

The image is a composite. The top section shows the cover of the 'Star Wars Roleplaying Game' box set, featuring the iconic 'STAR WARS' logo in a bold, black, sans-serif font, with 'ROLEPLAYING GAME' in a smaller font below it. The background of the cover art depicts a desert landscape with a tall, thin structure on the left and a large, circular, metallic structure on the right. The bottom section of the image is a dark, textured surface, possibly a planet's surface, with a large, glowing, golden, circular emblem in the center. The emblem has a complex, multi-lobed design, resembling a stylized 'S' or a map of a planet. The overall color palette is dominated by dark blues, blacks, and golds.

STAR WARS

ROLEPLAYING GAME

Un récit de campagne:

La Trilogie des Esclaves

Par Fabrice Roda (Dark_Revan)

Avant-propos

Bienvenue dans la Trilogie des Esclaves !

Cette trilogie est une mini-campagne qui a été jouée en guise d'introduction à l'univers de Starwars pour des joueurs novices. L'expérience s'est très bien passée puisque cela fait maintenant deux ans que nous poursuivons cette campagne, avec un rythme moyen d'une séance tous les 15 jours. Cette campagne se divise en 3 épisodes ; chacun d'entre eux a été joué en 2 ou 3 séances de 5 heures chacune. Chaque épisode commence par un bref prologue qui fixe les enjeux de l'aventure. A la fin de chaque épisode, vous pourrez également lire un épilogue qui reprend les répercussions importantes induites par les actes des joueurs. Je conseille aux MJs de commencer par lire les prologues et les épilogues (faciles à repérer car ils sont en italique dans le texte) afin de se faire une idée du déroulement de la campagne ; puis éventuellement de lire le résumé de la campagne qui peut servir de trame directrice. En annexe vous trouverez également des aides de jeux propres à cette campagne.

A propos de Starwars...

Certains éléments de cette campagne (notamment les informations sur le Corporate Sector) ne sont pas tout à fait conformes à la vision ou version officielle de l'univers de Starwars. On s'en tape ! Plus sérieusement, si cela vous choque, rien ne vous empêche d'adapter les scénarios pour qu'ils collent mieux à votre propre vision de l'univers de Starwars.

A propos d'Aquablue...

Cette campagne m'a été inspirée par la lecture de l'excellente BD Aquablue. Je vous recommande vivement sa lecture ! De plus cette BD pourra vous servir à illustrer agréablement vos parties de la trilogie des esclaves. Et, ce qui ne gâche rien, cette BD est parsemée de petits clins d'oeils à l'univers de Starwars...



Pourquoi Starwars D20 pour les aides de jeu ?

Tout simplement parce que je ne dispose que de cette version des règles et que je n'ai jamais joué au système d6 que je trouve personnellement trop compliqué. Cependant l'adaptation à votre système favori ne devrait pas s'avérer bien difficile...

Rappel de propriété :

Ce document n'est en aucune manière officiel. Starwars, starwars rpg et aquablue ainsi que tout les textes et images s'y rapportant sont des marques déposées appartenant à leurs auteurs respectifs. Les images, textes, noms et logos sont utilisés sans l'accord de leurs auteurs respectifs et sans aucune intention de leur porter préjudice.

Sommaire

Avant-propos	Page 1
Sommaire	Page 2
La Trilogie des Esclaves	Page 3
Episode I : les Enfants d'Aquablue	Page 3
Episode II : le Retour des Anciens	Page 5
Episode III : les Ombres de Cularin	Page 9
Annexe I : personnages	Page 15
Annexe II : nouvelle race	Page 16



Les installations lunaires des Anciens d'Aquablue

Episode I :

Les Enfants d'Aquablue

Le Corporate Sector est un vaste territoire de l'espace octroyé par la République au Consortium, un ensemble de compagnies commerciales spécialisées dans l'extraction de matières premières. Le Consortium jouit d'une autonomie limitée à l'intérieur de ce territoire, et possède notamment sa propre armée. Cet octroi n'est valable qu'à condition que l'Autorité du Consortium respecte les lois de la République, qui interdisent notamment l'ingérence dans les affaires des espèces indigènes nouvellement découvertes. Un message anonyme en provenance de Pandémonium, planète capitale du Corporate Sector, révèle au Chancelier Suprême Finis Valorum que l'Autorité du Consortium aurait réduit en esclavage des indigènes sur une planète nouvellement découverte, Aquablue. Après la disparition du professeur Solarus, un expert chargé de l'enquête, un groupe mené par des Jedis est envoyé sur Pandémonium (Le Chancelier Suprême Finis Valorum fait appel au Conseil des Jedis pour résoudre cette affaire car, en raison de l'autonomie partielle accordée au Consortium, l'envoi d'une commission d'enquête dans les limites du Corporate Sector ne peut se faire sans passer par un vote au sénat, ce qui prendrait des mois voire des années)...

Maître Adi Galia et son jeune padawan Xin Palientas sont donc envoyés sur Pandémonium. Leur mission devant rester secrète, on décide de faire appel à Clara Daro, ex-contrebandier, qui se chargera d'acheminer les membres de la mission à bon port à bord de son vaisseau, le NightFalcon. Un « expert en milieux aquatiques », Jar Jar Binks le Gungan, se fait également engager pour cette mission.

A peine arrivé dans le système de Pandémonium, le NightFalcon est abordé par le croiseur lourd l'Invincible pour une demande d'inspection de routine. Le commandant Angela Krin monte à bord du vaisseau, mais la présence des Jedis passe inaperçue grâce à un petit « tour » de maître Adi Galia. Dès son arrivée sur Pandémonium, maître Adi Galia décide d'enquêter dans les hauts quartiers résidentiels, soupçonnant qu'une affaire de cette importance n'a pu être accomplie sans des complicités hauts placées, peut-être même au conseil des exOs, qui dirige le Consortium. Les autres membres du groupe sont envoyés enquêter dans les bas-fonds de la Cité-Puit afin de retrouver Smiuur, un informateur Kubaz.

Les héros n'ont pas trop de mal à trouver leur contact, qui leur donne rendez-vous dans un troquet assez louche de Pandémonium. Là, il leur révèle (moyennant finances) que celui qui a prévenu les autorités de la République est un certain Jace Lorrin, membre du conseil des exOs. Smiuur confirme que la planète Aquablue existe, bien que les coordonnées soient tenues secrètes par l'Autorité du Consortium. La compagnie Rendili (Dont l'actionnaire majoritaire n'est autre que Mr Walsh, le président du conseil des exOs) a découvert sur cette planète d'importants gisements d'Iridium (un métal précieux qui sert notamment à fabriquer des hyperpropulseurs), et les indigènes (une espèce douée de sagesse) ont été réduits en esclavage. Après avoir obtenus de leur contact ces informations, le petit groupe est victime d'une attaque au crétiniseur de Phoum dans le bar (il s'agit d'une arme qui a pour effet d'hypnotiser ceux qui la regardent de face, d'où le nom qui lui est donné). Les attaquants, protégés des effets du crétiniseur par d'épaisses visières, descendent à coups de fusils blasters le Kubaz. Clara Daro neutralise l'un de leurs assaillants, et avec l'aide de Xin, parvient à repousser leurs assaillants. Jar Jar s'empare du crétiniseur. Après interrogatoire de leur prisonnier, les héros le laissent dans un hôpital et retrouvent Adi Galia à bord du NightFalcon. Celle-ci les informe qu'elle a de son côté réussi à obtenir les coordonnées d'Aquablue. Adi Galia décide de poursuivre son enquête sur Pandémonium.

