

STAR WARS : PANADE DANS LA BORDURE EXTERIEURE

EPISODE I : Contact

Ramolfo Sverg petit malfrat sans grande envergure, vous contact par le biais de plusieurs réseaux, moyennant quelques crédits. Il a connu la réputation de certains d'entre vous par le passé, chasseur de primes ou contrebandier, ... et a essayé de vous donner rendez-vous pour vous fournir un petit boulot de livraison, pour quelques crédits. Il vous a transmis par le barman d'un vieux tripot de mercenaires, basé sur une station spatiale, une datacarte avec un message hautement codé qui vous donne rendez-vous sur Tatooine à Mos-Espa, pendant la prochaine course de modules. Les billets sont achetés et vous seront donnés par un petit revendeur au noir de race Twi'lek nommé Rhomar, si vous lui dites le mot de passe « Ooteenee », mot Jawa. Les places sont numérotées en tribune.

Beuha trouve un malin plaisir de vous préciser que ces crédits seront gagnés grâce à sa vieille débrouillardise, lui rappelant ses vieilles atmosphères du passé quand il côtoyait tous ces vieux nids de malfaisants.

Tatooine. Trafic toujours intense, des vas et vient de cargos interstellaires ou de chasseurs sans matricule. Vous passez la douane impériale. Le fonctionnaire à qui vous avez à faire ne fait pas de zèle, il vous pose une simple question :

- « Quel est le but de votre visite ? »

Puis fixe la barre de la taxe douanière ou plutôt appelons ça un petit pot de vin, à 800 crédits, et atterrissage à l'astroport n°A (la taxe peut être baissée, **moyennant un jet de MARCHANDAGE en opposition.**)

A votre descente, le fonctionnaire s'approche dans son bel uniforme, accompagné de deux hommes en armes. Il s'arrête, tape sur un clavier d'ordinateur portable, regarde et tend la main, paume vers le ciel. Une fois les crédits récupérés, il vous fait savoir qu'il y aura une taxe supplémentaire de 100 crédits par jour.

- « Bienvenue et bonne course. »

Vous entrez dans le stade hurlant, une hôtesse Ithoriennes vous guide vers vos places. Vous n'avez aucun mal à reconnaître Ramolfo Sverg, humain vieillissant avec l'attitude et la tenue du vrai petit malfrat, l'œil pas très frais, perdant ses cheveux, une cicatrice sur le crane, il porte un long manteau noir pas très épais, une vieille écharpe miteuse de l'armée sur les épaules, qui contraste avec une chaînette en or portant une vieille balle de pistolet des temps anciens, le gars bourré de vieilles manies et qui discute avec son voisin en l'arrosant de mots vulgaires, comme « lave-toi le cul j'arrive, sodomie, ma bite dans ton cul... enfin des mots toujours basés sur le trou du cul. » L'approche est assez facile et essaye de vous mettre tout de suite à l'aise, il vous prend presque pour de vieux potes.

Un jet moyennement facile en PERCEPTION vous laisse entrevoir un fusil blaster, crosse coupée, pendant à son épaule droite sous son long manteau.

Il ne vous parle pas boulot de suite, il vous laisse regarder la course de modules quelques instants, en n'oubliant pas de commenter ce que vous voyez. Puis part sur de vieilles histoires de guerre, le genre d'histoires pénibles d'un mec qui a fait la fermeture du champ de bataille et qui n'a donc rien connu, à part son imagination trépidante. Enfin à la longue c'est un peu lourd.

Enfin il vous glisse très discrètement une datacarte et vous dit :

- « Cette carte contient les coordonnées d'une aire de stockage dans la bordure extérieure, où un container vous attend. Il vous sera très simple de le récupérer et de le livrer à un extraterrestre aux écailles rouges, dans la station de Péblinix vers les colonies, cette créature s'appelle Binx et vous paiera le restant de votre part, c'est à dire les 80% restant, soit 2400 crédits de suite et 9600 à la livraison. »

Les possibilités de négocier se feront en fonction de ce que les PJ's peuvent proposer comme garanties pour leur discrétion, la sécurité et l'arrivée à bon port de la marchandise. **Tableau page 17** du supplément « **Cargos Interstellaires.** » **Des jets en opposition de MARCHANDAGE** seront sûrement nécessaires. Ramolfo Sverg restera toujours très vague sur la cargaison à récupérer.

- **Ramolfo Sverg**
Type de personnage : Hors-la-loi
DEXTERITE 4D

Blaster 6D+2, Esquive 6D+1, Armes Blanche 5D, Parade Arme Blanche 4D+1, Pickpocket 4D+2
SAVOIR 3D
Langages 5D+1
MECANIQUE 2D+2
Transports Spatiaux 5D+2
PERCEPTION 2D
Marchandage 6D, Escroquerie 4D+1, Jeu 6D+2
VIGUEUR 3D+1 (+1)
TECHNIQUE 3D
Bidouillage Blaster 5D

A la lecture de la datacarte, il est nécessaire de réussir **un jet difficile en PROGRAMMATION/REPARATION D'ORDINATEUR**, ainsi qu'**un jet moyennement difficile en COMMUNICATIONS**, pour avoir les coordonnées exactes de l'emplacement du container.

Au sol le douanier impérial n'a pas été dupe et a pris des dispositions pour placer un mouchard sur le vaisseau des PJs, ainsi que l'intervention d'un croiseur de classe Caraque équipé de quatre intercepteurs TIE, au lieu des quatre habituels chasseurs TIE de reconnaissance. Ce croiseur pourra aussi utiliser des droids sondes pour une poursuite après l'interception de l'YT-1300 des PJs.

EPISODE II : Récupération

La sortie de l'hyperespace est réussie et rien n'est en vue depuis le cockpit, mis à part le vide de l'espace et ses étoiles en toiles de fond.

Après **un jet difficile en PERCEPTION ou facile en SENSEUR**, ils peuvent s'apprêter à récupérer le container. Il y a plusieurs possibilités pour le récupérer, ouverture du sas et sortie en scaphandre avec arrimage par câble, ... Dans tous les cas **un jet difficile en PILOTAGE** sera nécessaire, au risque d'endommager le container ou le PJ de sortie. Si les PJs ont l'idée d'ouvrir la cargaison, **un jet très difficile en SECURITE** est effectué, au risque de détruire la drogue (le sel, drogue synthétique) se trouvant à l'intérieur, donc pour finir si un des PJs aimera savoir ce qu'était le contenu, il devra réussir **un jet très difficile en PREMIERS SOINS** ou encore **un jet facile en MEDECINE ou en ILLEGALITE**.

De toute manière lors du chargement, fait entendre des sonneries avertissant l'arrivée dans la zone d'un appareil. Ce sera le croiseur de classe Caraque, identifiable grâce à **un jet facile en SENSEUR**, il enverra à l'attaque deux chasseurs TIE, puis au cas ou, les deux derniers. Le scénario devra se dérouler en défaveur des PJs, il y aura des dégâts très importants sur le vaisseau (touché par les canons, un TIE abattu les percutes, ...) faite les avertir par plusieurs avertisseurs sonores et clignotants. Le saut dans l'hyperespace du déroulement de l'histoire sera de toutes manières raté quelques soient les jets d'astrogation ou les dommages encaissés.

Le voyant du communicateur s'allume. Le commandant du croiseur vous parle :

- « Cargo YT-1300, au nom de l'Empire Galactique vous devez être arraisonné pour transport illicite de contrebande, veuillez obtempérer et suivre les deux chasseurs jusqu'à nous. »

- **Intercepteur TIE**

Compétence de l'Equipage : Canons de Vaisseau 4D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D

Maniabilité : 3D+2

Vitesse Spatiale : 11

Vitesse Atmosphérique : 435 ; 1250 km/h

Coque : 3D

Ecrans : aucun

Armes : 4 Canons Lasers (asservis)

Arc de Tir : avant

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 1-3 / 12 / 25

Portées Atmosphériques : 100-300 / 1200 / 2500 mètres

Dommages : 6D

EPISODE III : Perdu dans l'espace

Vous sortez de l'hyperespace au milieu de nul part, aucunes planètes en vue, à l'exception d'une barrière d'astéroïdes. Votre appareil commence à craquer de partout et des courants électriques et/ou électrostatiques parcourent la coque. Il est apparemment très endommagé.

Un **jet facile en REPARATION DE VAISSEAU** leur montre qu'une bonne semaine de travail serait nécessaire. Un **jet facile en PERCEPTION**, vous permet de localiser une étoile qui apparaît très proche. Un **jet facile en SENSEUR** à portée de l'étoile évidemment, leur indique une énorme planète gazeuse comportant plusieurs lunes. Un **jet difficile en ASTROGATION** permet également de localiser celle-ci.

