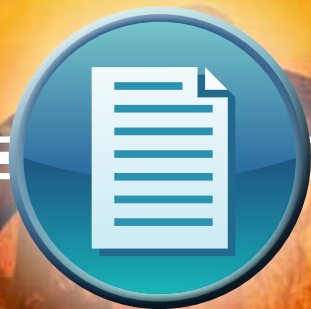


# SCÉNARIOS



## STAR WARS AUX CONFINES DE L'EMPIRE



### La belle au bois endormant

Ce scénario entraîne les personnages sur une planète du système d'Endor. Ils sont missionnés pour aller sur Endor VII, dans une région où l'on vient de découvrir les ruines d'un palais. Mais chaque vaurien le sait, même bien payé, jouer à l'archéologue est toujours plein de surprises, surtout lorsqu'il faut faire le grand écart entre l'Empire et l'Alliance rebelle.

#### Synopsis

Les personnages sont envoyés sur Endor VII pour le compte d'un collectionneur d'art. Ils doivent récupérer le plus d'objets possible ayant rapport avec la culture locale. C'est bien payé, demande quelques compétences de terrain et il y a un minimum de risques, vu que les ruines semblent abandonnées depuis des siècles. Mais que se passe-t-il lorsque l'on découvre un trésor inattendu ?

## Pour qui ?

Niveau de maîtrise du meneur : tout niveau

Niveau des personnages : tout niveau

Nombre de joueurs : 3 à 4

## Les grandes lignes

Ce scénario mêle exploration, contrebande et Jedi. Un explorateur est revenu d'Endor VII avec des clichés révélant les traces d'une ancienne civilisation. D'abord gardées secrètes, ces informations ont rapidement été vendues au plus offrant et récupérées par quelques Bothans. Maintenant, une course à la richesse est en cours, mais pas seulement. En effet, via un intermédiaire, l'Alliance engage les PJ afin qu'ils lui rapportent différentes preuves leur permettant ensuite de statuer sur une présence jedi sur place. D'un autre côté, différents receleurs mettent en place des missions de pillage pour s'enrichir. Enfin, l'Empire apprend la possible trace de Jedi sur Endor VII. Immédiatement, une mission d'extermination est envoyée sur place. Mais finalement, c'est plus qu'un temple jedi qui se trouve sur Endor VII.

## Un contrat bien ficelé

Les personnages sortent d'un rendez-vous avec **Toss Kalin**, un négociateur humain travaillant pour Jor Nade, une

riche collectionneuse d'œuvres d'art exotiques.

## Rendez-vous au casino

Quel que soit l'endroit où se trouvent les PJ, ils ont rencontré le marchand dans le restaurant chic du casino le plus proche. Le négociateur les connaît de réputation et sait qu'ils mènent leurs missions à bien lorsqu'on les finance correctement, c'est pourquoi il les paye 800 crédits pour qu'ils partent en mission sur Endor VII. Il leur donne une tablette avec les coordonnées et leur demande, autour d'un impeccable dîner à ses frais, de lui rapporter toute œuvre d'art qui se transporte en plus de quelques hologrammes de gravures et autres qu'ils trouveront dans les ruines du palais. Il est prêt à leur payer tout ce qu'ils pourront rapporter. Néanmoins, il évaluera la valeur marchande et historique de chaque pièce pour son employeur. En gros, plus ils rapporteront de pièces, plus ils seront riches.

## Jor Nade

Jor Nade est un employeur dont on entend parler régulièrement pour son choix d'œuvres excentriques, mais personne ne l'a jamais vu. Elle utilise un grand nombre d'intermédiaires, dont des droïdes programmés, afin de ne pas laisser de trace. Du coup, les rumeurs vont bon train sur son identité : une Hutt, une gradée de l'Empire, une reine qui ne compte pas son argent, une marchande d'esclaves de Tatooine, etc. En fait, Jor Nade n'est personne et tout le monde. C'est une identité féminine employée par l'Alliance rebelle pour envoyer des explorateurs en mission, fouiller discrètement certains endroits de la galaxie. Les MJ sont donc libres d'en faire ce qu'ils en veulent, sachant au passage que la sénatrice Leia Organa a déjà utilisé cette identité lors d'une mission secrète sur Ord Mantell.

## Toss Kalin

Pour Toss Kalin, utilisez les caractéristiques du Sénateur philanthrope p.409 de *Aux confins de l'Empire*.

Leur employeur, qui a un autre rendez-vous, les laisse terminer le dîner sans lui à ses frais. Le MJ peut glisser certaines Obligations (rappel d'une dette, passage d'un émissaire pour une faveur, etc.), mais aussi profiter du lieu pour étoffer la partie de quelques événements :

// **L'espion** : un contrebandier intercepte le serveur apportant un seau à glaçon avec une bonne bouteille de vin à la table des PJ. Il y glisse discrètement un émetteur et reste ensuite caché dans les toilettes pour écouter le plus d'informations possible. Un PJ très attentif (test de **Perception Intimidant**) repère le manège. De plus, à la sortie, il bousculera « par mégarde » le PJ portant la tablette avec les coordonnées pour y coller un petit *magnetspy* (une puce aimantée grande comme l'ongle d'un petit doigt) afin de s'y connecter quelques minutes plus tard et y pirater les coordonnées du palais d'Endor VII. Là encore, un PJ très attentif (test de **Perception Intimidant**) peut déceler la subtilité. S'il ne se fait pas prendre, les PJ le retrouveront, lui et ses trois acolytes, sur Endor VII.

// **Le coup de blaster** : à l'étage du dessous, un individu triche à une table de jeu. Une altercation éclate, puis un tir de blaster. Très rapidement le tricheur monte les marches jusqu'au restaurant. Le service d'ordre intervient mais si personne ne l'en empêche, le trouble-fête prend en otage la jolie femme à la robe au dos nu qui dîne avec ce qui semble être un diplomate. Que font les PJ ? L'identité de la femme est à la discrétion du MJ : espionne, chasseuse de primes, tueuse à gages, prostituée, diplomate, etc.

## Mikal Rys (Rival)

|              |   |          |   |
|--------------|---|----------|---|
| Vigueur      | 2 | Agilité  | 3 |
| Intelligence | 2 | Ruse     | 3 |
| Volonté      | 2 | Présence | 3 |

|                 |    |                   |     |
|-----------------|----|-------------------|-----|
| Encaissement    | 2  | Seuil de blessure | 12  |
| Seuil de stress | 12 | Défense Càc/D     | 1/1 |

**Compétences** : Calme 2, Distance (armes légères) 2, Tromperie 2, Magouilles 3, Pilotage (planétaire) 2, Vigilance 2

**Talents** : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Arme en main (peut dégainer/rengainer n'importe quelle arme/objet au prix d'une brouille, une fois par round)

**Équipement** : pistolet blaster lourd modifié (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant, désorientation 1 : le blaster de Rys émet un flash aveuglant destiné à éblouir brièvement ses adversaires, ce qui lui permet parfois d'obtenir un avantage non négligeable), vêtements renforcés

// **Droïde encombrant** : le serveur termine son service et laisse la table des PJ à la charge d'un droïde. Ce dernier est un ancien droïde de protocole reconverti pour la restauration. Il peut être aussi casse-pieds et pointilleux qu'un C3-PO, mais respecte toujours les volontés du client tant que cela ne nuit pas à son maître. Néanmoins, sauf si on lui précise le contraire, il revient régulièrement (au mauvais moment de la discussion) s'enquérir des souhaits de la tablée de PJ.

## En route vers Endor VII

Le voyage vers Endor VII ne pose aucun problème particulier sauf si c'est le moment choisi par le MJ pour faire intervenir une Obligation.



## Hyperespace

Vu que leur mission doit rester discrète, il faut qu'un PJ réussisse un test de **Pilotage Moyen** pour quitter le secteur où leur vaisseau se trouve et ensuite programmer les coordonnées d'hyperespace en deux sauts consécutifs au moins. Un test d'**Astrogation Moyen** est nécessaire.

## Endor VII

Endor VII est une minuscule planète aux températures tropicales. En s'y posant, les PJ qui n'ont jamais vécu sous ce climat réalisent enfin de quoi il en retourne : la température avoisine les 40 degrés en permanence, l'atmosphère est lourde d'une humidité qui colle les vêtements à la peau, on transpire en permanence et la végétation luxuriante respire le danger.

## Atterrissage

Le datapad contenant les coordonnées du palais où les PJ doivent se rendre ne mentionne pas le fait qu'il n'y a rien pour se poser à moins d'une journée de marche du site. En survolant l'endroit, on distingue à peine le sommet de pierre d'un édifice recouvert d'une végétation verdoyante. Il faut réussir un test de **Pilotage Moyen** pour se poser sans encombre dans une minuscule clairière. Une fois le transporteur posé, un test de **Survie Facile** et une bonne heure de travail sont nécessaires pour camoufler le vaisseau.

Ensuite, comme Falkan ne l'a pas précisé, il faut traverser la jungle pendant plusieurs heures pour arriver aux pieds des ruines.

## Endor VII

**Données d'astrogation** : Bordure extérieure  
**Mesures orbitales** : 190 jours par an / 18 heures par jour  
**Gouvernement** : -  
**Population** : -  
**Langues** : -  
**Terrain** : jungles  
**Villes importantes** : -  
**Sites intéressants** : fleuve Endoran (nommé par les explorateurs), le temple Falkan (modestement nommé par le nom de l'explorateur en chef), le lac d'argent  
**Exportations** : -  
**Importations** : -  
**Routes marchandes** : -  
**Conditions particulières** : climat tropical  
**Contexte** : Endor VII est une petite planète du système Endor qui est restée en dehors des radars de tous. En effet, puisqu'elle est couverte d'une immense jungle pleine d'animaux sauvages et dépourvue de trace de civilisation, l'Empire et les Guildes n'ont pas jugé bon d'y jeter un œil. Il y a peu, l'explorateur indépendant Falkan a mené une mission sur place. Il y a trouvé les vestiges d'une civilisation humanoïde. Malheureusement pour lui, il n'a pas pu en tirer grand-chose par manque de vivres. Il s'est promis d'y retourner. En attendant il a baptisé quelques endroits avec l'orgueil qui le caractérise.



## Falkan

Falkan est un Corellien orgueilleux. Si on lui prête attention, il est le plus rapide tireur de la galaxie, mais aussi explorateur, savant et génie incompris. Si l'on se réfère aux rumeurs, c'est un contrebandier touche-à-tout. Il a monté une mission pour laquelle il a dépensé ses derniers crédits. L'exploration aurait tourné court. On ne sait ce qui s'est réellement passé sur place, mais ce qui est certain, c'est qu'il a vendu les coordonnées d'astrogation de cette planète pour payer des dettes auprès d'un Hutt. À l'heure actuelle, il cherche de nouveaux financements pour réparer sa navette et retourner sur place.

### Promenons-nous dans les bois...

Il faut un peu moins de 20 heures de marche pour rejoindre la base du palais. Si les PJ réussissent un test de **Survie Difficile**, ils peuvent réduire le trajet à une quinzaine d'heures. Mais traverser la jungle est toujours une aventure, même lorsqu'on est bien préparé. Voici quelques exemples d'événements pouvant agrémenter leur marche.

**Note** : la forêt est trop dense pour laisser circuler librement un landspeeder ou une speeder bike.

// **Le bouquet de fleurs** : les PJ passent non loin d'un parterre de fleurs colorées et odorantes. Toute personne qui échoue à un test de **Résistance Moyen** se sent irrémédiablement attirée par l'odeur. Si elle arrive à proximité, des spores gazeuses sont dégagées et ceux qui les respirent doivent maintenant réussir un test de **Résistance Difficile** ou s'endormir. Dès que la première victime

s'écroule, une énorme tête végétale munie de crocs se faufile des hauteurs du tronc à proximité pour avaler sa proie.

### Plante carnivore (rival)

|              |   |          |   |
|--------------|---|----------|---|
| Vigueur      | 3 | Agilité  | 3 |
| Intelligence | 1 | Ruse     | 1 |
| Volonté      | 1 | Présence | 1 |

|               |     |                   |    |
|---------------|-----|-------------------|----|
| Encaissement  | 3   | Seuil de blessure | 15 |
| Défense Càc/D | 1/1 |                   |    |

**Compétences** : Calme 4, Discrétion 3, Perception 3, Pugilat 2, Survie 1

**Équipement** : crocs végétaux (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; perforant 1, sanguinaire 1), carapace végétale (prise en compte dans le profil)

// **La pause** : lors d'une pause, le PJ qui possède le plus faible score de Vigueur est la cible d'un serpent. En effet, ce dernier se faufile discrètement (test de **Perception Difficile** pour le voir), l'instant d'après, il tente de planter ses crocs empoisonnés dans sa proie. Si la victime perçoit le serpent, elle doit réussir un test de **Sang-froid Moyen** pour agir, ensuite tout est une histoire de rapidité et de dextérité pour s'en débarrasser. Si un PJ est mordu, il doit réussir un test de **Résistance Difficile** pour ne pas sombrer dans l'inconscience. Il reste ensuite à peine deux minutes à un médecin pour lui sauver la vie...

### Serpent venimeux

|              |   |          |   |
|--------------|---|----------|---|
| Vigueur      | 1 | Agilité  | 2 |
| Intelligence | 1 | Ruse     | 1 |
| Volonté      | 1 | Présence | 1 |

|                 |   |                   |   |
|-----------------|---|-------------------|---|
| Encaissement    | 1 | Seuil de blessure | 6 |
| Seuil de stress | 6 | Défense Càc/D     | 0 |

**Compétences** : Calme 2, Discrétion 2, Pugilat 3

**Capacités** : Venin (quiconque subit des dégâts du serpent doit réussir un test de **Résistance Difficile** sous



peine d'immédiatement sombrer dans l'inconscience ; si la victime n'a pas reçu de soins — une simple application de médiokit suffit — elle meurt dans les 2 minutes)

**Équipement** : crocs venimeux (Pugilat, dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact ; perforant 1)

// **L'en-cas fruité** : ces gros fruits juteux semblent parfaits pour se désaltérer. Sauf qu'une fois entrouverts, il s'agit de nids, et des dizaines d'araignées en surgissent. Leur morsure n'est pas fatale, le poison est paralysant, mais il est difficile de s'en débarrasser. Dans un premier temps, il faut de toute manière réussir un test de **Calme Difficile** pour agir sereinement. On compte un nombre de groupes d'araignées égal à la moitié du nombre de PJ, chaque groupe comptant quatre individus.

### Araignée [Sbire]

|                     |   |                 |   |
|---------------------|---|-----------------|---|
| <b>Vigueur</b>      | 2 | <b>Agilité</b>  | 2 |
| <b>Intelligence</b> | 1 | <b>Ruse</b>     | 1 |
| <b>Volonté</b>      | 1 | <b>Présence</b> | 1 |

|                      |     |                          |   |
|----------------------|-----|--------------------------|---|
| <b>Encaissement</b>  | 2   | <b>Seuil de blessure</b> | 3 |
| <b>Défense Càc/D</b> | 0/0 |                          |   |

**Compétences (en groupe uniquement)** : Athlétisme, Pugilat, Résistance

**Talents** : Venin paralysant (lorsqu'un personnage subit au moins 1 point de dégâts suite à une attaque, il doit effectuer un test de Résistance contre un nombre de dés de difficulté égal au nombre d'avantages obtenus lors de l'attaque ; en cas d'échec, il subit un dé d'infortune à toutes ses actions pendant un nombre d'heures égal au nombre d'avantages obtenus lors de l'attaque ; les dés d'infortune ne se cumulent pas)

**Équipement** : chélicères (Pugilat, dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact)

// **La rivière** : il faut traverser cette petite rivière pour continuer. Pour cela il faut réussir un test d'**Athlétisme Moyen** (ou perdre quelques éléments d'équipement comme de la nourriture ou

un médipack). Si le MJ veut ajouter un peu d'adversité, il peut faire entrer dans l'eau un alipentor : l'animal ressemble à un alligator de six mètres de long, au corps serpentin, aux crocs injectant un poison paralysant à sa cible et aux petites griffes acérées.

### Alipentor (rival)

|                     |   |                 |   |
|---------------------|---|-----------------|---|
| <b>Vigueur</b>      | 4 | <b>Agilité</b>  | 4 |
| <b>Intelligence</b> | 2 | <b>Ruse</b>     | 2 |
| <b>Volonté</b>      | 2 | <b>Présence</b> | 2 |

|                      |     |                          |    |
|----------------------|-----|--------------------------|----|
| <b>Encaissement</b>  | 5   | <b>Seuil de blessure</b> | 12 |
| <b>Défense Càc/D</b> | 1/1 |                          |    |

**Compétences** : Athlétisme 3, Perception 4, Pugilat 4, Survie 2

**Talents** : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

**Capacités** : Créature amphibie (ne subit aucun malus dans l'eau)

**Équipement** : crocs et griffes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact ; Désorientation 3, Perforant 2, Sanguinaire 2)

// **Les traces** : lorsque les PJ ont parcouru plus de la moitié du chemin, s'ils réussissent un test de **Survie Moyen**, ils notent des traces de passage dans la direction qu'ils prennent. Une étude plus approfondie (test de **Survie Difficile**) permet de déterminer que ce sont des humanoïdes et que cela date de moins d'une semaine. Difficile d'être plus précis à cause du climat et la végétation.

Finalement, les PJ rejoignent la base du palais. Il ne leur reste plus qu'à trouver une entrée.

## À la découverte du palais

La première solution pour trouver une entrée est de retrouver les traces laissées par les derniers explorateurs

(test de **Survie Difficile** : en cas d'échec ils mettent trois fois plus de temps à le trouver et sont obligés d'affronter quelques nouveaux dangers de la jungle, à la discrétion du MJ). Une fois qu'ils y sont parvenus, ils arrivent devant un mur recouvert de végétation et suintant d'eau. Il y a un mécanisme pour l'ouvrir, mais il faut le trouver au milieu des plantes (jet de **Perception Difficile**). Sans cela, le seul moyen d'entrer consiste à utiliser une charge explosive. Le MJ ne doit pas hésiter à ajouter des insectes, arachnoïdes ou autres serpents lors de l'investigation,

même si c'est juste « pour le décor ». Enfin, avec un frottement minéral, une porte coulisse et ouvre sur un large corridor dégoulinant d'eau. Il n'y a aucune lumière et on ne voit pas à plus de cinq mètres.

**Note** : si les PJ utilisent la méthode explosive, le MJ met en évidence tous ces bas-reliefs qui ont été détruits par le souffle de l'explosion. Un manque de finesse qui coûte cher.

## Les premiers couloirs

Au milieu du couloir principal, de l'eau verdâtre ruisselle des murs. Le plafond se trouve à deux mètres et des lianes recouvrent la majeure partie des parois sur une dizaine de mètres de long.

### Le palais

En fait ce n'est pas un palais mais une école. En effet, si Falkan avait pu scanner correctement le bâtiment en entier, il se serait rendu compte qu'il présentait une architecture en forme de ziggourat dont certains soubassements s'enfoncent profondément. Les PJ sont tout simplement en train de s'enfoncer dans les couloirs d'une des plus anciennes écoles de Jedi. Elle inclut un temple et des salles de conseils dans les étages les plus élevés ainsi que des salles d'entraînement dans les plus bas. C'est par ce complexe d'entraînement pour padawans que les PJ vont faire leurs premiers pas : un endroit difficile et piégé, pour en tirer les meilleurs éléments de l'académie. C'est en fait ici, à l'**académie de Dor**, que les meilleurs espoirs jedi étaient instruits pour parfaire leurs techniques. D'ailleurs, s'ils avaient accès à un puits de science comme un maître jedi, les PJ pourraient savoir que c'est en ces murs que l'on a codifié le *Jar'Kai* : l'art du combat à deux sabres laser.

Cette académie, secrète et peu fréquentée, a été abandonnée par les Jedi lorsque l'Empereur a décrété l'Ordre 66, autrement nommé « la purge jedi ». L'Empire n'en a donc jamais entendu parler... jusqu'à il y a peu de temps, lorsque des agents du Renseignement impérial ont recoupé des informations avec les coordonnées vendues par Falkan.

### L'explorateur fou

Tout droit sorti des ténèbres, un homme court vers les PJ en hurlant et en tirant au blaster s'ils sont sur son chemin. Il a un chapeau sur la tête, un fouet au côté et porte des vêtements à l'origine couleur sable. C'est un des derniers explorateurs, perdu sans lumière ni nourriture dans la chaleur de la ziggourat. Il n'a pas réussi à sortir et en voyant la porte s'ouvrir il n'a qu'un objectif. Il est sous-alimenté et il lui faudrait plusieurs jours de repos pour être lucide s'il était soigné. Si personne ne le gêne, il disparaît dans la jungle.

|                     |   |                 |   |
|---------------------|---|-----------------|---|
| <b>Vigueur</b>      | 2 | <b>Agilité</b>  | 2 |
| <b>Intelligence</b> | 2 | <b>Ruse</b>     | 2 |
| <b>Volonté</b>      | 3 | <b>Présence</b> | 2 |

|                        |   |                          |    |
|------------------------|---|--------------------------|----|
| <b>Encaissement</b>    | 1 | <b>Seuil de blessure</b> | 10 |
| <b>Seuil de stress</b> | 8 | <b>Défense Càc/D</b>     | 0  |

**Compétences** : Athlétisme 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2

**Équipement** : pistolet blaster (Distance [armes légères]) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), tenue d'exploration

Un test de **Perception Moyen** permet de repousser la végétation grimpante et la mousse émeraude sur les murs afin de laisser apparaître des bas-reliefs. Assez simplistes, ils représentent des humanoïdes en position assise ou debout sous des cascades. Des connaissances spécifiques en religion permettent de déduire que cela ressemble à une prière ou une épreuve. Ces motifs ne peuvent être extraits, mais des images permettront aux PJ de glaner leurs premiers crédits s'ils les rapportent à leur contact. Au bout, à la perpendiculaire de ce corridor, deux escaliers opposés s'offrent aux PJ : l'un vers le bas et l'autre vers le haut.

// **Vers le bas** : il n'y a aucune lumière, les marches sont couvertes de mousse humide (test de **Coordination Moyen** pour ne pas glisser). Le tunnel taillé dans la pierre se rétrécit pour ne plus laisser qu'une personne de front. Six volées de marches se succèdent avec des paliers de plus en plus humides. Sur les murs, on distingue de vieilles décorations (test de **Perception Difficile**), mais les peintures, rongées par la moisissure, n'ont plus aucune valeur marchande. Finalement, les PJ débouchent sur de l'eau. Il faut un équipement de plongée pour pouvoir continuer par cette voie. Si les PJ ont ce qu'il faut, avec une bonne lumière et quelques tests de **Perception**

**Intimidant**, ils découvrent au fond de ce dédale aquatique (tous les pièges ont été désactivés à cause de la montée de l'eau) une salle aux décorations illisibles, avec en son centre une sorte d'autel sur lequel trône un tube métallique. C'est un sabre laser qui, avec les compétences et connaissances idoines, peut être réparé. C'était la finalité d'une épreuve pour un jeune jedi qui n'a jamais eu l'occasion de la finir.

// **Vers le haut** : après avoir gravi une première volée de marches, les PJ tombent sur un nouveau couloir carré de deux mètres sur deux. Après trois mètres, le mouvement du PJ de tête déclenche un balayage laser. Pour passer ce premier « piège », chaque PJ doit réussir un test de **Coordination Moyen**, ou subir l'équivalent d'un tir de blaster (infligeant 7 dégâts). Quelques mètres plus loin, c'est une trappe de deux mètres de large qui s'ouvre. Quatre mètres plus bas, on distingue des pointes (c'est en fait une image holographique, ce que révèle un test de **Perception Intimidant**). Pour la passer, il faut évidemment réussir un test d'**Athlétisme**, mais aussi avant tout un test de **Sang-Froid Facile** (en cas d'échec, la difficulté pour sauter est plus élevée). Enfin, à angle droit de l'extrémité de ce couloir d'une dizaine de mètres, une nouvelle volée de marches mène aux niveaux supérieurs. Au pied de celle-ci, un cadavre humain ; un examen médical révèle qu'il est mort la nuque brisée et que sa mort remonte approximativement à la date du passage de Falkan. C'était un membre de l'équipe de Falkan. En effet, monter ces marches peut se révéler très dangereux. Sur toute la montée, des barres de bois entrent et sortent des murs. Il faut réussir quatre tests de **Coordination Moyen**

## La porte d'entrée

La porte par laquelle sont entrés les PJ se ferme au début du prochain cycle solaire. Ainsi, si elle n'a pas été détruite, les PJ entendront à l'aube le raclement de la roche et l'huis se fermer. On peut l'ouvrir de l'intérieur grâce à un test de **Perception Difficile** pour en trouver le mécanisme.





pour les esquiver ou subir l'équivalent d'un coup de matraque (on lance 3 dés d'aptitude : tous les succès obtenus infligent 1 dégât). Un PJ astucieux peut déclencher le piège au fur et à mesure en agitant un long objet devant lui, il fait alors son test avec **Vigilance**.

### Le palais

Au moment où les PJ arrivent en bas des marches, un autre groupe de chercheurs de trésors arrive sur place. Il s'agit de Mikal Rys, ou son équivalent s'il est mort plus tôt (cf. caractéristiques plus haut), et de ses deux comparses : un mercenaire sulustéen (Tulo) et un chasseur de primes gand (Trask).

Leur objectif est l'argent, ils n'ont pas connaissance de la véritable nature des lieux et viennent piller « tout ce qui brille et se vend ». Au MJ de choisir quand ils interviennent lors de l'exploration et, s'il juge les PJ trop faibles, de faire en sorte que ces criminels aient eux aussi quelques blessures à cause des pièges. Toujours est-il qu'ils tenteront de braquer les PJ à la première occasion, au moins pour leur vaisseau et leur potentielle connaissance des lieux.

Pour la fiche de Trask, utilisez le Chasseur de primes compagnon (page 400 de *Aux Confins de l'Empire*) et pour Tulo, celle du Pilote mercenaire Sullustéen (page 396).

### Les niveaux supérieurs

Les salles d'épreuves et d'entraînement s'étalent encore sur deux niveaux.

#### Niveau 1

En haut des marches, les PJ arrivent dans une grande salle au plafond bas (1,60 mètre). Il y a une issue en face, une à gauche et une autre à droite. En fait, ces trois couloirs amènent au même endroit mais par des épreuves différentes.

// **Droite** : à peine entrés dans ce couloir, tous les objets électroniques des PJ se coupent. Les PJ sont dans le noir avec pour seul bruit le plic-ploc de l'eau qui goutte... quelque part (faire un premier test de **Calme Facile**). Un test de **Perception Moyen** permet de se rendre compte du passage de « quelque chose » au sol (faire un second test de **Calme Moyen**). Les PJ doivent s'orienter à tâtons (test de **Perception Facile** pour avancer sans trébucher). Puis c'est l'attaque : plusieurs créatures tombent du plafond et attaquent à partir du sol. Il y en a 10 et il faut réussir un test de **Sang-froid Moyen** pour ne pas avoir de malus à ses actions.

Ces « monstres » sont en fait des droïdes de la taille de petits chiens, dotés de six pattes qui se terminent par des ergots et leur servant à se déplacer sur les murs. Ils utilisent pour attaquer des mandibules qui pincement l'adversaire et envoient une petite décharge électrique. Ils possèdent une vision infrarouge. Il ne reste plus aux PJ qu'à atteindre rapidement l'autre extrémité du couloir.

// **Centre** : ce couloir est faiblement illuminé par une mousse phosphorescente recouvrant tout du sol au plafond. On ne peut avancer qu'à une personne de front dans un corridor qui possède une multitude d'angles droits ne permettant pas de voir à plus de 5 mètres devant soi. Une fois engagés sur trois mètres, les pièges se mettent en place. De chaque mur, sortent et entrent aléatoirement des bras mécaniques pour saisir bras ou chevilles des PJ. Une fois qu'ils en attrapent un, ils tirent à chaque extrémité comme s'ils voulaient déchirer le corps de la victime en deux. Avancer dans ce corridor glissant tout en évitant les bras demande pas mal de dextérité et de sang-froid. Au MJ de choisir le nombre de tests à faire mais un minimum de quatre tests de **Coordination** ou **Athlétisme** est nécessaires. En cas

d'échec, on lance 1 dé d'aptitude vert : chaque succès inflige 1 point de dégâts et chaque avantage 1 point de stress.

// **Gauche** : un premier pas dans ce couloir et il s'illumine tout du long pour laisser deviner un chemin de courbes métalliques parfaites décorées de personnages de profil maniant apparemment des épées. Tout au long de leur avancée, les PJ vont devoir éviter des tirs de blaster léger. En effet, des petits canons sortent des endroits les plus inattendus pour viser tout ce qui est sombre. Cela va du noir opaque du canon d'un fusil à l'ombre portée qu'un bras propage sur un vêtement. Rien ni personne n'est à l'abri. À la moitié de leur avancée, il y a un petit pylône soutenant une statuette en or à l'effigie d'une femme aux yeux bandés. La femme manie un « bâton » (toute personne dotée des connaissances nécessaires reconnaîtra un sabre laser stylisé). Il est tout à fait possible de prendre cette statuette qui ne pèse guère plus de 5 kilos. Il faut seulement courir assez vite pour éviter de se faire broyer par les parois du couloir qui s'écrasent l'une contre l'autre de plus en plus rapidement de là où viennent les PJ.

Au final, les PJ arrivent dans une salle jumelle à celle par laquelle ils sont arrivés, avec un nouvel escalier menant vers le niveau 2.

**Note** : n'oubliez pas la présence des autres contrebandiers lors de ces épreuves.

### Niveau 2

Mettre un pied sur la première dalle de ce niveau déclenche un bruyant mécanisme dans tout le bâtiment pendant une longue minute, puis le

### Droïdes nocturnes (sbires)

|               |   |                   |   |
|---------------|---|-------------------|---|
| Vigueur       | 2 | Agilité           | 2 |
| Intelligence  | 1 | Ruse              | 1 |
| Volonté       | 2 | Présence          | 2 |
| Encaissement  | 1 | Seuil de blessure | 3 |
| Défense Càc/D | 1 |                   |   |

**Compétences** : Pugilat, Perception

**Équipement** : pinces à électrochoc (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 3 ; au contact ; choc 1)



silence s'impose de nouveau. Une faible lumière dont on ne distingue pas la source éclaire l'étage qui n'est qu'une unique et simple pièce quadrillée par un damier du sol au plafond.

Soudain, quatre pylônes sortent de terre. Chacun représente un Jedi habillé dans le style classique d'Obi Wan Kenobi et maniant un véritable sabre laser dans chaque main. Que les PJ laissent le temps au système de se mettre en place où qu'ils progressent dans la salle ne change rien. Subitement, les bras des statues armés de sabres laser se mettent à tourner avec un rythme s'accéléralant (non, on ne peut pas les voler, car il faudrait aussi emmener les statues métalliques de plus de deux mètres de haut). Puis, aléatoirement, les dalles se changent en trappe (3 mètres de profondeur), en pics sortant de manière rectiligne ou en lame à mouvement latérale. Si les PJ ne réagissent pas plus que ça, ajoutez des tirs de blaster sur les dalles qui ne s'activent pas. Pour sortir de là, il faut faire preuve d'une très grande agilité (c'est peut-être le moment pour un PJ de se trouver une affinité pour la Force — cf. *Aux Confins de l'Empire* p. 273, pour plus d'informations).

**Note :** tous les tests pour arriver aux escaliers de l'autre côté de la salle sont à la discrétion du MJ. Il faut que cela soit difficile, voire que le MJ pousse les PJ à s'entraider pour réussir. Le MJ doit garder en tête qu'il doit faire ressentir le danger plutôt que de couper un bras à un PJ s'approchant trop d'un sabre laser en mouvement : c'est la peur de cette arme le frôlant qui va donner un frisson au PJ, pas son bras s'envolant au loin. Chaque échec obtenu à un test occasionne 1 point de dégâts, et chaque menace 1 point de stress.

### Niveau 3

Après une volée de marches, les PJ accèdent à une porte métallique verrouillée. Il faut dénicher le panneau de contrôle sous la crasse et la rouille (test de **Perception Moyen**) pour pouvoir la débloquer avec un test de **Mécanique Facile**. Une fois le sas ouvert, un épais tapis poussiéreux s'étend tout du long d'un couloir rectiligne qui s'illumine. Falkan et ses hommes ne sont jamais arrivés ici. Cet étage est celui des dortoirs. Il y a une vingtaine de portes, toutes fermées à clé (elles s'ouvrent avec un test de **Mécanique Facile**). Les décorations sont des plus épurées (des vases et quelques bibelots connotant la végétation et la vie animale de la jungle) et on se rend compte aisément (test de **Perception Facile**) que tout est organisé symétriquement. Les PJ vont donc comprendre qu'ils sont dans une école. Chaque *cellule* est identique avec deux lits, un mobilier simple et aucune décoration. Voici les éléments intéressants qu'ils peuvent trouver à l'étage :

- **tablette** : une vieille tablette datant d'une autre époque traîne sous un lit (test de **Perception Moyen** pour la trouver). Elle est très endommagée et même si quelqu'un arrive à la réparer (test de **Informatique Intimidant**) il n'obtient que deux images tournant en boucle d'un humanoïde dans des postures différentes, un sabre laser dans chaque main ;
- **fléchettes** : au verso d'une porte d'armoire est suspendue une cible avec des fléchettes plantées où est inscrit 66. Un PJ avec de très bonnes Connaissances en loi ou en histoire peut faire le rapprochement avec l'Ordre 66 ;



- **manuel** : ce qui ressemble à première vue à une boîte est en fait un projecteur holographique (test de **Mécanique Facile** pour le savoir). S'il est connecté à une alimentation, il révèle... un manuel de mécanique âgé de plus de 40 ans (test de **Mécanique Moyen** pour le savoir). Une pièce de musée ?
- **Ascendeur** : situé au centre de l'étage, il dessert normalement les niveaux supérieurs. Malheureusement, bien qu'alimenté par l'énergie solaire captée par la ziggourat, quelques décennies d'humidité sans entretien ne lui permettent plus que de monter difficilement d'un étage.

#### Niveau 4

Ce niveau est organisé en croix dont le centre est l'ascenseur. Il se compose d'une vingtaine de salles de réunion et d'une partie consacrée à l'alimentation et une cantine.

Voici les éléments intéressants qu'ils peuvent dénicher à l'étage :

- **nourriture** : en fouillant les cuisines (test de **Perception Facile**) les PJ trouvent un stock de nourriture lyophilisée pouvant nourrir une centaine de personnes pendant un an. Rapatrier ça sans droïde est cependant difficile, car ce stock mesure 10 mètres cubes ;
- **enregistrement** : dans une salle de réunion, un PJ trouve un système de projection qui semble fonctionner. Il faut un test de **Mécanique Moyen** pour le rebrancher correctement. Malheureusement, il ne reste qu'une partie du dernier enregistrement (un test en **Informatique Moyen** permet de décoder que toutes les données ont été supprimées dans l'urgence). En lançant l'holomessage, les PJ

voient apparaître une Togruta en vêtement de Jedi : « ... *ordre 66... être décrété... protéger Jar'Kai... académie doit dispar... avez que... jours...* » **Note** : la Jedi en question est la Maître Shaak Ti ;

- **butin** : au niveau des décorations, la plupart des éléments sont dégradés à cause du temps écoulé et du climat. On peut encore trouver quelques bibelots, mais aussi, au fond d'un placard hermétique, un vêtement jedi couleur sable pour un humanoïde de taille moyenne. C'est en fait une simple tenue pour les Jedi ne possédant pas de vêtement réglementaire et devant siéger face à des maîtres de l'académie. D'un point de vue monétaire, ça ne vaut rien ;
- **salle de contrôle** : une petite salle de contrôle permet de désactiver totalement (ou de réactiver) les pièges des zones d'entraînement des niveaux inférieurs. Pour comprendre ces systèmes informatiques, il faut réussir un test d'**Informatique Facile** ;
- **salle de prière** : bien que rongée par la crasse et la moisissure, c'est la seule pièce de l'étage donnant directement sur l'extérieur, si l'on dégage le mur végétal. On y trouve de l'encens et des tabourets en bois très bas.

Enfin, pour se rendre au niveau le plus élevé, il est possible d'utiliser une cage d'escalier sommaire. Elle est rouillée et branlante, mais sans danger tant que l'on n'échange pas des tirs de blaster en sautant partout sur les grilles métalliques.

#### Niveau 5

Cet ultime niveau est en piteux état, il est recouvert et rongé par la végétation.

Il n'a que peu d'espace et se trouve à 20 mètres du sol. C'est l'ancien hangar à vaisseaux de l'académie. On peut y trouver (test de **Perception Moyen**) quelques pièces mécaniques et outils pouvant servir, à la discrétion du MJ.

## Niveau manquant

Un PJ très vigilant (test de **Vigilance Intimidant**) note qu'il manque un étage entre le quatrième et le cinquième. L'architecture laisse la place à un étage et de plus, si on s'en tient à la logique de cette « école », il n'y a que des quartiers estudiantins. Où sont ceux des professeurs ?

Pour y accéder, il faut passer par la cage d'ascenseur et escalader le conduit (test d'**Athlétisme Moyen**). Une fois la porte ouverte, les PJ arrivent sur un palier n'ayant que peu de portes. Tout semble isolé au niveau bruit, mais là encore, l'humidité et les années ont ravagé la majorité des décorations. Il

y a une demi-douzaine de chambres et une pièce ressemblant à une salle de sport. Tout a été récupéré par les maîtres en dehors d'une chose : un disque rassemblant les bases rudimentaires du *Jar'Kai* que l'on trouve bloqué dans un holoprojecteur de la salle d'entraînement grâce à un test de **Perception Moyen**.

## Quitter le palais

Qu'ils passent par l'extérieur en escaladant la végétation de la ziggourat ou par l'intérieur par le chemin qu'ils viennent d'emprunter, les PJ sont accueillis à leur sortie par des stormtroopers. Trois transporteurs de troupes viennent de se poser non loin de l'académie (ils ont dépêché des soldats pour brûler des parties de jungle afin de créer des zones d'atterrissage ; du coup ils sont à moins d'une heure à pied). Menés par le **colonel Ankies**





Le profil du colonel Ankies est celui d'un officier de la Marine impériale (page 404 de *Aux Confins de l'Empire*) et celui du lieutenant Hamell, celui d'un agent du Renseignement impérial (page 403). Les caractéristiques des stormtroopers figurent également à la page 404.

de la Marine impériale et le **lieutenant Hamell** du Renseignement impérial, les 60 stormtroopers cernent rapidement les PJ. L'objectif est de les capturer vivants pour qu'ils parlent.

**Note** : les PJ ne peuvent pas s'échapper. Du moins pas tous. Faites en sorte qu'au moins deux d'entre eux se retrouvent prisonniers : les plus blessés, les moins agiles ? Il suffit pour cela d'une ornière, un branche et ils se retrouvent à la traîne, voire avec une arme sur la tempe par un trooper en faction. Si vous souhaitez ajouter un peu d'humour, faites en sorte qu'un des PJ qui tentent de se dissimuler soit surpris par un stormtrooper venant de faire ses besoins. Car oui, sous ces armures il y a des êtres humains...

## Prisonniers

Les PJ sont dépouillés de toutes leurs possessions et menés à une des navettes de transport de troupes. Juste avant d'y entrer, ils peuvent apercevoir (test de **Perception Moyen**) deux autres navettes impériales arriver dans l'atmosphère d'Endor VII : ce n'est pas une simple intervention contre des contrebandiers.

Ils sont tous enfermés dans la même cellule et sont ensuite interrogés un par un par le Lt Hamell escorté de quatre hommes. Voici une liste indicative de questions, sachant que Hamell veut surtout obtenir le plus d'informations

sur le bâtiment avant d'y pénétrer (il suspecte la présence de troupes rebelles à l'intérieur) :

// Déclinez votre identité.

// Que faites-vous sur place ?

// Qu'avez-vous trouvé ?

// Y a-t-il quelqu'un dans les murs ?

// Où avez-vous atterri ?

// Faites-vous partie de l'Alliance rebelle ?

//...

Quel que soit l'ordre de passage, à partir du troisième PJ interrogé, Hamell commence à torturer légèrement (de petites décharges électriques : réussir un test de **Résistance Moyen** pour ne pas donner un élément de réponse) et informe que les précédents interrogatoires ont donné des réponses qu'il souhaite maintenant seulement confirmer (que cela soit vrai ou non).

Finalement, après un premier passage à la question de tout le monde, ils sont remis en cellules dans l'attente d'un droïde interrogateur qui doit arriver sous peu...

## Mon PJ est un Jedi

Si un des PJ possède un lien avec la Force, ce scénario peut servir de révélation, voire d'apprentissage pour lui. Le MJ ne doit pas hésiter à se servir du lieu pour y faire apparaître des visions d'un mentor décédé, avoir des perceptions que d'autres n'ont pas ou encore des sentiments de déjà-vu, des sensations de danger, etc.

Lors de l'interrogatoire, le Jedi est isolé dans l'attente d'une personne plus qualifiée qui est censée arriver : « Ordre du Seigneur Vador... »

**Note** : si les PJ se sont emparés d'un sabre laser, voire si un PJ en possède un, le porteur de l'arme est automatiquement qualifié de Jedi et traité comme tel par Hamell.

Les réponses données par les PJ ont leur importance. Le MJ doit les noter pour les prendre en compte dans sa campagne afin de savoir ce que l'Empire obtient comme éléments sur le *Jar'Kai* et/ou l'académie de Dor. Cela conditionne aussi possiblement l'entrée future des PJ dans l'Alliance rebelle.

## Libération

Après deux heures dans le noir à attendre, les PJ entendent au loin une détonation (test de **Perception Facile**). Une poignée de minutes plus tard, la porte de leur cellule est ouverte. Face aux PJ, deux troopers éclaireurs. Dehors, d'autres détonations et des tirs de blasters.

L'un des soldats enlève son casque (**Burtwayne**, un beau ténébreux d'une trentaine d'années) et leur précise, si les PJ n'ont pas compris, qu'ils sont là pour les sauver. Si les PJ se méfient, le second ôte son casque et leur tend un fusil blaster (**Amantha**, c'est une belle rousse d'une trentaine d'années) : « Allons récupérer votre matériel, nous devons remettre ce que vous avez sur les chevaliers **jedi en mains sûres. Plusieurs Bothans sont morts pour ces informations...** »

Les possessions des PJ sont dans la seconde moitié de la navette. Il faut réussir un test de **Discrétion Intimidant** pour les atteindre, ou se débarrasser du dernier garde en faction.

À peine sont-ils équipés que deux stormtroopers débarquent : le premier leur tire dessus tandis que l'autre sonne l'alerte. C'est sous les tirs de blaster qu'ils vont rejoindre leur vaisseau... et à travers la jungle. Le MJ doit

## Burtwayne et Amantha (rivaux)

|              |   |          |   |
|--------------|---|----------|---|
| Vigueur      | 3 | Agilité  | 2 |
| Intelligence | 2 | Ruse     | 2 |
| Volonté      | 3 | Présence | 3 |

|               |     |                   |    |
|---------------|-----|-------------------|----|
| Encaissement  | 4   | Seuil de blessure | 12 |
| Défense Càc/D | 1/1 |                   |    |

**Compétences** : Athlétisme 3, Charme 2, Coercition 3 (Burtwayne uniquement), Corps à corps 4, Discrétion 3 (Amantha uniquement), Distance (armes légères) 3, Distance (armes lourdes) 3, Magouilles 3 (Burtwayne uniquement), Perception 2, Pilotage (planétaire) (Amantha uniquement), Survie 3, Vigilance 4

**Équipement** : fusil blaster en mauvais état (Distance [armes lourdes]) ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4, critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, sanguinaire 1), armure de trooper éclaireur abîmée

organiser une poursuite rythmée entre les stormtroopers et les aléas d'une course en pleine jungle. Pour ajouter une touche dramatique, il ne faut pas hésiter à blesser ou tuer l'un des deux Rebelles.

Finalement, il ne leur reste plus qu'à lancer leur vaisseau pour partir au plus vite tout en évitant de se faire descendre

## Des Rebelles dans le coin ?

Les Rebelles ont intercepté des informations soutirées par l'Empire ; en croisant celles en leur possession ils ont envoyé une unité sur place pour tenter de sauver ce qu'ils pouvaient. Deux d'entre eux ont liquidé des troopers éclaireurs pour s'infiltrer, pendant que quatre autres occupaient les soldats de l'Empire.





par deux navettes de transport de troupes (ils peuvent éventuellement être secondés par un petit transporteur rebelle s'ils ont des problèmes à faire face). Une fois dans l'espace, l'un des Rebelles leur donne des coordonnées d'astrogation pour l'hyperespace.

## Vers l'infini et l'au-delà

Une fois loin des problèmes, les Rebelles leur expliquent que l'Ordre 66 a quasiment fait disparaître les Jedi et qu'il est important pour l'Alliance de récupérer les savoirs jedi pour combattre la tyrannie. Les Rebelles ne révèlent en revanche rien sur l'identité de leur employeur initial.

Suivant leurs actions, les PJ sont invités à rejoindre l'Alliance rebelle. Au MJ de l'intégrer dans sa campagne,

voire d'en faire le pont vers un prochain supplément décrivant comment jouer des Rebelles...

Pour ce qui est du paiement, on leur précise que chaque crédit a son importance dans l'Alliance... Mais s'ils ne comprennent pas le sous-entendu et veulent tout de même se faire payer, voici une liste indicative suivant ce qu'ils ont rapporté (c'est évidemment sujet à négociations) :

// sabre laser/ 2000 crédits

// holophotographie de murs/ de 300 à 700 crédits

// bibelot/ 50 crédits

// codification du Jar'Kai/ 15 000 crédits

Finalement, les PJ peuvent conclure cette histoire en entrant dans l'Alliance rebelle, les avoir simplement comme employeur dans un premier temps, ou repartir vers d'autres aventures avec quelques crédits et secrets de l'univers en poche...

NdA : Je tiens à remercier pour son aide mon technicien impérial ayant contrôlé ce scénario et fourni toutes les informations techniques (caractéristiques, poison, blaster...) permettant d'enrichir (pourrir ?) la vie des PJ. Si un jour je devais passer du Côté obscur de la Force, Sandy Julien serait mon Maître. Merci à lui. Et que la Force soit avec vous.