Le petit groupe décide donc d'aller faire une reconnaissance sur Aquablue, afin d'évaluer la

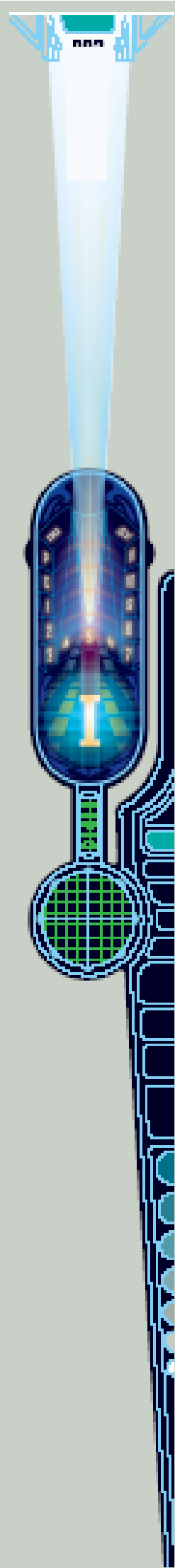
d'Aquablue, le NightFalcon est pris en chasse par des chasseurs du Consortium qui ouvrent le feu, causant des avaries assez graves. Pour échapper aux poursuivants, Clara entame une série d'acrobaties spatiales puis plonge vers la surface d'Aquablue. Le groupe peut ainsi voir, tandis que le vaisseau fait du rase-mottes au dessus des vagues pour échapper à une éventuelle surveillance radar, qu'il existe bien de nombreuses espèces animales sur Aquablue, dont des indigènes visiblement intelligents. Ceci constitue leur premier contact (Le premier contact est d'ailleurs un peu violent, puisque le NightFalcon percute un animal marin en partie émergé, qualifié par Jar Jar de « grosse baleine ». Cet animal était apparemment le sujet de chasse ou d'adoration des indigènes humanoïdes rassemblés autour) avec les natifs d'Aquablue.

Ayant amassés suffisamment d'informations, les membres de la mission décident de retourner sur Coruscant. Cependant, en raison des avaries subies par le NightFalcon, les hyperpropulseurs endommagés risquent de ne pas pouvoir tenir pour un saut de longue durée. Les héros décident donc de se rendre dans la ceinture d'astéroïdes d'Elsinill, dans la Spirale Indrexu, un lieu qui échappe à l'Autorité du Consortium et qui est connu pour être un repaire de malandrins et pirates de la pire espèce. Clara, dont la tête a été mise à prix par Gardulla la Hutt, parvient à se débarrasser d'un chasseur de primes Quarren. Les héros récupèrent une vieille unité R4 chargée de faire les réparations à bord du vaisseau. Jar Jar se lie d'amitié avec un pirate gungan (Jar Jar est incapable de résister à un verre de Glingue, une boisson fortement alcoolisée, et révèle au pirate gungan qu'il connaît les coordonnées d'Aquablue), ce qui permet à Clara de traiter affaires (Clara vend à Boh Tâh les coordonnées d'Aquablue, pour 40 000 dataries) avec Boh Tâh, capitaine pirate (Boh Tâh fait partie du groupement pirate des « Marchands de Chair », d'infâmes trafiquants d'esclaves. Il est donc tout particulièrement intéressé par les coordonnées d'Aquablue. Un petit détail qui aura d'importantes répercussions plus tard) Klatoonien de seconde zone. Après avoir réparé leur vaisseau, les héros rentrent sur Coruscant.

Epilogue : la mission envoyée sur Aquablue a rapporté des photos des indigènes, ainsi que des installations militaires et des usines importées sur la planète bleue par la société Rendili. Ces données sont suffisantes pour le Chancelier Suprême qui décide aussitôt d'entamer une procédure visant à sanctionner le Consortium et à stopper les sévices subis par les indigènes d'Aquablue. De plus, une commission d'enquête doit être envoyée sur Aquablue pour vérifier si la pollution écologique révélée par Jar Jar risque d'avoir d'importantes répercussions sur le mode de vie des indigènes.



Une photo des indigènes d'Aquablue...



Episode II :

Le Retour des Anciens

A la suite des évènements survenus sur Aquablue, le conseil des exOs du Consortium décide de réagir en enlisant le Sénat dans les procédures. Un mois passe sans que la situation ne semble se débloquer, tandis que l'exploitation des ressources d'Aquablue continue. Au Conseil des Jedis, maître Yoda ressent une perturbation dans la Force qu'il pense être liée à la situation sur Aquablue. Par ailleurs, le Sénateur Raïmo, un écologiste extrémiste à la tête de la Confédération des Planètes Coloniales, prône l'envoi d'une force armée sur Aquablue pour libérer la planète, en faisant appel si nécessaire à une flotte de mercenaires. Tandis que l'autorité du Chancelier Suprême, partisan d'un règlement pacifique du conflit, vacille, le Conseil des Jedis décide d'envoyer cette fois-ci deux groupes de jedis afin de calmer au plus vite la situation.

Le premier groupe, mené par maître Adi Galia, comprend à nouveau Clara Daro, Jar Jar Binks et Xine Palientas. Un nouveau venu se joint à l'équipe, Arg, un mercenaire sans scrupules engagé par l'Office du Chancelier Suprême. Après un bref passage sur Pandémonium pour prévenir le Conseil des exOs que désormais les jedis comptent protéger les indigènes, le groupe se rend sur Aquablue. Aux abords des lunes de la planète, une navette corrélienne rafistolée entre en contact avec les héros. Elle est commandée par Boh Tâh, le capitaine pirate (Grâce aux coordonnées fournies par Clara, le pirate a organisé un trafic d'esclaves sur Aquablue), qui désire monter à bord pour s'entretenir avec Clara. A peine celui-ci monté à bord du NightFalcon, le vaisseau est pris dans le rayon tracteur de l'Invincible, le croiseur lourd de l'Autorité du Consortium. Grâce aux talents de pilote de Clara, le vaisseau des héros échappe une fois de plus à ses poursuivants et parvient à se poser sur l'une des quatre grandes îles d'Aquablue, Ouvéah (Aquablue ne possède qu'environ 5% de terres émergées, dont quatre grandes îles. C'est sur ces îles que vit la majorité de la population indigène. Les plus grandes usines d'exploitation de la société Rendili ont d'ailleurs été installées sur Ouvéah).

Après avoir dissimulé le NightFalcon dans une clairière (Le vaisseau est laissé à la garde de Boh Tâh, qui s'enfuit après avoir volé R4 et laissé un traceur-espion dans la carlingue du NightFalcon), le groupe mené par Adi Galia s'enfonce dans la jungle d'Ouvéah afin d'entrer en contact avec les indigènes. Peu de temps après, les héros tombent sur un groupe de quatre brutes en train de poursuivre des femelles indigènes. Trois des soldats sont tués, tandis que le quatrième est fait prisonnier (Les héros apprennent ainsi du prisonnier qu'il fait partie d'une armée mercenaire, les « Maraudeurs de Merill », engagée par le Consortium pour protéger les usines des déprédations des indigènes. Le Consortium, étant donné le procès en cours au Sénat Galactique, ne souhaite pas en effet que ses forces armées soient impliquées trop directement dans cette affaire). Grâce aux talents diplomatiques de Xin, le petit groupe gagne la confiance des femmes qui acceptent de les conduire vers leur village. Là, ils sont accueillis par le chef Melkeïok et le chaman UrukThapel, qui ont appris leur langue avec le professeur Solarus, peu de temps avant sa disparition. Les dignitaires indigènes apprennent au nouveau venus qu'ils arrivent sur Ouvéah alors qu'un grand événement va avoir lieu, le « Buri Tari » (Ce rassemblement sert à organiser des mariages inter-tribus qui permettent d'éviter les problèmes de consanguinité), ou « rassemblement des Fêtes Nuptiales », qui a lieu une fois par an.

Tandis que les indigènes se rassemblent pour la fête, leurs préparatifs sont interrompus par des engins bipodes blindés de type « Gladiators », envoyés par la base voisine du Consortium pour retrouver les « étrangers ». Tandis que les indigènes refusent de livrer les héros, les



Maître Adi Galia en action...

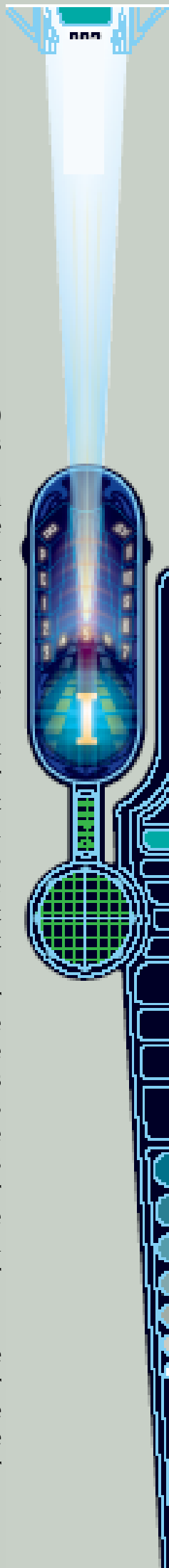
bipodes blindés ouvrent le feu sur le village. Maître Adi Galia intervient alors, et a tôt fait de neutraliser les mercenaires. Les héros décident alors de se servir de la radio des véhicules pour attirer un vaisseau de mercenaires, et ainsi de capturer les membres de son équipage. L'opération est un succès (L'opération manque de coûter la vie à Xin, qui essuie un tir de blaster meurtrier. Arg se distingue par sa maladresse, ratant ses adversaires à bout portant dans la coursive étroite de la navette d'assaut), et l'équipe dispose bientôt d'une petite navette d'assaut, qui doit leur permettre de s'introduire dans la base principale du Consortium, sur Ouvéah

(Cette base sert à la fois de base militaire, disposant d'un contingent de 200 hommes et de 20 chasseurs d'assaut, mais également d'usine d'extraction d'Iridium. De nombreux indigènes ont d'ailleurs été déportés vers cette base pour servir de main d'œuvre).

Pendant ce temps sur Pandémonium, le maître jedi Qui Gon Jinn et son padawan Obi Wan Kenobi tentent de retrouver le professeur Solarus. En effet, Qui Gon est persuadé que seul le témoignage du professeur permettra de hâter les procédures au niveau du Sénat, et ainsi évitera un conflit armé. Les jedis découvrent rapidement que le responsable des opérations sur Aquablue est le capitaine Cavik Thoth (Cavik Thoth est un ancien officier de la Flotte de la République, radié pour une affaire de corruption), membre de l'Autorité du Consortium, et commandité par Mr Walsh (Le président du conseil des exOs). En enquêtant dans les bas-fonds de la Cité-Puit, les jedis découvrent que l'enlèvement du professeur Solarus a été réalisé par un seigneur du crime local, Bib Druuna. Celui-ci, peu désireux de s'attirer des ennuis, révèle que l'affaire a été commanditée par Kruusk, l'officier en second trandoshan de Cavik Thoth. Grâce à Qui Gon, les jedis parviennent à abuser l'esprit de Kruusk et à obtenir d'importantes informations : les jedis apprennent ainsi que Solarus est toujours en vie et détenu captif sur Aquablue et que Cavik Thoth possède plusieurs employeurs, se livrant ainsi à un double voire triple jeu ! Avant que le trandoshan ne puisse révéler les noms de tout les commanditaires de l'opération, un mystérieux assassin vêtu de noir abat celui-ci. Obi Wan se lance à sa poursuite, mais l'assassin lui échappe en faisant un bond gigantesque, démontrant ainsi sa parfaite maîtrise des arts jedis. Plus rien ne les retenant sur Pandémonium, Qui Gon et son padawan décident de se rendre sur Aquablue.

Qui Gon et Obi Wan rejoignent l'autre équipe sur Aquablue. Le petit groupe décide de mener une opération de sauvetage qui est un succès, malgré quelques incidents (Clara, et Jar Jar se font enfermer en prison, tandis que Cavik Thoth les oblige à assister à l'exécution de prisonniers indigènes par injection d'un virus mortel. Qui Gon et Xine viennent tirer les autres de ce mauvais pas). Le professeur Solarus est ainsi libéré et ramené au village indigène. Les deux maîtres jedis décident de raccompagner le professeur Solarus sur Coruscant, afin de le protéger jusqu'à ce qu'il ait pu témoigner devant la Cour Juridique du Sénat. Les jeunes membres de l'équipe restent au contact (Le chaman UrukThapel en profite pour leur enseigner la mythologie de son peuple, parlant notamment des dieux qu'ils nomment les « Anciens », de leur dieu-vivant Uruk-Uru (désigné par Jar Jar comme étant « une grosse baleine »), et du lieu où ils sont censés reposer, la « Fosse des Anciens ») des indigènes, afin de pouvoir réagir rapidement en cas d'aggravation de la situation.

Les héros captent sur les senseurs du NightFalcon les échos d'une bataille spatiale se déroulant au dessus de leurs têtes : les forces de l'Autorité du Consortium sont attaquées par un vaisseau pirate, le Mégophias, commandé par le capitaine Lochshore (Le capitaine Lochshore a construit son croiseur dans la carapace d'un gigantesque monstre de l'espace, le Mégophias. Au cours de la chasse qui lui a permis d'abattre la bête, son corps a été rongé par l'acide du Mégophias. Il vit aujourd'hui dans une cuve de bacta, son système nerveux étant





Le Mégophias

relié aux systèmes de défense du vaisseau). Ce croiseur détruit les satellites du Consortium mais est lui-même gravement atteint et se pose en catastrophe sur la banquise d'Aquablue. Pendant l'attaque, les jeunes héros décident de se rendre à nouveau sur la base militaire d'Ouvéah, afin d'en apprendre plus sur Cavik Thoth et les opérations qu'il mène sur Aquablue. S'introduisant dans la base par une voie sous-marine (Le complexe militaire est bâti sur un ancien sanctuaire indigène, qui possède notamment un accès sous marin. En empruntant ce passage, les héros sont frappés de constater que bien que le tunnel soit visiblement très ancien [plusieurs millénaires], les parois semblent avoir été découpées au laser, ce qui suggère qu'il y a eu à une époque de l'histoire d'Aquablue une civilisation hautement avancée technologiquement), ils parviennent à accéder aux quartiers privés de Cavik Thoth. Clara parvient à pirater l'ordinateur personnel de Cavik Thoth, et le groupe obtient ainsi de précieuses informations sur les responsables de la situation sur Aquablue (L'opération semble avoir été initiée par Mr Walsh, qui a engagé Cavik Thoth pour protéger les intérêts de la société Rendili et tuer Solarus. Par ailleurs, il a reçu de l'argent par Jace Lorrin (pour une tâche inconnue), par le sénateur Vérana (pour superviser un trafic d'esclaves avec les pirates « Marchands de Chair ») et par un certain seigneur Sidious [1 million de dataries pour laisser Solarus en vie !]).

Les héros rendent visite à Lochshore, qui échange quelques informations avec Clara Daro (Le groupe apprend ainsi que les Marchands de Chair déportent des esclaves indigènes vers le système de Cularin, sur la Bordure Extérieure. Là, la vente des esclaves est orchestrée par un hutt du nom de Riboga. Les esclaves vendus partent alors vers deux destinations : soit le secteur senex, à bord des vaisseaux de « Veruna Expeditions », soit vers le Noyau Galactique, à bord des vaisseaux du Cartel de Méthathérane). Le capitaine Lochshore, par l'intermédiaire de Clara, organise avec les indigènes un petit commerce (Les indigènes doivent extraire de l'iridium des fonds marins d'Aquablue, en échange Lochshore leur fournit des armes à feu pour lutter contre l'envahisseur).

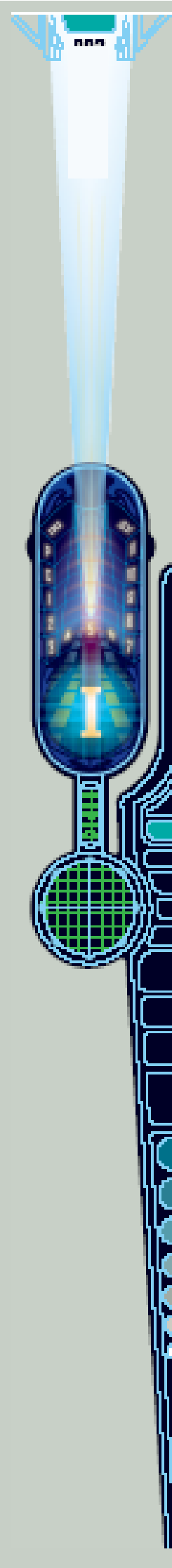
Tandis que la situation semble s'être calmée, le chaman UrukThapel vient trouver les héros et leur explique que les Anciens (Les dieux d'Aquablue) lui sont apparus en rêve, et qu'ils désirent s'entretenir avec les étrangers sur l'île des Initiés (Il s'agit du lieu où les chamans sont amenés lors de l'initiation, pour y subir l'épreuve de la foi). Le petit groupe décide alors de se rendre sur l'île, à bord du chasseur Jedi laissé par Qui Gon. Sur la plage de l'île (L'île est une curiosité géologique : elle se dresse au bord d'un gigantesque cirque de falaises d'eau, faisant penser [à plus grande échelle] aux chutes du Niagara. La particularité géologique est que le fond de la dépression ne se remplit pas d'eau, faisant penser que ces tonnes d'eau sont aspirées quelque part, peut-être dans un réseau de cavernes), ils se font attaquer par des

chasseurs qui les ont suivi mais parviennent à les repousser. Après avoir posté en sentinelle l'unité R4 du chasseur jedi, le petit groupe s'enfonce dans le mystérieux sanctuaire (Ce sanctuaire très ancien a visiblement été construit à l'aide d'outils technologiques, dont des lasers. Bien que l'entrée soit aérienne, la majeure partie du temple est immergée. L'épreuve de la foi consiste à prier devant un ensemble de cristaux de force. Jar Jar échoue à l'épreuve, et le Gardien, un redoutable prédateur aquatique, l'attaque, mais est mystérieusement rappelé). Arrivant dans le saint des saints, les héros ont la surprise de voir s'ouvrir devant eux un grand sas métallique. Derrière, un mur liquide ouvrant sur un interminable couloir s'offre à leurs yeux ; le petit groupe s'engage dans le couloir après avoir pénétré dans des sortes de grosses bulles d'air faisant office de véhicules (Le peuple des Anciens d'Aquablue possède une très haute technologie, basée notamment sur la maîtrise de l'eau).

Les bulles les conduisent à une gigantesque cité sous-marine, située sous les chutes d'eau (Les chutes d'eau servent d'ailleurs à alimenter en énergie la Cité des Anciens). Là, les héros découvrent le peuple caché des Anciens (Les Anciens sont les premiers natifs d'Aquablue. Totalement aquatiques, ils ont décidé de réaliser des expériences génétiques sur leur propre race afin de conquérir le milieu aérien. Ce faisant, leurs enfants ont perdu la capacité de communiquer par télépathie avec leurs parents, sonnait ainsi le glas de leur programme de conquête du milieu aérien. Les indigènes d'Aquablue sont donc les descendants directs des Anciens), qui leurs délivrent leur message. Les Anciens désirent que les héros les aident à chasser les envahisseurs de leur monde. Pour cela, ils leurs demandent de se rendre sur les 3 lunes d'Aquablue afin de réactiver leurs installations et de provoquer de gigantesques raz-de-marées (Lorsque les anciens ont tenté de conquérir le milieu aérien, ils ont construit des vaisseaux pour se lancer également à la conquête de l'espace. Pour disposer de grands chantiers, ils ont modifié l'orbite des 3 lunes afin d'altérer le climat de leur planète, et provoquer l'émersion de nombreuses terres. Lorsque le programme s'est avéré être un échec, les Anciens ont noyé leurs installations et en ont fait un lieu tabou pour les indigènes, la « Fosse des Anciens »). Le petit groupe retourne alors à la surface, sur l'île des initiés. Là, Boh Tâh et son groupe de pirates leur ont tendu une embuscade (Boh Tâh est en effet persuadé que Clara cache un trésor sur Aquablue). Après s'être débarrassés (Grâce à un détonateur thermique) des pirates, les héros récupèrent leur vaisseau et réactivent ainsi les installations des Anciens sur les 3 lunes.

De retour auprès des indigènes qui se sont rassemblés sur la calotte polaire d'Aquablue (Les Anciens leur ont envoyé des rêves télépathiques, afin qu'ils s'éloignent de l'équateur ou aura lieu le raz-de-marée qui doit détruire les installations des envahisseurs), les héros se rendent compte que le capitaine Lochshore a passé un accord avec Cavik Thoth et s'apprête à les trahir (L'accord stipule notamment que 5% des revenus en iridium reviendront à Lochshore, en échange de quoi il s'engage à éradiquer la vie indigène à l'aide d'armes nucléaires). Ne perdant pas de temps, les héros parviennent à s'introduire dans le Mégophias et à placer une bombe près des hyperpropulseurs du vaisseau. Détruisant toutes ses sources d'énergie, l'explosion provoque le naufrage du Mégophias. Quelques heures après, les 3 lunes d'Aquablue entrent en conjonction et provoquent la destruction des installations des envahisseurs.

Epilogue : le raz-de-marée ayant détruit toutes les installations du Consortium, le Sénat envoie une force de Judicators pour récupérer les survivants afin qu'ils soient jugés. Cavik Thoth n'est pas retrouvé parmi les morts. Au sénat, le témoignage du professeur Solarus permet de faire condamner Mr Walsh et la société Rendili. Jace Lorrin succède à Walsh à la tête du Conseil dirigeant le Consortium. Le Chancelier Suprême propose une loi visant à diminuer l'autonomie du Consortium, qui est rejetée. Le sénateur Rāimo suggère que soit votée la création d'une grande armée afin de protéger la république, mais cette motion est également rejetée. Le professeur Solarus est nommé ambassadeur provisoire d'Aquablue, en attendant que les indigènes décident ou non s'ils veulent se joindre à la république. Tout le monde semble plus ou moins satisfait, mais le Conseil des Jedis demeure inquiet : l'ombre qu'ils perçoivent dans les courants de la force n'a fait que croître...



Episode III :

Les Ombres de Cularin

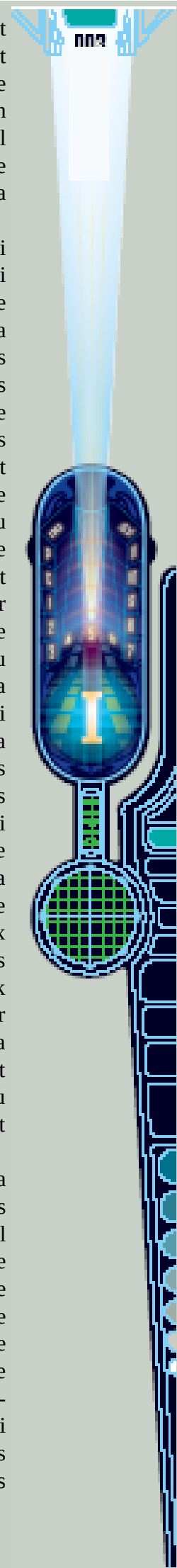
L'enquête menée par les héros suggère qu'un nombre important d'indigènes d'Aquablue a été déporté pour servir d'esclaves. Parmi eux se trouve Uruk-Thapel, chaman d'Aquablue, et Mi-Nuee, la fille du grand chef Melkeïok. Leurs investigations leur ont permis d'orienter leurs recherches vers Cularin, un système solaire excentré de la Bordure Extérieure. Bien que la planète principale, Cularin, fasse partie de la République, le système sert de base d'opération à de nombreux contrebandiers et pirates qui possèdent plusieurs bases secrètes dans la ceinture d'astéroïdes et échappent de fait aux représailles des forces de la République. Les héros décident de poursuivre leur enquête en se rendant sur Almas, la planète la plus éloignée de ce système, qui renferme une Académie Jedi depuis environ un siècle (L'Académie a été fondée sur cette planète il y a un siècle car les membres du conseil des jedis sentaient que le coté obscur grandissait de nouveau dans le système de Cularin. Almas avait servi de base pour un Seigneur Sith il y a plu de 4000 ans. Enfin, 70 ans auparavant, une secte Sith avait de nouveau émergée sur cette planète, fondée par des renégats jedis. Bien qu'à l'époque le Conseil ait supposé avoir détruit tout les sectateurs lors d'un bombardement orbital, le coté obscur recommence à croître dans la région et les membres de l'Académie Jedi maintiennent une surveillance étroite des ruines Sith)...

Les héros débarquent sur Almas et sont accueillis par les maîtres jedis Qel Bertuk et Dooku. Les maîtres jedis informent les héros que leur enquête doit s'orienter vers les activités des Marchands de Chair s'ils veulent retrouver les esclaves disparus (Les Marchands de Chair sont un groupe infâme de pirates spécialisés dans le trafic d'esclaves. Leur maître, Voghn le Renégat, possède une base secrète dans la ceinture d'astéroïdes qui n'a jamais pu être découverte). Leur enquête précédente leur avait permis d'identifier Riboga le Hutt comme principal intermédiaire dans le trafic (Riboga est un seigneur du crime qui contrôle la plupart des entreprises illégales dans ce secteur de l'espace. Il est de mèche avec les contrebandiers [qui travaillent tous plus ou moins pour lui], la plupart des pirates, et de nombreux fonctionnaires de la République se trouvant dans le système Cularin. Enfin, la géante gazeuse Génarius est pratiquement entre ses mains, à l'exception de quelques cités des nuages). Le conseil des jedis souhaite, par l'intermédiaire des héros, suivre de près cette affaire car plusieurs maîtres ressentent des perturbations dans la force, ayant probablement pour origine le système de Cularin (Maître Yoda sent que la puissance du coté obscur s'accroît dans la galaxie, et en particulier dans le système de Cularin ou toute prédiction de l'avenir semble brouillée. Dans la mesure où ce système a longtemps servi de base d'opération à une ancienne secte de jedis Noirs, les membres du conseil craignent que quelqu'un n'ait exhumé leur savoir interdit). A bord du NightFalcon, le petit groupe mené par Qui Gon Jin se rend sur Cularin, la planète capitale du système. Cularin est une planète couverte de jungles denses. Les héros atterrissent au spatioport de Gardin, la capitale. Qui Gon et les héros décident de mener leur enquête séparément. Le petit groupe a tôt fait de remonter la piste vers Hlisk Squim, un trafiquant de bêtes féroces qui possède un zoo et une arène clandestine à Gardin (Gardin est une ville-frontière typique, au niveau technologique assez faible. Il existe à proximité une garnison de la Flotte Républicaine, dirigée par le colonel Tramsig). Cependant, grâce à quelques tours de jedis de Xine, nos héros apprennent que si les esclaves d'Aquablue sont bien passés par ici, ils ont depuis été livrés à Riboga le Hutt. De son coté Qui Gon remonte la piste de Riboga, et s'introduit dans sa demeure de Gardin, en l'absence du Hutt. Cependant,

cette demeure n'étant qu'un vague pied à terre pour Riboga, très peu d'informations sont obtenues. Les héros et Qui Gon se réunissent et décident de la démarche à suivre : il leur faut absolument obtenir des informations sur la base secrète de Riboga. Qui Gon décide de poursuivre l'enquête sur Cularin, tandis que les héros décident de se rendre sur Génarius (Un choix qui s'avèrera par la suite judicieux, car Riboga possède une demeure sur Génarius où il effectue bon nombre de transactions avec les contrebandiers et les diverses organisations de commerce légal, comme le Cartel de Méthatérane et Vérana Expéditions. Qui Gon découvrira de son côté que le colonel Tramsig touche des pots de vin de la part de Riboga).

Génarius s'avère être une géante gazeuse ; les seules cités sont des cités des nuages qui extraient des gaz rares dans l'atmosphère (Cependant, le principal revenu de ces cités [qui sont pour la plupart aux mains de Riboga], est le trafic avec les contrebandiers et les pirates de la ceinture d'astéroïdes). Après une petite enquête dans les divers troquets de Toléa Biqua (Cette cité des nuages est virtuellement aux mains de Riboga ; c'est de là que sont organisées la plupart des activités illégales dans cette partie de la Bordure Extérieure), les héros découvrent que Riboga possède un petit palais dans cette cité. Décidés à essayer de traiter de manière pacifique avec lui, ils se rendent à un rendez-vous dans l'un des bars de la Cité des Nuages. Là, un banal escalier se révèle être un piège se transformant en glissière, qui les fait déboucher dans une petite arène (Cette arène est une des distractions favorites de Riboga : elle est fournie en animaux féroces qui ont pour habitude de dévorer des esclaves récalcitrants, ou bien toute personne ayant contrarié le Hutt. Or, il se trouve que le Hutt est au courant que ce sont les PJs qui ont mis fin à un trafic fructueux avec les Marchands de Chair, en faisant disparaître Cavik Thoth qui travaillait pour lui). Grâce à l'intervention de Clara (Qui fait voler en éclat la vitre blindée de protection de Riboga, grâce aux explosifs dont elle ne se sépare jamais), ce qui aurait dû être une partie de plaisir pour Riboga se transforme en une chasse au Hutt à travers sa propre base ! Le Hutt parvient néanmoins à s'enfuir, et après avoir saccagé la base de Riboga, (les héros parviennent à mettre en fuite la plupart des gardes de Riboga qui n'ont pas l'habitude de se voir opposer une forte résistance ; de plus, après avoir détruit la plupart des droïdes de combat de Riboga, nos héros prennent un grand plaisir à détruire les ordinateurs de données de Riboga), les héros s'enfuient avec en main des données précieuses pour la suite de leur enquête (Il s'agit d'un CD de données [en partie endommagé], mais qui leur permettra de comprendre que les esclaves étaient revendus par Riboga soit au Cartel de Méthatérane [qui acheminait les esclaves vers les mondes du noyau], soit à Vérana Expéditions [qui acheminait les esclaves à Belsavis, dans le secteur Sénex]). La cité entière de Toléa Biqua se révèle alors être un piège, dans la mesure où les autorités locales sont aux mains de Riboga, et que celui-ci leur a communiqué le signalement de ses « agresseurs ». Les héros parviennent néanmoins à s'échapper grâce à l'aide d'un humain au visage brûlé, Hilsk Bil Quick, qui travaille pour la fédération de commerce (qui n'aide pas les héros par pur altruisme ; en leur communiquant des informations sur le Cartel de Méthatérane et Vérana Expéditions, et en ébruitant au maximum cette affaire en la portant devant le Sénat Galactique, le Directoire de la Fédération de Commerce espère bien récupérer le monopole du commerce sur la Bordure Extérieure ! Ce qui sera d'ailleurs le cas). Leur évasion est grandement facilitée par l'intervention d'un commando de jedis, mené par maître Dooku.

Les héros, après s'être reposés sur Almas, rejoignent Qui Gon sur Cularin. Celui-ci en a appris un peu plus sur les pirates du système de Cularin : il s'agit à l'origine de plusieurs groupes indépendants (les principaux étant les Marchands de Chair et les Prédateurs), mais il semblerait qu'ils soient désormais gouvernés par la main de fer du mystérieux « Shaïtan », le chef de l'organisation pirate des Prédateurs, et dont on ignore la véritable identité. Le groupe se rend alors sur Génarius, dans la cité de Varna Biqua (Cette cité à l'avantage de ne pas être aux mains de Riboga, mais d'autres organisations de malfaiteurs concurrentes. Le Cartel de Méthatérane y possède un siège important). Dans un des bars de cette cité, un véritable rendez-vous de pirates et contrebandiers, nos héros apprennent (après divers tours de passe-passe) la localisation de la base des Marchands de Chair dans la ceinture d'astéroïdes. Qui Gon décide alors de se rendre sur Almas et d'organiser une conférence HoloNet avec les membres du conseil des jedis, afin de les informer de la tournure que prennent les événements.



Le rapport fourni par les héros inquiète au plus haut point les maîtres jedis, car ils ont été incapables de prévoir le réarrangement des différents groupes pirates en une énorme organisation dirigée par le Shaïtan (la seule conclusion que peuvent en tirer les maîtres est que le côté obscur a masqué leur vision ; maître Dooku craint que des jedis Noirs aient réinvesti les ruines Sith d'Almas, et que un ou plusieurs d'entre eux doivent manipuler ou gouverner les pirates). Grâce aux informations recueillies par les héros, les jedis décident de libérer les esclaves qui se trouvent sur la base des Marchands de Chair (La restauration du CD de données de Riboga leur apprend toutefois qu'une partie des indigènes ont déjà été acheminés dans le secteur Senex, à bord des vaisseaux de Vérana Expéditions). La base des Marchands de Chair est protégée par un champ de force, qui lui évite d'être détruite par les astéroïdes de la ceinture. La mission des héros consiste à détruire le générateur du bouclier, pendant que les jedis d'Almas iront délivrer les esclaves ; l'opération doit se dérouler en moins d'une heure, temps au bout duquel les premières météorites s'écraseront sur la base. A bord d'un vaisseau de transport « emprunté » par les jedis à Hlisk Squim, le trafiquant de bêtes féroces, le commando peut fournir les codes de sécurité adéquats et atterrir sur la base pirate. Grâce à un piratage d'ordinateur réussi, un petit groupe composé de Arg, Jar Jar, Xine et Clara parvient à se faufiler jusqu'aux générateurs du bouclier de la base. Là, dans la salle du générateur central (cette salle est un grand puit cylindrique, dont plusieurs couloirs s'éloignent à partir du moyeu central ; ces couloirs permettent d'atteindre les différents composants principaux du générateur. Diverses passerelles font le tour de la salle aux différents étages de la structure ; le puit central est rempli d'un faisceau d'énergie à haute tension), ils doivent affronter Qal Jalus, un mystérieux adversaire drapé de noir et armé d'un sabre-laser. Nos héros sont rapidement débordés par le Jedi Noir, qui utilise la puissance du côté obscur pour les neutraliser l'un après l'autre (les jedis apprendront par la suite que Qal Jalus est le dernier survivant de la mystérieuse secte qui sévissait sur Almas il y a 70 ans. A l'époque, ce n'était qu'un padawan aux faibles pouvoirs qui ne se trouvait pas sur la planète lors de l'assaut final). Cependant, l'intervention décisive de Jar Jar (qui saute sur les épaules de leur adversaire, le faisant s'étaler de tout son long), renverse (!) la situation. Les charges explosives placées par nos héros font leur effet, et la base se retrouve sans protection. La mission des maîtres jedis est couronnée elle aussi de succès, et le vaisseau de Hlisk Squim s'envole bientôt avec à son bord une cargaison d'esclaves libérés, tandis que derrière eux la base des Marchands de Chair commence à subir le bombardement de météorites, n'étant plus protégée par son bouclier.

Qal Jalus est ramené sur Almas pour y être interrogé, en particulier à propos du contenu de fioles virales retrouvées dans ses poches. Pendant ce temps, des vaisseaux de la République, en provenance de Cularin, sont réquisitionnés pour ramener les esclaves libérés sur leur planète d'origine. Une session spéciale est ouverte au Sénat par le Chancelier Suprême Valorum, et un procès est engagé contre le sénateur Vérana (il est sénateur de Naboo) et le Cartel de Méthatéran. Vérana est assassiné avant d'avoir pu comparaître. Les avocats du Directoire de la Fédération de Commerce se rangent du côté du Sénat, et le Cartel de Méthatéran a tôt fait d'être démantelé (après la dissolution de Vérana Expéditions et du Cartel de Méthatéran, la Fédération de Commerce détient le quasi monopole du trafic dans la Bordure Extérieure ; une seule compagnie, Valorum Expéditions, leur tient désormais tête dans le secteur de la planète Eriadu).

Un mois s'écoule, puis le conseil des jedis se réunit à nouveau. Les maîtres ne parviennent pas à dissiper leur sensation de malaise : la Force est toujours agitée de remous, et la puissance du côté obscur ne fait que croître (le jeune padawan Xine parvient à localiser un nœud d'événements dans un des futurs probables : il entrevoit qu'un incident se déroulera sous peu à proximité du secteur Senex, sur la planète Eriadu. Il a l'impression qu'il risque de s'y produire quelque chose qui provoquera un raz de marée dans la force, qui balayera l'ensemble de la galaxie ; il s'agit de la future crise du sommet d'Eriadu, relatée dans « vent de trahison »). A cause d'une prédiction effectuée par le jeune Xine, le conseil des jedis décide d'intervenir au plus vite dans le secteur Senex afin de libérer les derniers esclaves.

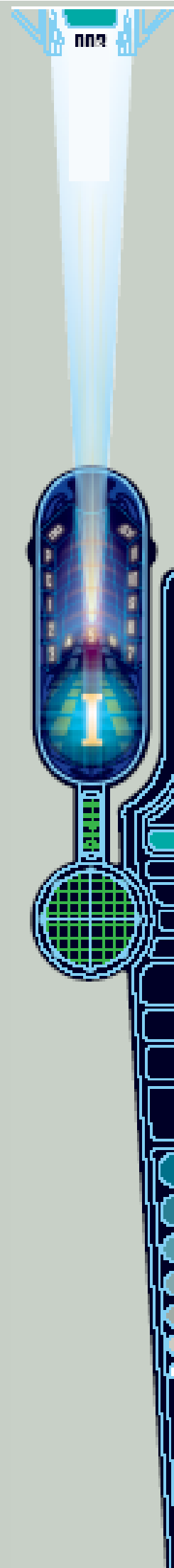


La comtesse Teeala Vandrone

A bord du NightFalcon, les deux maîtres jedis Adi Galia et Qui Gon Jin accompagnent nos héros sur Belsavis (Belsavis est une planète aux mains de plusieurs Maisons de nobles criminels, et ce, depuis des siècles. Belsavis est le siège du gouvernement du secteur Senex, une région de l'espace ne faisant pas partie de la République. Bien que moins étendu que l'espace Hutt, le secteur Senex rivalise de puissance avec les Hutts en ce qui concerne la maîtrise des activités illégales sur la Bordure Extérieure). Une gigantesque station spatiale orbite autour de la planète blanche Belsavis, véritable plaque tournante des trafics illégaux dans cette région de l'espace (les Seigneurs du Crime de Belsavis interdisent, pour des raisons de sécurité, aux étrangers d'atterrir sur leur planète ; le commerce s'effectue uniquement sur la station orbitale, où les Seigneurs du Crime prélèvent une taxe sur toutes les transactions. Tout peut se vendre et s'acheter sur cette station, y compris des clones).

A peine débarqués dans la station, nos héros sont agressés par des chasseurs de primes payés par Riboga ; mais grâce à l'intervention des deux maîtres jedis, les bandits sont rapidement mis en fuite. L'enquête des personnages les mène rapidement à l'un des quatre seigneurs du crime de Belsavis (les quatre seigneurs sont : le baron Riv Ryoval, spécialisé dans le trafic de clones et les manipulations génétiques illégales ; le baron Fell, qui gouverne toutes les activités de contrebande d'épices, de drogues, et d'ustensiles interdits ; le baron Bharaputhra, spécialisé dans le trafic d'armes ; et la comtesse Teeala Vandrone, spécialisée dans le trafic d'esclaves. La comtesse est la plus vieille, ayant réussi à rester en vie plus de 250 ans !), la comtesse Teeala Vandrone (la comtesse se fait régulièrement cloner, afin de transplanter son cerveau dans un corps toujours jeune ; ainsi, bien qu'ayant plus de 250 ans, elle ne semble jamais avoir plus de 30 ans).

Nos héros parviennent rapidement à obtenir un rendez-vous avec la comtesse, et sont reçus dans son palais de la station orbitale. La comtesse, une ravissante « jeune » femme, semble peu désireuse de s'opposer aux jedis. Elle avoue avoir reçu une cargaison d'esclaves d'Aquablue (où plutôt, elle prétend ne pas savoir que ces esclaves provenaient d'une planète potentiellement soumise aux lois de la République), mais elle a malheureusement revendu ses spécimens au baron Ryoval, qui était particulièrement intéressé par des similitudes génétiques entre les humains et les indigènes d'Aquablue. Ainsi les héros ne disposent que de très peu de temps avant que le baron Ryoval ne se serve des indigènes comme cobayes (les héros apprendront d'ailleurs par la suite que le baron Ryoval comptait tester sur les indigènes le fameux virus mis au point par Qal Jalus, dont quelques échantillons préliminaires et imparfaits avaient déjà été testés par Cavik Thoth sur Aquablue. Ce virus jouera un rôle important dans l'épisode « la Chute du Soleil Noir »). Teeala Vandrone, désireuse de plaire aux envoyés de la République et aux jedis (et surtout de nuire à l'un de ses concurrents) leur fournit alors un plan d'accès aux installations scientifiques du baron Ryoval, à la surface de Belsavis. Elle leur fournit également des codes d'accès provisoires leur permettant de franchir le champ de mines qui entoure Belsavis (comme on l'a vu plus haut, les affaires du secteur Senex se traitent sur la station orbitale, tandis que les installations des barons du crime de Belsavis possèdent la plupart de leurs installations à la surface de la planète. Pour empêcher les visiteurs indésirables, les seigneurs du crime ont répandu un champ de mines spatiales tout autour de leur planète).



Nos héros se rendent à bord du NightFalcon sur la planète. Là, ils espionnent un moment les installations du baron Ryoval avant de se décider à attaquer (les installations sont en partie souterraines, et les environs de la base sont gardés par des droïdes « destroyers ». Pendant que les maîtres jedis font diversion, les héros doivent s'introduire dans l'un des postes de surveillance). Clara parvient à pirater les défenses de la base et à les retourner contre les gardes de Ryoval, ce qui provoque un véritable carnage. Après quelques péripéties, le groupe parvient à libérer les esclaves, non sans avoir détruit au passage la banque de données génétiques du baron Ryoval (ce qui provoque un coup terrible à celui-ci : toutes ses séquences génétiques rares sont détruites. Plus grave : suite à la destruction des installations génétiques du baron Fell, 15 ans plus tôt, Ryoval avait le monopole du clonage dans le secteur Senex, et était ainsi plus ou moins maître de l'immortalité conférée aux autres seigneurs du crime. Désormais, ce pouvoir lui est retiré, le reléguant au second plan dans les intrigues machiavéliques de Belsavis. Ce qui fait le jeu de Teeala Vandrone). Les héros parviennent à s'enfuir à bord d'un vaisseau transporteur lourd, mais sont obligés d'abandonner le NightFalcon.

Epilogue : tout les esclaves d'Aquablue ont pu être libérés, tandis que l'organisation des Marchands de Chair a été démantelée dans le système Cularin. Même si les Marchands de Chair existent toujours à l'échelle de la Galaxie, et que leur chef, Voghn le renégat, est toujours vivant, ce secteur de l'espace n'est plus sous leur emprise. Riboga le Hutt semble avoir ralenti momentanément ses activités illégales et se terre dans sa base secrète, dans la ceinture d'astéroïdes de Cularin. Nos héros ont permis de capturer Qal Jalus, le mystérieux Jedi Noir inventeur d'un terrible virus. Même si l'objectif de Qal Jalus n'a pu être élucidé, les jedis et la République sont désormais au courant de la menace qui pèse sur eux. Personne ne peut dire si cette menace sera matérialisée par le Shaïtan, le très secret seigneur des pirates. Suite à l'assassinat du sénateur Vérana, Palpatine devient sénateur de Naboo. Le démantèlement de Vérana Expéditions et du Cartel de Méthatérane permet à la fédération de Commerce d'acquérir le quasi monopole du trafic vers la Bordure Extérieure. L'affaire de la libération des esclaves d'Aquablue a été fortement médiatisée dans le Noyau Galactique, ce qui contribue à la réputation de nos héros, mais aussi à la montée d'un sentiment de panique suite à l'insécurité croissante dans la Bordure Extérieure. Au sénat, les partisans à la création d'une grande armée pour maintenir l'ordre dans la galaxie et démanteler les organisations pirates sont chaque jour plus nombreux. Clara devient apprentie padawan. Le conseil des jedis ressent un danger dans son initiation, mais Qui Gon Jin ne se laisse pas fléchir. Bien que beaucoup de monde se félicite de la tournure des événements, maître Yoda et le padawan Xine ressentent tout deux que l'influence du côté obscur dans la galaxie, loin d'avoir été mise en échec, n'a fait que croître durant cette affaire. Une main invisible semble influencer les événements dans la galaxie...

Annexe I: personnages



Cavik Thoth :

Cavik Thoth est un ancien officier de la Flotte Républicaine. Il a été dégradé à la suite d'une sombre histoire de corruption, ayant entraîné la mort de plusieurs militaires à bord du vaisseau dont il avait le commandement. Depuis, il voue une haine implacable à la République et à ses représentants. En raison de ses qualités de meneur d'hommes (c'est un excellent officier), il s'est fait engager par l'Autorité du Consortium. Son manque total de scrupules a fait de lui l'homme idéal à envoyer superviser les opérations illégales se déroulant sur Aquablue. Mr Walsch, le dirigeant du Conseil des exOs, lui a ordonné de tuer le professeur Solarus, qui était susceptible de révéler les magouilles du Consortium au Sénat Galactique. C'était sans compter les plans du Seigneur Noir Darth Sidious, qui souhaitait au contraire révéler cette histoire au grand jour, afin de faire tomber Walsch et pouvoir placer à la tête l'un de ses hommes, Jace Lorrin. Darth Sidious a donc payé Cavik Thoth afin qu'il maintienne Solarus en vie à l'insu de Walsch. Après la libération d'Aquablue, le corps de Cavik Thoth n'est pas retrouvé parmi les victimes de la tempête : celui-ci est parvenu à s'enfuir in extremis. Ce personnage servira de Némésis aux joueurs pendant le reste de la campagne.

Caractéristiques :

Noble 2e/soldier 4e/officer 6e ; init+1 ; defense 18 ; spd 10m ; VP/WP : 52/14 ; Atk : +9/+4 melee ; +11/+6 ranged (3d6, blaster pistol) ; SQ : favor +1; leadership; requisition supplies; SV Fort +5, Ref +8, Will +9; DSP 15; Rep +5; Str 12, Dex 12, Con 10, Int 13, Wis 12, Cha 16;

Skills: astrogate +4; bluff +13; computer use +10; diplomacy +13; gather information +14; knowledge (tactics) +12; (military history) +6; intimidate +13; pilot +5; profession (officer) +10; repair +3; sense motive +12; survival +2.

Feats: armor proficiencies (light, medium); point blank shot; starship operations (capital ship; space transport) weapon group proficiencies (blaster pistols, simple weapons, vibro-weapons)

Jace Lorrin :

Jace Lorrin est un brillant administrateur, possédant un sens aigu de la survie. Il est passé maître dans l'art de ne pas se faire remarquer tout en ayant un comportement crapuleux extrême. Son ascension à un poste de pouvoir au sein du Consortium a été fulgurante. