

# PRÉAMBULE

Nous sommes quelque part entre les épisodes III et IV, alors que l'Alliance Rebelle est naissance et que l'Empire est à son apogée.

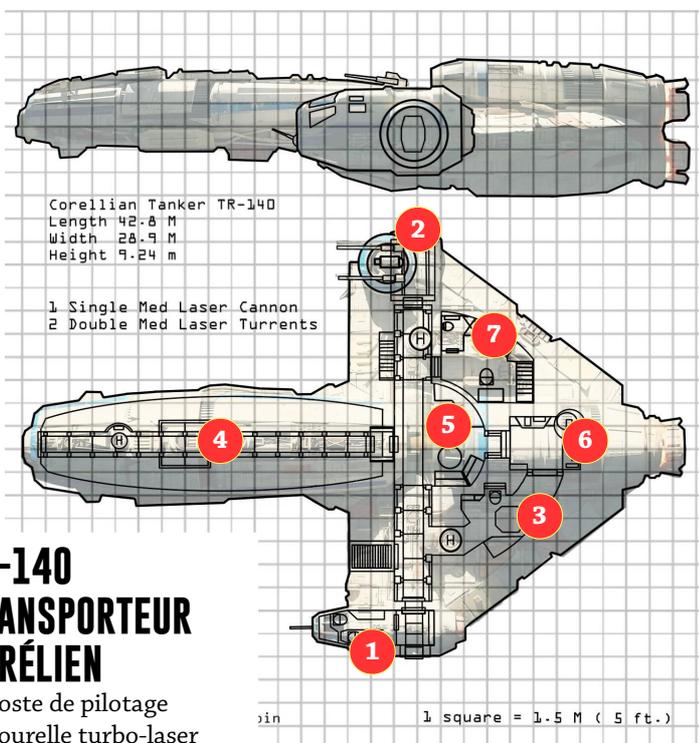
Les PJ font tous partie de l'équipe d'un vaisseau de transport (à eux de décider du nom du vaisseau) officiellement indépendant (enregistré sous le nom de son capitaine) mais opérant le plus souvent du transport de fret pour le compte de commanditaires liés à la Rébellion ; certains parleront de contrebande, le capitaine préfère parler de commerce d'opportunité. Bien entendu, tout cela doit rester discret. Outre les caisses spécialement étiquetées pour l'Alliance Rebelle (une marque secrète que seuls les membres de la Rébellion peuvent reconnaître), la soute contient toujours du matériel légal et enregistré sur le carnet de bord.

# LE VAISSEAU

Le vaisseau est un transport corélien TR-140 équipé d'un moteur hyperdrive principal et d'un hyperdrive de secours (mais celui-ci n'a plus été révisé depuis un moment, une chance sur deux d'être défectueux), un navi-ordinateur pour les calculs de voyage en hyperspace (il met 3+1d6 tours pour calculer les coordonnées), des senseurs à courte portée et possède une capacité de fret de 100 unités. Un équipage de 4 personnes suffit pour le manoeuvrer : un pilote, un co-pilote, un mécanicien et un opérateur. Côté armement, il possède deux tourelles – une dorsale et une ventrale – sur lesquelles sont montés des canons laser moyenne portée, efficaces contre les chasseurs légers et les vaisseaux de petite taille.

Le TR-140 est considéré comme un vaisseau moyen transport, assez maniable, robuste et polyvalent.

Afin d'aider vos joueur.euse.s à bien visualiser l'engin, une petite vidéo <https://youtu.be/FTkaFc4hBGM> et une fiche technique.



## TR-140 TRANSPORTEUR CORÉLIEN

1. poste de pilotage
2. Tourelle turbo-laser
3. Poste opérateurs
4. Soute
5. Espace de vie
6. Salle des machines
7. Cabine, dortoir

## ÉQUIPEMENT

- Hyperdrive + backup
- 2 tourelles turbo-laseur
- Bouclier déflecteur

## C'EST PAS MA FAUTE !

Pour quelle raison l'Empire a-t-il après les PJ ? Qu'est-ce qui vaut la peine pour que l'Empire se lance à leurs trousses ?

Laissez-les trouver une bonne raison ; après tout, ce sont eux, les héros de cette histoire, et contrebandiers de surcroît

# STAR WARS AVENTURES

## AUX CONFINS DE LA GALAXIE

En novembre dernier (2022), avec quelques collègues (et amis), on a organisé des sessions de jeu de rôle au bureau sur la pause midi. J'ai proposé une aventure dans l'univers de George Lucas, motorisé par un petit système maison à base de dés à six faces, mettant l'accent sur la narration. Des sessions courtes, en général 45 minutes, un format corut en épisodes, comme une série TV.

Nous avons joué à raison d'une session par semaine, parfois deux, selon les disponibilités des joueur.euse.s, pour un final au début du mois de mars. Une expérience qui semble avoir satisfait autant les participant.e.s que moi-même.

Le scénario en tant que tel se résumait à une série de petites fiches A5 avec quelques notes et une série de personnages prêtirés que j'ai proposés aux joueurs. Avec le présent fascicule, j'ai voulu rassembler ces notes et des feuillets, les remettre en page et proposer un ensemble cohérent qui puisse être joué rapidement.

Je n'ai pas conservé le système de jeu initial, préférant proposer ici une version compatible avec le système Pti6 disponible gratuitement sur le patron du Grumph. De plus j'avais en son temps proposer une [fiche de personnage](#) et du [matériel de jeu](#) qui peuvent être réutilisés dans le cadre de ce scénario.

Des personnages prêtirés sont disponibles à la fin de ce livret ; ils peuvent servir d'inspiration à vos joueur.euse.s mais vous êtes libre de créer vos propres personnages en suivant les règles de Pti6.

## IN MEDIA RES

Une fois les personnages choisis/créés et les fiches de personnage complétées, vous pouvez débutez l'aventure et quoi de mieux pour démarrer une aventure qu'une course-poursuite dans l'espace.

## LA FUITE DE BALMORRA

L'aventure débute alors que le vaisseau des PJ vient de quitter l'atmosphère de Balmorra. Soudain, une alarme stridente retentit dans le cockpit, accompagnée par le clignotement frénétique du radar de proximité : un croiseur impérial vient de prendre en chasse le transport corélien et déjà 2+1d6 chasseurs TIE se détachent de ses flancs et foncent vers le vaisseau des PJ. Leur intention ne laisse aucun doute : intercepter le transport.

## POURSUITE

Très vite, les chasseurs TIE se glissent dans le sillage du vaisseau des PJ. Ils seront bientôt à porter de tir.

Il n'est pas réaliste d'affronter un croiseur impérial. Les PJ vont devoir tenir à distance les chasseurs, le temps que l'ordinateur de bord calcule les coordonnées d'astrogation pour un saut en hyperspace.

Cela devrait prendre 3 + 1d6 tours de jeu.

A bord de votre vaisseau, les PJ vont devoir se partager les différents postes disponibles : poste de pilotage, tourelles de tir (elles sont deux, une ventrale et une dorsale), poste radar et déflecteur (bouclier), salle des machines, propulsions et hyperdrive.

A eux de s'organiser selon leurs compétences afin de maximiser leur chance de s'en sortir sain et sauf et d'échapper à l'Empire.

A titre d'exemples, voici plusieurs actions possibles pour les PJ :

- effectuer des manœuvres d'évitement pour échapper aux tirs des chasseurs TIE (TECHNIQUE + PILOTAGE)
- se poster dans les tourelles et tenter de détruire les chasseurs TIE (PERCEPTION + VIGILANCE et AGILITÉ + TIR)
- repérer les ennemis sur le radar (TECHNIQUE + MACHINES)
- régler les boucliers déflecteurs de façon à réduire les dommages éventuels et assurer une bonne distribution de l'énergie dans le vaisseau (TECHNIQUE + MACHINES)
- effectuer des réparations en vol (TECHNIQUE + MACHINES)
- réparer l'hyperdrive en cas de panne (TECHNIQUE + MACHINES)

Dans la mesure du possible, ne laissez pas les joueur.euse.s souffler. L'action doit être rapide et la poursuite frénétique, mais avant tout il faut insister sur la nécessité des PJ de collaborer pour faire face. Chacun a un rôle à jouer à bord pour échapper aux griffes de l'Empire.

Le TR-140 est un transporteur corélien avec un score de DÉFENSE de 18, un score de POINTS DE VIE de 15. Ses turbo-lasers causent 2D6 DOMMAGES.

Les chasseurs TIE ont un score de DÉFENSE de 21, 5 POINTS DE VIE et leur canon laser cause 1D6 DOMMAGES. Les pilotes ont un score de PILOTAGE de 3D+2 et un score de TIR de 3D, à opposer au résultat d'un jet de PILOTAGE de la cible qui tente d'esquiver les tirs par des manœuvres d'évitement.

Le chasser-croiser du vaisseau des PJ et des chasseurs TIE se traduira par une série de jets de PILOTAGE, chacun tentant d'aligner son collimateur sur son adversaire. Laissez le pilote faire preuve de créativité dans ses manœuvres ; dans la partie que j'ai animé, la pilote avait mis hors d'état de nuire un chasseur TIE en le percutant dans une esquivé et un retournement très risqué.

## AVARIES

Si le vaisseau est touché, vous pouvez déterminer aléatoirement les avaries en lançant un D6 :

- 1\_ Bouclier déflecteur détruit
- 2\_ Système de propulsion endommagé, ce qui réduit la maniabilité du vaisseau.
- 3\_ *Hyperdrive* hors service, ce qui demandera une réparation d'urgence.
- 4\_ Tourelle hors service, plus possible ni de la manœuvrer, ni de tirer ; le tireur pourrait même être blessé.
- 5\_ Des circuits intérieurs ont grillé, dégageant une forte fumée à l'intérieur du vaisseau.
- 6\_ Un incendie vient de se déclarer dans un des compartiments du vaisseau.

## BALMORA

Balmorra est une planète usine de l'Empire. Ce sont dans les immenses usines de Balmorra que sont manufacturées les armements de l'Empire, du blaster léger au terrifiant chasseur TIE, en passant par les monstrueux quadripodes impériaux qui dévasteront Hoth dans quelques années.

Que diable faisaient les PJ sur Balmorra ?

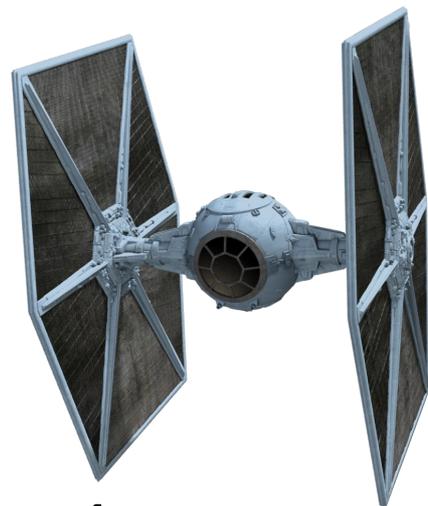
Les soutes de leur vaisseau sont sans doute remplies à raz-bord de marchandises de contrebande.

De quoi s'agit-il ? Qu'est-ce qui motive l'Empire à se lancer à vos trousses ?

Dans la partie que j'ai animée, le capitaine du vaisseau avait embarqué secrètement – sans en avoir averti préalablement son équipage – une jeune Jedi en fuite, répondant à un appel de la Rébellion à exfiltrer rapidement la Jedi.

Les espions impériaux ayant découvert l'opération, un croiseur a pris en chasse le fuyard.

A vous de voir si cette histoire peut convenir à votre groupe de PJ ; pour ma part, cela m'a permis d'introduire de manière astucieuse la Jedi.



## CAPTURÉS !

Si le vaisseau est mis sérieusement en difficulté, le croiseur se rapprochera et ouvrira le feu pour neutraliser définitivement le système de propulsion du vaisseau. Un rayon tracteur ramènera la proie dans la soute ventrale du croiseur avant une prise d'assaut par un groupe de *stormtroopers*.

Si les PJ en arrivent là, il y a de fortes chances qu'ils terminent morts ou prisonniers de l'Empire et envoyés dans quelque geôle impériale.

S'il y a parmi les PJ un déserteur (voir prétrisés), il sera exécuté sur le champ. Un Jedi sera capturé et livré aux inquisiteurs impériaux.

## SAUVÉS !

Si les PJ réussissent à tenir les chasseurs TIE à distance suffisamment longtemps (à estimer en cours de poursuite et selon les dommages que leur vaisseau aura encaissés), l'ordinateur de bord indiquera que le saut en hyperspace est possible.

Quelques secondes plus tard, le vaisseau fera le saut en hyperspace et les PJ échapperont pour un moment aux griffes de l'Empire.

## LA BASE REBELLE

Si les PJ réussissent à échapper à l'Empire, leur voyage en hyperspace les mènera sur la petite planète Seltos, dans la bordure médiane. C'est la planète jadis colonisée par les Tarro, une race humanoïde aux traits simiesques, originaire de la planète Tililix. Aujourd'hui il ne subsiste de cette civilisation que des ruines.

## LES REBELLES

Le vaisseau des PJ se pose sur le petit astroport ; ils sont accueillis par un officier de l'Alliance, un humain nommé Deltar ; le contingent rebelle sur la planète est assez réduit, une vingtaine d'hommes dont la moitié sont des techniciens.

Il est possible d'effectuer quelques réparations sur Seltos.

Le fret à destination de la Rébellion est déchargé par des droïdes de charge et entreposés dans des hangars en bordure de piste.

Deltar invite les PJ à le suivre dans une installation proche qui ressemble à une tour de contrôle.

Là, dans la salle principale, Deltar fait un rapide débriefing de mission puis invite les PJ à prendre un peu de repos.

Des quartiers sont disponibles pour les visiteurs.

Ce n'est pas le grand luxe ; nous sommes loin des mondes du Noyau.

Le soir venu, Deltar les invite à sa table, en fait, une grande table dressée en bordure de piste où les PJ pourront boire et manger en compagnie du personnel de la base. Il y a comme un air de pique-nique à la campagne.

C'est un moment calme, de repos.

Un moment propice à l'introspection ou au partage entre les PJ.

Dans la partie que j'ai animé, des autochtones curieux – ils n'ont pas souvent l'occasion de voir et d'approcher des étrangers venus d'outre-espace – se sont approchés pour voir de plus près les PJ venus d'ailleurs.

Ils sont pacifiques mais leurs manières pourraient mettre les PJ mal à l'aise. Ce sont principalement des fermiers : ils sont venus avec des paniers remplis de fruits et de légumes de leurs champs, en guise de cadeau. Les enfants se montrent particulièrement intrigués, surtout si il y a des non-humains ou un droïde parmi le groupe des PJ. Laissez les joueurs interpréter leurs personnages et leur réaction face à ces gens.

Le lendemain, Deltar convoque les PJ en salle de briefing.

## UNE MISSION DE ROUTINE

Deltar informe les PJ qu'il a pris contact avec son supérieur et lui a fait part des détails de la dernière mission des PJ.

Leur vaisseau ayant été signalé par l'Empire, il est prudent qu'ils se mettent un peu au vert loin des mondes du Noyau ou de la Bordure Intérieure où la présence de l'Empire est trop importante.

Deltar leur propose une mission dans la Bordure Extérieure, une région où l'Empire est moins présent.

L'Alliance voudrait établir une base sur la lointaine planète Kowak, dans la Bordure Extérieure, un lieu suffisamment reculé pour que les PJ se fassent un peu oublier.

Deltar leur confie une cargaison de matériel et de fournitures pour la base en question, à livrer à Kowak City, la capitale et l'unique spatioport de la planète. Là, ils devront prendre contact avec Vald Belke, un Sullustain dont le commerce de Singe-Lézards kowakiens sert de couverture aux activités de la Rébellion.

Une mission de routine.

Si les PJ hésitent à accepter cette mission, dites-leur qu'il va de soi qu'ils seront payés pour cette mission.

## QUELQUES MOTS SUR SELTOS

Situation : Bordure Médiane

Présence impériale : nulle

Planète forestière

Quelques océans d'eau salée

Climat tempéré

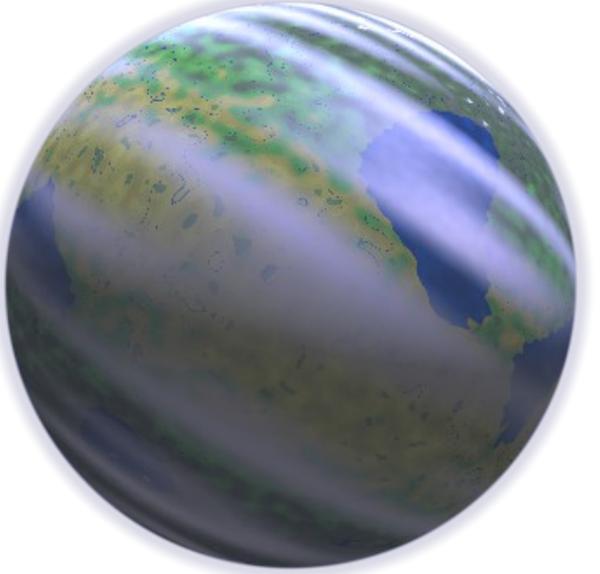
Population : Tarros, petits groupes répartis sur la planète, villages de fermiers, humains, mineurs

Niveau technologique : bas

Astroport abandonné occupé par un détachement de la Rébellion.

L'industrie locale est axée sur l'exploitation forestière, l'agriculture et l'extraction de quelques minerais précieux. Les natifs de Seltos sont généralement accueillants envers les étrangers.

L'Empire n'est pas encore présent sur Seltos, ce qui explique que l'Alliance y a installé un petit avant-poste.



## NOMS EN VRAC POUR LES PNJ

Lanrik, Sizi, Zussolac, Naw Kod, Daxtan, Ovesh, Ezura, Baalra, Teegy, Qen, Mulik, Krello, Ginudu, Phyliss, Bord, Kess, Bozora, Zosom, Gada, Ferwax, Stam, Aden, Yud, Zelsy, Kuttar, Tygnol, Senno, Negen, Hako, Dreld, Osdre, Zalma, Won, Kix, Sevo

## FAIRE DES RÉPARATIONS

Si le vaisseau a subi des avaries lors de la poursuite, les PJ voudront faire quelques réparations.

Quelques test de TECHNIQUE + CONNAISSANCES / MACHINES permettront de faire des réparations.

Si un des PJ est un droïde – à ma table, j'avais un joueur qui interprétait un droïde astromech R5 – il pourra s'acquitter de cette tâche.

Selon le résultat des jets de dés, les réparations seront plus ou moins fiables.

## VOYAGE VERS KOWAK

Une fois reposés et leur vaisseau chargé (et éventuellement réparé par les soins des mécaniciens de la base rebelle), les PJ peuvent prendre congé et effectué le voyage jusqu'à la planète Kowak.

Le voyage en hyperspace durant quelques jours (la Bordure Extérieure, ce n'est pas la porte à côté), c'est l'occasion pour eux de faire le point et d'en apprendre plus sur leur destination.

## LA PÈGRE DE KOWAK

Peut-être parmi les PJ y a-t-il des personnages proches de la pègre ou ayant eu à une époque de leur vie des contacts dans les milieux criminels. Chaque boss du crime se doit de posséder un singe-lézard kowakien mais ce que peu de gens savent, c'est que Kowak abrite plusieurs camps d'esclaves, installés là par une organisation pirate qui capture des gens un peu partout dans la galaxie et font commerce avec les cartels Hutt. L'éloignement du système et le fait que l'Empire n'y soit pas présent favorisent cette cruelle activité.

## ANCIEN TEMPLE SITH

Un Jedi pourra se souvenir que Kowak abrite un temple Sith dans les profondeurs de ses forêts humides.

## BASE ABANDONNÉE

Il y a également sur Kowak un base abandonnée, jadis établie par des scientifiques qui voulaient étudier les fameux singes-lézards. C'est d'ailleurs dans les bâtiments abandonnés de cette base que Vald Belke et ses hommes comptent établir une base.

## KOWAK CITY

Kowak City est l'unique grande ville et l'astroport de la planète. Elle est construite sur un haut-plateau qui domine une immense forêt qui recouvre l'entièreté de la planète, hormis de vastes plaines marécageuses et des mers peu profondes. Ce qui frappe surtout sur Kowak, c'est son hygrométrie très élevée.

## CLIMAT

Le climat est tropicale et très humide, avec une pluie fine quasi permanente, ou alors une brume épaisse. C'est un climat détestable et l'humidité ambiante finit par corroder les métaux et le moral des habitants. Seuls les célèbres singe-lézards kowakiens ne semblent pas souffrir de cette atmosphère humide.

## POPULATION

La population, essentiellement établie à Kowak City et ses alentours, s'élève à 50,000 individus, ce qui est très peu.

La population est en majorité zygerrienne (une race de félins humanoïdes), de petits groupes de Rodiens (en fait, la partie visible de l'organisation), des humains, des Togrutas (descendants de colons Togruta à l'origine de l'Espace Togruta aujourd'hui disparu) et des Twileks (en fait, de petites communautés vivant plus ou moins cachées car victimes des esclavagistes).

## ANECDOTE

Au cours de la partie que j'ai animée, un des membres du groupe, une pilote togruta, a été engagée par les prêtres de son peuple pour aller défricher un temple au cœur de la jungle.

## KOWAK

Situation : Bordure Extérieure

Présence impériale : nulle

Grande forêt tropicale

Quelques mers peu profondes

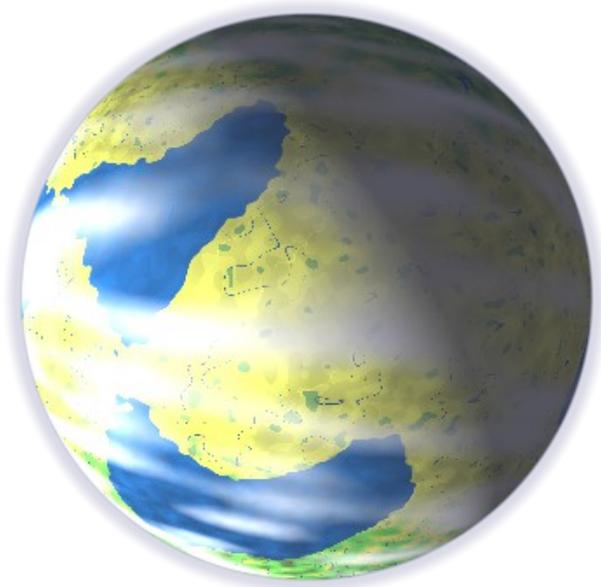
Larges plaines marécageuses

Climat très chaud et humide

Population: Zygerriens, petits groupe de Rodiens, Trogutas et Twileks

Faune : singe-Lézards kowakiens

Astroport : Kowak City



## NOMS EN VRAC POUR LES PNJ

*Rodien* : Krush, Sox, Brig, Sirdiu, Frosso, Tilla, Zloxava, Neelbi, Jirg, Meent, Daf, Taraata

*Gran* : Vug, Rhes, Gib, Brettaj, Gewoos, Zerrel, Vusk, Zeps, Cosk, Vinli, Bops, Taa, Phaso

*Gand* : Lylil, Trik, Cel, Zodey, Neyge, Ress, Tennucké, Saglil, Rykish, Celda, Nar, Ruk

*Togruta* : Sorik, Udosh, Cuzé, Numaa, Ozodath, Rixi, Isesh, Sal, Claara, Evani, Sybali

## LA RELIGION TOGRUTA

Il y a sur Kowak un grand nombre de temples Togruta datant de l'ancienne splendeur de ce peuple très religieux. Les prêtres présents sur Kowak préparent un événement religieux qui n'a lieu qu'une fois tous les 27 ans : le pèlerinage du Chemin Stellaire. Ils engagent quiconque souhaite les aider à défricher les anciens temples en vue de cet événement mystique important.

## TIGRE LÉZARD KOWAKIEN

Il n'y a pas dans la jungle que les sympathiques et inoffensifs singes lézards kowakiens.

On peut y rencontrer le terrible tigre lézard kowakien, un prédateur mortel. Très territorial, il défendra son nid jusqu'à la mort.

## MÉSAVENTURES À KOWAK CITY

Une fois posés sur Kowak, les PJ devront prendre contact avec Vald Belke, le commerçant sullustain et contact de la Rébellion sur la planète. Vald possède des entrepôts au nord de la ville. Les PJ peuvent se rendre à la capitainerie de l'astroport pour obtenir ce renseignement.

Kowak City étant située dans la Bordure Extérieure, le trafic commercial sur cette planète est surtout tourné vers le commerce animalier et les fameux singe-lézards kowakiens.

On croise constamment dans les rues de la ville des porteurs chargés de petites cages où sont enfermés les petits animaux.

Alors qu'ils arpentent les rues de la cité, les PJ remarquent une présence importante de Zygerriens, des humanoïdes à l'aspect félin.

Il y a aussi des Twileks en nombre.

Tous et toutes sont des porteurs, transportant sacs, ballots et cages vers des destinations connus d'eux seuls.

Chose notable : ils sont habillés pauvrement, en général des haillons, vestiges sales et déchirés de vêtements portés depuis trop longtemps.

Ils portent tous des colliers métalliques avec un voyant vert pâle.

Ce sont des esclaves et ces colliers sont la marque de leur condition.

Ces colliers permettent à leurs maîtres de les localiser et éventuellement de leur faire sauter la tête en cas de désobéissance.

Les PJ croisent aussi de petits groupes de rodiens, tous armés et ne cachant pas le blaster à leur ceinture.

Quelques Trogutas, également armés, mais évoluant en marge de la foule, prenant soin de ne pas de mélanger à la cohue et surtout évitant les groupes de rodiens.

## UNE ESCLAVE MALADROITE

Alors que les PJ s'engagent dans une rue transversale donnant sur le quartier nord, ils sont témoins d'une scène navrante. Une jeune esclave Twilek (elle porte un collier) tente de rattraper des singe-lézards kowakiens qui se sont échappés des cages qu'elle transportait.

Les passants ne semblent pas lui prêter attention et encore moins ses congénères qui pressent le pas, chargés comme des mules, et se dépêchant de quitter les lieux au plus vite.

Les PJ peuvent l'aider à attraper les petits singes et à les replacer dans leurs cages.

La jeune esclave semble totalement paniquée à l'idée qu'un des petits animaux puisse s'échapper : « Mon maître me punira sévèrement si la marchandise se perd ou est abîmée. Et je serai punie encore plus si les cages arrivent en retard. » Elle est également fort surprise de voir des étrangers l'aider.

Alors que les PJ aident la jeune esclave, ils remarquent que toute la scène est observée par un groupe de rodiens qui se dispersent dès que les PJ tentent de les approcher.

## UN ESCLAVE MALTRAITÉ

Autre scène de rue, un jeune zygerrien est molesté par un groupe de rodiens ; les sacs que le malheureux esclave transportait sont éparpillés autour de lui, certains éventrés laissant échapper leur contenu (un genre de pois chiche).

Les rodiens sont quatre et n'hésitent pas à frapper le jeune esclave au sol, jacassant dans leur langue singulière et poussant des glossements qui font office de rire dans la langue rodienne.

Bien entendu, les quatre malfrats sont armés.

Si les PJ interviennent, les rodiens tenteront de les intimider mais prendront la fuite si la situation tourne à leur désavantage.

Le jeune esclave supplie les PJ de le laisser tranquille, arguant que les conséquences pour lui et les siens seront bien plus graves que les quelques coups qu'il a reçu et la marchandise qu'il a perdu.

## ESCLAVES

Les deux scènes décrites ci-contre illustrent la place importante de l'esclavagisme sur Kowak.

Les rodiens forment des gangs rivaux qui se disputent le contrôle de la ville mais qui sont d'accord sur une chose : ce sont eux les maîtres de la planète et ils ne laisseront personne remettre en question leur pouvoir.

## LA CANTINA

Cette péripétie est l'occasion de se mettre dans l'ambiance emblématique d'une cantina, avec son sympathique orchestre et ses races extraterrestres bigarrées. Sur Kowak, hormis les zygerriens qui sont partout et occupent ici les emplois de serveurs et barmans, les Twileks en danseur.euse.s, on rencontre des rodiens (représentant de la pègre) et des Trogutas (qui se tiennent un peu à l'écart du commerce local contrôlé par les rodiens) ; astroport oblige, il y a aussi dans une moindre mesure des représentants d'autres races : quelques Dévaroniens (des pirates), des Grans (humanoïdes à tête de vache à trois yeux) et même des Gands (qu'on surnomme aussi têtes de mouches). Les humains sont plus rares.

La majorité sont soit des pirates, soit des marchands ou des pilotes.

Suite aux actions des PJ (les nouvelles vont vite), si les PJ se rendent dans une cantina de la ville (rendez-vous avec Vald Belke par exemple), ils seront pris à parti par des rodiens, membres du même gang que les rodiens battus quelques heures plus tôt.

Une rixe risque fort d'éclater et les rodiens ne plaisantent pas.

## UNE PARTIE DE SABBAK

Dans la partie jouée avec mes joueur.euse.s, à l'issue d'une partie de Sabbak, les PJ sont engagés par un chef rodien pour aller mettre le feu à un entrepôt d'un rival ; un contrat risqué mais bien payé qu'ils ont accepté.

## CHASSEUR DE PRIMES

Au même moment, le groupe s'est fait repéré par un célèbre chasseur de primes trandoshan nommé Bosk. Le signalement des PJ n'est pas encore arrivé jusqu'à Kowak mais ça ne serait tarder.

## UNE RENCONTRE INOPPINÉE

Dans la cantina, les PJ rencontrent Tik, un jeune sullustain, neveu de Vald Belke.

Il trouve les PJ très sympathiques et accepte de les guider jusqu'à son oncle.

Dans la partie que j'ai menée, Tik est un des joueurs de Sabbak. Il suit les PJ pendant une bonne partie du scénario, leur prêtant assistance le cas échéant.

# LES ENTREPÔTS DE VALD BELKE

Au nord de la ville, une zone industrielle et des entrepôts ; c'est là que Vald Belke le sullustain a établi son QG. Il y rassemble du matériel en vue de la construction d'une base pour l'Alliance.

Il y a dans la jungle à une centaine de kilomètres de Kowak City un site qui pourrait convenir : il s'agit d'une ancienne base scientifique abandonnée. Vald voudrait monter une expédition avec les PJ pour défricher et préparer le site.

## DANS LA JUNGLE

Vald Belke a indiqué aux PJ l'emplacement de la station de recherche abandonnée qui doit servir de base à un premier poste de l'Alliance sur Kowak.

Il a prévu un convoi pour transporter le matériel jusque là mais il voudrait d'abord y envoyer des éclaireurs, histoire de repérer l'endroit et de s'assurer qu'il n'y a pas d'obstacles à l'établissement de la base.

Il a bien entendu pensé aux PJ pour cette mission.

Si le convoi de matériel sera constitué de plusieurs véhicules à chenillettes et quelques chariots tirés par des bêtes de somme, les PJ disposent pour leur mission de plusieurs speed-bikes, engins rapides et maniables qui devraient leur permettre de rallier la vieille base rapidement et discrètement.

Une option possible serait que le neveu de Vald, le jeune Tik que les PJ ont peut-être rencontré à la cantina, accompagne les PJ pour les aider et assurer les intérêts de son oncle.

## RALLIER LA BASE

Piloter un speed-bike dans la forêt kowakienne demande un peu d'entraînement. Quelques tests de TECHNIQUE + PILOTAGE seront sans doute nécessaires pour arriver à la base.

Elle est située dans une vallée peu profonde envahie par une végétation de plantes à larges feuilles.

La base elle-même est constituée d'un large terre-plein bétonné envahi par les herbes et les lianes, vestige d'une piste d'atterrissage et de plusieurs bâtiments à toit plat, assez bas, aux murs épais percés de fenêtres rectangulaires basses et occupant la large des parois.

Les vitres au verre épais sont ternies par une couche brunâtre de mousse. Les PJ se rendent très vite compte que l'essentiel de la base doit se trouver sous terre, dans les niveaux inférieurs.

L'orientation de la vallée fait qu'on ne voit la base qu'au dernier moment, une fois engagé entre les parois couvertes de plantes plus hautes, ce qui en fait un endroit idéal pour un avant-poste rebelle secret.

