

## Pti6 | TATOOINE

Située dans la bordure extérieure, Tatooine est une planète sèche et inhospitalière, une succession de déserts et de montagnes plus arides les uns que les autres.

Si les deux spatioports de Mos Eisly et Mos Espa abritent une population très hétéroclite, les seuls habitants autochtones de Tatooine sont les mystérieux Tuskens et les étonnants Jawas, ferrailleurs et récupérateurs des sables.

Sa position excentrée, à l'écart des grandes routes commerciales et des conflits entre l'Empire Sith et la République, fait de Tatooine un endroit idéal pour les trafics en tout genre. Les dans Hutt ne s'y sont pas trompés et ont établi plusieurs bases arrières pour leurs activités illégales.

### LA CORPORATION CZERKA

Nouveau venu sur la planète, la Corporation Czerka a établi plusieurs bases de recherche, d'abord dans un but d'exploitation des ressources naturelles prétendument enfouies dans les sous-sols de la planète puis dans un second temps pour y développer secrètement des armes. Plusieurs usines et entrepôts y sont encore actifs. D'autres ont été abandonnés mais abritent encore des artefacts technologiques qui attirent la convoitise des chercheurs de trésors et des aventuriers de tout poil. L'avant-poste d'Anachore est devenu le repaire des pirates et des contrebandiers.

### EMPIRE SITH VS. RÉPUBLIQUE GALACTIQUE

Bien que les Sith et la République ne possèdent pas de base officielle sur Tatooine, les agents des deux camps sont loin d'y être inactifs.

L'Empire aurait posté des effectifs réduits dans la ville de Mos Ila et aurait louer les services des ingénieurs Jawas pour remettre le spatioport en état, mais ce ne sont que des rumeurs.

De son côté, la République finance en secret une révolte des Tuskens contre l'oppression des Hutts.

# STAR WARS

## FICHE TECHNIQUE

**Région :** Bordure Extérieure

**Atmosphère :** respirable

**Climat :** chaud et aride

**Population :** 200.000

**Paysages :**

Déserts

Canyons

Roches

**Lieux importants :**

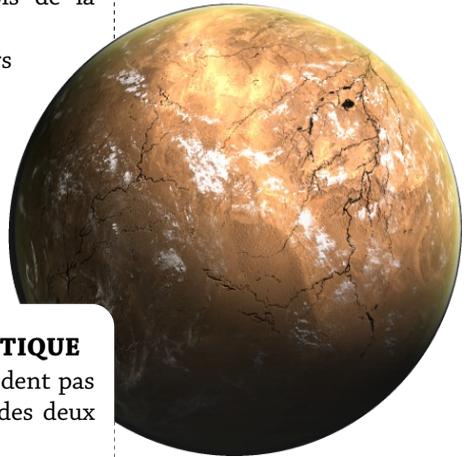
Mos Espa

Mos Eisley

Mos Ila

Palais des Hutt

Anachore, avant-poste Czerka



**Peuplades autochtones :**

Tusken, Jawa

**Autres curiosités:**

Courses de modules

Tournois de Sabacc

Combats d'arènes

## Pti6 | AVENTURES

Lancez 1d6 ou choisissez parmi les aventures proposées ci-dessous.

### 1. COURSE DE LA BOONTA EVE

Les PJ se rendent sur Tatooine pour participer à la course de modules la plus célèbre de la Bordure Extérieure. La Boonta Eve rassemble les meilleurs pilotes de la Galaxie. Sponsorisée par le clan Hutt, la course est l'une des plus dangereuses et des plus meurtrières du championnat, avec ses 200 km de canyons étroits et ses plaines accidentées. Le prix pour le vainqueur n'en est que plus élevé : plusieurs milliers de crédits galactiques. Mais cette année, le spectacle risque d'être plutôt hors du circuit de course puisque la bande du Sabre Rouge se prépare à faire main basse sur le premier prix.

Les PJ peuvent également avoir été engagés par le clan Hutt pour assurer la sécurité de la course ou par un des concurrents en tant que gardes du corps, à moins qu'ils n'aient été contactés par le Sabre Rouge lui-même et font partie de son plan de braquage.

### 2. BASE SECRÈTE DE CZERKA

Les PJ sont en mission sur Tatooine pour ramener de la technologie Czerka.

L'affiliation des PJ importe peu, Sith, République ou indépendants ; ils seront juste confrontés aux camps adversaires.

La Corporation Czerka a installé plusieurs bases secrètes sur Tatooine ; certains sont à l'abandon mais les défenses automatiques sont toujours opérationnelles. Le but de la mission est de récupérer des technologies sous la forme d'holocrons. Dans cette course à l'armement, les PJ devront faire face aux camps adverses mais aussi aux pillards Tusken et aux Jawas toujours à l'affût de ferrailer à récupérer.

Les PJ doivent rencontrer un contact, un Ortolien membre d'un groupe de musique de Mos Eisly, pour acquérir une carte indiquant l'emplacement de la base secrète.

### MODULE DE COURSE

Maniable, très rapide, fragile

DEF. 18, PV 5-10

Maniabilité +2D

Écrans répulseurs +1D

Blaster intégré (arme moyenne)

*Les écrans répulseurs et les armes intégrées sont illégales et interdites par le règlement de course, mais qui se soucie du règlement sur une planète comme Tatooine.*

### SABRE ROUGE (pirate)

DEF. 18 ; PV 15

Tir, CàC, Esquive 8D

Intimidation 5D

### HOMMES DE MAIN (pirate)

DEF. 9 ; PV 5

Tir, CàC 4D

### LANDSPEEDER

Maniable, robuste

DEF. 12, PV 10

Maniabilité +1D

### AGENTS

#### (SITH OU RÉPUBLIQUE)

DEF. 12 ; PV 10

Tir 6D, CàC 4D

### ROBOTS CZERKA

DEF. 7 ; PV 10

Tir 3D+2

### PILLARDS TUSKEN

DEF. 7 ; PV 10

Tir 3D+2

### JAWAS

DEF. 5 ; PV 5

Tir 2D+1

### 3. TOURNOI DE SABACC

Le Sabacc est de loin le jeu de cartes le plus populaire de la Galaxie. Le clan Hutt organise en son palais l'un des tournois les plus prestigieux de la Bordure Extérieure. Étalaé sur trois jours, le tournoi voit défileer les plus grands joueurs, parmi lesquels le Twiilek Sabjota, le Quarren Birzir Yirtidd, la Zabark Qosiga et le Hutt Ziro Zagho. Que du beau monde. Les PJ se sont mis au service d'un des participants du tournoi et doivent veiller à sa sécurité.

En coulisses, les accords mafieux vont bon train. Une certaine cargaison de Kolto est attendue par le clan Hutt pendant le tournoi. Les pirates du Sabre Rouge sont sur le coup.

### 4. LA RÉVOLTE DES TUSKENS

Depuis plusieurs mois, les pillards Tuskens semblent plus hostiles ; plusieurs convois ont été assaillis et les marchandises volées. Les PJ sont engagés par un consortium marchand de Mos Espa pour mener l'enquête.

Les pillards Tusken ont récemment reçu des armes d'un mystérieux commanditaire, en fait un agent de la République, le but étant de provoquer des troubles sur Tatooine pour nuire aux activités impériales sur la planète.

### 5. EMBROUILLES À ANACHORE

Les PJ doivent prendre en charge l'extraction d'un agent (de leur camp) à Anachore. Le hic, c'est qu'ils ne sont pas les seuls sur le coup. L'espion est activement recherché par le camp adverse et sa tête a été mise à prix par le clan Hutt. Pour couronner le tout, les ennemis des PJ les ont retrouvés et les traquent jusque dans les ruelles de l'avant-poste. Embuscades, fusillades et courses-poursuites en perceptive.

### 6. CRASH EN PLEIN DÉSERT

Suite à une embuscade de chasseurs ennemis, le vaisseau des PJ est contraint de se poser en catastrophe dans la Grande Mer de Sable, une des régions les plus inhospitalières de Tatooine.

### GARDES DU PALAIS DES HUTT

Gamorréens, Niktos, Klatooiniens  
DEF. 9 ; PV 5  
Tir, CàC 4D

### TRAFIQUANTS SULLUSTAINS

DEF. 12 ; PV 10  
Tir 5D, Pilotage 6D

### BARGE DES SABLES

Lourd, lent, robuste  
DEF. 15, PV 20  
Canons laser (armes lourdes)

### PILLARDS TUSKENS

(bien armés)  
DEF. 12 ; PV 10  
Tir 4D ; CàC 4D

### SPEEDBIKE

Maniable, très rapide  
DEF. 20, PV 8  
Maniabilité +3D  
Blaster intégré (arme moyenne)

### CHASSEURS DE PRIMES

Tenaces, bien armés  
DEF. 18; PV 15  
Tir 6D ; CàC 4D

### DRAGON KRAYT

Féroce, en meute  
DEF. 12 ; PV 10  
Griffes 5D