Star Wars d6 : trois courts scénarios d'initiation

Contenu proposé par Nabace,
diffusé sous licence CC BY-NC-SA
et conçu sans recours à l'intelligence artificielle.



Ces trois scénarios utilisent les règles et les suppléments de la seconde édition de Star Wars d6, le jeu de rôle de West End Games dont les ouvrages en anglais peuvent être trouvés par exemple ici : http://www.d6holocron.com/ ou ici : https://www.starwarstimeline.net/Westendgames.htm

Ces scénarios ont été employés en 2025-2026 pour des parties bénévoles d'initiation au jeu de rôle à Toulouse et dans ses environs, essentiellement dans le cadre de l'association Jeux de Trolls (https://www.jeuxdetrolls.com/). Chacun de ces scénarios peut être joué en une à trois heures par un groupe de trois à six joueurs adolescents ou adultes. Il n'est pas nécessaire d'avoir une très bonne connaissance de l'univers de Star Wars pour participer.

Ces modules ne prétendent pas à une grande originalité : ils ont pour seul but de fournir un matériel rapide et facile à utiliser pour de courtes parties d'initiation. Les trois histoires se déroulent à des moments différents de la saga et mettent en scène des types de personnages distincts.

Le premier scénario, « Avant qu'Obas ne brûle », se déroule entre les Épisodes III et IV de Star Wars (en 5 BBY) et les joueurs y incarnent des membres d'une cellule rebelle basée sur la planète Kinyen. Il est adapté du scénario « Meltdown », écrit par George R. Strayton et issu du supplément *Instant Adventures*.

Le deuxième scénario, « Chasse au hutt sur Tatooine », se déroule à Mos Eisley entre les Épisodes IV et V (en 2 ABY) et les joueurs y incarnent l'équipage d'un vaisseau de transport indépendant. Il est adapté du scénario « Heavy lifting », écrit par Floyd Wesel et issu du supplément *Instant Adventures*.

Le troisième scénario, « Le dernier homme du *Volokar* », se déroule entre les épisodes VI et VII de Star Wars (en 9 ABY) et les joueurs y incarnent l'équipage d'un vaisseau d'exploration spatiale indépendant. Il s'agit d'un scénario original se déroulant en partie sur la station Darknon, décrite dans le supplément *Platt's Starport Guide*, de Peter Schweighofer.

Ces scénarios ont une structure modulaire : chacun d'eux se présente comme une succession de scènes dont aucune n'est strictement indispensable à l'histoire. Vous pouvez ainsi librement supprimer – ou résumer rapidement – certaines de ces scènes afin d'adapter la durée souhaitée pour la session[1].

Six personnages pré-tirés sont fournis à la fin de chacun des scénarios. Ils sont adaptés de ceux proposés dans le livre de base *Star Wars roleplaying game second edition* ainsi que dans les suppléments *Heroes and Rogues* et *Galaxy Guide 8: Scouts.* Pour des questions d'équilibrage, mais aussi pour simplifier et accélérer la prise en main et l'explication des règles, les personnages sont tous considérés comme insensibles à la Force (ils ne possèdent donc qu'un seul point de Force) et ne disposent pas de points de personnage[2].

[1] Par exemple, dans le scénario « Avant qu'Obas ne brûle », il est possible de décider que le vaisseau des PJ leur est donné par leur contact, et qu'ils n'ont donc pas besoin de le voler ; que la machine qu'ils cherchent se trouvent effectivement à l'intérieur du dépôt impérial, supprimant ainsi la scène sur Yabosta ; que le destroyer *Niveleur* ne vient pas accoster au dépôt, simplifiant ainsi leur départ de l'amas de Rainos ; etc.

[2] Par rapport aux règles de la seconde édition de Star Wars d6, les seules modifications appliquées sur ces fiches de personnage sont : fusion des compétences « Armes blanches » et « Parade armes blanches » (la même compétence est utilisée pour l'attaque et la défense), et placement d' « Armes blanches » parmi les compétences de Vigueur ; même opération pour le combat à mains nues (fusion de « Combat à mains nues » et « Parade à mains nues », toujours sous la Vigueur). Enfin, les caractéristiques des vaisseaux sont présentées de façon simplifiée.

1. Avant qu'Obas ne brûle

Chronologie : inter épisodes III-IV (5 BBY).

Matériel nécessaire :

1. Dans *Instant Adventures:*
Six cartes de PNJ : nos 25 (Vee Naaq), 24 (dépôt impérial), 17 (troupes du dépôt), 26 (stormtroopers), 1 (F'ej D'aw) et 16 (Z-95).

2. Dans *Star Wars roleplaying game second edition* : illustration du Ghtroc 720 p. 121.

L'histoire jusqu'ici

Les Rebelles ont installé une base sur Obas (secteur Andirma, Région d'expansion), une planète inhabitée et stratégiquement située à mi-chemin entre la Bordure extérieure et le Noyau non loin d'une route hyperspatiale importante, la Boucle commerciale corellienne. Mais les conditions sur Obas sont très dures : c'est un monde volcanique à la forte gravité, à l'atmosphère difficilement respirable et aux températures très élevées. La climatisation de la base, indispensable à la survie de ses habitants, est assurée par une énorme machine : une unité de refroidissement KL-35 de SoroSuub. Mais celle-ci vient de tomber en panne de façon irréparable…

Tout en préparant l'évacuation du personnel et du matériel le plus précieux, les Rebelles d'Obas envoient un appel à l'aide à la cellule la plus proche, située sur la planète Kinyen (secteur des Trois-Besh, Région d'expansion) : la seule chance de sauver la base d'Obas est de trouver très rapidement une unité de rechange. Aucune machine de ce type ne se trouve sur Kinyen, mais Vee Naaq, agent de liaison rebelle travaillant à l'astroport de Kinyen, active ses contacts. Un sympathisant travaillant dans une corporation de fret spatial lui apprend qu'une telle unité a été livrée il y a un peu moins d'un mois au dépôt de ravitaillement impérial de l'Amas de Rainos. Reste à envoyer un commando voler l'unité en question…

Ce que tous ignorent, c'est qu'Anyax Ildall, un magasinier impérial corrompu travaillant au dépôt de Rainos, fait régulièrement disparaître de l'inventaire certaines pièces d'équipement et arrondit ses fins de mois en les vendant à la Guilde commerciale klatooinienne, inféodée aux hutts, qui se charge de les écouler sur le marché noir. Et c'est précisément ce qui est arrivé à l'unité KL-35 il y a une dizaine de jours !

Préparer le groupe

Les PJ sont membres d'une cellule rebelle basée sur la planète Kinyen. Proposez-leur les six personnages pré-tirés. Il est préférable qu'au moins un des deux pilotes (le contrebandier sullustain et le pilote duros) soit choisi. Il serait logique que ces deux personnages possèdent leur propre vaisseau, mais vous pouvez indiquer aux joueurs qu'ils ne figurent pas sur la fiche car ils ne seront pas utilisés dans ce scénario.

Situation de départ : lisez aux PJ le passage ci-dessous.

> Cela fait une quinzaine d'années que l'Empire impose sa domination à la galaxie. Un peu partout, des êtres de toutes espèces et de toutes origines lui résistent, se révoltent et s'organisent dans un réseau qui ne s'appelle pas encore officiellement l'Alliance rebelle… Vous faites partie d'une des cellules de ce réseau, basée sur la planète Kinyen. C'est la planète d'origine des grans, une espèce humanoïde à trois yeux et au museau proéminent. C'est aussi un monde agricole, plutôt paisible, couvert de champs et de cultures. Et c'est un emplacement idéal pour vous parce que la présence impériale sur Kinyen est plutôt légère, que la planète est à l'intersection de deux routes hyperspatiales majeures et qu'elle exporte beaucoup de nourriture et importe beaucoup de technologie, ce qui fournit de nombreuses occasions de se déplacer discrètement d'un système à l'autre. Votre principal contact est d'ailleurs un agent rebelle gran qui travaille à l'astroport. Vous le connaissez sous le nom de Vee Naaq. Ce soir, il vous a donné rendez-vous à la nuit tombante dans une cantina proche de l'astroport, un endroit sombre en sous-sol, plein d'alcôves, fréquenté surtout par des spaciens et où on peut discuter discrètement…

La mission

Vee Naaq (voir carte de PNJ no 25) est invariablement placide et serein, quelle que soit l'urgence de ce qu'il annonce. Et, en l'occurrence, c'est urgent :

> « Nous avons besoin de vous maintenant. Il y a une station spatiale impériale près de l'amas stellaire de Rainos. C'est un dépôt de fournitures, un endroit où les vaisseaux de guerre viennent s'approvisionner en pièces de rechange, consommables ou autres. Parmi ces marchandises se trouve une unité de refroidissement KL-35 de SoroSuub. C'est une grosse machine, de plusieurs mètres cubes et plusieurs quintaux. Vous allez vous rendre là-bas, la voler et l'apporter le plus vite possible à un endroit dont voici les coordonnées [il leur tend une carte-mémoire]. Vous n'avez pas besoin d'en savoir plus sur cette destination, mais, si vous deviez être capturés, cette carte est à détruire impérativement… même si cela doit être la dernière chose que vous faites.
>
> « La station-dépôt est assez mal gardée, mais, comme c'est très urgent, nous n'avons pas eu le temps de vous préparer une couverture. Ce sera à vous de faire au mieux pour vous introduire. En revanche, vous avez impérativement besoin d'un vaisseau non compromis et qui ne permette pas de remonter jusqu'à nous. Je vous en ai trouvé un : un transport léger Ghtroc 720 qui se trouve à l'astroport. Il a été saisi pour payer les dettes de son propriétaire, mais à part ça, il est en règle. J'ai fait en sorte qu'il ne soit pas encore inscrit

sur la liste des appareils saisis. Officiellement, il est juste docké ici et prêt à partir. Si vous vous en emparez discrètement, il est à vous pour la mission. »

Voler le vaisseau

Alors que les PJ sortent de la cantina, il fait nuit, le ciel est nuageux et il pleuviote. L'appareil indiqué par Vee, *L'Éclat de Mesula* (voir *Star Wars roleplaying game second edition* p. 121), est docké à l'air libre sur la piste 538 de l'astroport, assez loin des bâtiments, dans une section clôturée et interdite au public. La zone est protégée par un grillage métallique non électrifié haut de 3 m et surveillé par caméras. Un droïd-souris MSE-6 patrouille régulièrement aux alentours du vaisseau.

Aux PJ de trouver des moyens de contourner ces mesures de sécurité, par exemple :

- un jet Moyen en *sécurité* permet, à l'aide d'un kit de sécurité, d'identifier la fréquence de fonctionnement des caméras et de les brouiller temporairement ;

- un jet Difficile en *recherche* permet de repérer un angle mort dans la partie de la clôture couverte par ces mêmes caméras ;

- grimper la clôture demande un jet Moyen en *escalade*, tandis que la découper est faisable sans jet avec un kit d'outillage (mais prend plus de temps…) ;

- rester en planque au moins 15 minutes à l'extérieur du grillage avec vue sur le vaisseau permet de noter le rythme de patrouille du droïd MSE-6 et de franchir le grillage entre deux de ses passages ;

- si les PJ n'ont pas repéré le MSE-6, il y a de fortes chances que le droïd arrive alors qu'ils sont sur la piste, et un jet de *discrétion* contre sa *recherche* de 4D est alors nécessaire pour ne pas être découverts ;

- si les PJ se font repérer par le MSE-6, l'empêcher de donner l'alerte implique de le détruire au round suivant, d'un seul tir de blaster (tir de difficulté 20 : portée courte + petite taille + esquive totale).

Toute intrusion repérée par le droïd ou les caméras déclenche l'arrivée, en une minute, d'un speeder avec à son bord quatre grans de la sécurité de l'astroport. Toute mise hors service d'un équipement (brouillage des caméras, destruction du droïd…) entraîne les mêmes conséquences, mais avec sept minutes de délai. Dans tous les cas, déverrouiller la rampe d'accès du Ghtroc demande un jet Facile en *sécurité*.

Si les PJ affrontent les agents de sécurité, le vol du vaisseau est signalé et l'autorisation de décollage leur est évidemment refusée : ils doivent fuir l'astroport avec la chasse planétaire derrière eux (des chasseurs type Z-95 ; improvisez des jets de *transports spatiaux* et une astrogation hâtive). Dans tous les autres cas, ils peuvent décoller sans problème.

Pénétrer dans le dépôt impérial

Le trajet hyperspatial jusqu'à l'Amas de Rainos (secteur Rocantor, Région d'expansion) dure 6h. Le dépôt est une station spatiale de plusieurs centaines de mètres de haut, divisée en cinq zones superposées. De haut en bas sur la carte de PNJ n° 24 :
- quartiers de l'équipage ;
- machinerie et hangars ;
- embarcadères ;
- anneau principal constitué des hangars et magasins ;
- senseurs et centres de commande.

Le dépôt n'est pas armé mais dispose d'une escadrille de quatre TIE prêts à prendre leur envol à la moindre menace. Les senseurs de la station sont suffisamment performants pour qu'une approche discrète soit impossible, et le centre de contrôle contacte le vaisseau des PJ dès qu'il approche (« *Éclat de Mesula*, vous êtes dans une zone militaire, déclinez votre autorisation d'accès et le motif de votre présence »).