## EXPLORER LA BASE

L'endroit est à l'abandon depuis des lustres mais très vite les PJ repèrent des traces du récent passage d'un animal : des empreintes de larges pattes et la trace laissée par un corps allongé et lourd. Un des PJ pourrait (sur un test de PERCEPTION + SURVIE) identifier un lézard-tigre, un prédateur local. Plus loin dans la base, les PJ repèrent d'autres traces du lézard-tigre, des vestiges de ses repas (ossements, restes de repas) et son nid mais l'ancre est déserte pour l'instant.

Pour le reste, la base est composée de plusieurs pièces assez spacieuses et de plusieurs salles plus petites pouvant servir de réserves ou de chambres pour les futurs occupants.

L'équipement électronique et électrique est complètement hors d'usage à cause de l'humidité et les plantes et racines qui ont envahis les espaces mais avec le matériel adéquat, on doit pouvoir rendre ce lieu opérationnel en quelques mois. A l'arrière de la base, les PJ découvrent aussi un hangar dont les portes, bloquées pour l'instant par la rouille, se confondent avec la paroi rocheuse, offrant un camouflage idéal.

# L'ESCLAVE EN FUITE ET LE TIGRE-LÉZARD

Alors que les PJ explorent la base et font l'inventaire des salles et des espaces disponibles, ils entendent un cri venant de l'extérieur.

Alors qu'ils se précipitent à l'extérieur, ils tombent nez-à-nez avec une jeune twilek serrant dans ses bras un paquet.

Derrière elle, la silhouette tout en souplesse et en muscles d'un tigre-lézard, sans doute l'occupant du nid qu'ils ont découvert.

La jeune twilek hésite un instant ; c'est alors que des pleurs d'enfant se font entendre : le paquet est un nouveau-né. La mère fait son choix et tente de s'abriter derrière les PJ.

Le tigre-lézard, d'abord décontenancé par la présence de plusieurs bipèdes, proies potentielles sur son territoire, siffle en montrant les dents.

Sa queue bat l'air avec frénésie tandis qu'il se prépare à bondir.

Les PJ n'ont guère le choix : ils vont devoir se battre ou servir de repas au tigre-lézard.

Le tigre-lézard est un prédateur redoutable, rapide et résistant. Le mettre en déroute ne sera pas simple. Un coup de queue suffit à envoyer valdinguer sa proie tandis qu'un coup de griffe ou une morsure peut arracher un membre et ouvrir une proie en deux comme s'il s'agissait d'une pastèque Andorienne. L'animal est rapide et peut bondir à plusieurs mètres.

Il faudra plusieurs tirs de blaster bien ajustés pour le mettre en fuite.

Comme la plupart des animaux, il craint le feu.

Peut-être une possibilité de le repousser ou de le mettre en échec le temps de trouver une échappatoire.

La base comporte plusieurs portes plus étroites que le tigre-lézard aura du mal à franchir.

Les portes du hangar sont bloquées mais il est sans doute possible de les actionner avec la Force si un des PJ est un.e Jedi.

Aux PJ de trouver une manière de se débarrasser du prédateur, sauvant ainsi la mère et son enfant.

TIGRE-LÉZARD KOWAKIEN

ATTAQUE : 6D

DÉFENSE : 21

POINTS DE VIE : 25

La jeune twilek se nomme Vizwura et a fui avec son enfant le camp d'esclaves qui se trouve à l'est.

Si les PJ ne connaissent pas l'existence de ces camps, c'est le moment d'aborder le sujet.

Vizwura raconte avoir réussi à s'enfuir du camp avec son enfant il y a quelques jours. Après avoir réussi par miracle à semer les gardiens, elle a erré dans la forêt. Prise en chasse par le tigre-lézard, elle espérait trouver refuge dans les ruines de la base.

Sans l'intervention des PJ, elle et son enfant (une petite fille nommé Uasha) auraient été dévorés. Bien qu'effrayée, elle accepte de mener les PJ au camp où elle et nombre des siens sont retenus prisonniers.

## LE CAMP D'ESCLAVES

La jeune esclave en fuite indique aux PJ l'emplacement du camp d'esclaves dont elle a réussi à s'échapper.

Il est constitué d'une grande enceinte fermée par une double clôture électrifiée et surveillée par quatre tourelles automatiques.

Les esclaves sont parqués dans des baraquements.

Régulièrement, les transports viennent amenés de nouveaux prisonniers ou prélever de petits groupes pour les conduire sur les marchés d'esclaves de Kowak City.

Le camp est tenu par des rodiens, en général une petite dizaine, qui logent dans un baraquement un peu à l'écart du camp.

Il y a des speed-bikers et quelques speeders.

Dans la jungle, il y a aussi des tourelles de surveillance autonomes mais elles ne sont pas très efficaces. Elle a réussi à se faufiler entre elles sans déclencher d'alerte.

## LA MORT QUI RÔDE

Au centre du camp, il y a des vestiges d'un ancien temple Togruta ; on parle plus de quelques murs et colonnades à demi effondrées que d'une construction.

La nuit, un prédateur vient prendre son dû. Elle ne sait pas ce que sait mais on entend des cris chaque nuit et au matin, plusieurs prisonniers sont retrouvés morts ; aucune blessure, seulement une expression de terreur absolue sur le visage. Certains parmi les prisonniers disent que le camp est hanté par une présence malfaisante qui viendrait du temple mais personne n'ose monter la garde la nuit. Tous les prisonniers se terrent dans les baraquements, tremblant de peur.

Étrangement, les rodiens semblent épargnés, et pour ce que Vizwura en sait, ils ne semblent pas trop se préoccuper des quelques esclaves morts chaque nuit.

*La vérité : l'ancien temple Togruta est habité par une présence maléfique liée au Côté Obscur de la Force. Si il y a un.e Jedi dans le groupe, il.elle percevra l'aura sombre en s'approchant du camp. Cette influence sinistre est déjà perceptible à plusieurs kilomètres à la ronde. Vaincre cette présence Sith pourrait être un objectif pour le ou la Jedi du groupe.*

FANTÔME SITH

ATTAQUE : 6D

DÉFENSE : 22

POINTS DE VIE : 30

ARME : SABRE LASER SOMBRE

## UN PEU D'IMPRO POUR FINIR

La rencontre entre les PJ et la jeune esclave en fuite et son enfant est un événement clé du scénario. A partir de cette rencontre, les PJ peuvent décider quelles actions mener et quoi faire des informations qu'elle leur a données.

Plusieurs pistes sont possibles.

En tant que héros, ils peuvent se rendre au camp, neutraliser les gardiens, libérer les esclaves et affronter le mystérieux tueur nocturne lié au Côté Obscur. Si le groupe compte un.e Jedi, c'est très certainement la chose à faire.

Ils peuvent aussi s'en tenir à l'installation de la base rebelle comme prévu, sans se soucier du destin des esclaves.

D'autres options peuvent se présenter selon les personnes du groupe, les backgrounds proposés et les idées qui pourront émerger autour de la table. La suite demandera clairement un peu d'improvisation de la part du Meneur de Jeu et de l'implication de la part des joueur.euse.s.

Afin de vous donner une idée de comment les choses peuvent se jouer, voici un résumé de ce qui s'était passé à ma table lorsque j'ai fait jouer ce scénario.

## MA PARTIE DE JDR

Les joueur.euse.s avaient opté pour les personnages prêtirés suivants : le contrebandier et capitaine du vaisseau, le négociant Besalik, le droïde R5D5, la pilote intrépide et la Jedi en fuite.

Tous les personnages prêtirés sont disponibles à la fin de ce livret.

Jusqu'à l'arrivée du groupe sur la planète Kowak, l'aventure a suivi plus ou moins le canevas préétabli. La course-poursuite avec les chasseurs TIE a permis de présenter le groupe. La Jedi a intégré le groupe juste après cette péripétie.

L'escale sur Seltos a permis la mise en place d'une petite scène de calme et d'introspection tandis que la pilote s'est montrée un peu méfiante vis-à-vis de la population locale.

Le voyage vers Kowak s'est déroulé sans encombre et les PJ se sont vite retrouvés à arpenter les rues de Kowak City.

Ils n'ont pas vraiment embrayer sur les scènes avec les esclaves dans les rues et ont préféré se rendre dans une cantina pour essayer de trouver leur contact sullustain.

Le contrebandier et le négociant ont participé à une partie de Sabbak tandis que la pilote était engagée par des prêtres Togruta pour une quête mystique locale : le Chemin Stellaire.

La Jedi a été imprudente en éveillant la curiosité d'un chasseur de primes trandoshan connu sous le nom de Bosk.

J'ai utilisé le PNJ Tik, neveu de Vald Belke, pour remettre les PJ sur les rails du scénario.

Après leur rencontre avec leur contact sullustain, les PJ se sont rendus dans la jungle avec Tik pour repérer une base impériale abandonnée devant servir de nouveau pied-à-terre rebelle sur Kowak.

Là, ils ont été confrontés au tigre-lézard kowakien.

Au terme d'un combat épique, ils ont terrassé le monstre et sauvé la jeune esclave et son enfant.

Apprenant l'existence du camp d'esclaves, ils ont décidé de s'y rendre et de délivrer les malheureuses victimes du trafic des gangs rodiens.

La pilote, partie plus tôt, avait déjà neutralisé une tourelle de surveillance dans la jungle, tué deux rodiens et s'était placée en embuscade près du camp, armée d'un fusil sniper volé aux rodiens.

Suivant un plan audacieux, le groupe a mené une attaque sur le camp d'esclaves, neutralisé les rodiens et libéré les malheureux captifs.

La Jedi, attirée par la Force, s'est confrontée à l'Ombre Sith qu'elle a détruite in extremis.

Les esclaves libérés, la base rebelle en bonne voie d'installation et l'ombre sith détruite, c'était le moment idéal pour clôturer l'aventure en beauté.

En guise d'épilogue, j'ai demandé à chaque joueur.euse de décrire le futur de son personnage.

La Jedi s'est retirée sur une planète isolée. La pilote est devenue la nouvelle messie de son peuple sur Kowak. Le contrebandier, le négociant et R5 ont repris l'espace.

Une aventure plaisante et rondement menée mais qui a nécessité quelques d'adaptations et une bonne dose d'improvisation à la fin.

# CONTREBANDIER

## BELLE GUEULE ET PLUTÔT OPPORTUNISTE

Dans ce monde, tout a un prix ; certains sont prêts à payer très cher pour certaines marchandises, et vous, vous êtes tout disposé à leur fournir les articles en question, même si ce n'est pas tout à fait légal, même si pour les obtenir il faut prendre quelques risques. Et ce ne sont pas les hommes de main du cartel Hutt ou une poignée de gardes impériaux qui se mettront entre vous et la fortune.



Vous vous nommez

---

Vous êtes originaire de la planète

---

Vous êtes plutôt beau gosse et vous savez jouer de vos charmes et de votre charisme pour obtenir ce que vous voulez, ce qui n'est pas sans vous attirer quelques petits ennuis. Certains maris jaloux ou des conquêtes éconduites peuvent parfois se montrer revanchardes.

Quand il le faut, vous savez jouer du blaster.

En tant que commerçant – certains parlent plutôt de contrebandier – vous êtes à l'affût des bonnes affaires et des boulots faciles et bien payés.

Vous avez des contacts dans la plupart des systèmes et dans un grand nombre de spatioports.

De par la nature même de ce que vous transportez, vous avez souvent affaire avec le pègre locale. Dans ce milieu, la règle est simple : « un boulot risqué est toujours bien payé mais personne ne balance la marchandise par dessus bord. »

Vous êtes propriétaire de votre vaisseau – vous seul savez comment vous l'avez acquis. C'est un appareil rapide et robuste, même si il a ses petits défauts.

Vous y avez apporté quelques petites modifications spéciales dont vous seul avez le secret : une soute secrète pour les marchandises délicates, des turbolasers et un déflecteur (bouclier) ; l'espace est un endroit dangereux après tout.

# PILOTE TWILEK

## TÊTE BRULÉE

Vous saviez piloter avant de savoir marcher.

Vous êtes née pour être pilote, et même si vous ne sortez pas d'une académie – les académies impériales ouvrent rarement leurs portes à des xénos – votre talent ne fait aucun doute.

Vous avez intégré l'équipe depuis déjà quelques années et roulé votre bosse un peu partout dans la galaxie.

Ce vaisseau, vous le connaissez comme votre poche. Le TR-140 est un modèle très polyvalent et qui se prête bien à de petites adaptations ; d'ailleurs le capitaine ne s'est pas gêné pour suréquiper le vaisseau en armes et bouclier ; il a une phobie des pirates. Mais tout cet équipement supplémentaire, ce n'est pas ça qui fait vraiment la différence. Ce qui fait la différence, c'est le pilote et la pilote, c'est vous.

Vous êtes une Twilek ; votre peuple a subi et subi encore l'oppression de l'Empire. Raison de plus pour prêter main-forte à la Rébellion ; c'est ce que fait le capitaine en acceptant de transporter des marchandises pour le compte de l'Alliance. C'est un bon plan pour damer le pion à ces Impériaux prétentieux.

Votre race est originaire de Ryloth mais vous, vous n'avez jamais vu la planète natale de votre espèce. Vous êtes née dans un camp de réfugiés sur Corellia.

Votre talent presque inné pour le pilotage vous a permis de sortir du ghetto et de faire vos premières armes en tant que pilote.

Dans quelle circonstance avez-vous rencontré les autres membres du groupe ?

---

---

Vous vous nommez

---

Vous êtes originaire de la planète

**CORELLIA**



# GARDE DU CORPS TRANDOSHAN

## FROID COMME LA MORT

Chasseur et traqueur, vous êtes un digne représentant de votre race. Vous avez longtemps exercé la profession de chasseur de primes, accumulant les primes et surtout les points pour la Gardienne des Points, déesse guerrier assurant le passage dans l'autre vie des guerriers trandoshans les plus méritants. En tant que chasseur, vous avez participé plusieurs fois à la Grande Traque, vous élevant petit à petit dans la société trandoshan.



Hélas, suite à une vendetta, tout votre clan a été exterminé et vous avez été obligé de fuir votre planète natale. Exilé, vous êtes devenu garde du corps, profession moins prestigieuse mais suffisamment rémunératrice pour vous permettre de survivre et de préparer votre revanche sur ceux qui ont assassiné vos parents.

Vous êtes un Trandoshan, ce qui implique une certaine culture de la violence, une force remarquable (vous êtes l'unique race à oser tenir tête aux wookies en combat à mains nues ; à noter également que votre race entretient un rapport très conflictuel avec les wookies) et une résistance physique peu commune. Votre peau écailleuse peut résister à des tirs de blaster. Pour faire court, vous êtes un prédateur.

Vous êtes au service du capitaine depuis quelques temps déjà. Quel est l'action la plus répréhensible que vous ayez fait à son service ?

---

---

Quelle est votre arme blanche favorite ?

---

Vous vous nommez

---

Vous êtes originaire de la planète

**TRANDOSHA**

# MERCENAIRE WOOKIE

## FIER À BRAS

Vous êtes un wookiee, ce qui signifie grand, velu, très fort, doué en mécanique, fidèle en amitié, brave (rien ne vous fait peur), détestation pour l'Empire (qui a fait de votre peuple des esclaves), haïssant les Trandoshans (avec lesquels vous êtes en guerre sur Kashyyyk depuis des siècles, jusqu'à ce que l'arrivée de l'Empire et le début de l'ère de l'esclavage).

Ça signifie aussi des aptitudes au pilotage et au maniement de l'arbalète wookiee, l'arme traditionnelle de votre race.

Vous êtes né sur Kessel. Depuis plusieurs générations, votre clan travaille dans les mines d'épice impériales. Pour vous, Kashyyyk n'est qu'une légende, un monde forestier idyllique d'où vos ancêtres ont été arrachés lors de la guerre des clones. De Kashyyyk, vous ne connaissez que les récits de vos parents.

Profitant d'un transfert de prisonniers, vous vous êtes glissé dans un transporteur. Votre rêve : rejoindre Kashyyyk, retrouver vos racines. Mais avant cela, vous devez vous acquitter d'une dette, celle qui vous lie à votre sauveur : le capitaine du vaisseau dans lequel vous êtes monté en tant que passager clandestin. Heureusement pour vous, le capitaine n'aime pas trop l'Empire. Il a accepté de vous prendre comme mercenaire, votre taille imposante permettant de régler rapidement les différents commerciaux.

Qui avez-vous laissé.e.s sur Kessel ?

---

---

Vous transportez quoi dans votre sac ?

---

Vous vous nommez

---

Vous êtes originaire de la planète

**KESSEL**



# NÉGOCIANT BESALIK

## RUSÉ ET UN PEU ESCROC SUR LES BORDS

Les affaires sont les affaires. C'est votre credo. Cours et prix du marché n'ont aucun secret pour vous. En tant que négociant, vous avez pas mal de relations dans les marchés de plusieurs planètes et stations ; vous entretenez aussi quelques contacts dans la pègre et le marché noir. Vous savez estimer la vraie valeur d'une marchandise et distinguer le vrai du faux.

Vous vous nommez

---

Vous êtes originaire de la planète

---

Vous êtes négociant, ce qui signifie une forte propension au marchandage ; vous savez aussi tirer parti de certaines situations pour faire le meilleur profit possible, et ce n'est pas grave si tout ça n'est pas tout à fait légal.

Vous n'appréciez pas la violence même si votre corpulence et vos quatre bras font de vous un lutteur surprenant.

Vous gardez toujours sur vous un blaster léger juste au cas où.

Naturellement sociable, vous êtes à l'aise en société et toujours prêt à entreprendre une transaction.

Le commerce est chez vous une seconde nature. Cette aptitude fait de vous un négociateur né ; vous arrivez à vous sortir des pires situations rien qu'à la tchatche et à l'esbroufe.

C'est quoi votre meilleur coup de bluff ?

---

---

---



# MÉCANO UGNAUTH

## DÉBROUILLARD MAIS RÂLEUR

Les Ugnauths sont partout où il y a de la ferraille et des robots à démonter et remonter.

Bricoleur par nature, le Ugnauth a un don naturel pour la mécanique et l'électronique. Pas étonnant qu'on en retrouve sur la plupart des vaisseaux où ils servent comme mécano.

Petits mais extrêmement têtus, les Ugnauths ne renoncent pas facilement à leurs projets.

Leur culture voue un culte au travail, ce qui fait d'eux une main d'œuvre très volontaire.

Physiquement très résistants, on les emploie sur les colonies et les planètes aux environnements les plus hostiles.

Ils n'apprécient guère l'Empire qui les considère comme une sous-race de rongeurs nuisibles. Jadis très nombreux sur Coruscante, la majorité se sont exilés dans les systèmes de la Bordure Extérieure où la main mise impériale se fait moins sentir.



Vous vous nommez

---

Vous êtes originaire de la planète

**ANOAT**

Vous n'êtes pas sans défense, malgré votre petite taille.

Vous vous êtes bricolé un aiguillon électrique capable d'incapaciter un wookiee ; et c'est sans compter sur le détonateur thermique caché dans votre poche.

Résistant et incroyablement têtu, vous avez élu domicile dans la salle des machines du vaisseau, bidouillant sans cesse les circuits, « améliorant » les performances du vaisseau. A ce propos le moteur hyperdrive est très capricieux, une mécanique fragile et délicate que vous êtes le seul à comprendre.

Quelles sont les dernières « améliorations » que vous avez apportées au vaisseau ?

---

---

Quelle est la probabilité que ça tombe en panne ?

---

# JEDI EN FUITE

## DISCRET ET EMPATHIQUE

Depuis la chute de l'Ordre Jedi et la mort de votre maître, vous vous cachez et vivez sous une fausse identité. Vous vivotez, survivant en faisant de petits boulots, souvent ingrats et mal payés.

Vous avez rejoint la Rébellion récemment et vous êtes vu assigné un poste à bord d'un vaisseau de commerce, couverture pour de la contrebande.

A bord, personne ne vous a demandé de compte et vous êtes resté évasif sur votre histoire.

Vous attendez votre heure, l'heure où vous pourrez enfin combattre le Côté Obscur et venger la mort de votre maître et de tous les autres Jedis tombés sous le coup de l'Ennemi.

Vous maniez le sabre laser – arme emblématique de l'ordre Jedi – et vous défendez aux commandes d'un vaisseau, aidé en cela par vos réflexes de Jedi.

Vous sentez la Force et pouvez déplacer des objets grâce à Elle. La Force vous permet également d'apaiser les cœurs et d'influencer les esprits faibles.

Cela fait longtemps que vous n'avez plus croiser un de vos paires et le solitude vous pèse. Durant ces années de fuite, votre cœur s'est endurci, vous faisant lentement glissé vers une facette de la Force que vous préféreriez éviter : l'envie de vengeance.

Malgré toutes ces épreuves, vous savez encore faire preuve d'empathie envers vos semblables et la compagne de l'équipe vous est plutôt Bénéfique.

Qu'est-ce qui serait susceptible de vous faire basculer du Côté Obscur ?

---

---

Vous vous nommez

---

Vous êtes originaire de la planète

---



# DÉSERTEUR DE L'EMPIRE

## A SOIF DE JUSTICE

Vous étiez au service de l'Empire, participant à leurs guerres de conquête, bras armés de l'oppression, soldats de choc de l'Empire. Aujourd'hui, vous avez quitté les rangs des Stormtroopers pour rejoindre la Rébellion. Vous êtes en quête de rédemption.

On se méfie de vous. La police impériale vous recherche mais au sein de la Rébellion, on vous considère encore comme un ennemi potentiel, et cela malgré toutes les preuves de votre bonne foi (participation à plusieurs opérations de sabotage et embuscades contre des troupes de l'Empire).

Vous savez qu'aux yeux de l'Alliance, vous devrez toujours faire vos preuves encore et encore. Mais cela ne vous gêne pas. Au contraire, cela vous galvanise et vous n'avez de cesse de vous porter volontaire pour toutes les missions dangereuses.

Vous êtes un soldat aguerri ; vous maniez armes et explosifs et savez vous déplacer discrètement. En tant qu'ancien soldat de l'Empire, vous connaissez bien les tactiques militaires et les procédures impériales, ce qui représente un avantage certain.

Quelle est la pire chose que vous aillez faite aux services de l'Empire ?

---

---

Qu'est-ce qui vous a poussé à quitter l'armée impériale pour rejoindre la Rébellion ?

---

---

Vous vous nommez

---

Vous êtes originaire de la planète

---



# CHASSEUSE DE PRIMES

## DU TRAVAIL NET ET SANS BAVURE

Votre instinct de chasseresse et votre habileté dans le maniement du fusil blaster longue portée ont fait de vous une légende parmi les chasseurs de primes de la galaxie. En tout cas vous aimez à le croire.

Vous êtes originaire de la planète Mirial mais avez très vite immigré sur Coruscant où vous avez enchaîné les petits boulots pour la pègre local.

Votre don pour le tir a attiré l'attention d'un chasseur de primes célèbres (à vous de décider qui) qui vous a pris sous son aile. Avec lui, vous avez appris les ficelles du métier et avez quitté Coruscant pour parcourir la galaxie, capturant et neutralisant vos proies contre rétributions.

Il y a quelques mois, votre vaisseau a été détruit dans une embuscade (inutile de préciser que les malfrats responsables de la destruction de votre vaisseau ne sont plus là pour en parler) et vous vous êtes retrouvée bloquée sur la planète Balmora.

Récemment contacté par \_\_\_\_\_ (le capitaine du vaisseau), vous vous êtes mis à son service en échange du transport hors monde.

A peine à bord, les choses se sont emballées. Le vaisseau est pourchassé par les impériaux et vous soupçonnez très vite que le capitaine est un contrebandier recherché, voire un agent de la Rébellion. Bon, vu que vous êtes là, autant les aider à fuir. Vous verrez bien où tout cela va vous mener.

Vous maniez le fusil blaster comme personne et savez traquer une proie quel que soit l'environnement. Votre instinct de chasse est légendaire.

Discretion et efficacité, voilà votre credo.

Par la force des choses, vous êtes également doué en mécanique (parfois faut savoir bidouiller son vaisseau).

Dans une bagarre vous vous défendez bien.

Vous vous nommez \_\_\_\_\_

Vous êtes originaire de la planète

**MIRIAL**



# PILOTE INTRÉPIDE

## C'EST PAS DE LA CHANCE, C'EST DU SKILL

Vous saviez piloter avant de savoir marcher. Pilote instinctive, vous rêviez d'entrer dans la chasse impériale et prendre les commandes des légendaires chasseurs TIE. Hélas, l'Empire n'enrôle pas de non-humains et vous avez dû vous résigner à trouver une place de pilote dans le civil.

Pendant des années, vous vous êtes traînée sur les routes intergalactiques, pilotant de véritables brouettes, des vaisseaux lents et lourds. Un cauchemar.

Approchée par la Rébellion, vous n'avez pas hésité une seconde. On allait enfin vous donner votre chance et peut-être même un X-Wing. Hélas, l'Alliance s'est révélée aussi décevante que l'Empire en vous affectant au pilotage d'un TR-140, un transport corélien certes maniable mais on n'est clairement pas dans la catégorie chasseur.

Un peu dégoûtée, vous avez boosté le vaisseau pour le rendre plus rapide et maniable. Ça commence à ressembler à quelque chose. L'hyperdrive laisse encore un peu à désirer et tomber en panne une fois sur deux mais pour le reste, il file droit et répond au doigt et à l'œil.

Depuis, ce vaisseau est devenu comme une seconde maison. C'est votre bébé et gare à celui qui osera poser ses fesses dans votre siège.

Vous êtes vive et rapide ; des réflexes sans pareil, presque aussi rapide qu'un Jedi. Peut-être êtes-vous sensible à la Force sans le savoir. Mais bon, tout ça c'est du flan. Vous ne croyez qu'en une seule chose : un vaisseau rapide et une trajectoire bien calculée.

Vous savez vous défendre quand c'est nécessaire, n'êtes pas trop douée pour les courbettes et avez souvent un caractère de chien. Le social, ce n'est pas trop votre truc. Plus douée avec les vaisseaux qu'avec les gens en fait.

Vous vous nommez \_\_\_\_\_

Vous êtes originaire de la planète

**SHILI**



# R5D5

## ROBOT ASTROMECH PLEIN DE RESSOURCES

R5D5 est un petit robot ASTROMECH comme il en existe des milliers dans la galaxie. Il est issu des usines de Coruscant.

Attaché au service du vaisseau, il le connaît comme sa poche et peut se brancher à tous les systèmes de bord pour obtenir un diagnostic et ou jouer les co-pilotes lors de certaines manœuvres d'approche délicates. Dans ses entrailles, il dispose d'une panoplie d'outils lui permettant de réparer presque toutes les pannes. Ses électro-aimants et son petit propulseur lui permettent de faire des sorties en vol pour effectuer des réparations de fortune. Ses systèmes de détection l'avertissent à tout moment de l'approche d'un être vivant ou d'un autre robot.

Très sociable, il comprend la majorité des langues standard de la galaxie. Par contre, il ne s'exprime que par bits et sifflements.

Il dispose d'un projecteur holographique et d'une puissante lampe torche. A l'épreuve du vide et de l'eau, il peut « survivre » dans un environnement hostile pendant un temps quasi illimité. Sa capacité de calcul lui permet de remplacer à l'occasion un navi-ordinateur de bord, ce qui peut être très utile en cas de saut d'urgence en hyper-espace.

Il est très loyal, même si on a constaté sur certains modèles une propension à quelques facéties, voire à une certaine forme de désobéissance. Malgré son caractère particulier, R5 se conforme aux règles universelles de la robotique.

Vous vous nommez

**R5**

Vous êtes originaire de la planète

**CORUSCANT**



# JEDI EN FUITE

## DISCRÈTE ET EMPATHIQUE

Depuis la chute de l'Ordre Jedi et la mort de votre maître, vous vous cachez et vivez sous une fausse identité. Vous vivotez, survivant en faisant de petits boulots, souvent ingrats et mal payés.

Vous avez finalement rejoint la Rébellion et repli plusieurs missions pour le compte de l'Alliance. Lors de votre dernière mission sur Balmora, vous vous êtes retrouvée coincée, traquée par l'Inquisition et obligée de vous cacher ; vous ne devez votre salut qu'à l'ingéniosité d'un capitaine opérant sous couverture pour la Rébellion qui a réussi à vous exfiltrer de la planète en vous cachant dans la soute de son vaisseau.

Vous maniez le sabre laser – arme emblématique de l'ordre Jedi – et vous défendez aux commandes d'un vaisseau, aidé en cela par vos réflexes de Jedi. Vous sentez la Force et pouvez déplacer des objets grâce à Elle. La Force vous permet également d'apaiser les cœurs et d'influencer les esprits faibles.

Cela fait longtemps que vous n'avez plus croiser un de vos paires et le solitude vous pèse. Durant ces années de fuite, votre cœur s'est endurci, vous faisant lentement glissé vers une facette de la Force que vous préféreriez éviter : l'envie de vengeance.

Qu'est-ce qui serait susceptible de vous faire basculer du Côté Obscur ?

---

---

---

Vous vous nommez

---

Vous êtes originaire de la planète

---



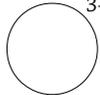
Nom du personnage \_\_\_\_\_  
 Concept \_\_\_\_\_  
 Race \_\_\_\_\_  
 Planète d'origine \_\_\_\_\_



<b>VIGUEUR</b> _____ D+ _____	<b>AGILITÉ</b> _____ D+ _____
Corps à corps _____ D+ _____	Dextérité _____ D+ _____
Courage _____ D+ _____	Esquive _____ D+ _____
Endurance _____ D+ _____	Grâce _____ D+ _____
Intimidation _____ D+ _____	Mouvement _____ D+ _____
Volonté _____ D+ _____	Tir _____ D+ _____
<b>PERCEPTION</b> _____ D+ _____	<b>TECHNIQUE</b> _____ D+ _____
Discrétion _____ D+ _____	Astrogradation _____ D+ _____
Éloquence _____ D+ _____	Connaissances _____ D+ _____
Préparation _____ D+ _____	Machines _____ D+ _____
Survie _____ D+ _____	Pilotage _____ D+ _____
Vigilance _____ D+ _____	Soins _____ D+ _____

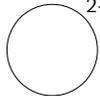
**DÉFENSE**

3+AGIx3



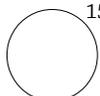
**ENCAISSEMENT**

2+PER

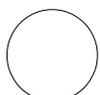


**POINTS DE VIE**

15+VIG  
+TECH



**ARMURE**



**ARMES | ÉQUIPEMENT | VAISSEAU**

ARMES	0	1	2	3	4	5+
Légère	1	2	4	6	8	10
Moyenne	1	3	6	9	12	15
Lourde	2	4	8	12	16	20
Massive	2	5	10	15	20	25
Monstrueuse	3	6	12	18	24	30

**XP**



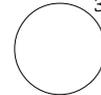
Nom du personnage \_\_\_\_\_  
 Concept \_\_\_\_\_  
 Race \_\_\_\_\_  
 Planète d'origine \_\_\_\_\_



<b>VIGUEUR</b> _____ D+ _____	<b>AGILITÉ</b> _____ D+ _____
Corps à corps _____ D+ _____	Dextérité _____ D+ _____
Courage _____ D+ _____	Esquive _____ D+ _____
Endurance _____ D+ _____	Grâce _____ D+ _____
Intimidation _____ D+ _____	Mouvement _____ D+ _____
Volonté _____ D+ _____	Tir _____ D+ _____
<b>PERCEPTION</b> _____ D+ _____	<b>TECHNIQUE</b> _____ D+ _____
Discrétion _____ D+ _____	Astrogradation _____ D+ _____
Éloquence _____ D+ _____	Connaissances _____ D+ _____
Préparation _____ D+ _____	Machines _____ D+ _____
Survie _____ D+ _____	Pilotage _____ D+ _____
Vigilance _____ D+ _____	Soins _____ D+ _____

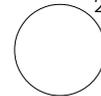
**DÉFENSE**

3+AGIx3



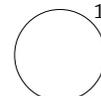
**ENCAISSEMENT**

2+PER

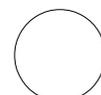


**POINTS DE VIE**

15+VIG  
+TECH



**ARMURE**



**ARMES | ÉQUIPEMENT | VAISSEAU**

ARMES	0	1	2	3	4	5+
Légère	1	2	4	6	8	10
Moyenne	1	3	6	9	12	15
Lourde	2	4	8	12	16	20
Massive	2	5	10	15	20	25
Monstrueuse	3	6	12	18	24	30

**XP**

