar.

Vesk propose deux contrats :

<p>GAVRIK et MALAKAI VEXEN. Recherchés, morts ou vifs. Récompense : 5000 crédits chacun.</p> <p><i>*L'illustration représente deux Dévaroniens à tête de diable et l'air féroce.*</i></p>
<p>YAN SOLO et CHEWBACCA. Recherchés, vivants. Récompense : 10 000 crédits chacun.</p> <p><i>*L'illustration représente un homme nonchalant vêtu d'un gilet noir ainsi qu'un imposant Wookiee portant une bandoulière de munitions.*</i></p>

L'Église de l'Unicité

Vous êtes accueillis par une créature comme vous n'en avez jamais vu : un corps massif en forme de tonneau soutenue par quatre courtes et puissantes pattes, de minuscules bras et

mains à l'avant de leurs corps, une épaisse peau grisâtre, deux yeux globuleux surplombant deux petites fentes servant de nez, surmonté d'une grande corne.

La créature se présente comme un T'landa Tils nommé Veratil, sacre-dot de l'Église de l'Unicité. Il propose aux PJ de participer à une cérémonie religieuse.

Si les PJ participent à la cérémonie :

La cérémonie commence par un ennuyeux charabia mystique. Mais, au bout de quelques minutes, vous commencez à ressentir une sensation de plaisir intense... à tel point qu'au moment où le prêtre termine son discours, une heure s'est écoulée alors que pour vous il ne s'est passé qu'un instant !

La cérémonie religieuse se termine sur l'injonction de Veratil envers ses fidèles de se rendre sur la planète Ylésia, afin d'accomplir le pèlerinage sacré et communier avec l'Unique.

Enfin, un panier passe dans les rangs pour demander des dons aux fidèles.

Si [le guerrier Wookiee] enquête sur Larrabacca auprès Veratil, ce dernier affirme qu'il est parti en pèlerinage sur Ylésia accomplir le pèlerinage.

La Grange Stellaire

Vous traversez un panneau holographique haut de plusieurs dizaines de mètres, derrière lequel se cache un tunnel métallique long d'un kilomètre. Après quelques minutes de navigation, vous débouchez dans un hangar d'une taille impressionnante, abritant plusieurs vaisseaux en réparation ou en construction, avec des murs recouverts d'étagères entreposant un nombre incroyable de pièces et matériels en tous genres.

Les PJ sont accueillis par Shug Ninx (*humain métissé, dont la peau est tachetée d'écailles et qui ne possède que trois doigts à chaque main*).

Ses trois règles :

- Aucune drogue ne doit entrer.
- Les paiements doivent être sans délai.
- Les emplacements utilisés doivent être propres au départ des utilisateurs.

Une machine à stim-café se trouve en libre service dans le hangar (se reposer en buvant un stim-café permet de regagner 1 PV).

Shug propose les services suivants :

Service	Prix
Aménager des boucliers améliorés (+1 PV définitif; +5% en combat spatial)	5000

Aménager un hangar (accueillir 5 chasseurs, bonus de +10 en combat spatial si équipé d'un escadron)	5000
Aménager un lance-torpilles (bonus de +10 en combat spatial)	5000
Changer le code de transpondeur	1000
Intégrer d'une carte stellaire	1000
Réparer 1 PV	5000

Si [le guerrier Wookiee] enquête sur Larrabacca auprès de Shug, ce dernier se rappelle qu'un Wookiee est passé lui rendre visite pour vendre son vaisseau. Il s'est ensuite rendu à l'Église de l'Unicité afin de trouver un lieu spirituel.

Le laboratoire des Exo-Modifications

Un panneau publicitaire attire votre attention : "Élevez-vous au-dessus de vos limites, embrassez le futur au laboratoire des Exo-Modifications !"

Le fameux laboratoire des Exo-Modifications est en réalité un petit appartement crasseux, au milieu duquel se trouve une table (tachée de ça et de là par des traces de sang séché) et un bureau sur lequel se trouve plusieurs outils de chirurgie à l'hygiène douteuse.

C3-PZ (droïde de protocole couleur rouille avec des outils chirurgicaux intégré aux bras) accueille les PJ avec enthousiasme.

Il propose une opération qui ne coûte seulement que 500 crédits, au cours de laquelle il retire un bras pour greffer une incroyable prothèse de son invention "qui permet de faire absolument tout ce que vous voulez !".

Si un PJ accepte, il gagne la compétence *Prothèse multifonction 50* (qui lui permet d'ajouter une fonction supplémentaire à sa prothèse en cas de test réussi).

Il perd aussi définitivement 2 PV.

La carte stellaire

Shug Ninx est un mécanicien, tenant le garage de la Grange Stellaire, qui a la réputation de vendre des cartes stellaires sans poser de questions. Cependant, il refuse de laisser une cargaison d'épice franchir les portes de son garage.

Pour vendre de l'épice en grande quantité, il faut s'adresser au baron du crime local : Grakkus le Hutt. Mais, du fait de son importance, ce dernier est difficile à atteindre.

L'un de ses sous-fifres, Vesk Kormar, gère le bureau de la Guilde des Chasseurs de Primes locale.

Rencontre avec Vesk

Vesk Kormar, tenancier du Raknar Récifé, peut faire entrer les PJ en contact avec Grakkus, à condition qu'ils se fassent un nom en tant que chasseurs de primes.

Si les PJ accomplissent un des deux contrats proposés, il leur arrange un rendez-vous avec Grakkus au Palais des Cieux.

Conseils de Vesk pour se mettre Grakkus dans la poche :

- Parler Huttèse (sinon malus de -30).
- Accepter son hospitalité (sinon malus de -30).
- L'appeler "Illustrissime" dans toutes les phrases (bonus de +5).
- Dénigrer sa propre espèce (bonus de +5).
- Le complimenter sur sa beauté (bonus de +5).
- Reformuler cette phrase : "Vous êtes si séduisant que toutes les femelles doivent être à vos pieds" (bonus de +5).

Rencontre avec Grakkus

Une fois au Palais des Cieux :

Vous êtes conduits par deux droïdes Magnagardes menaçant, armés de bâtons électriques, dans un bureau luxueux. Là vous attend Grakkus, un Hutt si massif qu'il se déplace à l'aide de douze jambes cybernétiques.

Grakkus propose de poursuivre les négociations dans un bain de boue (la puanteur des bains de boue fait perdre 1 PV) et leur sert une chope de bière Hutt (bière corrosive qui fait perdre 2 PV si on la boit).

Il propose un prix de base à 1000 crédits la caisse. Les PJ peuvent monter le prix à 1500 crédits en réussissant un *test de Diplomatie* (en prenant en compte les bonus ci-dessus).

Une fois l'épice vendue, les PJ peuvent se rendre à la Grange Stellaire et acheter à Shug Ninx la carte menant à Yavin 4.

Les frères Vexen

Que s'est il passé ?

Durant un affrontement contre un groupe de chasseurs de primes, Malakai a été gravement blessé. Gavrik l'a amené chez le Dr. Nirarash et a pris en otage le mari de ce dernier, Kael Nirarash, pour l'obliger à soigner Malakai et à se taire.

Malakai se trouve actuellement dans une cuve de bacta du cabinet du Dr. Niraresh. Gavrik, lui, se trouve dans l'appartement des Niraresh avec son otage.

Gavrik oblige le docteur à porter en permanence un comlink allumé sur lui pour entendre tout ce qu'il se passe dans le cabinet.

Trouver les Vexen

Le seul indice sur les frères Vexen que Vesk peut donner aux PJ est que Malakai a été gravement blessé lors d'un affrontement contre d'autres chasseurs de primes.

Malakai se trouve inconscient, dans une cuve de bacta située dans une pièce verrouillée du cabinet du Dr. Niraresh. Il est très difficile de s'approcher de la porte sans alerter le docteur.

Le Dr. Niraresh révèle bien vite toute l'histoire aux PJ en écrivant sur son bloc de données pour ne pas faire de bruit. Si les dires des PJ sont trop suspects, Gavrik comprend la manœuvre, assassine Kael et s'enfuit dans les bas-fonds...

Le Dr. Niraresh donne son adresse aux PJ pour qu'ils aillent arrêter Gavrik et (du moins il l'espère) sauver Kael.

Si les PJ sauvent Kael, le Dr. Niraresh leur offre tous les frais médicaux.

Yan Solo

Yan Solo doit beaucoup d'argent au Syndicat des Hutts, c'est Grakkus lui-même qui a posé la prime sur sa tête. Il le veut vivant pour le voir dévoré dans son arène du Palais des Cieux.

C'est un contrat dangereux, qui a déjà coûté la vie à plusieurs chasseurs de primes. Mais c'est une question de temps avant qu'il ne soit retrouvé !

Que s'est il passé ?

Yan Solo et son fidèle Chewbacca se sont réfugiés dans un immeuble désaffecté dans les bas-fonds. Il a repris contact avec Salla et a formé une alliance avec elle.

Ils ont monté un stratagème : Salla donne leurs adresse aux chasseurs de primes qui le traquent, et ils leur tendent une embuscade pour se débarrasser d'eux.

Mais si les PJ tardent trop à accomplir le contrat, les chasseurs de primes s'allient et capturent Yan et Chewbacca. Ces derniers sont livrés en pâture à l'arène du Palais des Cieux...

Repère de Yan Solo

Le repère de Yan Solo se trouve dans les recoins les plus miteux des bas-fonds de Nar Shaddaa. Il s'agit d'un complexe d'appartements désaffecté perché au-dessus du vide. Le

seul moyen d'accéder à la porte d'entrée de l'immeuble est une passerelle donnant sur le vide. Un terminal endommagé se trouve à l'entrée de la passerelle.

Yan Solo et Chewbacca sont postés à une fenêtre, cachés, en position sniper.

Réparer le terminal avec un *test de Mécanique* permet d'accéder au plan de l'immeuble, qui révèle qu'un conduit d'aération caché sous le pont permet de s'infiltrer à l'intérieur de l'immeuble.

Solo et Chewbacca sont au courant de l'existence de ce passage et ont posé une mine (1d20 DG) à la sortie du conduit.

Si la mine explose, Solo et Chewbacca sont prévenus de l'attaque.

Trouver Yan Solo

À chaque nouvelle visite des PJ sur Nar Shaddaa, l'horloge suivante avance :

- Horloge 1/3

Infos de Vesk : Salla Zend, l'ex-compagne de Yan Solo, se trouve sur Nar Shaddaa. On l'aperçoit souvent au nightclub du Nexus Cosmique.

Salla Zend (*femme à la peau noire, coupe afro en forme de V*) peut être trouvée accoudée au bar du Nexus Cosmique. Elle est une excellente pilote et mécanicienne.

Elle accepte de leur donner la localisation de Solo et Chewbacca si les PJ recadrent pour elle un chasseur de primes nommé Dengar (*humain grand, le visage couturé de cicatrice enveloppé dans un voile crasseux, armé d'un blaster lourd*) qui la drague lourdement.

Une fois Dengar recadré, elle accepte de conduire les PJ avec son speeder au pied du complexe d'immeubles où se cacherait Solo et Chewbacca.

C'est une embuscade : une fois à découvert sur le pont du complexe d'immeubles, Solo et Chewbacca leur tireront dessus pendant que Salla s'enfuit en speeder.

- Horloge 2/3

Infos de Vesk : Yan Solo et Chewbacca ont été repérés dans un complexe d'appartements miteux des bas-fonds. Tous les chasseurs de primes se sont alliés pour augmenter leurs chances.

Les chasseurs de primes sont dirigés par Dengar, qui propose 100 crédits aux PJ s'ils se joignent à lui.

Le plan : les chasseurs de primes prévoient de lancer une attaque frontale pour les distraire tandis qu'une équipe les surprend en s'infiltrant par les ventilations de l'immeuble.

- Horloge 3/3

Infos de Vesk : Solo et Chewbacca ont finalement été capturés par les chasseurs de primes et ont été conduits au Palais des Cieux.

Ils sont enchaînés dans l'arène du Palais des Cieux sous le regard amusé de Grakkus, escorté de ses deux Magnagardes.

Des bruits de pas lourds résonnent et font frémir le sable de l'arène. Alors que les spectateurs retiennent leur souffle, la grille s'ouvre doucement... révélant un Roggwartt (trois mètres de haut, pourvu de griffes acérées et d'une longue queue préhensile terminée par trois pointes, plutôt jeune de par sa taille) à l'air affamé, qui pousse un terrible rugissement.

Le Roggwartt est muni d'un collier électrique contrôlé par Grakkus, qui l'assomme s'il est activé.

Poursuite avec Boba Fett

Lorsque les PJ sauvent Yan Solo et Chewbacca dans le but de retrouver la flotte rebelle, ils sont attaqués par Boba Fett à bord du Slave I.

Boba attend le moment propice pour attaquer (lorsque les PJ sont en motojet vers l'astroport, par exemple).

Le Slave I peut tirer des mines soniques, qui font perdre 1 PV au Hammerhead.

Une fois Yan Solo tiré d'affaires...

Montée de niveau : les PJ gagnent 10 points de compétences à répartir comme ils le souhaitent (maximum 80).

Yan ne sait pas où se trouve la flotte rebelle. Cependant, il sait que la Princesse Leia, leader de l'Alliance Rebelle, a quitté la flotte en même temps que lui pour partir en mission sur Ylésia, dans le but d'enquêter sur le trafic d'épice dans cette région de la galaxie.

Il a le contact de Leia, mais cette dernière ne répond plus à ses communications. Il lui est peut-être arrivé quelque chose.

Yan et Chewbacca récupèrent le Faucon Millénium et quittent Nar Shaddaa en même temps que les PJ, soit disant pour régler une affaire sur Tatooine...

Yavin 4

Voyage hyperspatial

Le voyage en hyperspace pour Yavin 4 est long... Lancer 1d3 sur le tableau suivant lors de chaque trajet :

1d3	Péripétie
1	Un passager clandestin mange les réserves de nourriture. Il s'agit en fait d'un lotchat. Mais certains membres d'équipage veulent le manger pour se venger...
2	Le Hammerhead reçoit un signal de détresse de la part d'un cargo de classe Aurore, dont l'un des réacteurs a explosé. Il appartient à des esclavagistes Trandoshans et ses soutes contiennent une vingtaine d'esclaves.
3	Une bagarre éclate entre deux hommes d'équipage. Si les PJ échouent à arranger les choses, l'un d'entre eux est tué malencontreusement. Les PJ doivent monter un tribunal militaire pour le juger.

Arrivée

Yavin est une planète gazeuse écarlate autour de laquelle orbite plusieurs lunes. Une seule d'entre elles, la quatrième, est habitable. Elle est recouverte d'une épaisse jungle exotique.

Dès votre sortie de l'hyperspace, vos senseurs détectent deux choses : un immense champ de débris orbite autour de la lune... et, à votre grand désarroi, un croiseur léger impérial de classe Arqitens. Ce dernier vous a d'ailleurs détecté lui aussi et commence à avancer vers vous...

Le croiseur impérial

Un vaisseau de plus de 300 mètres de long, de forme triangulaire, avec une tour de commandement et trois réacteurs cylindriques à l'arrière. Une voix féminine résonne dans le communicateur du Hammerhead : "Ici Elara Renner, capitaine du croiseur impérial. Identifiez vous immédiatement et préparez vous à être aborder."

[L'ex-pilote impérial] reconnaît la voix du capitaine impérial : il s'agit d'Elara Renner, son ancienne rivale de l'académie et amie !

Si les PJ n'ont pas changé le code de transpondeur du Hammerhead, le croiseur reconnaît le vaisseau impérial qui s'est évadé de Kessel.

Le croiseur fait le blocus de Yavin 4 et empêche quiconque de se poser sur la planète.

Il manœuvre pour aborder le Hammerhead à la recherche de rebelles.

Le Hammerhead a 30% de chances de base (modulo modificateurs liées aux améliorations) de vaincre le croiseur en combat spatial.

Elara Renner

La capitaine Elara Renner (*femme brune à l'air autoritaire, la trentaine*) dirige le croiseur impérial, nommé le Chevalier Radieux.

Elle est originaire d'Aldéeraan. Sa loyauté pour l'Empire a faibli depuis la destruction de sa planète.

Elle et [l'ex-pilote impérial] étaient autrefois rivaux et meilleurs amis (voire même amants). C'est peut-être pour ce dernier la seule occasion de lui reparler qu'il aura de sa vie...

Si [l'ex-pilote impérial] est suffisamment persuasif, elle laisse passer les PJ mais ne les rejoint pas.

Si les PJ la croisent plus tard durant la campagne, [l'ex-pilote impérial] pourra effectuer un *test de Diplomatie* pour la convaincre de rejoindre les rangs des rebelles.

Le champ de débris

Un champ de débris métalliques qui s'étend à perte de vue. L'origine semble provenir d'une gigantesque station spatiale qui a dû être pulvérisée...

Ce champ de débris est celui de l'Étoile Noire, détruite il y a de cela quelque temps par les rebelles.

Les senseurs du Hammerhead détectent une importante source d'énergie au milieu du champ de débris. Il faut un *test de Dextérité* pour s'en rapprocher en combinaison spatiale.

La source d'énergie est en fait un cristal flottant au milieu des débris.

[Le Jedi déchu] reconnaît un cristal kyber, une source d'énergie extrêmement puissante, qui alimentaient notamment les sabres lasers des Jedi.

Descente en orbite

Le Hammerhead pénètre l'atmosphère de Yavin 4 et commence à survoler la jungle luxuriante tandis que le soleil se couche. Le ciel s'assombrit, mais la géante gazeuse rouge qui en occupe une grosse partie donne un éclairage suffisant pour distinguer les contours de la végétation au sol à l'œil nu. Après plusieurs minutes de vol dans l'obscurité, vous découvrez un temple massif en forme de pyramide, qui semble dater de plusieurs milliers d'années.

Un *test d'Érudition* permet d'apprendre que le temple a été bâti par les Massassis, un peuple vivant sur Yavin 4 et qui a disparu il y a environ quatre mille ans.

La porte du temple est blindée et une aire d'atterrissage a été aménagée devant, indiquant une occupation récente. Vous distinguez une navette impériale de classe Lambda ainsi que cinq chasseurs TIE posés devant l'entrée du temple.

La navette impériale est déserte, mais sa soute contient quatre motojets.

Le temple Massassi

L'intérieur du temple est faiblement éclairé par des néons lumineux. Du matériel militaire abandonné et des impacts de tir sur les murs témoignent de l'abandon de la base par les rebelles à la suite d'une attaque impériale...

La base est construite sur trois niveaux : le hangar au niveau 1, les baraquements et le poste de commandement au niveau 2, une chambre d'audience au niveau 3. Un ascenseur mène vers les profondeurs du temple.

[Le Jedi déchu] sent que les profondeurs de ce temple ont un lien puissant avec la Force.

[Le vaurien endetté] se dit qu'il y a peut-être des trésors valant chers cachés dans les profondeurs.

Niveau 1 : Hangar

Un droïde astromech R2-D2 endommagé a été abandonné dans le hangar. Un *test de Mécanique* permet de le retaper.

S'il est réparé, il peut inverser le résultat de tout *test de Mécanique*. Il est de plus très discret et peut se faufiler n'importe où (personne ne remarque les droïdes...).

Niveau 2 : Poste de commandement

Pour y accéder, il faut passer devant une ruche d'insectes dangereux avec trois paires de mandibules, capables de dévorer un individu en quelques minutes...

Un *test d'Érudition* permet de savoir qu'il s'agit de scarabée-piranhas et qu'ils craignent l'eau.

Le poste de commandement contient le terminal central de la base. Malheureusement, celui-ci a été vidé de ses données, à l'exception d'un hologramme de sécurité...

L'hologramme montre quatre individus : trois humains, deux hommes et une femme, et un Wookie. La femme remet une médaille aux deux hommes, sous les acclamations d'une foule hors champ et les retentissements d'une musique cérémonielle.

Les PJ reconnaissent l'un des hommes et le Wookie, car ils les ont déjà vu sur un avis de recherche sur Nar Shaddaa : Yan Solo et Chewbacca !

Un *test d'Érudition* permet de reconnaître la princesse Leia Organa d'Alderaan.

Montée de niveau : les PJ gagnent 10 points de compétences à répartir comme ils le souhaitent (maximum 80).

Niveau 3 : Chambre d'audience

La chambre d'audience est située au sommet de la pyramide. Il s'agit d'une pièce haute de vingt mètres, dont les murs en pierre sont recouverts de lierre exotique. Au fond de la salle, une lueur bleue perçant l'obscurité attire votre attention...

La lueur bleue tire son origine d'une vingtaine d'hologrammes représentant des pilotes rebelles. Une stèle commémorative indique :

"En la mémoire des héros de la bataille de Yavin, qui ont vaillamment combattu pour détruire l'Étoile Noire. Que leur sacrifice ne soit pas oublié."

Un PJ qui recueille devant la stèle peut, une unique fois dans la campagne, transformer un échec en réussite ou une réussite en réussite critique.

Niveau -1 : Profondeurs du temple

L'ascenseur bringuebalant débouche sur une galerie souterraine taillée dans la roche, éclairée de çà et de là par des bâtons lumineux accrochés aux murs. Les rebelles semblent l'avoir aménagée comme un bunker en cas de bombardement.

Plus loin, les couloirs se ramifient, formant un réseau complexe de galeries souterraines. En progressant, vous vous rendez vite compte que les rebelles n'ont pas poussé l'exploration des souterrains très loin. Vous êtes rapidement obligés de sortir vos lampes torches pour progresser dans ces galeries anciennes...

Pour explorer les galeries, lancer 1d4.

1. La statuette

Vous arrivez dans une pièce au centre de laquelle trône une statuette primitive dorée sur un piédestal. La statuette représente un humain avec une cicatrice en forme d'araignée sur le front.

Retirer la statuette de son piédestal déclenche un piège : une trappe s'ouvre au plafond, faisant tomber une énorme boule de pierre qui roule jusqu'à l'entrée de la pièce, écrasant tout sur son passage.

Un *test de Dextérité* est nécessaire pour esquiver la boule, qui fait 1d20 DG.

La statuette a une valeur de 10 000 crédits.

2. La xéno-archéologue

En tendant l'oreille, vous entendez une voix féminine appeler à l'aide depuis l'un des couloirs...

Au détour d'un couloir, les PJ découvrent une scientifique et deux stormtroopers pris au piège dans un bouclier à rayon. Il suffit de détruire la source pour les libérer.

Aayla Vantor (*grosses lunettes, tenue de scientifique*) est une xéno-archéologue, qui prétend avoir été missionnée par l'Empire pour étudier le temple Massassi. C'est à elle qu'appartient la navette impériale à l'entrée de la base.

(Aayla cherche en réalité un artefact Sith pour Dark Vador : l'holocron d'Exar Kun.)

Elle essaie de gagner la confiance des PJ mais, une fois les galeries explorées, elle tente de s'enfuir dès qu'ils ont le dos tourné.

3. La chambre d'isolation

Vous arrivez dans une pièce dans laquelle se trouve une haute cuve cylindrique, contrôlée par un panneau de commande antique.

- Si les PJ ont ouvert le sarcophage :

La cuve est vide et sa porte est ouverte.

Kalgarth s'est extirpé de sa cuve. Il commence à tuer des membres d'équipage isolés, puis s'infiltrer discrètement dans le Hammerhead.

Les PJ commencent à recevoir des rapports de disparitions de membres d'équipage...

- Si les PJ n'ont pas ouvert le sarcophage :

La cuve est remplie d'un liquide transparent. À l'intérieur flotte une créature haute d'environ trois mètres, à la peau rouge et avec des excroissances poussant à l'arrière et en dessous de son crâne.

Si les PJ ouvrent le sarcophage (*test de Mécanique*), Kalgarth se réveille, attaque l'un d'entre eux aléatoirement (1d8 DG) et s'enfuit dans les couloirs.

Une fois que les PJ auront ouvert le sarcophage, il se glissera discrètement dans le Hammerhead.

4. Le sarcophage

Vous pénétrez dans une vaste pièce soutenue par des colonnes. Un escalier taillé dans la pierre monte jusqu'à un imposant sarcophage en granite. Une immense fresque est gravée sur le mur derrière.

La fresque représente une armée d'imposantes créatures avec des excroissances poussant de leur crânes, agenouillés devant deux hommes. L'un d'entre eux a les cheveux longs rassemblés en un chignon et l'autre porte une cicatrice en forme d'araignée sur le front.

[Le Jedi déchu] ressent brutalement le profond attachement de ce lieu avec le Côté Obscur de la Force et perd 1 PV.

Ouvrir le sarcophage provoque une onde de choc qui se répercute dans toute la pièce (Aayla ouvre le sarcophage si les PJ ne le font pas).

À l'intérieur se trouve une momie humaine desséchée tenant un sabre-laser.

Le sabre-laser, à la lame violette, inflige 1d12 DG et [le Jedi déchu] choisi une compétence spéciale parmi ces trois :

- *Soresu* (voie de la Protection) : permet de parer automatiquement tout tir de blaster.
- *Ataru* (voie de la Vitesse) : le sabre-laser tue n'importe quel adversaire en un coup.
- *Djem So* (voie de la Persévérance) : +10 dans la compétence *Combat*.
- *Niman* (voie de la Diplomatie) : +10 dans les compétences *Diplomatie* et *Perception*, mais [le Jedi exilé] n'a pas le droit de sortir son sabre laser en combat.

L'esprit d'Exar Kun rentre dans l'esprit de l'un des PJ tiré aléatoirement, qui devient [l'hôte d'Exar Kun].

Tu es saisi immédiatement saisi de vertiges. Une voix lointaine chuchote dans ton crâne : *"Trouve le tombeau du traître. Récupère l'holocron. Et je te récompenserai..."* Puis, tu reprends tes esprits.

Toute action motivée par de la haine ou de la cruauté gagne désormais un bonus de +20.

En l'état, il n'y a pas moyen de savoir qui est le traître ou bien où se trouve son tombeau, et même [le Jedi déchu] a oublié ce pan de l'histoire des Jedi.

Le huitième passager

Kalgarth se faufile à bord du Hammerhead quand celui-ci quitte Yavin 4. Toutes les 5 minutes de jeu, il tue 1d6 membres d'équipage.

Son objectif : prendre le contrôle du vaisseau. Sa stratégie : tuer l'équipage petit à petit en opérant discrètement depuis les conduits de ventilation.

Ylésia

Arrivée en orbite

Le Hammerhead quitte l'hyperespace en orbite de la verdoyante Ylésia. Vos senseurs détectent des vents extrêmement violents dans l'atmosphère de la planète. Vous remarquez une station spatiale, reliée à la surface de la planète par un immense ascenseur orbital.

Les PJ ont le choix : piloter le Hammerhead dans l'atmosphère et atterrir sur la planète ou bien poser le Hammerhead dans la station spatiale et emprunter l'ascenseur orbital.

Traverser l'atmosphère d'Ylésia demande un *test de Pilotage -20* réussi, le Hammerhead perd 1 PV dans le cas contraire.

L'ascenseur orbital

À votre approche, la porte du hangar de la station s'ouvre. Cinq chasseurs Z-95 sont stationnés à l'intérieur. Vous posez le Hammerhead et ouvrez la rampe d'accès. À son pied vous attendent quatre gardes Gamorréens (sorte de sanglier bipède à la peau verte et armé de haches) et un T'landa Tils, se présentant comme Teroenza, haut-prêtre de la religion de l'Unicité.

Teroenza est surpris de rencontrer les PJ, car il s'attendait à voir les officiers impériaux avec lesquels ils traitent habituellement.

- Si les PJ viennent directement depuis Kessel : Teroenza n'est pas au courant de leur évasion. Ils peuvent alors marchander (raffiner une caisse d'épice coûte 1000 crédits, le troc est possible avec un *test de Diplomatie*).
- Sinon : Teroenza comprend que les PJ sont les évadés de Kessel. Il compte les amadouer pour les faire participer à la cérémonie de l'Exultation pour les asservir, puis les dénoncer à l'Empire, qui n'aura qu'à les cueillir.

L'ascenseur ne peut transporter que vingt personnes.

Ylésia n'est qu'un immense terrain marécageux. Son seul relief est une chaîne de montagnes, derrière laquelle se trouve un vaste océan. Un chemin, traversant un marais boueux et bordé par une épaisse forêt, relie la chaîne de montagne à une petite ville dans laquelle est installée une usine fumante. Malgré l'air filtré de l'ascenseur, la puanteur du lieu saisit immédiatement vos narines.

Colonie Un

Colonie Un est un vaste complexe constitué de nombreux bâtiments. En son cœur se trouve une imposante usine de raffinage et un gros manoir. Le reste des bâtiments semblent être des dortoirs pour les ouvriers.

Manoir de Teroenza

Deuxième plus gros bâtiment de Colonie Un derrière l'usine de raffinage, le manoir de Teroenza est une grosse bâtisse luxueuse décorée avec très mauvais goût.

Le manoir est protégé par dix gardes Gamorréens.

À l'intérieur, il y a une porte verrouillée, qui s'ouvre avec un cylindre que Teroenza possède sur lui (ou un *test de Magouilles*, alarme en cas d'échec).

Derrière cette porte se trouve la collection d'art privée de Teroenza. Il y a :

- Des œuvres d'arts exotiques, pour un total de 30 000 crédits.
- Un poignard Ryyk, une arme traditionnelle Wookiee. [Le guerrier Wookiee] peut désormais porter un coup de plus avec sa compétence *Déluge de coups* (chaque coup inflige 1d12 DG).

Usine de raffinage

Une imposante usine crachant de la fumée blanche. Une centaine de pèlerins s'acharnent au travail dans des conditions effroyables, surveillés par des gardes Gamorréens.

[Le guerrier Wookiee] remarque Larrabacca parmi la foule de pèlerins. Malheureusement, il est complètement lobotomisé par les T'landa Tils.

Dans l'usine, une porte verrouillée (s'ouvre avec le cylindre de Teroenza ou un *test de Magouilles*, alarme en cas d'échec) et surveillée par deux gardes Gamorréens donne sur une zone interdite de l'usine.

Zone interdite :

- Un petit hangar dans lequel sont stockés trois containers d'épice raffinée, ainsi qu'un chariot à répulseur et deux esquifs Ubrikkians munis de canons laser.
- Un escalier conduit à un poste de contrôle permettant d'accéder aux commandes de l'usine : haut-parleurs, machines, etc.

L'usine est gardée par vingt gardes Gamorréens (douze dans l'usine, quatre dans le poste de contrôle et quatre dans le hangar).

L'épice raffinée

Une fois raffinée, l'épice devient une drogue très prisée.

Consommer de l'épice raffinée fait perdre 1 PV mais permet de gagner temporairement la compétence *Lire dans les pensées 50*.

Raffiner une caisse d'épice coûte 1000 crédits. Une caisse d'épice raffinée se vend 5000 crédits (cinq fois plus cher que non raffinée).

Cérémonie de l'Exultation

Alors que le soleil se couche, les pèlerins arrêtent le travail et empruntent le chemin partant de Colonie Un et menant jusqu'au pied de la montagne. Au bout du chemin, ils arrivent devant une vaste zone pavée formant un amphithéâtre faisant face à un autel composé d'une pierre blanche et translucide, abritée par un toit maintenu par 3 piliers. Une foule de pèlerins s'amassent dans l'amphithéâtre alors que le Haut-Prêtre Teroenza, suivis par d'autres T'landa Tils, s'avance sur l'autel.

Teroenza et les autres T'landa Tils commencent à psalmodier... Soudainement, vous sentez votre tête dodeliner. Vous êtes pris d'une irrésistible envie d'écouter Teroenza et de travailler gratuitement dans son usine d'épice...

Il faut réussir un *test d'Intelligence* pour résister à la cérémonie de l'Exultation.

Si les PJ ont tous été lobotomisés, les joueurs prennent le contrôle d'autres membres d'équipage du Hammerhead.

Libérer les pèlerins

Il y a cinquante pèlerins qui travaillent dans l'usine.

Ils semblent très heureux de travailler ici. Ils ne sont pas payés en crédits mais en spiritualité, apportée par la religion de l'Unicité et notamment la cérémonie de l'Exultation.

Les pèlerins sont complètement dépendants de la cérémonie de l'Exultation. Même s'ils sont libérés, ils refusent de partir et continueront de travailler dans l'usine de raffinage.

Deux étapes sont nécessaires pour les libérer de l'emprise des T'landa Tils :

1. Prendre le contrôle d'Ylésia.

Si les PJ prennent le contrôle du manoir de Teroenza et de l'usine, les T'landa Tils et les gardes Gammorréens se rendent.

D'autres plans sont possibles, évidemment à la discrétion des PJ.

2. Prodiguer des soins pour lutter contre l'addiction aux phéromones.

Un *test de Médecine* réussi permet de prodiguer suffisamment de soins à un pèlerin, de sorte à ce qu'il ne souffre pas du manque et reprenne conscience.

Pour soigner la totalité des pèlerins, il faut les conduire voir le Dr. Nirraesh de la clinique médicale sur Nar Shaddaa :

- Si son mari a été sauvé : elle accepte de faire une ristourne sur les soins (200 crédits par pèlerin).
- Sinon : elle fait payer les soins plein tarif (1000 crédits par pèlerin).

Après quelque temps, les soins commencent à faire effet et les pèlerins reprennent doucement leurs esprits...

Ce sont les retrouvailles émouvantes entre [le guerrier Wookiee] et Larrabacca.

Si les pèlerins sont soignés, ils acceptent de rejoindre la Rébellion. Le Hammerhead gagne cent membres d'équipage !

La princesse Leia

Parmi les pèlerins se trouve la princesse Leia (*test de Perception* pour la remarquer dans la foule, *test d'Érudition* pour l'identifier et connaître sa connexion avec l'Alliance Rebelle). Cependant, elle a complètement été lobotomisée par les T'landa Tils.

Une fois soignée, la princesse Leia confie aux PJ la localisation de la flotte rebelle : Rhen Var.

Montée de niveau : les PJ gagnent 10 points de compétences à répartir comme ils le souhaitent (maximum 80).

Elle donne une mission aux PJ : s'ils ne l'ont pas déjà fait, tirer Yan Solo des griffes des chasseurs de primes sur Nar Shaddaa.

Avant de quitter Ylésia, elle soulève un dilemme : l'usine de raffinage doit-elle être détruite ou gardée pour que l'Alliance Rebelle en génère des profits ?

Si les PJ se rendent sur Rhen Var, elle embarque avec eux. Sinon, elle prend l'un des chasseurs Z-95 et part rejoindre la flotte rebelle.

La station spatiale

Arrivée

Le Hammerhead émerge de l'hyperespace au milieu du vide spatial. Le vide, mais pas tout à fait... Vos senseurs détectent une petite station spatiale cylindrique, à laquelle est amarrée un vaisseau de classe YT-2000. Il y a un second sas d'amarrage, si vous souhaitez poser le pied dans la station.

La station ne répond à aucune communication.

Les pirates

Vous traversez le couloir d'amarrage grinçant. La station semble avoir été abandonnée depuis longtemps. Ses couloirs sont faiblement éclairés et les murs sont noircis par des traces de carbone. Au détour d'un couloir... vous faites subitement face à quatre individus armés jusqu'au dents. Leur chef est une femme qui porte un casque qui lui recouvre la totalité du visage.

Il s'agit de la capitaine Zarah Bliss, capitaine du gang de pirate nommé les Coureurs d'Épice.

Quatre autres pirates surgissent de derrière les PJ, qui se retrouvent encerclés.

Zarah s'attendait à voir l'ancien l'officier impérial dirigeant le Hammerhead. Elle se montre sur la défensive, car ce point de rendez-vous était censé rester secret.

Elle est prête à acheter une caisse d'épice raffinée pour une valeur de base de 7500 crédits (et peut monter à 10 000 si les PJ négocient bien).

Elle a installé une bombe à retardement dans le réacteur de la station spatiale et n'hésitera pas à la faire sauter si la négociation tourne mal.

Quoiqu'il arrive, les pirates retournent ensuite sur leur base sur Rhen Var.

Message crypté

Le Hammerhead reçoit le message crypté suivant (ATTENDONS AU POINT DE RENDEZ-VOUS):

DWWH QGRQ VDXS RLQW GHUH QGHC YRXV

Son signal peut être tracé jusqu'à la station grâce à un *test de Mécanique*.

L'Empire contre attaque I

Les PJ attirent trop l'attention (en se faisant dénoncer par l'un de leurs ennemis, par exemple), l'Empire retrouve leur traces et les attaque...

En pleine mission, les PJ reçoivent une communication d'un membre d'équipage : *"On se fait attaquer par L'Empire ! Quels sont vos ordres ?"*

Quand les PJ retournent au Hammerhead, 3d10 membres d'équipage ont déjà péri.

Le Hammerhead est encerclé par un bataillon de stormtroopers impériaux. Les membres d'équipage survivants ont été rassemblés et attendent à genoux, les mains sur la tête. Vous remarquez que deux bipodes TR-TT impériaux patrouillent les alentours. Dans le ciel plane l'ombre menaçante d'un Star Destroyer stellaire, long de plus d'un kilomètre.

Le bataillon de stormtroopers est commandé par le capitaine Kallor. Il a été récupéré et soigné par l'Empire, et il est déterminé à se venger.

Prendre le contrôle d'un TR-TT (et détruire le second) permet de mettre en déroute les stormtroopers.

Une fois le Hammerhead décollé, semer le Destroyer Stellaire demande un *test de Pilotage* (perte de 1d4 PV en cas d'échec à cause des turbolasers de l'ISD).

Rhen Var

La flotte rebelle

Votre vaisseau sort de l'hyperespace à proximité d'une petite planète glaciale. Vos senseurs détectent une importante flotte stationnée en orbite. Vous reconnaissez la flotte rebelle ! Un rassemblement hétéroclite de vaisseaux cabossés mais armés et pleinement opérationnels. Le vaisseau amiral est un croiseur MC80A, ressemblant à un cigare long de plus d'un kilomètre.

Ce dernier ouvre d'ailleurs un canal de communication avec votre vaisseau... "Ici l'amiral Ackbar, depuis le croiseur Home One. Identifiez vous immédiatement ou nous ouvrons le feu."

Les PJ se présentent et racontent leur périple. S'ils sont convaincants, ils sont accueillis en héros par la flotte rebelle.

Les PJ regagnent tous leurs PV et gagnent **1 PV définitif**.

Le Hammerhead reçoit une amélioration gratuite (à choisir parmi boucliers améliorés, infirmerie, lance torpille et hangar), est réparé de 1 PV et est équipé de chasseurs X-Wings (bonus de +15 en combat spatial si équipé d'un hangar).

Pendant ce temps...

Sur le pont d'un Star Destroyer impérial, l'amiral Ozzel, un petit homme bedonnant et moustachu, s'approche avec une nervosité apparente d'une silhouette imposante, à la respiration saccadée et portant une armure noire terrifiante. L'amiral Ozzel dit : "Seigneur Vador, l'un de nos agents dormant vient de nous envoyer une transmission cryptée de la plus haute importance... Je suis venu vous voir dès que j'ai su."

Il fait apparaître un hologramme représentant un individu encapuchonné dont il est impossible de deviner les contours du visage. D'une voix parasitée et inidentifiable, l'hologramme dit : "Mon Seigneur... j'ai suivi un groupe de traîtres à l'Empire, qui m'ont mené à la flotte de l'Alliance Rebelle. Elle se trouve en orbite de Rhen Var. Je reste sous couverture en attendant votre attaque."

Le Seigneur Vador ne dit mot. D'un simple geste de la main, il ordonne aux officiers de s'activer sur le pont de son Destroyer. Quelques secondes à peine plus tard, les étoiles s'étirent et la flotte impériale entre en hyperespace.

Briefing

Un moment plus tard, une navette s'amarre au Hammerhead pour vous conduire sur le Home One. Vous vous posez dans un hangar animé, où s'affairent techniciens, droïdes de maintenance et pilotes en combinaison orange autour de chasseurs stellaires de modèles A-Wing, X-Wing et Y-Wing. Vous êtes accueilli par un soldat rebelle à l'uniforme bleu et au

casque blanc, qui vous conduit à travers les coursives du vaisseau amiral jusqu'au poste de commandement.

Vous arrivez dans une salle aux murs blancs et équipée d'une grande baie vitrée donnant sur la flotte rebelle ainsi que la planète glacière et ses deux lunes. Autour d'une table holographique entourée de gradins vous attendent la princesse Leia ainsi que l'amiral Ackbar, un Mon Calamari, qui vous accueille chaleureusement : "Félicitations pour votre périple, rebelles ! Vous avez prouvé que vous faites partie de nos meilleurs hommes."

"Mais l'heure n'est pas encore à la remise de médaille, car nous avons une mission pour vous. Peu avant votre arrivée, un cargo de classe YT-2000 naviguant sous pavillon pirate est sorti en hyperspace en orbite de Rhen Var. Il a refusé de se rendre et nous avons dû l'abattre pour éviter qu'il ne s'enfuit et divulgue notre position."

"Nous avons envoyé notre meilleur pilote à bord de son X-Wing à la surface de la planète pour rechercher des survivants, mais cela fait une rotation qu'il ne répond plus à nos communications. Votre premier objectif est de vous rendre sur les lieux de sa dernière transmission et de partir à sa recherche. Votre second objectif est de retrouver et de capturer les pirates survivants. Que la Force soit avec vous !"

Le pilote en question est évidemment **Luke Skywalker**.

La topologie de Rhen Var étant particulièrement accidentée, on fournit un **grappin** aux PJ.

Descente en orbite

Le Hammerhead pénètre dans l'atmosphère glaciale de Rhen Var. C'est le premier ciel bleu que vous voyez depuis le début de votre aventure, parsemé de quelques nuages blancs et où sont visibles les deux lunes orbitant autour de la planète. Vous survolez des ruines cyclopéennes, témoignage d'une civilisation disparue, enveloppées d'un épais manteau de neige blanche qui vous aveuglerait presque à la lumière du soleil.

Vous vous rendez aux coordonnées transmises par l'amiral Ackbar. Au détour d'une montagne, vous arrivez au-dessus d'une large allée bordée par d'immenses statues d'individus encapuchonnés, auxquelles pendent des stalactites de glace, menant aux ruines impressionnantes d'un édifice pyramidal. Au bout de l'allée, vous remarquez un chasseur X-Wing posé dans la neige.

[Le Jedi exilé] remarque que les ruines semblent bien plus récentes que les autres parsemant la planète et que l'édifice a l'architecture typique d'un temple Jedi.

Les pirates

Trouver les pirates

Lorsque vous sortez du Hammerhead, votre visage est caressé par les agréables rayons du soleil. Vous êtes entourés par le silence, à l'exception des gémissements d'une brise froide mais douce.

R2-D2 se trouve non loin du X-Wing... Les pirates l'ont retourné et enfoncé dans la neige, et le pauvre droïde ne peut rien faire à part émettre des bips de détresse étouffé par la neige.

Le droïde raconte aux PJ que son maître est tombé dans une embuscade : un pirate est subitement apparu derrière lui, de nulle part, et l'a assommé.

Non loin, des traces de motoneiges conduisent à la base des pirates.

Un *test de Perception* permet de remarquer la réflexion du soleil sur les jumelles d'un éclaireur pirate en train d'espionner les PJ. S'il est repéré, il s'enfuit en motoneige.

La base pirate

La trace des pirates remonte vers une grande grotte taillée dans la pierre, non loin des ruines du temple. À l'intérieur de cette grotte... se trouve une base pirate très animée ! Une dizaine de pirates s'affairent à réparer un cargo YT-2000 ayant subi d'importants dommages. Vous remarquez aussi, entourée par plusieurs piles de containers, une cage métallique dans laquelle est enfermé un jeune homme en combinaison orange de pilote rebelle et qui semble méditer. L'entrée de la grotte est protégée par deux tourelles lasers.

Si les PJ n'ont pas neutralisé l'éclaireur pirate, la porte est gardée par **quatre pirates** qui les repèrent immédiatement.

Il y a au total **dix pirates** à l'intérieur de la base.

Les pirates sont dirigés par **Zarah Bliss** (peut-être déjà rencontrée par les PJ à la station spatiale abandonnée).

Plan des pirates : utiliser leur otage (**Luke Skywalker**) pour négocier leur sortie du système avec les rebelles.

Les pirates possèdent un coffre verrouillé dans lequel s'amassent les fruits de leurs rapines : un trésor équivalent à une valeur de **30 000 crédits**.

Combat contre les pirates

Les pirates se cachent derrière les caisses (malus de -20 aux *tests de Tir* pour les toucher).

Zarah Bliss active une ceinture de camouflage optique (permet de devenir invisible pendant 1d6 tours) et essaie de frapper en traître l'un des PJ.

L'un des pirates se rue dans le vaisseau (1 tour) et prend les commandes de sa tourelle (1d8 DG).

Après trois tours, les pirates se ressaisissent et menacent d'exécuter Skywalker si les PJ ne leur font pas quitter le système.

Si Skywalker est libéré, les pirates n'auront plus de monnaie d'échange et se rendront.

Si Zarah est neutralisée, les pirates se rendront.

Le temple Jedi

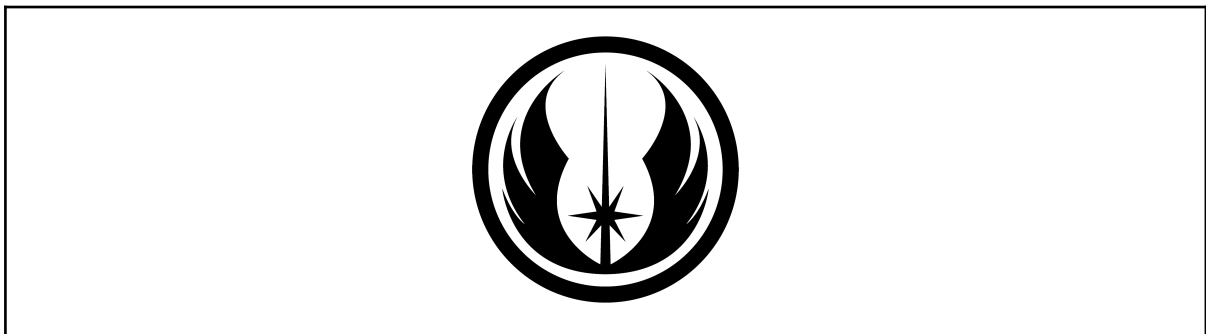
Une large allée bordée par d'immenses statues d'individus encapuchonnés, auxquelles pendent des stalactites de glace, menant aux ruines impressionnantes d'un édifice pyramidal.

Une fois libéré, Skywalker explique qu'il s'agit d'un ancien temple Jedi (tout de même plus récent que les autres ruines, qui datent d'un autre âge), et insiste pour l'explorer.

[Le Jedi déchu] et [le vaurien endetté] pourraient bien y trouver leurs comptes.

La porte

Au pied de la pyramide se dresse une massive porte en pierre, sur laquelle est gravée un symbole représentant un sabre laser entouré de deux ailes stylisées inscrites dans un cercle. À la jonction entre la lame et le manche se trouve une étoile, gravée plus profondément dans la pierre que le reste du symbole...



Le PJ qui accueille l'esprit d'Exar Kun entend une voix dans son esprit : *“Rentre dans le temple, je sens que tu es sur la bonne voie...”*.

Un *test d'Intelligence* permet de déterminer que l'étoile est une sorte de réceptacle. Mais pour quoi ?

Pour ouvrir la porte, il faut placer un cristal kyber (comme celui trouvé sur Yavin 4) dans le réceptacle.

Le symbole s'illumine soudainement d'une vive lumière bleue, et les portes du temple s'ouvrent dans un grondement, peut-être pour la première fois depuis des milliers d'années...

Première salle

Vous pénétrez dans une vaste salle, supportée par d'immenses colonnes. Certaines d'entre elles n'ont pas résisté au temps et se sont effondrées. L'allée principale semble mener vers le cœur du temple. Sur les côtés, des couloirs mènent vers d'autres pièces annexes.

Le PJ qui accueille l'esprit d'Exar Kun entend une voix dans son esprit : *“Continue à avancer... Rend toi au cœur du temple...”*

En fouillant les autres pièces avec un *test de Perception*, les PJ peuvent trouver :

- Un antique terminal. Télécharger ses données octroie une augmentation de +10 en *Érudition*.
- Un dojo d'entraînement, dans lequel se trouve un droïde d'entraînement D4-S rouillé mais activable avec un *test de Mécanique*. Il a 6 PV, la compétence *Combat 60*, inflige 1d4 DG et se déplace sur répulseurs.
- Une infirmerie, dans laquelle se trouve un neurostimulant (+10 à tous les jets pendant quelques minutes, puis perte de 1 PV car il est périmé depuis un moment).

Au fur et à mesure de votre progression, la luminosité apportée par la porte ouverte faiblit de plus en plus, jusqu'à ce que vous soyez plongés dans une quasi-obscurité. Après plusieurs minutes de marche, vous arrivez devant une autre porte en pierre - fermée. À droite, plusieurs dalles de pierres représentant des mots mêlés. Sur le front de la porte est gravé : “Visiteur, quel code régit ta conduite ?”

P	A	I	X	C	H	A	I	N	E	S	D
P	S	P	A	S	S	I	O	N	I	F	F
H	F	F	G	H	A	R	M	O	N	I	E
C	O	N	N	A	I	S	S	A	N	C	E
N	R	X	K	J	P	C	M	H	Q	P	J
D	C	G	J	K	C	L	Z	L	H	O	L
W	E	M	Ç	J	Z	L	M	H	R	U	D
V	S	E	R	E	N	I	T	E	A	V	R
T	W	U	L	N	F	U	I	P	X	O	J
G	Ç	R	T	T	Ç	Q	L	O	H	I	C
M	W	V	I	C	T	O	I	R	E	R	N
P	U	I	S	S	A	N	C	E	C	L	E

Si les dalles formant l'un des mots suivants - passion, puissance, pouvoir, victoire, chaînes - est sélectionnée, un piège caché envoie une décharge électrique faisant perdre 1d4 PV à tous les membres du groupe.

Pour ouvrir la porte principale, il faut appuyer sur les dalles qui forment les mots : paix, connaissance, sérénité, harmonie, force.

Deuxième salle

La porte donne sur le rebord d'une fosse profonde dont vous ne distinguez pas le fond. En face de vous, cinq piliers de pierre à hauteur de saut sont alignés de sorte à former un chemin jusqu'à une porte située de l'autre côté du gouffre.

Le PJ qui accueille l'esprit d'Exar Kun entend une voix dans son esprit : *"Tu y es presque... Traverse ce gouffre, et tu seras récompensé..."*.

Les piliers sont en fait piégés :

- Le premier pilier est un hologramme.
- Le deuxième pilier est creux, ses bords sont tranchants et sa surface est aussi un hologramme.
- Le troisième pilier ne représente aucun danger.
- Le quatrième pilier se poursuit jusqu'au plafond mais la partie supérieure est invisible.
- La surface du cinquième pilier est recouverte d'un gel glissant.

Des tests de Perception permettent d'identifier les pièges sur chaque plateforme.

Troisième salle

Vous pénétrez une immense salle obscure, avec un plafond haut de plus de cent mètres. Un large escalier mène à un sarcophage de pierre, entouré par des statues représentant des humanoïdes encapuchonnés.

Sur le sarcophage est marqué : "Ci-gît Ulic-Qel Droma, ancien Seigneur Sith, qui a connu la rédemption en rejoignant le Côté Lumineux de la Force et en triomphant de son ancien acolyte, Exar Kun."

À ce moment, l'esprit d'Exar Kun prend possession du PJ dont il occupe l'esprit.

[L'hôte d'Exar Kun] ouvre le sarcophage, à l'intérieur duquel se trouve une momie tenant dans ses mains un sabre laser, ainsi qu'un petit objet en forme de pyramide émettant de la lumière rouge. Il arrache les deux des mains de la momie et les brandit en l'air, alors que retentit un bruit de tonnerre. Ses yeux virent aux jaunes et, lorsqu'il prend la parole, une

seconde guturale se superpose à la sienne. Il s'exclame : "Je suis Exar Kun, Seigneur Sith, et vous allez mourir."

[L'hôte], qui est désormais Exar Kun, gagne une **augmentation de +20** à ses compétences *Combat* et *Utiliser la Force*.

Combat contre Exar Kun

Exar Kun cherche à capturer Skywalker, l'individu le plus prometteur du groupe, afin de transférer son esprit dedans après le combat.

Si [l'hôte] est tué, l'esprit d'Exar Kun peut prendre le contrôle d'un autre personnage en réussissant un *test de Utiliser la Force* opposé à l'*Intelligence* du personnage choisi. En cas d'échec, l'esprit se transfère mais il est trop faible pour prendre le contrôle de l'hôte.

Exar Kun tire sa puissance de l'holocron : si l'holocron est détruit, son esprit sera trop faible pour garder le contrôle de l'hôte. Les PJ peuvent le comprendre rudimentairement à l'aide d'un *test d'Intelligence*.

Mettre fin au combat :

- Détruire l'holocron. Cela permet à [l'hôte] de retrouver ses esprits. Se débarrasser définitivement de l'esprit du Seigneur Sith sera peut-être l'objet d'une autre aventure...
- Tuer [l'hôte] et réussir le *test opposé* pour empêcher Exar Kun de prendre le contrôle d'un autre membre du groupe.

L'Empire contre-attaque II

Attaque surprise

Alors que vous sortez du temple Jedi et que la brise glaciale de Rhen Var commence à vous caresser de nouveau le visage, votre communicateur sonne. Un hologramme de l'amiral Ackbar apparaît : "[Nom du vaisseau], ici le Home One. L'Empire nous a retrouvé et une flotte est en train de nous attaquer ! Nous organisons l'évacuation, rejoignez-nous au plus vite en orbite !". En levant les yeux au ciel, vous remarquez une série d'explosions loin au-delà des nuages...

Skywalker saute dans son X-Wing pour rejoindre le combat. Les PJ devraient en faire autant...

Le [nom du vaisseau] quitte l'atmosphère de Rhen Var pour arriver en orbite de la planète glaciale, où un spectacle terrifiant s'offre sous vos yeux : une armada de Destroyers impériaux pilonne implacablement la flotte rebelle, qui tente une manoeuvre d'évasion.

La voix de l'amiral Ackbar retentit dans le communicateur : "[Nom du vaisseau], nous avons un problème. La flotte ennemie est équipée d'un Destroyer de classe Interdictor, équipé de projecteurs de puits gravitationnels nous empêchant de fuir en hyperspace, positionné derrière les lignes ennemies. Votre corvette est la plus à même pour se faufiler entre les Destroyers, votre mission est donc de traverser la flotte ennemie et de détruire ou capturer cet Interdictor. Nous allons vous faire gagner le plus de temps possible en attirant le feu ennemi sur nous. Vous êtes notre seul espoir, que la Force soit avec vous."

La bataille spatiale

La flotte rebelle dispose de 100 PV.

Atteindre l'Interdictor demande de remplir un compteur de trois *tests de Pilotage* réussis.

Durant chaque tour, les PJ doivent effectuer le *test de Pilotage* pour le compteur, lancer 1d6 sur le tableau suivant et la flotte rebelle subit 1d10 DG.

1d6	Aventure
1	Les PJ doivent contourner le cœur de la formation impériale, où se trouvent le Destroyer amiral ainsi que des nuées de chasseurs TIE. Le prochain <i>test de Pilotage</i> se fait avec un malus de -10.
2	L'Empire concentre son attaque sur la frégate médicale de l'Alliance. Les PJ ont le choix : <ul style="list-style-type: none">• Venir en aide à la frégate (le compteur de test redescend d'un cran et le Hammerhead subit 1 DG).

	<ul style="list-style-type: none"> • Tracer leur route (la flotte rebelle subit 2d10 DG supplémentaires).
3	<p>Un Star Destroyer prend en chasse les PJ et inflige 2 DG (1 DG si le pilote réussit un <i>test de Pilotage</i>) au Hammerhead, provoquant plusieurs incendies dans le vaisseau. Les PJ ont le choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prioriser l'extinction des feux dans le bloc moteur (30 membres d'équipages meurent). • Prioriser l'extinction des feux dans les couloirs de services (malus de -5 permanent à tout <i>test de Pilotage</i>).
4	<p>Un escadron de bombardiers TIE s'approche du Hammerhead. Les PJ ont le choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Envoyer leur escadron les affronter (perte du bonus lié à la présence de l'escadron). • Les affronter avec les canons laser du Hammerhead (qui subit 1 DG).
5	<p>Des bombardiers Y-Wings parviennent à détruire un Destroyer, offrant un chemin direct vers l'Interdictor. Mais un escadron d'intercepteurs TIE est envoyé pour les détruire. Les PJ ont le choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traverser la zone de combat (réussir un <i>test de Pilotage</i> ou subir 1 DG, bonus de +10 au prochain test de Pilotage). • Tracer leur route.
6	<p>Luke Skywalker et l'escadron Rogue rejoignent les PJ pour les aider à se frayer un chemin ! Le prochain <i>test de Pilotage</i> se fait avec un bonus de +10.</p>

Après avoir zigzagué entre les Destroyers de l'Empire, vous arrivez enfin à portée de l'Interdictor, un Destroyer long de plus de 700 mètres, avec quatre sphères métalliques incrustées dans sa coque - le générateur de puits gravitationnel.

Le traître se dévoile !

Le communicateur du [nom du vaisseau] crépite et la voix de l'Amiral Ackbar se fait entendre : "Hammerhead, ici le Home One. Nos techniciens ont retracé une transmission provenant de votre vaisseau et qui a conduit l'Empire jusqu'à nous. Il y a un traître dans vos rangs. Si vous parvenez à détruire l'Interdictor, le reste de la flotte rebelle se rendra à un point de rendez vous différent du vôtre afin que l'Empire ne puisse pas nous suivre. Mais si vous identifiez le traître, nous vous transmettrons les coordonnées pour nous rejoindre ! Que la Force soit avec vous."

Le traître a désormais tout intérêt à se dévoiler et à prendre le contrôle du vaisseau. Autrement, l'Interdictor sera détruit, la flotte rebelle s'enfuira et le Hammerhead ne pourra pas la rejoindre...

Avant que le traître ne se dévoile, où sont situés précisément les PJ dans la cabine de pilotage ?

Le traître a droit à une courte scène flashback, dans laquelle il a pu accomplir une action pour couvrir ses arrières (un seul test possible).

Elara Renner

Au moment où le [nom du vaisseau] arrive à portée de l'Interdictor, un croiseur Arqitens se détache de la flotte impériale pour venir vous intercepter... Vous reconnaissez le vaisseau d'Elara Renner, rencontré sur Yavin 4 !

Si les PJ se sont montrés diplomates lors de leur précédente rencontre avec Elara, que [l'ex-pilote impérial] fait un discours digne de ce nom et réussit un *test de Diplomatie*, Elara et son équipage se mutinent contre l'Empire !

Autrement, le Hammerhead a 30% de chances de base (modulo modificateurs liées aux améliorations, -5% par PV en moins, +10% si un *test de Pilotage* est réussi) de vaincre le croiseur en combat spatial.

Épilogue

Fin 1 : Elara rejoint l'Alliance et le Hammerhead dispose de plus de 100 membres d'équipage.

Le [nom du vaisseau] et le croiseur d'Elara font doucement volte-face et se dirigent implacablement vers l'Interdictor en pointant leurs canons laser vers lui. Mais un plan germe dans votre esprit... Combiné avec les forces d'Elara, vous disposez de suffisamment de soldats pour espérer capturer l'Interdictor. Ce vaisseau serait un atout de poids dans la flotte de l'Alliance !

Les deux vaisseaux rebelles s'amarrent à l'Interdictor. Dans ses courbes, vous menez en première ligne une rude bataille. Après de nombreux échanges de tirs de blaster, les impériaux finissent par se rendre. Le vaisseau est votre ! À son bord, vous rejoignez la flotte rebelle alors que les exclamations fusent parmi votre équipage et dans le communicateur, et vous quittez triomphalement le champ de bataille en hyperspace.

Les PJ ont le droit à un dernier mot avant que leur vaisseau ne saute en hyperspace.

Quelque temps plus tard, dans la salle de cérémonie du Home One, une foule de pilotes, de soldats, de techniciens et d'officiers assistent à la remise de médaille de l'équipage du [nom du vaisseau]. Sous le regard de Luke Skywalker, Yan Solo, Chewbacca et la Princesse Leia, l'amiral Ackbar vous remet à chacun la médaille de la bravoure, la plus haute distinction parmi l'Alliance Rebelle. "[Noms des PJ], félicitations. Vous avez sauvé l'Alliance Rebelle, et vos actions héroïques ne seront jamais oubliées. Nous vous attribuons le grade d'amiral, et vous pourrez commander votre propre flotte, composée de l'Interdictor capturé, de l'Arquitens rejoint à notre cause et bien sûr du [nom du vaisseau]."

Lorsque vous vous retournez vers la foule, cette dernière vous acclame dans un tonnerre d'applaudissements. La guerre n'est peut-être pas finie, mais vous avez définitivement gagné cette bataille !

Fin 2 : Elara rejoint l'Alliance et le Hammerhead ne dispose pas de plus de 100 membres d'équipage.

Le [nom du vaisseau] et le croiseur d'Elara font doucement volte-face et se dirigent implacablement vers l'Interdictor en pointant leurs canons laser vers lui. Paniqué, son capitaine ordonne une manœuvre d'évasion - mais trop tard. Pris sous le feu croisé du [nom du vaisseau] et du croiseur d'Elara, sa coque ne tarde pas à se fendre dans une gerbe de flammes. Profitant de la confusion provoquée, vous rejoignez la flotte rebelle alors que les exclamations fusent parmi votre équipage et dans le communicateur, et vous quittez triomphalement le champ de bataille en hyperspace.

Les PJ ont le droit à un dernier mot avant que leur vaisseau ne saute en hyperspace.

Quelque temps plus tard, dans la salle de cérémonie du Home One, une foule de pilotes, de soldats, de techniciens et d'officiers assistent à la remise de médaille de l'équipage du [nom du vaisseau]. Sous le regard de Luke Skywalker, Yan Solo, Chewbacca et la Princesse Leia,

l'amiral Ackbar vous remet à chacun la médaille de la bravoure, la plus haute distinction parmi l'Alliance Rebelle. "[Noms des PJ], félicitations. Vous avez sauvé l'Alliance Rebelle, et vos actions héroïques ne seront jamais oubliées".

Lorsque vous vous retournez vers la foule, cette dernière vous acclame dans un tonnerre d'applaudissements. La guerre n'est peut-être pas finie, mais vous avez définitivement gagné cette bataille !

Fin 3 : Elara est défaite.

Alors que la coque de l'Arquitens se fend en deux, Elara s'adresse une dernière fois à [l'ex-pilote impérial] par communicateur : "Je regrette...". Mais la communication est interrompue tandis que le pont du croiseur est pulvérisé.

La menace principale est écartée, mais il reste un problème de taille : vous n'avez pas la puissance de feu pour détruire un mastodonte de la taille de l'Interdictor. Soudain, l'un d'entre vous a une idée... Les réacteurs du [nom du vaisseau] rugissent, et ce dernier fonce sur la carcasse fumante de l'Arquitens. Le choc entre les deux vaisseaux vous fait presque perdre votre équilibre. Le Hammerhead emploie désormais toute sa puissance pour pousser l'épave de l'Arquitens sur l'Interdictor. Paniqué, son capitaine ordonne une manœuvre d'évasion - mais trop tard. Les deux vaisseaux entrent en collision, et explosent dans une gerbe de flammes. Profitant de la confusion provoquée, vous rejoignez la flotte rebelle alors que les exclamations fusent parmi votre équipage et dans le communicateur, et vous quittez triomphalement le champ de bataille en hyperspace.

Les PJ ont le droit à un dernier mot avant que leur vaisseau ne saute en hyperspace.

Quelque temps plus tard, dans la salle de cérémonie du Home One, une foule de pilotes, de soldats, de techniciens et d'officiers assistent à la remise de médaille de l'équipage du [nom du vaisseau]. Sous le regard de Luke Skywalker, Yan Solo, Chewbacca et la Princesse Leia, l'amiral Ackbar vous remet à chacun la médaille de la bravoure, la plus haute distinction parmi l'Alliance Rebelle. "[Noms des PJ], félicitations. Vous avez sauvé l'Alliance Rebelle, et vos actions héroïques ne seront jamais oubliées".

Lorsque vous vous retournez vers la foule, cette dernière vous acclame dans un tonnerre d'applaudissements. La guerre n'est peut-être pas finie, mais vous avez définitivement gagné cette bataille !

Fin 4 : Les PJ sont défaits par Elara.

Alors que votre Hammerhead se fait pilonner par le croiseur impérial, que les alarmes résonnent sur tous les ponts, que vos lasers surchauffent et que les membres d'équipage meurent les uns après les autres, tout vous semble perdu. Vous vous rendez à l'évidence : l'unique solution restante est de tenter une manœuvre suicide et plonger à pleine vitesse vers l'Interdictor pour le détruire et sauver la flotte rebelle. S'échapper en capsule de sauvetage ne servirait à rien, car l'Empire vous capturerait et vous tuerait après un interrogatoire douloureux. Se résigner à ce sacrifice est dur, mais le bien commun est plus

important que tout. Alors, vous vous saisissez du communicateur du vaisseau pour un dernier discours à votre fidèle équipage...

Les PJ font un discours à l'équipage.

Le [nom du vaisseau] plonge sur le générateur de puits gravitationnel. Paniqué, le capitaine de l'Interdictor ordonne une manœuvre d'évasion - mais trop tard. Les deux vaisseaux entrent en collision, et explosent dans une gerbe de flammes. Profitant de ce sacrifice héroïque, la flotte rebelle rompt sa formation et entre en hyperspace, sauvant les survivants pour combattre un jour de plus.

Quatre ans plus tard. Coruscant, la capitale galactique, fête sa libération de l'Empire. Sur Monument Plaza, la place la plus célèbre de la planète, une statue de bronze représentant une corvette Hammerhead a été érigée. À côté, on trouve une stèle sur laquelle il est écrit la liste des noms de votre équipage [citer le nom des PJ] ainsi que le texte suivant : "En l'honneur de l'équipage du [nom du vaisseau] et de leur sacrifice héroïque. Ils ne font plus qu'un avec la Force, mais ne seront jamais oubliés."

PNJ

Chasseur de primes

PV 3, Combat 60 (blaster léger 1d4 DG), Tir 60 (poings 1d4 DG).

Dengar

PV 12, Combat 70 (poings 1d4 DG), Tir 70 (blaster lourd 1d10 DG).

Frère Vexen

PV 12, Combat 70 (poings 1d6 DG), Tir 70 (blaster 1d6 DG).

Garde Gamorréen

PV 6, Combat 60 (vibro-hache 1d8 DG), Tir 40 (blaster léger 1d4 DG).

Kalgarth

PV 20, Combat 80 (griffes 1d8 DG), Déluge de coups 60 (griffes 2d8 DG).

Luke Skywalker

PV 16, Combat 70 (sabre-laser 1d12 DG), Tir 80 (blaster 1d6 DG), Utiliser la Force 50.

Pirate

PV 3, Combat 60 (poings 1d4 DG), Tir 60 (blaster 1d6 DG).

Roggwart

PV 30, Combat 80 (griffes 1d12 DG), armure naturelle protégeant des tirs de blaster.

Stormtrooper

PV 3, Combat 60 (matraque électrique 1d6 DG), Tir 60 (blaster 1d6 DG).

T'landa Tils

PV 6, Tir 60 (blaster léger 1d4 DG), Phéromone 60 (permet de faire perdre son tour à l'adversaire).

Yan Solo & Chewbacca

PV 16, Pilotage 90, Tir 80 (blaster modifié/arbalète Wookiee 1d8 DG).

Zarah Bliss

PV 12, Combat 70 (vibrolame meilleur de 2d6 DG), Tir 70 (blaster 1d6 DG), ceinture de camouflage optique (permet de devenir invisible pendant 1d6 tours, détectable avec un *test de Perception*).

Bonus : Le droïde amnésique

PV 6

Force 30, Dextérité 30, Endurance 30, Intelligence 30, Charisme 30

Athlétisme 30, Combat 30, Diplomatie 30, Discrétion 30, Érudition 30, Intimidation 30, Magouilles 30, Mécanique 30, Médecine 30, Perception 30, Pilotage 30, Tir 30

Fonctionnalités cachées : Le personnage peut augmenter définitivement le score d'une compétence à 80 (3/campagne).

Tu es allongé sur un établi de construction. Un homme est penché sur toi. Il vêtu d'un manteau noir et arbore une cicatrice en forme d'araignée sur le front. À sa ceinture sont accrochés un sabre laser ainsi qu'un petit objet triangulaire émettant une lueur rouge. "Je vais désormais implémenter les instructions suivantes dans ton programme, dit-il d'une voix rauque. Tu ne devras révéler à personne ni ta fonction primaire, ni mon identité..."

C'est ton dernier souvenir. Tu t'es réveillé gravement endommagé dans une ruelle obscure des bas-fonds de Nar Shaddaa. Depuis, tu erres dans les rues en espérant pouvoir quitter cette planète pour partir à la recherche de tes origines.

Aujourd'hui est une journée particulièrement mauvaise, car des truands des rues se sont amusés à te coincer sous une benne à ordures. Ces quatre individus qui passent devant toi pourraient peut-être t'aider...

Quête personnelle

Au détour d'une rue des bas-fonds de Nar Shaddaa, les PJ découvrent [le droïde amnésique] coincé sous une benne à ordures (*test de Force* est nécessaire pour l'aider).

À l'évocation des planètes Yavin 4 et Rhen Var, [le droïde amnésique] sent que ses origines sont liées à ces planètes.

[Le droïde amnésique] ne bénéficie pas des augmentations de compétences et de PV liées à la quête principale mais gagne des pouvoirs à chaque flash-backs débloqués.

- Temple de Yavin 4

En pénétrant dans la chambre du temple, [le droïde amnésique] a le flashback suivant :

Tu gis sur le dos dans la neige, gravement endommagé. Tes capteurs détectent un vent glacial, balayant un paysage montagneux, parsemé de ruines cyclopéennes datant d'un autre âge. Un homme aux cheveux longs rassemblés en un chignon et portant un manteau se tient debout, devant toi, un sabre laser vert allumé dans la main. L'homme désactive sa lame, se retourne et part, t'abandonnant dans la neige...

Il reconnaît le sabre laser dans le sarcophage comme étant celui que portait son concepteur dans son premier flashback.

Il gagne la compétence spéciale *Bouclier à énergie*, qui active un bouclier à énergie (de taille expansible) qui peut absorber 10 points de dégât.

- Surface de Rhen Var

En posant le pied sur Rhen Var, [le droïde amnésique] a le flashback suivant :

Tu es dans un vaisseau spatial. Par le hublot, tu observe la planète Rhen Var se rapprocher de plus en plus, jusqu'à complètement occuper ton champ de vision. À ce moment précis, tu te souviens subitement de l'une de tes fonctionnalités primaires : tuer le traître, Ulic-Qel Droma.

Il gagne la compétence spéciale *Impulsion IEM*, qui permet de générer une puissante onde IEM qui neutralise tout appareil électronique dans les environs.

- Temple de Rhen Var

Dans la troisième salle du temple, [le droïde amnésique] a le flashback suivant :

Tu es allongé sur un établi de construction. Un homme est penché sur toi. Il vêtu d'un manteau noir et arbore une cicatrice en forme d'araignée sur le front. À sa ceinture sont accrochés un sabre laser ainsi qu'un petit objet triangulaire émettant une lueur rouge. D'une voix rauque, il dit : "Je t'ai programmé pour accomplir deux tâches : tout d'abord, tu devras traquer et tuer Ulic Qel-Droma. Ce traître s'est rangé du côté des Jedi et leur a livré ma localisation, il ne mérite que de mourir."

À ce moment, les murs en pierre de la salle dans laquelle vous vous trouvez se mettent à trembler. L'homme regarde autour de lui d'un air inquiet et dit : "Ils m'ont déjà trouvé, je n'en ai plus pour longtemps... La seconde tâche pour laquelle je t'ai programmé est la plus importante. Juste avant de mourir, je vais dissocier mon esprit de mon corps et l'enfermer dans ce temple. Ta mission est de réunir trois choses : mon esprit, cet holocron dont je tire une partie de ma puissance - il te montre le petit objet pyramidale à sa ceinture - et un utilisateur de la Force, dont je pourrai posséder le corps." Tu t'entends répondre : "Oui, Maître Exar Kun".

"Je vais désormais implémenter les instructions suivantes dans ton programme, dit-il d'une voix rauque. Tu ne devras révéler à personne ni ta fonction primaire, ni mon identité..."

[Le droïde amnésique] gagne la compétence spéciale *Déluge de coups 70*. Il peut se battre grâce à des vibrolames intégrées dans ses bras, infligeant 1d8 DG.

Il doit désormais accomplir sa programmation et protéger coûte que coûte Exar Kun dans son nouveau corps...

Une fois Exar Kun neutralisé, les PJ peuvent reprogrammer [le droïde amnésique] pour qu'il suive son propre arbitre avec un *test de Mécanique*.

Aides de jeu

GAVRIK et MALAKAI VEXEN.
Recherchés, morts ou vifs.
Récompense : 5000 crédits chacun.

L'illustration représente deux Dévaroniens à tête de diable et l'air féroce.

YAN SOLO et CHEWBACCA.
Recherchés, vivants.
Récompense : 10 000 crédits chacun.

L'illustration représente un homme nonchalant vêtu d'un gilet noir ainsi qu'un imposant Wookiee portant une bandoulière de munitions.

L'hologramme montre quatre individus : trois humains, deux hommes et une femme, et un Wookiee. La femme remet une médaille aux deux hommes, sous les acclamations d'une foule hors champ et les retentissements d'une musique cérémonielle.

Tu es saisi immédiatement saisi de vertiges. Une voix lointaine chuchote dans ton crâne : *"Trouve le tombeau du traître. Récupère l'holocron. Et je te récompenserai..."* Puis, tu reprends tes esprits.

Toute action motivée par de la haine ou de la cruauté gagne désormais un bonus de +20.

DWWH QGRQ VDXS RLQW
GHUH QGHC YRXV



P A I X C H A I N E S D
P S P A S S I O N I F F
H F F G H A R M O N I E
C O N N A I S S A N C E
N R X K J P C M H Q P J
D C G J K C L Z L H O L
W E M Ç J Z L M H R U D
V S E R E N I T E A V R
T W U L N F U I P X O J
G Ç R T T Ç Q L O H I C
M W V I C T O I R E R N
P U I S S A N C E C L E

STAR WARS

PERSONNAGE

Nom		Espèce	
Carrière		Points de vie	

CARACTÉRISTIQUES

Force	Dextérité	Endurance	Intelligence	Charisme

COMPÉTENCES DE BASE

Athlétisme		Magouilles	
Combat		Mécanique	
Diplomatie		Médecine	
Discrétion		Perception	
Érudition		Pilotage	
Intimidation		Tir	

COMPÉTENCES SPÉCIALES

INVENTAIRE

--

STAR WARS

HISTORIQUE

A large, empty rectangular box with rounded corners, outlined in black, intended for writing the historical background of the project.

NOTES

A large, empty rectangular box with rounded corners, outlined in black, intended for taking general notes or recording observations during the project.

STAR WARS

PERSONNAGE

Nom		Espèce	<i>Wookiee</i>
Carrière	<i>Guerrier</i>	Points de vie	<i>16</i>

CARACTÉRISTIQUES

Force	Dextérité	Endurance	Intelligence	Charisme
<i>80</i>	<i>50</i>	<i>80</i>	<i>50</i>	<i>20</i>

COMPÉTENCES DE BASE

Athlétisme	<i>70</i>	Magouilles	<i>30</i>
Combat	<i>70</i>	Mécanique	<i>50</i>
Diplomatie	<i>30</i>	Médecine	<i>30</i>
Discrétion	<i>50</i>	Perception	<i>50</i>
Érudition	<i>50</i>	Pilotage	<i>50</i>
Intimidation	<i>70</i>	Tir	<i>60</i>

COMPÉTENCES SPÉCIALES

Déluge de coups	<i>60</i>
Laisse gagner le Wookiee !	<i>Réussit un test d'intimidation si le joueur imite un cri de Wookiee (1/session).</i>

INVENTAIRE

--

STAR WARS

HISTORIQUE

Le guerrier Wookiée

Tu es un Wookiée, originaire de la verdoyante Kashyyyk. Tu as passé le premier siècle de ta vie paisiblement auprès des tiens, à maîtriser l'art guerrier ancestral Wookiée et à faire les quatre-cents coups avec ton frère bien aimé, Larrarbacca.

Quand vint l'avènement de l'Empire, Kashyyyk subit plusieurs invasions et fut mise à feu et à sang. Ses forêts furent détruites par l'Empire, et sa population réduite en esclavage. Toi et Larrarbacca furent capturés par l'Empire puis séparés et envoyés dans des camps de travail différents. Tu ne l'as plus jamais revu depuis...

Des années plus tard, tu es parvenu à t'évader en déclenchant une révolte. Tu parcours désormais la galaxie sous l'égide de l'Alliance Rebelle, libérant des esclaves et en espérant retrouver un jour Larrarbacca...

NOTES

STAR WARS

PERSONNAGE

Nom		Espèce	
Carrière	<i>Jedi</i>	Points de vie	<i>10</i>

CARACTÉRISTIQUES

Force	Dextérité	Endurance	Intelligence	Charisme
<i>50</i>	<i>60</i>	<i>50</i>	<i>60</i>	<i>60</i>

COMPÉTENCES DE BASE

Athlétisme	<i>50</i>	Magouilles	<i>40</i>
Combat	<i>50</i>	Mécanique	<i>40</i>
Diplomatie	<i>70</i>	Médecine	<i>50</i>
Discrétion	<i>50</i>	Perception	<i>70</i>
Érudition	<i>60</i>	Pilotage	<i>40</i>
Intimidation	<i>30</i>	Tir	<i>50</i>

COMPÉTENCES SPÉCIALES

<i>utiliser la Force</i>	<i>30</i>

INVENTAIRE

--

STAR WARS

HISTORIQUE

Le Jedi déchû

Il y a bien longtemps, tu étais chevalier du glorieux ordre Jedi. À l'aide des pouvoirs octroyés par ta maîtrise de la Force, tu rendais la justice à travers toute la galaxie.

Mais, à l'avènement de l'Empire, les Jedi furent traqués et exterminés. Tu as échappé de justesse au massacre. Mais à quel prix ? Tu es tombé dans une profonde dépression, et tu as sombré dans l'alcoolisme pour noyer ton chagrin. Tu as même vendu ton sabre laser pour t'acheter une malheureuse bouteille...

Après avoir passé vingt ans à écumer les comptoirs de bar de la Bordure Extérieure, tu es entré en contact avec l'Alliance Rebelle et tu as décidé de te reprendre en main. Tu as rejoint leurs rangs, dans l'espoir d'apporter un semblant de justice dans cette galaxie opprimée, et peut-être de reformer ton ordre disparu...

Règle spéciale : à chaque fois que tu es confronté à une substance addictive (alcool, épice raffinée, etc), tu dois réussir un test d'Endurance pour ne pas en consommer.

NOTES

STAR WARS

PERSONNAGE

Nom		Espèce	Humain
Carrière	Pilote	Points de vie	10

CARACTÉRISTIQUES

Force	Dextérité	Endurance	Intelligence	Charisme
50	80	50	50	50

COMPÉTENCES DE BASE

Athlétisme	50	Magouilles	50
Combat	50	Mécanique	70
Diplomatie	30	Médecine	30
Discrétion	50	Perception	60
Érudition	40	Pilotage	70
Intimidation	40	Tir	60

COMPÉTENCES SPÉCIALES

Déserteur impérial	Bonus de +20/marge de réussite critique 15 si justifié par son passé d'impérial.

INVENTAIRE

--

STAR WARS

HISTORIQUE

L'ex-pilote impérial

Autrefois, tu étais l'une des recrues les plus prometteuses de l'académie impériale Skystrike, où sont formés l'élite des pilotes de l'Empire. Une seule autre pilote était sur un pied d'égalité avec toi : Elara Renner. Au fur et à mesure de votre formation à l'académie, votre rivalité s'est transformée en camaraderie, puis en amitié indéfectible (voire plus si affinités).

Plus tard, dégoûté par les atrocités commises par l'Empire, tu as déserté leurs rangs. Le soir de ta décision, tu es allé voir Elara dans ses quartiers pour la convaincre de te rejoindre. Mais, se sentant trahie, elle a refusé et juré de te traquer dans toute la galaxie.

Aujourd'hui, tu fais partie de l'Alliance Rebelle et tu luttas avec acharnement contre l'Empire. Tu souhaites au fond de toi revoir Elara une dernière fois et tenter le tout pour le tout pour la convaincre de changer de camp...

NOTES

STAR WARS

PERSONNAGE

Nom		Espèce	
Carrière	<i>voyou</i>	Points de vie	<i>8</i>

CARACTÉRISTIQUES

Force	Dextérité	Endurance	Intelligence	Charisme
<i>40</i>	<i>70</i>	<i>40</i>	<i>60</i>	<i>70</i>

COMPÉTENCES DE BASE

Athlétisme	<i>40</i>	Magouilles	<i>70</i>
Combat	<i>40</i>	Mécanique	<i>50</i>
Diplomatie	<i>50</i>	Médecine	<i>30</i>
Discrétion	<i>70</i>	Perception	<i>50</i>
Érudition	<i>40</i>	Pilotage	<i>50</i>
Intimidation	<i>40</i>	Tir	<i>70</i>

COMPÉTENCES SPÉCIALES

<i>Baratin</i>	<i>60</i>
<i>Tire le premier</i>	<i>Agit toujours en premier lors d'une fusillade.</i>

INVENTAIRE

--

STAR WARS

HISTORIQUE

Le vaurien endetté

Né dans les bas-fonds de la planète Coruscant, capitale de l'Empire, tu as un talent inné pour la débrouille, et tu as toujours su tirer ton épingle du jeu dans les pires milieux criminels.

Durant cette partie de ta vie, tu as développé un profond ressentiment envers l'Empire. À tel point que, grâce à tes contacts dans la pègre, tu as réussi à rejoindre l'Alliance Rebelle, et tu accomplis de temps en temps des petits boulots pour eux.

Un jour, un travail pour le compte du Soleil Noir (le plus grand syndicat du crime galactique) a mal tourné, et ton échec leur a fait perdre 50 000 crédits. Poursuivis par les chasseurs de primes, tu t'es réfugié dans la Bordure Extérieure, espérant que cette région pleine d'opportunités te permettra peut-être de rassembler une telle somme pour te racheter auprès du Soleil Noir...

NOTES