Aux PJ de trouver un moyen d'approche, et on espère qu'ils y auront réfléchi pendant le voyage… Les deux principales options sont :

- Le bluff : les PJ peuvent se faire passer pour des transporteurs envoyés par l'Empire prendre livraison d'une unité KL-35. Un jet Facile en *systèmes planétaires* permet de citer une origine plausible pour la commande (type « l'usine impériale d'armements Alpha sur Cymoon ») et un jet Moyen en *escroquerie* permet de présenter cette histoire de façon convaincante au centre de contrôle. Si le baratin des PJ échoue, le contrôleur leur ordonne de mettre en panne et une navette transportant une escouade de six soldats décolle pour venir les appréhender. En revanche, si les PJ sont convaincants, ils reçoivent l'autorisation d'atterrir à l'embarcadère 11C. Une fois sur place, un technicien demande à voir leur formulaire de transport (un jet Moyen en *contrefaçon* permet d'en fabriquer un, mais cela prend deux heures de travail et il faut donc que les PJ y pensent pendant le voyage ; s'ils ne le font pas spontanément, un jet Facile de *bureaucratie* le leur permet). Si les PJ n'en ont pas, ou que le leur n'est pas crédible, le technicien marche nonchalamment jusqu'à un panneau de contrôle et déclenche une alarme qui attire en 30 secondes une escouade de six soldats.

- L'attaque : si les PJ à bord de leur vaisseau s'abstiennent de répondre au contrôleur, désobéissent à ses ordres ou font une manœuvre hostile, les quatre TIE décollent et attaquent. Si les PJ parviennent à les vaincre ou à les contourner de façon à approcher le dépôt, les énormes magnaportes des docks commencent à se fermer : jet Difficile en *transports spatiaux* pour arriver à se glisser entre les pans qui se rapprochent. Ils sont alors accueillis à l'embarcadère par deux escouades de six soldats (carte de PNJ n° 17).

Le magasin 223

Si les PJ sont entrés dans le dépôt sous une couverture crédible, le technicien les accompagne trois niveaux plus bas jusqu'à l'entrée du magasin 223, où, d'après l'inventaire, se trouve une unité KL-35. Il les laisse ensuite là, « le magasinier vous raccompagnera ». Si les PJ sont entrés en force, il faut un jet Facile en *prog. rép. ordinateur* pour repérer l'emplacement du magasin où se trouve l'unité, et un jet *moyen* en Sécurité pour forcer le code d'un des vastes turbo-ascenseurs qui servent de monte-charges.

La porte du magasin s'ouvre sur un long couloir desservant de larges allées parallèles bordées de grands containers, évoquant une version Star Wars des rayons de Metro ou d'Ikea.

(La suite de la description part du principe que les PJ sont parvenus jusqu'ici sans violence, mais si ce n'est pas le cas et que la base est en alerte, adaptez le comportement des PNJ : la plupart des informations devront être obtenues par la contrainte.)

Un droïd d'inventaire RA-7 (il s'agit des « droïds de l'Étoile de la mort », qui ressemblent à des droïds de protocole avec une tête insectoïde : voir *Death Star technical companion* p. 53) accueille les PJ et les conduit jusqu'à la rangée 56P, où se trouve un container censé abriter l'unité KL-35. Mais l'emplacement se révèle… vide. Très perturbé, le droïd dit « il faut rapporter le problème au magasinier » et conduit les PJ au bout du couloir, jusqu'à une console de commande derrière laquelle est assis le magasinier Anyax Ildall (âge moyen, fine moustache blonde). L'échange entre le droïd et lui se passe en gros de cette façon :

« L'unité de refroidissement KL-35 ? Elle a été vérifiée lors de la dernière inspection technique, et trouvée défectueuse. Elle a été éliminée. Mais on en aura une nouvelle dans un mois, à la prochaine livraison.
- Mais, monsieur, ce n'est pas possible. L'unité figure toujours à l'inventaire, et de toute façon, la prochaine inspection technique n'est prévue que la semaine prochaine.
- Pfff, tais-toi. N'écoutez pas ce droïd. Avec tout le boulot qu'on a à faire, vous croyez qu'on attend les dates d'inspection officielles ? On en fait un peu tous les jours, on traite au fur et à mesure, et on met l'inventaire à jour à la date prévue. L'unité KL-35, je l'ai vue il y a dix jours et je l'ai fait réformer et évacuer pour faire de la place. On manque toujours de place. »

Le droïd semble perplexe, Anyax n'est pas un très bon menteur et se trouble en parlant : les PJ devraient donc vite soupçonner un problème. Mais il maintient obstinément cette version tant que les PJ insistent « poliment ». S'ils deviennent plus agressifs et le poussent dans ses retranchements (*intimidation*, menaces…), il éteint le droïd et vend la mèche :

« L'unité de refroidissement, je… je ne l'ai plus. Je l'ai vendue, voilà ! Qu'est-ce que ça change ? Ils en livreront une autre ! Pour l'Empire, ça n'est même pas une goutte d'eau, ils s'en fichent ! Il suffit de marquer la machine comme défectueuse, ils la changent, ils ne vérifient rien ! Et vous croyez que les corpos sont regardantes sur l'origine de leur matériel ? Quand c'est moins cher, elles achètent sans poser de questions, elles s'en fichent aussi… Et si tout le monde s'en fiche, pourquoi on n'en profiterait pas, hein ?

« À qui je l'ai vendue ? Aux klatooiniens… Ils opèrent sur Yabosta, à l'astroport de Port Kalla. Ils revendent au marché noir. Mon contact s'appelle F'ej D'aw, et son vaisseau est le *Kossol*. Je ne sais rien de plus… »

Quitter le dépôt impérial

Les PJ devraient comprendre qu'ils n'ont plus rien à faire au dépôt. Quand soudain… Un choc sourd retentit, et on sent un instant une légère vibration du sol du magasin. Le communicateur de la console de commande se met à clignoter avec insistance. Si quelqu'un répond (et Anyax voudra le faire), une voix dit : « Magasin 223 ? Ici le destroyer impérial *Niveleur*. Nous venons d'accoster à votre dépôt, il nous faut quatre caisses d'hydro-valves pour le motivateur auxiliaire d'hyperpropulsion. Préparez ça tout de suite, une escouade est en route pour les récupérer. »

Si le magasinier est sous la menace des PJ et a compris qu'ils ne sont pas de vrais convoyeurs, vous pouvez décider qu'il craque à ce moment-là et hurle : « Intrusion rebelle en cours dans le magasin ! Venez vite ! » Dans tous les cas, les PJ devraient avoir envie de partir très vite… Un groupe de six stormtroopers (carte de PNJ n° 17) est effectivement en train de progresser en direction du magasin 223, et il est presque inévitable que les PJ les croisent dans leur repli vers l'embarcadère. À votre choix et suivant les actions des PJ, la rencontre peut se solder par des jets de *discrétion* contre la *recherche* des troopers, de bons jets en *escroquerie*, ou un combat (bien sûr, si la base est en alerte, les troopers attaquent d'emblée).

Dans tous les cas, toute manœuvre de décollage est interdite tant que le destroyer est dans le voisinage du dépôt. Si les PJ ont été jusqu'ici parfaitement discrets, ils doivent donc attendre une bonne heure le temps que le destroyer termine le chargement et reparte. S'ils sont pressés, ils doivent forcer le passage à l'embarcadère pour rejoindre leur appareil, puis échapper pendant quelques rounds aux TIE le temps de passer en hyperespace.

Sur Yabosta

Le trajet hyperspatial jusqu'au système Yabosta (dans le même secteur que le dépôt impérial) dure 3h. Yabosta est une planète au climat tropical, sans grandes masses continentales mais avec

d'innombrables îles plus ou moins grandes, généralement couvertes de jungle et dont les côtes dessinent un paysage de marais littoraux, de lagunes immenses et de mangroves. Des massifs de coraux géants dressent vers le ciel leurs constructions multicolores, comme de gigantesques arbres sous-marins dont les branches viendraient crever la surface. Port Kalla est une ville de bâtiments blancs et ovoïdes installée en bord de mer sur un plateau dominant la jungle. Elle abrite de nombreuses corpos de biotechnologies (dont médicales) installées sur Yabosta pour exploiter les richesses de son milieu vivant. La présence impériale, sans être massive, est bien visible (patrouilles de soldats, douaniers, etc.). Les PJ arrivent le soir.

À l'astroport se trouve un comptoir de la Guilde commerciale klatooinienne : un ensemble de hangars et d'embarcadères possédés par la guilde, dans une partie de l'astroport isolée du reste des pistes. Si les PJ s'interrogent sur la guilde, un jet Facile en *illégalité* permet de savoir qu'il s'agit d'un paravent pour les activités des clans hutts : contrebande, prêts usuraires et même esclavage.

Le *Kossol* se trouve là ; les PJ peuvent l'apprendre par une démarche auprès de l'astroport (*bureaucratie* Facile) ou en piratant le système informatique local (*prog. rép. ordinateur* Moyen). F'ej D'aw, le lieutenant local de la guilde (carte de PNJ n° 1), est généralement dans les parages. L'unité KL-35 – un bloc de machinerie complexe de 2 x 4 x 2,5 m, avec sa propre alimentation autonome – est stockée dans un hangar, sous une bâche, sur un traîneau à répulsion prêt à partir. Les hangars s'ouvrent sur les embarcadères mais ne sont pas directement accessibles depuis la rue (la seule entrée possible de ce côté-là est par les bureaux de la guilde). Les bâtiments sont surveillés par des patrouilles d'hommes de main klatooiniens et protégés par des détecteurs de mouvement dont le déclenchement alerte les gardes, mais il n'y a ni droïds de surveillance, ni lien direct avec les autorités locales. Trois chasseurs Z-95 16 (carte n° 16) sont posés au bord des pistes. Si les PJ fuient en vaisseau sans les avoir neutralisés, ils se lancent après eux.

Les peuvent décider de s'emparer de l'unité KL-35 de plusieurs manières : attaque directe en profitant de l'effet de surprise, cambriolage discret, approche au bluff en prétendant vouloir l'acheter (les klatooiniens en veulent 20 000 crédits)… Ils peuvent même amener F'ej D'aw à leur remettre la machine en maniant habilement bluff et intimidation. Les Impériaux de Yabosta seraient en effet furieux d'apprendre que la guilde vole le matériel des dépôts impériaux ; si les PJ parviennent à convaincre F'ej D'aw qu'ils en ont des preuves solides et sont prêts à les révéler à l'Empire, le klatooinien préfèrera se séparer d'une machine plutôt que de risquer une inspection de ses entrepôts. Mais il peut aussi décider d'éliminer les PJ s'il lui semble que ceux-ci bluffent, ou le menacent sans avoir assuré leurs arrières…

Sauver la base d'Obas

La scène devrait se terminer par le départ des PJ de Yabosta avec l'unité de refroidissement dans leur soute. Les coordonnées fournies par Vee Naaq les amènent, après un voyage hyperspatial de 7h, à un endroit au milieu du vide interstellaire… Puis le navordinateur recommence à calculer et affiche les coordonnées d'un second saut (ce voyage en deux temps permet d'éviter au vaisseau d'être pisté depuis sa planète de départ). La deuxième partie du voyage ne dure que 4h et amène les PJ au-dessus d'Obas. Cette grande planète ne semble être qu'un désert de plaines de roches craquelées, entrecoupé de chaînes de pics arides et hérissés, et illuminé par l'activité d'innombrables volcans qui alimentent un véritable réseau de rivières de lave.

Le vaisseau des PJ est rapidement intercepté par une escadrille de Ailes-X prêts à faire feu, qui leur ordonnent de mettre en panne. S'ils s'identifient comme les Rebelles apportant l'unité de refroidissement, les pilotes se réjouissent et leur expliquent rapidement ce qui s'est passé. Si les PJ n'ont pas perdu de temps au cours du scénario, la précédente unité de refroidissement de la base n'est tombée en panne que depuis 48h, mais cela a suffi à ce que la température monte jusqu'à des niveaux invivables dans l'installation rebelle. Toute alimentation a été coupée et le personnel a été évacué à bord d'un transport actuellement en orbite autour de la lune d'Obas. D'ici quelques heures, les dégâts aux équipements et aux infrastructures de la base seront irréparables et elle sera définitivement abandonnée. À moins que les PJ ne s'y rendent immédiatement et ne mettent en route leur unité KL-35… Les pilotes leur transmettent les coordonnées de la base ; ils leur indiquent que les portes de son hangar sont toujours ouvertes et qu'un container de combinaisons de survie se trouve près de l'entrée.

Les panaches des volcans et la forte gravité rendent la descente dans l'atmosphère délicate (*transports spatiaux* Moyen : un échec signifie une perte de contrôle nécessitant un jet Difficile pour être rattrapée, sinon c'est le crash, ou au minimum des dommages à l'appareil). Aux coordonnées indiquées, les PJ finissent par distinguer à flanc de falaise l'entrée d'un hangar dissimulée pour ressembler à une grotte. Une fois posés, ils repèrent sans peine le container indiqué par les pilotes de Ailes-X.

La forte gravité sur Obas augmente d'un niveau de difficulté tous les jets sauf SAV, PER et compétences associées (modificateur pris en compte ci-dessous). Les PJ portant une combinaison de survie doivent faire un jet Moyen de *résistance* à chaque minute pour ne pas être considérés comme « sonnés » à cause de la chaleur (dégâts cumulatifs ; ceux qui n'ont pas de combinaison ne peuvent tout simplement pas sortir du vaisseau plus de quelques instants).