Plus vous vous dirigez vers la planète, plus les craquements se font ressentir, est ce votre imagination ou la réalité ? Quelques jets de vapeur fleurissent de temps à autre dans les coursives. En approche vous détectez grâce à vos senseurs, qu'une des quatre lunes est un satellite de **Type I** (respirable), d'une **Hygrométrie** : Tempérée, d'une **Gravité** : Standard, de **Terrains** : forêts, d'une **Longueur du Jour** : 16 heures standards et d'une **Longueur d'Année** : 657 jours locaux. Soudain vos senseurs se mettent en branle et vous indiquent un vaisseau et plusieurs débris dérivant autour de cette même lune.

Un **jet facile en SENSEUR**, vous permet de détecter une épave en relativement mauvaise état et une carcasse complètement disloquée. Pour la suite, à décider si les Pjs décident de s'approcher et d'explorer les épaves.

Enfin à portée, vous vous apercevez que c'est un navire d'à peu près 300 mètres de long, c'est une frégate Nébulon-B et quant au suivant, vous devinez que c'est un croiseur d'Intervention impériale. Vous esquivez les débris pour vous diriger vers la frégate.

Avec un **jet difficile en PERCEPTION**, ils pourront apercevoir une faible lueur dans un des hublots du vaisseau. Un **jet facile en SENSEUR** réussit, leur indique qu'une forme vivante est à l'intérieur. Une sortie avec scaphandre est évidemment nécessaire, le cargo YT-1300 peut éventuellement accoster grâce au sas supérieur ou bien par une des ouvertures béantes du vaisseau. Quelques **jets moyennement difficiles en PERCEPTION** pour la détection des Mynocks à l'extérieur du transport et de l'épave, des **jets moyennement difficiles** à l'intérieur de l'YT-1300 et **faciles** à l'intérieur de la frégate.

Une atmosphère glauque règne dans le vaisseau, des câbles sont tirés un peu partout qui vous empêchent de progresser correctement, des trous béants dans les coursives qui donnent sur des câblages et des conduits, vous voyez également des cadavres flotter à différents endroits, gelés comme des glaçons, ils sont de toutes races.

- **Mynock**
Type : créature de l'espace
DEXTERITE 3D
PERCEPTION 1D
VICEUR 1D
(attaque en bande lorsqu'ils sont acculés ou lors d'une violation de leur territoire)

Vous vous déplacez dans les dédales du vaisseau et vous vous dirigez vers le centre de commandement. Puis une porte blindée en très bon état vous bloque le passage, elle semble avoir été modifiée.

Un **jet facile en TECHNIQUE** montre que la porte a été complètement étanchéifiée. Un **jet facile** réussit en **SECURITE** permet de l'ouvrir et/ou de la refermer.

La porte ouverte vous vous apercevez tout de suite qu'elle sert de sas d'oxygénation. Une deuxième porte bloque le passage et un boîtier électronique se trouve à droite de celle-ci, sur le mur, le système paraît simple d'utilisation.

Un jet facile en TECHNIQUE pour la mise en route du boîtier. Une fois actionnée, la deuxième porte s'ouvre automatiquement. Si les PJs ne pensent pas à effectuer **un jet difficile en SECURITE**, ils ne s'aperçoivent pas que le boîtier est piégé et qu'un simple loquet désactive ce piège. Un tir de blaster (5D de dégâts) touchera le personnage en face de la porte.

Le seuil donne sur la passerelle, une lumière très ténue éclaire la salle et vous pouvez voir le petit satellite par le biais de la baie vitrée du navire. Quelques ordinateurs sont en marche et des informations défilent sur les écrans, la température est très basse près de 0°C (si les PJs ont enlevé leur casque, ils font de la condensation), la pièce a été aménagée et plusieurs cloisons divisent la salle. Une forte odeur de chair brûlée et de pourriture inonde cet endroit. Sur le seuil de la pièce suivante, vous voyez une ombre immense, les bras ballants, la créature n'a aucunes réactions.

- **Wookie**
Type de personnage : Wookie
DEXTERITE 2D+2
Arme Blanche 3D+1, Esquive 4D, Arbalète Wookie 5D
SAVOIR 2D
MECANIQUE 3D
PERCEPTION 2D
VIGUEUR 5D
TECHNIQUE 3D+1
Réparation de Droid 6D+1, Réparation de Transport Spatial 6D+2

Rage combative : +2D à sa Vigueur pour la détermination des dommages de Combat Mains Nues, -2D à tous les autres attributs et compétences, pour se calmer il faut réussir **un jet moyennement difficile en PERCEPTION** (-1D seulement pour ce tirage).

Il a le regard fou, les dents gâtées, le poil terne et il pue le phoque. Il attaquera le PJ le plus proche, les PJs peuvent être surpris et subir une pénalité. Il frappe avec une barre de fer, dommages **1D+VIGUEUR**, **difficulté très facile**.

Dans les minutes suivant le combat vous entendez des bruits métalliques dans une des autres pièces. En vous approchant, un tronc de droid de protocole a été soudé sur une console informatique. Un matériel impressionnant est disposé dans cette salle, essentiellement informatique et de droids, mais aussi des combinaisons spatiales et quelques armes (une arbalète wookie, 3 fusils blaster, 9 blasters, 1 vibro-lame, des pièces détachées pour unités R2, droids médicaux, ..., 5 ordinateurs portables).

Episode IV : Des vacances ???

Il vous semble beaucoup plus raisonnable et pratique de passer les quelques jours de réparation sur la petite planète, quitte à procéder à des aller retours pour la récupération de pièces détachées indispensables. Vous quittez la frégate pour le satellite et survolez rapidement sa vaste forêt, la zone d'atterrissage la plus proche, est aussi celle où des cicatrices faites dans le paysage sont très visibles. Dans une des clairières, vous découvrez des cratères d'explosions, ainsi que des sillons qui pourraient être des atterrissages forcés. Vous vous posez, tout paraît paisible, la passerelle se baisse, en descendant les bruits d'animaux s'arrêtent, puis reprennent au bout d'une minute ou deux.

A partir de maintenant, les PJs font ce qu'ils désirent. S'ils veulent observer d'un peu plus près les sillons laissés dans le paysage, ils apercevront qu'une aile-A a fait sa trace suite à un atterrissage forcé, l'appareil est un peu rouillé, mais avec des grosses réparations, il sera en état de vol.

Une équipée en forêt près des cratères d'explosions, montre les débris de deux appareils, une aile-A et un chasseur TIE.

Maintenant faites ressentir un certain malaise aux PJ, rendez les un peu paranoïaques, qu'ils se sentent observés (les PJs se sentent suivis, des **jets en opposition de PERCEPTION, DISSIMULATION** seront à effectuer). De toutes manières c'est la vérité, car un des anciens pilotes devenus très méfiants, les observe (ce PNJ doit être joué comme la description détaillée plus loin).

Des randonnées en forêt pourront être décidées et d'anciens camps de rescapés découverts, ainsi que des ruines d'une civilisation très anciennes, écrasées sous la végétation. On pourra décrire d'immenses salles avec des fresques représentant des scènes de violences, de chaos et d'horreurs. Une de ces salles comporte un grand trône ou le long des murs, des tombeaux sont alignés, représentant tout ce qu'il reste de cette civilisation. Un Jedi ressentira très fortement le Coté Obscur et s'il reste assez longtemps, un jour ou deux, il recevra un point du Coté Obscur. Les PJs sensibles à la Force verront leurs sens décuplés et sentiront n'importe quels bruits et d'une grande vivacité. Quant à eux un séjour prolongé de quelques heures, leurs donneront également un point du Coté Obscur, mais en sortant ils seront prit de malaises et vomiront leurs tripes. Les tombeaux comportent des squelettes d'humanoides à quatre bras, avec une queue préhensile, d'un long museau arrondi et d'un crane plutôt plat, c'est une civilisation qui s'est déchirée à cause du Coté Sombre.

Un jour après leur arrivée, ils observeront une importante activité de météores, en effet quatre d'entre s'écrasent à proximité (de 3 à 100 km), ce sont des droids Sonde à leur poursuite, qu'ils devront neutraliser très rapidement sous peine d'être localisé par l'Empire. Un petit coup de main peut être apporté par Xida Polk, qui pourrait leur montrer qu'il ne leur veut pas de mal (ce qui est faux évidemment).

- **Droid Sonde**
DEXTERITE 3D
Blaster 4D, Vitesse 4D
SAVOIR 2D+2
Systèmes Planétaires 4D
MECANIQUE 3D
PERCEPTION 3D
Dissimulation 4D, Discrétion 4D, Recherche 4D
VIGUEUR 4D
TECHNIQUE 2D+1

Ils découvriront également une salle qui paraît habitée (elle l'est par Xarn et le pilote Xida Polk), du matériel est entreposé ici, un **jet difficile en RECHERCHE** leur permet de trouver un Holocron (petit appareil électronique qui contient un cours sur : Altération +2)) et une databande (Contrôle/Sens, const/Réparation Sabre-Laser) qui paraissent très anciens, un **jet moyennement difficile en RECHERCHE** pour récupérer des vêtements, des appareils électroniques hors d'usages, trois trousse de réparation pour blaster, douze boulons d'entrave pour droids, un désactiveur de boulon d'entrave, puis très visible, un booster à postcombustion pour airspeeder, un réglage de maniabilité pour moto-speeder, ainsi que différentes armes une vingtaine en tout.

- **Xida Polk**
Type de personnage : Pilote Impétueux
DEXTERITE 3D
Blaster 5D+1, Esquive 4D+2
SAVOIR 2D
Survie 4D+1, Systèmes Planétaires 4D, Volonté 3D+2
MECANIQUE 4D
Astrogation 4D+1, Canons de Vaisseau 4D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Transports Spatiaux 5D+1
PERCEPTION 3D
Discrétion 4D+2, Dissimulation 4D+1
VIGUEUR 3D
TECHNIQUE 3D

CONTROLE 1D+2
SENS 2D
ALTERATION 1D+1

Points de Force : 2
Points du Coté Obscur : 3
Points de Compétence : 13

Pouvoirs de la Force :

Contrôle : Contrôler la Douleur, Rester Conscient.

Sens : Sentir la Force.

Altération : Blessier-Tuer, Télékinésie.

Equipement : Pistolet Blaster Lourd 5D de dommages, une veste protectrice, ainsi que le casque, deux grenades 5D, une grenade fumigène.

Description : Xida a une bonne bouille de personne enjouée, qui paraît être d'un caractère un peu nounours, il s'intéresse à tout et n'hésite pas à poser des questions sur tout. Il est brun, une barbe de plusieurs jours, paraît beau gosse, autrefois ce devait être un mythe, on peu imaginer qu'un simple sourire pouvait faire s'agenouiller les minettes, un « cheuba enjôleur », mais aujourd'hui, il est gras, une grosse bedaine dépasse de sa ceinture, mais attention il ne faut surtout pas croire qu'il a perdu de son agilité, mais bon il n'est plus aussi beau à voir qu'il y a quelques années.

Il fera tout pour son maître Xarn, il est prêt à tuer et s'engagera dans le combat contre les PJs jusqu'à la mort, mais au bon moment.

Xarn

Type de Personnage : Jedi Mineur

DEXTERITE 3D

Esquive 5D+2, Blaster 4D, Sabre 6D+1 +SENS

SAVOIR 3D+2

Survie 5D, Volonté 5D+1, Cultures 6D+2

MECANIQUE 2D

PERCEPTION 3D+1

Discrétion 5D+2, Dissimulation 6D, Persuasion 4D+2

VIGUEUR 2D+2

TECHNIQUE 2D+1

CONTROLE 4D+2

SENS 4D+2

ALTERATION 5D+2

Points de Force : 5

Points du Coté Obscur : 17

Points de Compétence : 16

Pouvoirs de la Force :

Contrôle : Absorber-Dissiper l'Energie, Contrôler la Douleur, Accélérer la Guérison, Rester Conscient.

Sens : Sentir la Vie, Sentir la Force.

Altération : Blessier-Tuer, Télékinésie.

Contrôle, Sens et Altération : Modifier un Esprit.

Contrôle et Altération : Eclair de Force.

Equipement : Sabre-Laser 5D +/- CONTROLE (sous forme de canne).

Description : Xarn est un humanoïde à quatre bras, avec une queue préhensile, un long museau arrondi une tête plutôt plate, il paraît vieux, de profondes rides parcourent son visage (en fait c'est le Coté Obscur qui le ronge), ramassé sur lui-même, des yeux de couleurs différentes, il s'appui sur un petit bâton décoré de plumes (un **jet de PERCEPTION difficile** dévoile un objet bien plus technique). Il est sournois et ne parle que très rarement, il essaye d'échapper aux PJs à tous moments, tout comme Xida, il essayera de tuer les PJs le plus tard possible, en essayant de ne pas se dévoiler, même s'il doit trahir son apprenti. Il laissera toujours Xida attaquer en premier.