Pour mettre en service l'unité KL-35, il faut :
- S'orienter dans la base : l'alimentation de tous les systèmes (en particulier éclairage, communication, contrôle des portes) a été coupée. Un jet Moyen en SAV est nécessaire pour trouver le chemin jusqu'à la salle des machines. Le trajet dure 3 minutes. Si le jet est raté, le trajet s'allonge de 2 minutes par tranche de 5 points en-dessous du facteur de difficulté, forçant les PJ à de nouveaux jets de *résistance*.
- Passer les portes : la porte anti-explosion menant à la salle des machines est bloquée en position fermée. Pour l'ouvrir, il faut l'alimenter avec une source d'énergie (pack de blaster, droïd…) et réussir un jet Difficile en *sécurité* ou *prog. rép. ordinateur*. La source d'énergie s'épuise dans l'opération, que celle-ci soit réussie ou non.
- Rebrancher la machine : les PJ arrivent dans une vaste salle au plafond en forme de dôme contenant générateurs, appareils de contrôle environnemental, systèmes de recyclage des déchets, etc. Une unité KL-35 comme la leur s'y trouve, désactivée et hors service. Mettre en service l'unité de rechange implique de la connecter au réseau à la place de l'ancienne (il y a de multiples branchements à déplacer) et de lancer son cycle de démarrage : jet de TEC Difficile, coopération possible.

L'activation de l'unité KL-35 ramène peu à peu une température supportable dans la base. Les Rebelles peuvent s'y réinstaller, remettre les installations en route et opérer à nouveau à partir d'Obas !

PNJ par ordre d'apparition

Droïd-souris MSE-6
DEX 2D, autres attributs 1D. Recherche 4D.
Chenilles (déplacement : 5), holocaméra, comlink, deux bras manipulateurs (levage +1D).

Sécurité de l'astroport de Kinyen (grans)
VIG 3D, autres attributs 2D.
Paralyseur 4D, esquive 3D, armes blanches 4D, répulseurs 3D, recherche 3D, commandement 3D.
Pistolet paralyseur P32 (3D assommants), bâton étourdissant (4D assommants), communicateur.
Trois yeux : vision infrarouge, +1D pour repérer les mouvements.

Soldats impériaux du dépôt de Rainos
DEX 3D, autres attributs 2D.
Blaster 4D, esquive 4D, combat mains nues 4D, recherche 3D, discrétion 3D, sécurité 3D.
Blaster lourd (5D), veste et casque protecteurs (+2), communicateur.

Stormtroopers du destroyer *Niveleur*
DEX [2D], VIG [4D/3D vs. dom.], autres attributs 2D.
Blaster [4D], esquive [4D], grenade [4D], course à pied 4D, combat mains nues 4D, résistance 4D, recherche 4D, répulseurs 3D.
Blaster lourd (5D), 2 grenades (5D), armure de stromtrooper [modificateurs inclus dans les stats].

Hommes de main klatooiniens (12)
VIG 3D, autres attributs 2D.
Blaster 4D, esquive 3D, armes blanches 4D, combat mains nues 4D, illégalité 3D, intimidation 3D.
Blaster (4D), vibrolame (VIG+1D+2).

F'ej D'aw, lieutenant de la Guilde klatooinienne
PER 3D, autres attributs 2D.
Blaster 4D, esquive 3D, armes blanches 3D, combat mains nues 3D, illégalité 4D, lois 3D, intimidation 4D, commandement 4D, marchandage 4D.
Blaster lourd (5D), vibrolame (VIG+1D+2), communicateur.

Engins

L'Éclat de Mesula, transport Ghtroc 720
Maniabilité 1D, vitesse 4, coque 3D+2, écrans 1D, senseurs 1D, 1 tourelle de tir (visée 2D, dom. 4D).

Chasseurs TIE/ln du dépôt de Rainos (4)
Maniabilité 3D, vitesse 10, coque 2D, écrans 0D, senseurs 2D, laser double (visée 2D, dom. 5D).
Pilote : pilotage 5D, canons 5D.

Chasseurs Z-95 klatooiniens (3)
Maniabilité 1D, vitesse 7, coque 4D, écrans 1D, armes : 3 canons-laser moyens, asservis (visée 1D, dom. 4D).
Pilotes : pilotage 5D, canons 4D, écrans 4D.

Saboteur

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Humain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Enrôlé de force dans l'Armée impériale, vous avez vite détesté l'autoritarisme et la discipline et avez fini par déserter pour rejoindre les Rebelles. Ils ont mis du temps à vous accepter, mais ils ont fini par comprendre que votre connaissance des armes impériales et les compétences que vous aviez acquises en démolition pouvaient être très utiles.

Personnalité : Non-conformiste et indépendant d'esprit, vous êtes fermement convaincu qu'une personne seule peut faire la différence (ou, au minimum, semer énormément de confusion).

Objectifs : Détruire la cible tactique la plus grosse possible avec le moins possible de dommages collatéraux.

Citation : « Oui, je sais que c'est risqué. Mais j'ai un compte personnel à régler avec les uniformes rutilants. »

DEXTERITÉ	**3D**	**PERCEPTION**	**3D**
Blaster	4D	Discrétion	4D
Esquive	4D	Dissimulation	4D
SAVOIR	**2D**	**VIGUEUR**	**3D**
MÉCANIQUE	**3D**	**TECHNIQUE**	**4D**
		Démolition	5D
		Prog. rép. ordinateur	5D
		Sécurité	5D

Capacités spéciales : Aucune.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Blaster (dom. 4D), 6 blocs de détonite (dom. 3D chacun), détonateur, communicateur, kit de sécurité, droïd-souris MSE-6*, 200 crédits.

* description : voir *Dark Force Rising sourcebook* p. 102. Ce modèle est équipé d'un communicateur.

Illustration : Mike Vilardi

Ex-commando impérial

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Humain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Au début, vous étiez fier de faire partie de l'Armée impériale. Ce que vous avez vécu vous en a peu à peu dégoûté. Depuis que vous avez déserté pour rejoindre l'Alliance, vous avez été volontaire pour les opérations les plus risquées, et personne ne remet plus en cause votre loyauté… et c'est tant mieux, parce qu'au fond, vous êtes convaincu que la galaxie a vraiment besoin d'un souverain fort. Mais juste quelqu'un d'autre que Palpatine.

Personnalité : Vous savez que, quelle que soit l'issue de la guerre, vous ne serez plus jamais chez vous nulle part. Vous tâchez de tirer le meilleur parti d'une mauvaise situation.

Objectifs : Aider à finir la guerre le plus vite possible, puis ramasser les morceaux.

Citation : « Groupe B, tenez la position et ciblez le TR-TT avec le Plex. Groupe A, on se replie. Voyons s'ils mordent à l'hameçon… »

DEXTERITÉ	**3D+2**	**PERCEPTION**	**3D**
Blaster	5D	Commandement	4D
Esquive	5D		
Grenade	5D		
SAVOIR	**3D**	**VIGUEUR**	**3D+2**
Tactiques	4D	Armes blanches	4D
MÉCANIQUE	**2D+1**	**TECHNIQUE**	**2D+1**
		Premiers soins	3D

Capacités spéciales : Aucune.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Fusil-blaster (dom. 5D), blaster lourd (dom. 5D), couteau (dom. VIG+1), 3 grenades (dom. 5D), veste et casque protecteurs (+2), medpac, macrojumelles, 500 crédits.

Illustration : Robert Duchlinski

Propagandiste ishi tib

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Ishi tib
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : La politique vous intéressait très peu, jusqu'à ce que l'Empire détruise votre famille et votre foyer. Depuis, vous consacrez vos capacités d'organisateur à documenter les atrocités commises par les Impériaux et la lutte de l'Alliance, à faire connaître tout cela aux citoyens de l'Empire, à organiser des sabotages non violents et des protestations de masse.

Personnalité : Ce que vous avez perdu n'a pas de prix et cela vous a marqué pour la vie. Vous n'êtes pas un combattant, mais vous êtes entièrement dévoué à votre tâche.

Objectifs : Discréditer la propagande impériale et faire que les peuples de la galaxie prennent conscience de la réalité de l'Empire.

Citation : « Personne ne pourra dire qu'il ne savait pas. »

DEXTERITÉ	**2D**	**PERCEPTION**	**4D**
Esquive	3D	Discrétion	5D
		Persuasion	5D
SAVOIR	**4D**	**VIGUEUR**	**2D**
Bureaucratie	6D		
Lois	6D		
MÉCANIQUE	**2D**	**TECHNIQUE**	**4D**
Communications	3D	Prog. rép. ordinateur	5D

Capacités spéciales :
Bec : dom. VIG+1D.
Immersion : doit se plonger dans l'eau pendant 1 min. après 30h hors de l'eau, sinon dom. 1D/h (cumulatif).
Planificateur : bonus à certaines compétences de Savoir à la création du personnage [déjà pris en compte].

Mouvement : 9
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Mini-blaster (dom. 3D+1), bloc de données, communicateur, kit de sécurité, 100 crédits.

Illustration : Mike Vilardi

Contrebandier sullustain

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Sullustain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Vous avez fui votre planète d'origine dominée par une méga-corporation minière pro-impériale pour mener la vie itinérante d'un marchand indépendant. Peu à peu, vous avez commencé à accepter de transporter discrètement de plus en plus de cargaisons « sensibles » parce que vous saviez qu'elles étaient destinées à l'Alliance… et, un jour, il a bien fallu vous rendre à l'évidence : vous étiez devenu un Rebelle.

Personnalité : Calme, discret et pragmatique, vous n'êtes pas un contrebandier-né mais vous avez appris les ficelles du métier. Dans le fond, vous avez l'âme d'un voyageur épris de liberté.

Objectifs : Pouvoir mener un jour la vie de vagabond stellaire dont vous aviez rêvé… dès que la guerre sera finie et que votre planète aura été libérée de l'Empire.

Citation : « Bien sûr, officier, tout est en règle. Vérifiez donc. »

DEXTERITÉ	**3D**	**PERCEPTION**	**3D**
Blaster	4D	Dissimulation	4D
Esquive	4D	Escroquerie	4D
SAVOIR	**2D+1**	**VIGUEUR**	**2D+2**
MÉCANIQUE	**4D**	**TECHNIQUE**	**3D**
Écrans de vaisseau	5D	Rép. transp. spatiaux	4D
Transports spatiaux	5D		

Capacités spéciales :
Sens aiguisés : +2D aux jets de PER et *recherche* impliquant la vue en lumière faible ou l'ouïe.
Sens de l'orientation : mémoire parfaite des plans et trajets. +1D en *astrogation* pour un hypersaut vers un endroit déjà visité.

Mouvement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Blaster lourd (dom. 5D), communicateur, bloc de données, trousse à outils, 500 crédits.

Illustration : John Paul Lona / Allen Nunis / Mike Vilardi

Espion

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Humain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Vous êtes issu d'une famille de notables du Noyau qui ont accueilli l'arrivée de l'Empire avec ferveur. Vous, vous avez vite douté, puis choisi l'autre camp, profitant de votre position privilégiée pour faire fuiter des informations sensibles aux Rebelles. Lorsque vos activités ont été découvertes par l'Empire, les Rebelles vous ont exfiltré, donné une nouvelle identité et recruté comme espion.

Personnalité : Vous avez passé ces dernières années à changer régulièrement de nom et d'état-civil. D'apparence cordiale et détendue, vous êtes en réalité toujours sur le qui-vive.

Objectifs : Faire échouer à vous seul un projet impérial secret de grande envergure.

Citation : « Attention Bantha-12 : je vous envoie le récap' des mouvements de troupes impériales dans le secteur Sumitra ces trois prochains mois. Transmission… »

DEXTERITÉ	**3D+1**	**PERCEPTION**	**4D**
Blaster	4D	Contrefaçon	5D
Esquive	4D	Discrétion	5D
		Escroquerie	5D
SAVOIR	**3D**	**VIGUEUR**	**2D**
Bureaucratie	4D		
Illégalité	4D		
MÉCANIQUE	**2D**	**TECHNIQUE**	**3D+2**
		Prog. rép. ordinateur	4D
		Sécurité	4D

Capacités spéciales : Aucune.

Mouvement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Mini-blaster (dom. 3D+1), grenade étourdissante (dom. 5D), bloc de données, communicateur, kit de sécurité, kit de contrefaçon, faux documents d'identité, détecteur de mouvement (+1D en Recherche pour mouvements jusqu'à 50 m), 250 crédits.

Illustration : Mike Vilardi

Pilote duros

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Duros
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Vous avez toujours su que vous étiez né pour voler dans les meilleurs chasseurs stellaires de la galaxie. Avec l'Empire et ses lois contre les non-humains, toute carrière dans la flotte impériale vous était interdite… Mais ce n'est pas plus mal, les Rebelles ont des appareils plus performants et une cause bien plus noble !

Personnalité : Vous avez de l'humour, de l'optimisme, de l'audace et une grande confiance dans vos talents de pilote – une confiance que vous avez parfois du mal à transmettre à vos coéquipiers.

Objectifs : Prouver à l'Empire, et à la galaxie entière, que « le plus petit peut gagner contre le plus gros » – tout simplement parce que vous êtes les meilleurs, avec les meilleures machines.

Citation : « Détendez-vous, les gars. J'ai déjà fait ça cent fois ! »

DEXTERITÉ	**3D**	**PERCEPTION**	**2D+2**
Blaster	4D		
Esquive	4D		
SAVOIR	**2D+1**	**VIGUEUR**	**3D**
MÉCANIQUE	**4D**	**TECHNIQUE**	**3D**
Astrogation	6D	Rép. chasseurs stell.	4D
Canons de vaisseau	6D		
Chasseurs stellaires	6D		
Écrans de vaisseau	6D		

Capacités spéciales :
Affinité avec les vaisseaux : bonus aux compétences de Mécanique lors de la création du personnage [déjà pris en compte].

Mouvement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Blaster (dom. 4D), combinaison de vol, medpac, trousse à outils, 500 crédits.

Illustration : Tim Eldred

2. Chasse au hutt sur Tatooine

Chronologie : inter épisodes IV-V (2 ABY).

Matériel nécessaire :

1. Dans *Instant Adventures:*
Cinq cartes de PNJ : nos 31 (Boe Vixe), 28 (Nawnam), 8 (Gennan Var), 4 (Battz) et 16 (Z-95).

2. Dans *Galaxy Guide 6: Tramp freighters 2nd edition:*
Illustrations des 5 modèles de transports légers des pages 83-88.

3. Dans *Galaxy Guide 7: Mos Eisley* (ci-après « GG7 ») :
Utilisez ce supplément comme référence pour la description des lieux de Mos Eisley.

4. Dans le scénario *Tatooine manhunt:*
Carte grand format du secteur central de Mos Eisley. Sur cette carte dans sa taille originelle, **1 cm = 6 m**.

L'histoire jusqu'ici

Nawnam le hutt est un patron du crime sans grande envergure qui dirige un cartel sur Vohai. Un jour, Ganis le hutt, un de ses rivaux, décide de s'emparer de son réseau. Attaques sur ses installations, assassinat ou retournement de ses employés : Nawman se retrouve dépouillé de son cartel et doit fuir dans un transport léger avec Boe Vixe, le dernier de ses lieutenants. Il décide de se rendre sur Tatooine demander l'intervention de Jabba, « un cousin à qui il a rendu beaucoup de services », et qui ne saurait donc manquer de l'aider…

Vixe et Nawnam atterrissent à Mos Eisley, sur un embarcadère hors du secteur central, et se rendent au palais de Jabba dans le traîneau à répulsion de Nawnam. Une fois sur place, Jabba les fait attendre longtemps avant de leur accorder une audience, écoute l'histoire de Nawnam, éclate de rire et lui dit de se débrouiller tout seul. Furieux et désappointé, Nawnam retourne à Mos Eisley avec Vixe dans l'intention de faire la seule chose qui lui reste à faire : se réfugier sur Nar Shaddaa, où se trouve sa famille, la famille Gijra, qui l'accueillera.

Mais pendant qu'ils sont au palais de Jabba, Gennan Var, un exécuteur twi'lek travaillant pour Ganis, arrive à Mos Eisley avec une escouade de sbires armés : qu'il ait suivi un mouchard posé sur le vaisseau de Nawnam, bénéficié d'un tuyau de Jabba ou simplement fait une déduction maline, il a deviné où se trouvait le Hutt en fuite.

Lorsque Nawnam et Boe Vixe arrivent à leur vaisseau, une embuscade les attend. Nawnam est grièvement blessé et son traîneau à répulsion est endommagé. Ils parviennent à semer leurs poursuivants dans les ruelles de Mos Eisley et à se cacher dans un hangar, où le traîneau à répulsion achève de rendre l'âme. Nawnam n'est plus capable de se mouvoir seul. Alors que Gennan Var et ses sbires ratissent la ville pour les retrouver, Vixe laisse Nawnam et se met en quête d'un transport pour quitter Tatooine au plus vite…

Préparer le groupe

Les PJ sont l'équipage d'un vaisseau de transport indépendant. Proposez-leur les six personnages prétirés. Il faut que le groupe compte au moins un des trois profils susceptibles de posséder et de piloter un vaisseau (contrebandier, copilote wookiee, négociant sullustain). Les trois autres profils correspondent à des « passagers » de l'équipage (gosse, guerrier ewok, joueur professionnel).

Demandez-leur de choisir le nom de leur vaisseau ainsi que son apparence. Pour le second point, ils ont le choix entre les cinq modèles de transport léger du *Galaxy Guide 6,* p. 83-88. Leur choix modifiera légèrement les caractéristiques de leur appareil (voir stats des véhicules en annexe).

Dépliez la carte du secteur central de Mos Eisley et demandez-leur à quel embarcadère ils souhaitent se poser. Les quatre visibles sur la carte sont :
- Numéro 1, GG7 p. 27 : embarcadère 94, tenu par les duros Ohwun et Cachi De Maal ; c'est celui dont le *Faucon Millennium* part dans l'Épisode IV.
- Numéro 6, GG7 p. 43 : embarcadère 86, tenu par un droïd caractériel nommé BX-9T.
- Numéro 7, GG7 p. 43 : embarcadère 87, tenu par l'ishi tib Dr'xureretue (surnommé « Drue »).
- Numéro 21, GG7 p. 63 : embarcadère 92, tenu par le réparateur humain Dom Antyll.

Situation de départ : lisez aux PJ le passage ci-après.

> Vous êtes l'équipage d'un vaisseau de transport indépendant. Votre dernière course, une livraison de servomoteurs sur Tatooine, n'était pas très bien payée, et une rencontre malheureuse avec des astéroïdes vous a obligés à des réparations. Votre appareil est maintenant remis en état, chargé à bloc et prêt à partir, mais entre les frais mécaniques, l'énergie et les taxes d'astroport, vous en êtes rendus à vos derniers crédits. Il vous faut absolument une course ! Et pour en trouver une, quel meilleur endroit que la cantina de Mos Eisley ?

Rencontre avec Boe Vixe

C'est le milieu de l'après-midi. Les PJ sont à la cantina où se pressent une cinquantaine de personnes, dont une dizaine au bar et les autres dans les alcôves : l'habituelle faune hétéroclite et interlope, dont les conversations étendent sur toute la salle un épais tapis sonore. La construction s'étend en partie en sous-sol et il y règne une pénombre qui

contraste violemment avec l'entrée brillamment illuminée par les soleils. Les PJ sont au bar, lequel est orné de flasques, de bouteilles, de carafes et de tubes aux formes étonnantes, remplis de liquides parfois difficiles à identifier.

Ils sont abordés par Boe Vixe : un gran de taille humaine, musclé, mains larges et épaisses, peau verdâtre, correcteurs de luminosité sur ses trois yeux, visiblement armé, vêtements de travail (voir carte de PNJ n° 31). En option, vous pouvez décider qu'il ne parle que le hutt et s'exprime en basique grâce à un traducteur de poignet réglé sur une voix « décalée » (nasillarde, melliflue…).

« Je sais que vous avez un vaisseau et on m'a dit que vous êtes disponibles tout de suite. J'ai quelque chose pour vous. Il faut récupérer une cargaison petite, mais fragile et précieuse, dans un entrepôt au sud d'ici, avec départ immédiat vers Nar Shaddaa. »

Les PJ ne le connaissent pas. Il ne donne ni son nom, ni celui de son patron. Il dit que la cargaison ne contient rien d'illégal, mais qu'il veut quand même « éviter les formalités » car le départ est urgent.

Il commence par proposer 6 000 crédits et marchande à partir de là. Il commence aussi en disant que la totalité de la somme sera payée à destination, ce qui est inhabituel (il y a normalement une avance) ; la raison est que Nawnam et lui n'ont plus grand-chose en poche, mais le hutt garantit que la famille Gijra paiera pour lui à l'arrivée. Un bon roleplay/jet de *marchandage* permet de monter au moins à 12 000, avec une avance maximale de 2 000.

Si les PJ se demandent ce qu'est Nar Shaddaa : jet Facile de *systèmes planétaires* pour des généralités (voir « arrivée à Nar Shaddaa » ci-dessous).

Lorsqu'ils parviennent à un accord, Vixe les guide à pied dans les rues jusqu'à un hangar à la limite sud du secteur central (le bâtiment se trouve au niveau de la pliure de la carte). À la sortie de la cantina, il rabat sa capuche et les PJ peuvent noter (PER Moyen) qu'il inspecte nerveusement les alentours.

Rencontre avec Nawnam

Le hangar est un bâtiment de 20 x 12 m avec coupole sur le toit, large double porte sur la façade est, petite porte d'entrée pour le personnel à l'angle sud-ouest. Vixe fait entrer les PJ par là. Le hangar est poussiéreux, encombré de conteneurs de diverses formes empilés çà et là. Il n'est éclairé que par d'étroites fentes au niveau de la coupole centrale. Au plafond, sous cette coupole, est fixée une grue hydraulique d'où pendent des sangles d'arrimage.

Alors qu'ils entrent, une voix profonde demande, en hutt : « C'est toute l'aide que tu as trouvée, Boe ? »

Les PJ voient contre le mur sud la large silhouette d'un hutt, avachi, la main crispée sur la crosse d'un blaster (carte de PNJ n° 28). Il porte deux profondes brûlures de blaster, et non loin de lui gît la carcasse d'un traîneau à répulsion dont la verrière a pris un tir et dont le générateur à répulsion est carbonisé.

Vixe explique qui sont les PJ, le Hutt lui demande quel prix ils veulent, et devient furieux si la somme négociée par Vixe dépasse 10 000. Puis il commence à réclamer des soins. Quel que soit le résultat, il restera incapable de se déplacer par lui-même, et les PJ doivent donc trouver un moyen de le transporter… car oui, au cas où ils se poseraient encore la question, la « cargaison » c'est lui !

Avec un jet Difficile en *illégalité*, un PJ peut avoir entendu parler d'une guerre des gangs récente sur la planète Vohai, où un hutt a été chassé de son territoire par un autre hutt, concurrent. Réalisant que Nawnam est pourchassé, des PJ vénaux peuvent en profiter pour tenter de faire monter leurs tarifs.

Manutention

Il faut un moyen pour transporter le Hutt jusqu'à l'embarcadère, situé à une distance de 200 à 400 m suivant celui que les PJ auront choisi. Vixe insiste sur le fait que le transport doit être discret. S'ils n'y pensent pas, il suggère de trouver un véhicule à répulsion suffisamment grand pour accueillir le hutt. Il reste avec ce dernier et laisse les PJ y aller.

Les deux moyens les plus évidents sont :

- Les speeders de l'astroport (n° 3, GG7 p. 32-38) : Unut Poll a un esquif Arunskin 32 (GG7 p. 35), le vend 9 000 crédits et le loue à 100 crédits/jour, mais refuse de le louer à des non résidents de Tatooine. Les PJ peuvent tenter un vol discret, un braquage, ou demander à un local de faire la location pour eux contre paiement (au moins 50 crédits ; Arjon la joueuse de rue – GG7 p. 30 – est un PNJ possible pour cela). Le local en question voudra les accompagner pour s'assurer qu'ils n'endommagent pas l'esquif.

- Repérer un esquif similaire dans la rue (une heure, *recherche* Facile) et le forcer (*sécurité* Moyen).

… Mais l'expérience montre que les PJ auront sans doute d'autres idées pour résoudre le problème !

Une fois les PJ en possession de l'esquif et revenus au hangar, Vixe actionne la grande double-porte, l'appareil rentre et il referme. Reste à hisser le hutt dedans : le seul moyen est la grue de levage.

- Retrouver le boîtier de contrôle de la grue : *recherche* Facile.

- Rétablir l'alimentation : TEC Moyen, ou *rép. répulseurs* Moyen en branchant la grue sur la cellule énergétique de l'esquif.

- Harnacher Nawnam avec la sangle, le lever, l'amener au-dessus de l'esquif et le déposer dedans : il faut la collaboration de toute l'équipe et un jet de MEC Moyen. Si échec : les mouvements sont trop rapides, il y a un balancier incontrôlable, le hutt hurle, vomit et/ou s'évanouit ; dans le pire des cas, il commence à s'étouffer dans le harnais, ou bien est lâché de trop haut et subit des dommages.

Les tueurs attaquent

Alors que les PJ sont en train d'installer Nawnam, une détonation sourde retentit et la porte du personnel (angle sud-ouest) vole sur deux mètres avant de s'abattre sur le sol. Gennan Var, un twi'lek en armure de chasseur de primes, lourdement armé et à qui il manque une de ses queues de tête (carte de PNJ n° 8), se précipite à l'intérieur, suivi de quatre autres tueurs. Ils se mettent à l'abri des conteneurs et ouvrent le feu sur les PJ et sur l'esquif.

Si les PJ ne réagissent pas immédiatement, Vixe écrase le bouton « décrochage », la grue lâche la sangle et Nawnam va s'écraser dans l'esquif tandis que le gran actionne l'ouverture de la double porte. Les PJ n'ont plus qu'à sauter dans l'esquif et tenir deux rounds, le temps que la porte s'ouvre.

Pendant la fusillade, Var lance : « Hé, Boe ! C'est ta dernière chance de changer de camp ! Livre-nous ton boss et Ganis te laissera vivre ! » Le gran répond par une phrase vigoureuse en hutt, qu'un traducteur rendrait par « Je vous suggère plutôt d'aller consommer vos propres excréments. »

Le twi'lek ne s'affole pas si les PJ arrivent à partir en esquif, parce que quatre de ses tueurs sont stationnés en embuscade à l'extérieur sur des motos-jets. Ils prennent l'esquif en chasse, profitant de leur supériorité en vitesse, maniabilité et altitude. Suivant l'embarcadère qu'ils ont choisi, les PJ ont entre 200 et 400 m à parcourir en esquif, soit 2 à 4 rounds s'ils foncent à 60 km/h dans les rues principales de Mos Eisley (l'esquif est trop large pour emprunter les ruelles latérales). Décrivez les hurlements des piétons, des miliciens et de Nawnam, tandis que des motos tournent autour d'eux comme des guêpes agressives.

Fuir Tatooine

Idéalement, la poursuite s'achève alors que l'esquif, en très mauvais état, vient s'échouer dans l'embarcadère près du vaisseau des PJ tandis que toutes les motos-jets ont été éliminées. Si les PJ ont fait appel à un « local » pour louer le véhicule, leur prête-nom n'a plus d'autre choix que de fuir avec eux pour ne pas devoir rembourser des milliers de crédits à Unut Poll. Et ils ont intérêt à partir rapidement, car ils ne disposent que de quelques minutes avant que Gennan Var ne rapplique à pied avec les tueurs restants.

À l'embarcadère les attend un douanier (lieutenant Battz, carte de PNJ n° 4) flanqué de trois miliciens (illustration GG7 p. 23). Ils sont là au départ pour « une inspection de routine » (comprendre : collecter quelques pot-de-vin). Si l'arrivée des PJ est suffisamment spectaculaire, ils comprennent que quelque chose ne va pas et tentent de les interpeller. Dans le cas contraire, ils peuvent simplement leur demander leurs documents d'identité… mais dans les deux cas, ils ne les laissent pas accéder à leur vaisseau tant que la situation n'est pas éclaircie.

Les PJ peuvent débloquer la situation comme ils le veulent : baratin, prise d'otage, fusillade, ou simplement un pot-de-vin de 50 à 100 crédits, qui sera accepté sans commentaire. S'ils traînent, Gennan Var et ses sbires ont le temps d'arriver et les PJ sont à nouveau pris sous leur feu. Les miliciens ripostent, mais le départ est compromis, les tueurs tentent d'investir le vaisseau, etc.

Pour décoller, les PJ doivent normalement attendre l'autorisation de la tour de contrôle et suivre le plan de vol qu'elle leur envoie, mais ils vont sans doute ignorer ces étapes et filer au plus vite. Cela les oblige à des jets de *transports spatiaux* Moyen pour éviter d'autres appareils (un airspeeder, un transport en approche) qui, eux, suivent les plans de vol.

Une fois hors de l'atmosphère, un jet Moyen de *senseurs* permet de détecter deux chasseurs Z-95 (carte de PNJ n° 16), postés en embuscade par Gennan Var, qui foncent sur le vaisseau des PJ. Ceux-ci ont peu de chance de les prendre de vitesse. Les meilleures options sont soit d'attaquer frontalement, soit de se lancer dans des manœuvres assez audacieuses pour que les chasseurs ne puissent pas ajuster leurs tirs – le temps que l'astrogateur entre les coordonnées de Nar Shaddaa et que le vaisseau s'éloigne suffisamment de la planète (2 à 4 rounds selon qualité du jet d'*astrogation*).

Arrivée à Nar Shaddaa

Le voyage en hyperespace dure quelques jours. Il est calme, hormis la présence d'un hutt capricieux et exigeant qui réclame sans cesse une meilleure nourriture, de meilleurs soins médicaux, etc.

Nar Shaddaa, « la lune des contrebandiers », est le satellite naturel de Nal Hutta, planète natale des Hutts, en plein milieu de la portion de la galaxie contrôlée par le Clan hutt (l'Espace hutt). La lune est entièrement couverte d'une immense conurbation aux mains du crime organisé. Pour l'équipage d'un transport indépendant, c'est à la fois très dangereux et riche d'opportunités. Nawnam guide les PJ vers l'embarcadère privé de la famille Gijra, une plateforme en saillie à mi-hauteur d'une tour gigantesque. La famille paye le tarif convenu avec Boe Vixe… et c'est peut-être pour les PJ le début d'une série de contrats avec les hutts !

PNJ par ordre d'apparition

Boe Vixe, homme de main gran
VIG 3D, autres attributs 2D.
Blaster 4D, esquive 4D, répulseurs 3D, intimidation 3D, combat mains nues 4D, premiers soins 3D.
Blaster (4D), veste protectrice (+1), communicateur, 100 crédits.
Trois yeux : vision infrarouge, +1D pour repérer les mouvements.

Nawnam, patron du crime hutt
SAV, PER, VIG 3D, autres attributs 2D.
Illégalité 6D, évaluation 5D, affaires 5D, commandement 5D, escroquerie 5D, intimidation 5D, marchandage 5D.
Blaster (4D).
Blessé, incapable de se déplacer.

Gennan Var, exécuteur twi'lek
DEX, PER, VIG 3D, autres attributs 2D.
Blaster 5D, esquive 5D, illégalité 3D, répulseurs 3D, recherche 5D, discrétion 4D, premiers soins 3D.
Blaster lourd (5D), armure Cresh Luck (+1D contre dommages, senseur infrarouge), medpac, communicateur, macrojumelles, 300 crédits.

Sbires de Ganis d'espèces variées (8)
VIG 3D, autres attributs 2D.
Blaster 4D, esquive 4D, répulseurs 3D, intimidation 3D, combat mains nues 4D, premiers soins 3D.
Blaster lourd (5D), veste protectrice (+2), medpac, communicateur, 50 crédits.

Lieutenant Battz, inspecteur des douanes humain
SAV 3D, autres attributs 2D.
Lois 4D, bureaucratie 4D, recherche 4D, marchandage 3D, senseurs 3D, contrefaçon 4D.
Mini-blaster (3D+1), bloc de données, communicateur, tige lumineuse, 100 crédits.

Miliciens de Tatooine (3)
DEX 3D, autres attributs 2D.
Blaster 4D, esquive 4D, lois 3D, répulseurs 3D, combat mains nues 3D, recherche 3D, commandement 3D.
Carabine blaster (5D), casque et veste protecteurs (+2), communicateur.

Véhicules

Esquif Arunskin 32 de GoCorp
Longueur 8,6 m, altitude 2 m, maniabilité 1D, carrosserie 2D, vitesse 30 ; 90 kmh.

Motos-jets Faucon Stellaire d'Ikas-Adno
Longueur 5 m, altitude 12 m, maniabilité 3D, carrosserie 1D, vitesse 125 ; 360 kmh.

Transport léger des PJ
Maniabilité 1D, vitesse 4, coque 4D, écrans 1D, armes : 2 tourelles de tir (visée 2D, dommages 4D).
Modifier suivant le modèle que les PJ choisissent :
Dynasty : + 1 lance-missiles (visée 1D, dom. 8D).
Oo-ta Goo-Ta : maniabilité +1D
Riff-raff : écrans +1D
Gilded Lily : vitesse +2
Solar flare : +1 tourelle de tir

Chasseurs Z-95 d'Incom (2)
Maniabilité 1D, vitesse 7, coque 4D, écrans 1D, armes : 3 canons-laser moyens, asservis (visée 1D, dom. 4D).
Pilotes : pilotage 5D, canons 4D, écrans 4D.

Contrebandier

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Humain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Vous ne vous considérez pas comme un criminel mais, bon, vous n'êtes ni un officier des douanes impérial, ni un fonctionnaire corporatiste chargé du commerce. En fait, vous êtes un marchand indépendant. Vous sillonnez les routes spatiales afin d'apporter aux gens ce qu'ils demandent… à condition qu'ils soient prêts à payer pour l'obtenir.

Personnalité : Vous êtes un dur à cuire, blasé et *très* cynique. Vous connaissez toutes les arnaques de la galaxie (et il vous est déjà arrivé d'en monter). Comme vous êtes plutôt bon pilote, vous êtes en mesure de vous tirer rapidement des ennuis dans lesquels vous vous précipitez régulièrement tête baissée.

Objectifs : Vous faire assez d'argent pour payer vos dettes… à moins qu'on ne vous propose quelque chose de plus intéressant.

Citation : « Vous n'avez jamais entendu parler du [*nom de votre vaisseau]* ? »

DEXTERITÉ	**3D+1**	**PERCEPTION**	**3D**
Blaster	4D	Escroquerie	4D
Esquive	4D	Marchandage	4D
SAVOIR	**2D+1**	**VIGUEUR**	**3D**
Illégalité	3D+1		
MÉCANIQUE	**3D+2**	**TECHNIQUE**	**2D+2**
Astrogation	5D		
Transports spatiaux	5D		

Capacités spéciales : Aucune.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Blaster lourd (dom. 5D), communicateur, vaisseau de transport léger, 25 000 crédits de dettes auprès d'un caïd de la pègre, 100 crédits.

Illustration : John Paul Lona / Allen Nunis / Mike Vilardi

Négociant sullustain

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Sullustain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Vous avez un jour décidé de gagner votre vie en vous rendant de planète en planète avec votre vaisseau. Vous avez failli finir sur la paille et il vous a fallu utiliser toutes vos ressources pour vous tirer de *quelques* situations délicates. Ah, au fait, vous êtes recherché par l'Empire. Il s'agit d'un simple malentendu, mais vous n'avez jamais pu vous expliquer.

Personnalité : Vous êtes un excellent pilote et un bon négociant. Vous êtes calme, ingénieux et loyal. Vous suggestions sont toujours mûrement réfléchies et elles sont généralement plutôt bonnes.

Objectifs : Gagner de l'argent en transportant des marchandises.

Citation : « Je te donne 300 crédits la tonne pour ces trucs, mais seulement si tu livres avant le coucher du soleil. Marché conclu ! »

DEXTERITÉ	**2D+1**	**PERCEPTION**	**3D**
Blaster	3D	Marchandage	5D
Esquive	3D		
SAVOIR	**3D**	**VIGUEUR**	**2D+1**
Évaluation	4D		
MÉCANIQUE	**4D+1**	**TECHNIQUE**	**3D**
Transports spatiaux	6D	Rep. transp. spatiaux	4D

Capacités spéciales :
Sens aiguisés : +2D aux jets de PER et *recherche* impliquant la vue en lumière faible ou l'ouïe.
Sens de l'orientation : mémoire parfaite des plans et trajets. +1D en *astrogation* pour un hypersaut vers un endroit déjà visité.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Blaster (dom. 4D), communicateur, bloc de données, trousse à outils, vaisseau de transport léger sur lequel vous devez encore 6 000 crédits, 100 crédits.

Illustration : John Paul Lona / Allen Nunis / Mike Vilardi

Copilote wookiee

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Wookiee
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Vous aviez été réduit en esclavage par l'Empire, lorsqu'une jeune tête brûlée est venue vous porter secours. Comme votre sauveur vous semblait quelqu'un de bien, vous avez accepté d'être son copilote.

Personnalité : Vous êtes grand, couvert de fourrure et vous n'aimez pas perdre. Vous vous fâchez *très* facilement et beaucoup de gens vous respectent… parce que vous les impressionnez.

Objectifs : Libérer votre planète.

Citation : « Grrrowl ! » (Si vos compagnons ne parlent pas le wookiee, ils doivent faire des jets de Langages pour vous comprendre. S'ils réussissent, expliquez ce que vous vouliez dire. Sinon, grognez encore plus fort et essayez le langage des gestes.)

DEXTERITÉ	**2D+2**	**PERCEPTION**	**2D**
Arbalète wookiee	4D		
SAVOIR	**2D**	**VIGUEUR**	**5D**
		Combat mains nues	6D
MÉCANIQUE	**3D**	**TECHNIQUE**	**3D+1**
Canons de vaisseau	4D	Rép. transp. spatiaux	5D
Écrans de vaisseau	4D		
Senseurs	4D		

Capacités spéciales :
Griffes d'escalade (+2D).
Rage combative : si danger mortel, +2D aux dom. à mains nues, -2D partout hors VIG. Puis PER Moyen pour se calmer.
Facteurs narratifs : voir *Star Wars second edition* p. 137-138.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Arbalète wookiee (dom. 4D), 50 crédits.

Illustration : John Paul Lona / Allen Nunis / Mike Vilardi

Gosse

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Humain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Par un étonnant concours de circonstances, vous vous êtes retrouvé dans l'espace, à bourlinguer aux côtés d'un négociant ou d'un contrebandier au cœur d'or. Vous menez une existence pleine d'aventures et très amusante : vous ne pouviez pas rêver mieux ! Quel dommage que certaines personnes n'aient pas le sens de l'humour.

Personnalité : Pour qu'une chose retienne votre attention, il faut vraiment qu'elle soit intéressante. D'un tempérament jovial, vous adorez qu'on fasse attention à vous et vous n'êtes jamais le dernier à émettre des commentaires sarcastiques. Vous avez choisi un « grand frère / grande sœur » parmi vos compagnons et vous lui collez toujours aux basques.

Objectifs : Faire des choses « super ».

Citation : « Une bagarre ! Génial ! Allons-y ! »

DEXTERITÉ	**3D+2**	**PERCEPTION**	**3D+2**
Esquive	5D	Discrétion	5D
Pickpocket	4D	Escroquerie	5D
		Recherche	5D
SAVOIR	**2D+2**	**VIGUEUR**	**2D+1**
		Escalade/saut	3D+2
MÉCANIQUE	**3D**	**TECHNIQUE**	**2D+2**

Capacités spéciales : Aucune.

Déplacement : 8
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : deux bouteilles de soda fizzyglug, un sachet de bonbons, un caillou, un bout de ficelle, un petit animal familier (vivant ou mort, au choix), 25 crédits, un sourire désarmant.

Illustration : John Paul Lona / Allen Nunis / Mike Vilardi

Joueur professionnel

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Humain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Vous avez appris les règles de presque tous les jeux de hasard et vous connaissez toutes les combines… ou, du moins, les meilleures. Vous avez gagné et perdu des fortunes. Vous avez été pourchassé par des chasseurs de primes et des femmes séduisantes. On prétend que l'audace est payante. Eh bien, vous n'avez pas l'intention d'être le dernier à réclamer votre dû !

Personnalité : Original, charmeur et plutôt menteur, vous connaissez un grand succès auprès des personnes du sexe opposé. Les autres ? Eh bien, soit elles vous aiment, soit elles vous détestent… En tout cas, nul ne vous accorde la moindre confiance.

Objectifs : Vous amuser du mieux possible, où que vous soyez.

Citation : « C'est sûr et certain. Ça ne peut pas rater. Faites-moi confiance. Mais pourquoi me regardez-vous tous comme ça ? »

DEXTERITÉ	**3D+2**	**PERCEPTION**	**4D**
Esquive	4D+2	Escroquerie	5D
		Jeu	6D
		Marchandage	5D
SAVOIR	**3D**	**VIGUEUR**	**2D+2**
Évaluation	4D		
Illégalité	4D		
MÉCANIQUE	**2D+1**	**TECHNIQUE**	**2D+1**

Capacités spéciales : Aucune.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Mini-blaster (dom. 3D+2), jeu de cartes de sabacc, bloc de données contenant les règles de tous les jeux de hasard, habits coûteux pour une semaine, 100 crédits.

Illustration : John Paul Lona / Allen Nunis / Mike Vilardi

Guerrier ewok

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Ewok
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Vous vous êtes embarqué clandestinement à bord d'un vaisseau spatial rutilant et vous vous êtes vite lié d'amitié avec les membres de son équipage. Ils vous ont tout de suite trouvé mignon et amusant, alors ils ne disent rien quand vous faites des choses comme voler des petits objets et prétendre ensuite que vous ne saviez pas que c'était mal. Ils ont beau être grands, ils sont bien naïfs !

Personnalité : Vous aimez bien les humains… en partie parce qu'ils sont faciles à abuser et vous accordent vite leur confiance. En revanche, vous n'appréciez pas du tout les nouvelles choses qui font mal, comme ces hommes en blanc avec leurs habits tout durs. Vous avez tendance à compliquer les situations dans lesquelles vous vous trouvez impliqué.

Objectifs : Bien manger et vous amuser avec tous les jouets qui vous tombent sous la main ! Voir des tas de choses !

Citation : « Weegua ! Thwept ! (Rire). »

DEXTERITÉ	**4D**	**PERCEPTION**	**4D**
Esquive	5D	Discrétion	6D
Pickpocket	5D		
SAVOIR	**2D**	**VIGUEUR**	**2D+2**
		Armes blanches	4D
		Escalade/saut	4D
MÉCANIQUE	**3D**	**TECHNIQUE**	**2D+1**
		Construct. primitive	3D+2

Capacités spéciales :
Odorat : +1D en *recherche* quand utilise le flair.
Bonus et limites de comp. lors de la création du perso. [déjà pris en compte].

Déplacement : 8
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Lance (dom. VIG+1D), sac à dos en cuir, plusieurs objets brillants complètement inutilisables.

Illustration : John Paul Lona / Allen Nunis / Mike Vilardi

3. Le dernier homme du *Volokar*

Chronologie : inter épisodes VI-VII (9 ABY).

Matériel nécessaire :

1. Dans *Instant Adventures:*
Deux cartes de PNJ : nos 27 (R2-C9) et 7 (Nikal Kam).

2. Dans *Galaxy Guide 8: Scouts:*
Illustrations des 6 modèles de vaisseaux d'exploration pp. 35-37 et 40-42.

3. Dans *Galaxy Guide 10: Bounty Hunters:*
Illustration du Sleuth A-24 p. 111.

4. Dans *Platt's Starport Guide:*
Illustrations de la page 63 ; description et illustrations de la station Darknon pp. 118-131.

L'histoire jusqu'ici

Il y a presque 60 ans, avant l'Empire, avant la guerre des Clones, le service d'exploration de la République lance le *Volokar*, un grand vaisseau d'exploration équipé des dernières avancées technologiques. Le vaisseau part pour une longue mission d'exploration des systèmes extérieurs… et se perd corps et biens. Dans les décennies qui suivent, cette histoire, peu connue en-dehors du milieu des éclaireurs et explorateurs spatiaux, donne lieu à de nombreuses légendes : d'aucuns disent avoir croisé le *Volokar*, connaître quelqu'un qui connaît quelqu'un qui prétend avoir été à son bord, etc.

En réalité, à la suite d'une série de terribles péripéties dont le détail importe peu ici, le *Volokar* se retrouve à l'état d'épave à l'intérieur de la nébuleuse d'Itani, dans la Bordure intérieure. Selimdinn Ferembel, dernier survivant de son équipage, réussit à utiliser une des navettes embarquées à bord du vaisseau pour se traîner jusqu'à la station Darknon, en bordure de la nébuleuse. Traumatisé par ce qu'il a vécu, ayant perdu l'esprit, il y végète reclus pendant des décennies. Il y est connu sous le nom du « vieux Slim », et tous ignorent son passé, qu'il ne raconte jamais.

Un jour, Nikal Kam, un marchand indépendant, aborde à la station Darknon pour des réparations et se retrouve à boire en compagnie de Slim. Vieux et malade, sentant peut-être sa fin proche, Slim se met brusquement à lui raconter toute son histoire, du lancement du *Volokar* jusqu'à sa fin tragique. Ivre et incrédule, Kam accuse le vieil homme de mentir. Celui-ci, outré, lui flanque à la figure son passe de membre d'équipage (« Tu veux une preuve ? Tiens ! »). Kam le ramasse, et, sans trop savoir pourquoi, le conserve au moment où il quitte la station. Il finit par s'en servir comme cale pour bricoler le ventilateur de son droïd R2, qui avait tendance à vibrer. C'est ainsi que…

Préparer le groupe

Depuis la chute de l'Empire il y a cinq ans, la Nouvelle République a rouvert les routes de l'expansion galactique, et les petits équipages d'exploration spatiale indépendants peuvent à nouveau trouver du travail. Les PJ forment un tel équipage : proposez-leur les 6 personnages pré-tirés.

Demandez-leur de choisir le nom de leur vaisseau ainsi que son apparence. Pour le second point, ils ont le choix entre six modèles de vaisseaux d'exploration pp. 35-37 et 40-42 du *Galaxy Guide 8*. Leur choix modifiera légèrement les caractéristiques de leur appareil (voir stats des véhicules en annexes).

Situation de départ : lisez aux PJ le passage ci-dessous.

> Nous sommes cinq ans après la chute de l'Empire galactique, et vous êtes l'équipage d'un petit vaisseau d'exploration spatiale. L'Empire avait interdit toutes les expéditions d'exploration, sauf celles qu'il menait lui-même dans des buts militaires, mais la Nouvelle République a rouvert les frontières et les explorateurs indépendants comme vous peuvent à nouveau espérer trouver du travail.
>
> C'est pour cela que vous êtes venus à Essmett, une cité flottante construite à la surface d'Hovun IV, une planète en grande partie couverte d'océans de couleur violette. Il y a plusieurs sièges de grandes corporations à Essmett, et vous aviez espéré que certaines aient des missions à confier à un groupe d'explorateurs comme vous. Mais pour l'instant, vos offres de service n'ont rien donné… et, alors que la journée de prospection se termine sans succès, vous retournez vers l'astroport et vers votre vaisseau.

Une vieille carte

Hovun IV (secteur Sepan, Région d'Expansion) possède un astroport dont les pistes sont un réseau d'embarcadères circulaires construits au-dessus de l'eau, en périphérie de la ville. Elles sont desservies par les transports en commun de la cité, des sortes de rames à répulsion. Lorsque les PJ sortent de la rame au milieu du flot de gens qui se dirigent vers l'astroport, il fait déjà nuit, et une pluie violette, forte et glacée ne leur donne pas envie de s'attarder. Prenez un des PJ à part et lisez-lui :

> Pendant le trajet dans la rame, tu t'es retrouvé à côté d'un droïd R2, qui voyageait apparemment seul. Il avait connu des jours meilleurs – sa peinture était écaillée, il était rafistolé de tous les côtés, c'est même ça qui avait attiré ton attention. Tu avais notamment remarqué que, enfoncé dans une des fentes de sa carrosserie, il y avait une carte, format carte de crédit, toute abîmée et pliée en deux, sur laquelle tu avais lu machinalement le nom : « Volokar ».

À l'astroport, au moment de sortir de la rame, vous vous êtes séparés dans la foule – vous êtes partis à gauche, lui à droite, mais ce nom de « Volokar » a continué à te trotter dans la tête : ça te disait vaguement quelque chose…

Et soudain, là, maintenant, alors que vous êtes en train de vous éloigner, ça fait tilt : tu te rappelles ! C'est un vieux souvenir, et c'est une histoire très peu connue en-dehors du milieu des explorateurs spatiaux, mais vous, vous en avez toutes et tous entendu parler au moins une fois. Le *Volokar* est un grand vaisseau lancé par le service d'exploration de la République il y a presque 60 ans, avant l'Empire, avant la guerre des Clones. Il avait un équipage nombreux, il était équipé des dernières avancées technologiques, il est parti pour une longue mission d'exploration des systèmes extérieurs… et il s'est perdu corps et biens. L'histoire a donné lieu à de nombreuses légendes, mais en réalité, on n'a jamais su ce qui s'était passé… et il n'a jamais été retrouvé. Que fais-tu ?

(Voir la carte de PNJ n° 27 pour R2-C9. Si le PJ pose explicitement la question, un jet Difficile de *prog. rép. droïd* permet de savoir que la gamme R2 n'a qu'une cinquantaine d'années et n'était donc probablement pas en service à l'époque du lancement du *Volokar*.)

Fendre la foule pour rattraper le droïd demande des jets d'*esquive* (se faufiler), *course* (bousculer tout le monde) ou *commandement* (ordonner aux gens de laisser le passage). Foncer sans prendre le temps d'expliquer la situation aux autres PJ permet de réduire l'avance du droïd mais risque de laisser ces derniers assez perplexes. R2-C9, lui, accélère lorsqu'il se voit suivi. Décrire des passagers bousculés qui hurlent dans différentes langues, des bagages improbables renversés, des droïds de manutention qui restent en plein milieu du chemin, etc.

Les PJ ne parviennent pas à rejoindre le droïd mais peuvent le suivre d'assez près pour le voir rejoindre l'embarcadère 112, sur lequel se trouve un vieux vaisseau de transport léger modifié dont la rampe est abaissée (il s'appelle le *Soleil de Nanth'ri*).

Rencontrer Nikal Kam

Si les PJ s'approchent, Nikal Kam (carte de PNJ n° 7) descend, l'air très méfiant, la main proche de son blaster. « Approchez-vous pas. Qu'est-ce que vous lui voulez, à mon droïd ? »

La suite dépend de la façon dont les PJ abordent Kam. Il a assez bourlingué pour être relativement doué quand il s'agit d'identifier un gros mensonge. Il ne connaît rien à l'histoire du *Volokar*, mais plus les PJ se montreront intéressés, plus il essaiera de vendre cher la moindre bribe d'information. Exemples :

- « La carte ? Ben, ça m'embête de l'enlever. C9, il a un ventilo qui fait clang-clang-clang. Et la carte, quand on la plie, elle a juste la bonne taille pour bloquer le ventilo et empêcher ça. Si je la retire, je suis pas sûr de pouvoir la remettre. L'idéal, hein, ce serait de changer le ventilo… Ça doit aller chercher dans les quoi, 200 crédits ? » [Plutôt dans les 50, en réalité.]

- « Où j'ai trouvé la carte ? Oh, je peux vous le raconter, mais ce serait mieux devant un verre… ou devant un bon repas… Et puis hé, si ça vous intéresse tant que ça, faut y mettre le prix ! » [Il attend 300-500 crédits]

La carte est très ancienne, usée et pliée, mais semble bien être le passe d'un membre de l'équipage d'un vaisseau nommé *Volokar*. On distingue encore l'emblème du corps d'exploration de la République. La photo est celle d'un très jeune humain (la vingtaine ?) et le nom : Selimdinn Ferembel.

Convenablement payé, Kam peut raconter comment il est entré en possession de la carte (voir « l'histoire »), quand (il y a deux ans), et surtout où : la station spatiale Darknon, au bord de la nébuleuse d'Itani.

La station Darknon

Le trajet en hyperespace jusqu'à la station Darknon dure 1,5 jour (36h). Le vaisseau des PJ s'approche de la nébuleuse d'Itani, un nuage de matière stellaire rouge-vert aussi grand que des dizaines de systèmes réunis. Elle est illuminée de l'intérieur par les éclairs blancs des tempêtes ioniques et le scintillement brillant des soleils en formation.

Les PJ arrivent en vue d'un cylindre de métal haut de 100 m, couvert d'impacts de micro-météorites et hérissé d'antennes et de paraboles hors d'usage : l'ancienne balise de navigation de Darknon, silencieuse et inerte. Au-delà se trouve la station elle-même, une masse de métal noirâtre de 400 m de long, ancienne et décrépite, avec des débris à moitié arrachés pendouillant de tous les côtés.

Relisez la présentation de la station dans *Platt's starport guide*, p. 118-131. On considère qu'avec la chute de l'Empire, le sergent Nethius a disparu, mais tous les autres PNJ sont tels que décrits dans le livre.

Dès que les PJ arrivent au niveau de la balise, ils sont contactés par la « tour de contrôle de Darknon » (Rexis Lovech : voix de vieillard radotant), qui les maintient en attente 10 minutes pour cause de « trafic saturé » puis leur donne un plan de vol compliqué vers le dock B3. Toute protestation est repoussée à coups d'insultes, ordres et récriminations (« comment voulez-vous qu'on s'en sorte si les pilotes ne suivent pas les consignes… » etc.).

Le marquage de la piste B3 s'illumine à l'approche des PJ. Ceux-ci ont intérêt à vérifier les senseurs avant de sortir du vaisseau (*survie* Facile s'ils n'y pensent pas) : Rexis a oublié d'activer les systèmes de survie du dock, et ouvrir le sas dans ces conditions provoque une dépressurisation immédiate. Un appel à la tour de

contrôle permet à Rexis de rectifier son oubli : champ magnétique, chauffage, atmosphère et éclairage sont rétablis, et en quelques minutes le dock est praticable.

L'intérieur de la station est délabré et poussiéreux, avec des piles de déchets dans les coins et des équipements inutilisables oubliés çà et là. Il fait froid et l'éclairage est limité. Seul le niveau principal est ouvert ; tous les accès conduisant aux autres niveaux (tubes-grav, rampes, escaliers) sont condamnés.

Le centre du hall principal est occupé par un énorme bac en béton plein d'herbes folles et de plantes desséchées (un ex-jardin d'agrément). Les zones encore actives sont :

- La tour de contrôle : un labyrinthe de câbles, claviers, cadrans, moniteurs et postes de contrôle. Un éclairage étrange est fourni par des dizaines d'écrans allumés, dont presque aucun n'affiche d'informations. Les PJ peuvent entendre Rexis parler tout seul, avant qu'il ne leur tombe dessus et les chasse – menaçant de leur coller des amendes, d'appeler la sécurité, de les faire expulser ou enfermer, etc. Ils n'en tireront rien.

- Le Bazar galactique. Les PJ sont accueillis par T'nadar Nadar, souriant et ricanant. Sa boutique contient plein de trucs hétéroclites de code 1 à 2R, mais tous vieux et poussiéreux. Les PJ peuvent vendre ou acheter n'importe quoi, mais T'nadar a une préférence pour le troc.

- Le dock de réparation. La principale source de revenus de la station est l'atelier d'Olev Madak – un excellent réparateur, connu d'une petite communauté de clients qui payent cher pour des modifications pas forcément légales et toujours impeccablement faites.

- Le bar de la Nébuleuse. Ce grand bar multi-niveaux est presque entièrement abandonné ; seules les deux alcôves les plus proches du comptoir sont encore entretenues, et offrent une vue splendide sur la nébuleuse à travers un mur de transpacier. Gulek Lohn assure le service en bougonnant : les repas coûtent 15-20 crédits, les boissons 3-5 et le tout n'est pas terrible. Mais c'est le seul lieu où se restaurer.

Enquête à la station

Les PJ ont trois interlocuteurs : Olev Madak, Gulek Lohn et T'nadar Nadar. Tous sont plus loquaces si on les brosse dans le sens du poil (achats dans leur commerce, paiement…).

Ce qu'ils peuvent découvrir :

- Personne ne connaît « Selimdinn Ferembel » et la photo ne dit rien à personne. En revanche, un vieux fou qui vivait dans la station (à part Rexis Lovech), oui, ils connaissent : le « vieux Slim ». Mais il est mort il y a un an, très vieux et malade… Il a « toujours été là » (en fait, il est arrivé il y a une vingtaine d'années).

- Il vivait dans une des chambres de l'ancien hôtel Van Serai. Jet de *recherche* Moyen pour retrouver le coin qu'il s'était aménagé ; rencontre possible avec des mynocks si besoin de pimenter l'épisode. L'endroit où il vivait est un campement misérable et abandonné avec un matelas et quelques affaires. Mais un des murs est couvert de graffitis étranges : de grandes courbes, des droites, des points… Un jet Moyen d'*astrogation* permet de comprendre que c'est une carte décrivant un trajet qui relie Darknon à un point indéterminé à l'intérieur de la nébuleuse d'Itani.

- Le dock C5, désaffecté, contient encore l'épave du petit vaisseau dans lequel Slim disait être arrivé sur Darknon. Olev dit n'y avoir jeté qu'un œil rapide, n'y avoir trouvé aucune pièce intéressante (l'appareil semblait déjà avoir été pillé) et ne pas se souvenir du nom du modèle. Si un PJ veut y aller, le seul accès est via l'extérieur de la station, en combinaison. Là aussi, une rencontre avec des mynocks est possible, si vous n'avez pas déjà utilisé cet événement lors de la fouille du Van Serai. Un jet Moyen de *rép. transports spatiaux* permet d'identifier l'appareil comme un ancien modèle de navette, autrefois embarqué à bord des vaisseaux plus grands pour faire l'aller-retour entre l'orbite et la surface d'une planète. L'engin n'a qu'une autonomie limitée, et pas d'hyperpropulseur… Si les PJ n'ont pas trouvé la carte dans le Van Serai, un jet Moyen de *rép. transports spatiaux* permet d'extraire l'ordinateur de bord, très endommagé, et un jet Difficile de *prog. rép. ordinateur* permet d'en extraire les coordonnées du dernier trajet de la navette, qui correspond à celui de la carte murale dans la chambre de Slim.

La concurrence arrive

Alors que les PJ viennent de trouver, par un moyen ou un autre, le trajet vers l'intérieur de la nébuleuse, un Sleuth A-24, le *Collecteur*, accoste dans le dock B1 et trois individus en sortent : un rodien portant une aube richement décorée, un twi-lek drapé dans un manteau rouge et un mosyk à la silhouette massive, le visage en grande partie dissimulé par une capuche (voir illustration dans *Platt's starport guide*, p. 63). Ils sont armés et accompagnés de… Nikal Kam, qui entretemps s'est renseigné sur le *Volokar* et a compris ce qu'il avait laissé passer. Il désigne les PJ, et le rodien s'adresse à eux :

> « Notre ami nous a dit que vous étiez sur la piste d'une information très intéressante… Le genre d'information pour laquelle la République, les impériaux et les corporations paieraient très cher, par exemple l'emplacement de planètes inconnues, riches en ressources. Je suis certain que vous êtes des gens efficaces et raisonnables. Comme vous êtes efficaces, vous avez déjà trouvé… et comme vous êtes raisonnables, vous allez nous la donner sans qu'on ait besoin de la prendre sur vos cadavres. N'est-ce pas ? »

Les arrivants sont Sumaï Neetcha, un membre dirigeant d'un cartel du crime de Hovun IV, et deux de ses exécuteurs, Frennic et Tookan. Aux PJ de négocier la situation. Un jet d'*escroquerie* Très difficile est nécessaire pour convaincre le rodien que « Non, nous n'avons rien trouvé, d'ailleurs nous partons. » Le plus probable est que la confrontation finisse de façon violente, mais les PJ n'ont pas forcément besoin de vaincre leurs agresseurs, il suffit qu'ils les tiennent à distance le temps de regagner leur vaisseau. À ce moment, si le rodien est encore conscient, il ordonne au *Collecteur* de décoller et de les poursuivre, dans le but de détruire leurs moteurs et de les aborder. L'appareil ennemi est plus rapide et plus maniable que celui des PJ : là encore, ils peuvent tenter de le vaincre, ou bien de le semer en plongeant dans la nébuleuse. Dans ce cas, voir ci-dessous.

Dans la nébuleuse

La densité de gaz et de matière stellaire dans la nébuleuse réduit de 1D senseurs et ordin. de visée.

Si les PJ plongent dans la nébuleuse pour échapper au *Collecteur*, les deux vaisseaux sont immédiatement subis à une tempête ionique (voir ci-dessous), ce qui peut permettre aux PJ de s'enfuir.

S'ils s'enfoncent dans les profondeurs de la nébuleuse en suivant le trajet du vieux Slim : le trajet, en vitesse sub-luminique, dure normalement 18h. Pour garder le cap, le pilote doit réussir un jet Difficile et l'opérateur des senseurs un jet Moyen (jets à faire toutes les 6h, soit un total de 3 x 2 jets) ; si un des jets rate, le vaisseau est « dérouté ». Un vaisseau dérouté perd 3h en erreurs de navigation ; le pilote et l'opérateur des senseurs doivent faire chacun un jet Difficile pour récupérer le bon cap. En cas d'échec, le déroutement s'aggrave : recommencer les jets 3h plus tard. Pour chaque tranche de 6h sur la route, ou de 3h de déroutement, jeter 2D sur la table des événements.

Sur la route	Dérouté	Événement
2 à 6	2 à 4	rien
7	5	mynocks
8	6-7	tempête ionique
9	8	tempête magnétique
10	9-10	astéroïdes
11-12	11-12	rien

- Mynocks : le vaisseau commence à ralentir et la réserve de cellules énergétiques baisse d'un cran. Il y a 2D mynocks sur les propulseurs ; il faut sortir et les détruire. Ils sont très gros (2 à 3 m, contre 1 à 2 m pour des individus normaux).

- Tempête ionique : de 1 à 3 éclairs frappent le vaisseau et infligent chacun 1D+2 dés de dommages ionisants. Si les commandes sont détruites, le vaisseau est automatiquement dérouté.

- Tempête magnétique : des phénomènes étranges se produisent dans le vaisseau (aimantation, poltergeist, etc.), puis une alerte se déclare dans le générateur principal. Il risque d'imploser ; il faut le couper et d'utiliser la propulsion auxiliaire pour ramper hors de la zone de tempête (*senseurs* Difficile pour s'orienter).

- Astéroïdes : lancer 1D. 1-2 : micro-astéroïdes (Difficiles à détecter, Faciles à éviter, 1 chance sur 2 d'endommager les senseurs en baissant la précision de 1D) ; 3-4-5 : entre 1 et 6 astéroïdes (Moyens à détecter, Moyens à éviter, 1D dés de dommages chacun) ; 6 : planétoïde (Facile à détecter, Difficile à éviter, détruit le vaisseau en cas de collision).

Le *Volokar*

> Toi [l'opérateur des senseurs], tu détectes devant vous un grand objet métallique. Vous vous en approchez, et au bout d'un moment, vous le voyez tous par le cockpit de votre appareil. C'est une masse sombre, allongée, qui doit bien faire 200 m de long et tourne lentement sur elle-même. C'est un vaisseau d'un modèle ancien, que vous n'aviez jamais vu. Il est réduit à l'état d'épave inerte et silencieuse, rongée et peu à peu disloquée depuis des dizaines d'années par les rayons cosmiques et les tempêtes de la nébuleuse.

Dès que les PJ s'approchent, les capteurs du vaisseau s'affolent : une énorme tempête magnétique se rapproche du secteur. Les PJ ne peuvent rester sur place qu'un temps très limité avant que leur vaisseau ne risque d'être fatalement endommagé ! S'ils se rapprochent de l'épave, demandez-leur vers quelle partie exactement : ils n'auront droit qu'à une seule tentative d'approche. Le plus logique est de viser la passerelle de commandement et tenter d'y récupérer la mémoire de l'ordinateur de bord. Plusieurs compétences complémentaires sont nécessaires :
- *rép. vaisseaux de guerre* Facile pour localiser la passerelle de commandement sur ce modèle ancien ;
- *transp. spatiaux* Moyen à Difficile pour s'en approcher (l'épave tourne sur elle-même) ;
- *impesanteur* Moyen à Difficile pour sortir en scaphandre et s'introduire dans la passerelle ;
- *rép. ordinateur* Moyen pour localiser et extraire la banque mémorielle de l'ordinateur.

Pendant ce temps, maintenez la tension en décrivant comment les capteurs du vaisseau signalent l'arrivée de la tempête magnétique… Mais, si tout va bien, les PJ devraient pouvoir évacuer les lieux juste avant qu'elle ne vienne frapper leur appareil !

Que contient la mémoire du *Volokar* ? Rien d'exploitable ? Un récit terrible de la façon dont le vaisseau s'est naufragé et dont son équipage a péri ? La carte d'une route spatiale inédite, constellée de systèmes qu'il est le seul à avoir cartographiés ? Allez savoir. L'histoire s'arrête ici… à moins que vous ne souhaitiez en faire le début d'une campagne !

PNJ par ordre d'apparition

Nikal Kam, marchand indépendant
MEC 3D, autres attributs 2D.
Blaster 3D, transports spatiaux 4D, canons de vaisseau 4D, marchandage 4D, dissimulation 4D, prog. rép. droïd 3D.
Blaster (4D).

Mynocks
Dans la station : DEX 3D, VIG 1D, dommages 2D.
Dans la nébuleuse : +1D à toutes les stats.

Sumaï Neetcha, criminel rodien
DEX 3D, VIG 2D+2, PER 3D, autres attributs 1D+2.
Blaster 4D+1, esquive 5D, évaluation 3D, illégalité 4D, escroquerie 4D, intimidation 4D, marchandage 4D.
Blaster (4D), armure +2 (sans casque).

Frennic, criminel twi'lek
DEX 3D, PER 3D+1, TEC 1D, autres attributs 2D.
Blaster 5D, esquive 5D, armes blanches 4D, discrétion 4D+1, recherche 4D+1.
Blaster lourd (5D), vibrolame (6-10, 4D), armure +2.

Tookan, criminel mosyk
VIG 3D, autres attributs 2D.
Armes blanches 5D, blaster 4D, combat à mains nues 4D, esquive 3D, recherche 3D.
Carabine-blaster (5D), pique de force (6-10, 5D+1).

Engins

Vaisseau des PJ
Maniabilité 1D, vitesse 6, coque 4D, écrans 1D, senseurs 2D, armes 1 tourelle (visée 2D, dom. 4D).
Modificateurs suivant choix du modèle :
- Lone Scout LSA-2 : senseurs +1D
- Deep-X Explorer : maniabilité +1D
- Navette Mu-2 : écrans +1D
- Vangaard Pathfinder : écrans +2D, vitesse -1
- Star Cab : coque +1
- MRX-BR Pacifier : +1 tourelle de tir

Le *Collecteur* (Sleuth A-24)
Maniabilité 2D, vitesse 8, coque 4D, écrans 1D, senseurs 1D, armes 1 tourelle (visée 1D, dom. 5D).
Équipage : toutes compétences à 5D.

Ex-explorateur corporatiste

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Humain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Vous aviez trouvé la voie vers une carrière fulgurante au sein de la corporation Smitroo comme explorateur d'entreprise. Vous avez passé quelque temps à sillonner l'espace à la recherche de mondes faciles à exploiter. Vous vous voyiez déjà devenir vice-président adjoint de la division exploration… lorsque la corporation a fait faillite.

Personnalité : Vous débutez dans ce métier, mais ça ne doit pas être bien difficile. Vous avez vu les autres explorateurs et vous savez que vous êtes plus intelligent et plus chanceux que ces ratés.

Objectifs : Vous faire remarquer par une corporation importante en étant impliqué dans une découverte *vraiment majeure*.

Citation : « Ah, il y a des autochtones. Eh bien, s'ils ne veulent pas vivre à côté d'une raffinerie de Tiroxine, il va falloir qu'ils déménagent. »

DEXTERITÉ	**3D**	**PERCEPTION**	**3D+2**
Esquive	4D	Escroquerie	5D
		Marchandage	5D
		Persuasion	4D
SAVOIR	**3D+2**	**VIGUEUR**	**2D**
Affaires	5D		
Évaluation	4D		
MÉCANIQUE	**2D+2**	**TECHNIQUE**	**3D**
Senseurs	4D		

Capacités spéciales : Aucune.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Blaster de sport (dom. 3D+1), communicateur, bloc de données, respirateur, garde-robe élégante, 250 crédits.

Illustration : Mike Vilardi

Prospecteur

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Presqu'humain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Ça n'a jamais été facile pour un presqu'humain de faire fortune dans cette galaxie dominée par les humains, mais vous avez gagné et dépensé plus d'argent que la plupart des gens n'en verront jamais. Chercher et trouver le gisement, tout le plaisir est là ; récolter les fruits de son travail et mener la grande vie, c'est la cerise sur le gâteau.

Personnalité : On vous traite de vieux schnock, de fou et d'imbécile, mais vous n'accordez aucune importance à l'opinion des gens « civilisés ». La seule chose qui compte pour vous, c'est le *gisement*. Juste vous et votre vieille combi contre la galaxie.

Objectifs : Passer votre vie à chercher ce fameux « gros coup ».

Citation : « Y a beaucoup de prospecteurs qui craquent. Supportent pas la solitude. Mais pas moi, hé hé hé. Nan, pas moi, hé hé hé… »

DEXTERITÉ	**2D+1**	**PERCEPTION**	**2D**
Impesanteur	3D	Marchandage	3D
SAVOIR	**3D**	**VIGUEUR**	**3D+1**
Évaluation	4D	Résistance	4D
Systèmes planétaires	4D		
Survie	4D		
MÉCANIQUE	**3D+1**	**TECHNIQUE**	**4D**
Combi. énergétique	4D	Démolition	5D

Capacités spéciales : Aucune.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

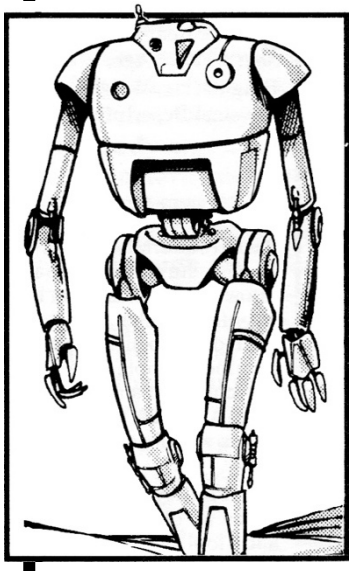
Équipement : 4 blocs de détonite (dom. 3D chacun), détonateur, combinaison motorisée AEV*, bloc de données, communicateur, trousse à outils, 400 crédits en minerais négociables.

* description : voir *Galladinium's Fantastic Technology* p. 54.

Illustration : Mike Vilardi

Droïd d'exploration

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Modèle : Explorateur V des Industries Smitroo
Taille : 1,8 m **Poids :** 100 kg

Description physique : Plus imposant et plus robuste que la plupart des droïds, vous exercez un effet pacificateur sur ceux qui ne vous connaissent pas. Votre maître trouve cela utile ; vous trouvez cela intéressant.

Présentation : Seuls cinq cents exemplaires de votre modèle ont été fabriqués et déployés aux côtés d'explorateurs de la corporation Smitroo avant que celle-ci ne fasse faillite. Depuis, vous êtes passé de propriétaire en propriétaire, dans l'espoir de trouver un explorateur qui vous aide à accomplir votre mission première (le conseil d'administration de Smitroo doit bien se trouver *quelque part*).

Personnalité : Vous êtes programmé pour l'exploration et pour la loyauté – envers la corporation Smitroo.

Objectifs : Explorer de nouveaux mondes et de nouvelles civilisations, et trouver dans quel trou vos créateurs se sont réfugiés.

Citation : « Salutations, formes de vie organiques primitives. Je vous contacte en tant que représentant de la... Posez cette arme ! »

DEXTERITÉ	**2D**	**PERCEPTION**	**2D**
		Recherche	5D
SAVOIR	**2D**	**VIGUEUR**	**3D**
Systèmes planétaires	5D	Levage	5D
MÉCANIQUE	**2D**	**TECHNIQUE**	**2D**
Astrogation	5D	Prog. rép. ordinateur	5D
Senseurs	5D		

Capacités spéciales : Aucune.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

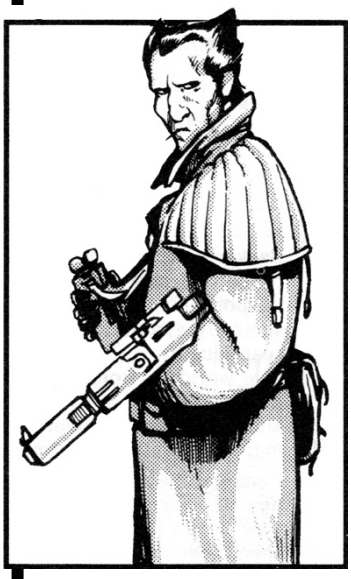
❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Compartiment thoracique (25 dm³), analyseur interne (+2D en Investigation et Évaluation pour les minerais dans le compartiment), senseur longue portée (+2D en Recherche pour les objets à 25-30 m), senseur atmosphérique (détermine la composition de l'air en 1h et le type d'atmosphère – I, II, III ou IV – en quelques minutes), projecteur intégré (idem tige lumineuse).

Illustration : Mike Vilardi

Ex-explorateur impérial

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Humain
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Vous avez été arraché à votre foyer et enrôlé de force comme conscrit impérial. Bien que vous ayez réussi à intégrer une unité d'explorateurs, cela n'a jamais comblé votre soif de liberté. Maintenant que l'Empire s'est effondré, vous êtes libre de vos choix ; vous aspirez désormais à vivre en marge de la société, à explorer les merveilles de la nature et à trouver la paix intérieure.

Personnalité : Vous avez été contraint de servir le mauvais camp pendant la majeure partie de votre vie, mais vous êtes trop las des conflits pour chercher à « expier » vos actes.

Objectifs : Trouver la paix intérieure.

Citation : « Je n'oublierai jamais ce qu'ils m'ont fait, ni ce qu'ils m'ont obligé à faire. Mais je vais tout faire pour essayer. »

DEXTERITÉ	**3D**	**PERCEPTION**	**2D**
Blaster	4D	Recherche	3D
Esquive	4D		
SAVOIR	**3D**	**VIGUEUR**	**3D**
Espèces extraterrestres	4D		
MÉCANIQUE	**4D**	**TECHNIQUE**	**3D**
Astrogation	5D		
Canons de vaisseau	5D		
Transports spatiaux	5D		

Capacités spéciales : Aucune.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Blaster lourd (dom. 5D), communicateur, macrojumelles, medpac, uniforme impérial (bien caché), 300 crédits.

Illustration : Mike Vilardi

Explorateur ithorien

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Ithorien
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Maintenant que la Nouvelle République a rouvert la galaxie à l'exploration, vous êtes libre de vous consacrer à votre véritable vocation : l'exploration et le premier contact avec des planètes et des cultures inconnues. Vous serez heureux tant que les bureaucrates vous laisseront tranquille.

Personnalité : Vous appréciez la solitude de l'espace, le confort d'une nouvelle planète et, surtout, la compagnie de ceux qui partagent votre goût pour l'inconnu.

Objectifs : Voyager le plus possible, avec le moins possible d'ingérence gouvernementale.

Citation : « Baisse d'un ton, gamin. Où est-ce que tu as entendu ça à propos des maraudeurs kethriaks ? Au zoo ? »

DEXTERITÉ	**2D+2**	**PERCEPTION**	**3D+1**
Blaster	3D	Persuasion	4D
Esquive	3D	Recherche	4D
SAVOIR	**4D+2**	**VIGUEUR**	**3D**
Écologie	5D		
Espèces extraterrestres	5D		
Systèmes planétaires	5D		
Survie	6D		
MÉCANIQUE	**2D**	**TECHNIQUE**	**2D+1**
Transports spatiaux	4D	Premiers soins	3D

Capacités spéciales : *Compétences spéciales de Savoir :*
- Agriculture : comprendre sols, cultures, élevages (7 j.).
- Écologie : comprendre un écosystème (30 j.), identifier le rôle d'une forme de vie dans son écosystème (1 min.).

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Carabine blaster (dom. 5D), tige lumineuse, bloc de données, medpac, 200 crédits.

Illustration : John Paul Lona / Allen Nunis / Mike Vilardi

Chasseur whipid

Nom du personnage : _____



Joueur : _____

Espèce : Whipid
Genre : _____ **Âge :** _____
Taille : _____ **Poids :** _____

Description physique : _____
_____
_____
_____
_____

Présentation : Sur Toola, votre planète d'origine, vos semblables traquent les énormes mastmots avec leurs griffes et de simples lances. Les rares qui quittent leur monde deviennent chasseurs de primes. Vous, ce qui vous attire, c'est autre chose : l'excitation de mener une traque que personne n'a encore jamais menée ; être le premier à découvrir les proies les plus dangereuses et les terrains de chasse les plus inouïs.

Personnalité : Chaque chasse est pour vous une expérience unique : un défi à votre ruse, une bataille entre force brute et ingéniosité pure. Un jour, vous trouverez plus fort que vous, mais d'ici là…

Objectifs : Entrer dans le livre des records, ce n'est pas votre truc. Survivre contre toute probabilité, voilà ce qui compte vraiment !

Citation : « Oh, à propos : demain, on laisse les blasters au camp. »

DEXTERITÉ	**4D**	**PERCEPTION**	**3D**
Blaster	5D	Discrétion	4D
		Recherche	4D
SAVOIR	**2D+1**	**VIGUEUR**	**4D**
Survie	3D	Armes blanches	5D
		Combat à mains nues	5D
MÉCANIQUE	**2D+2**	**TECHNIQUE**	**2D**
Canons de vaisseau	3D	Rép. blasters	3D

Capacités spéciales :
Griffes : dom. VIG+1D.
Résistance au froid : +2D.

Déplacement : 10
Points de Force : 1

❑ Blessé
❑ Neutralisé
❑ Mortellement blessé

Équipement : Fusil-blaster (dom. 5D), vibrolame (dom. VIG+1D+2), tige lumineuse, medpac, 50 crédits.

Illustration : Mike Vilardi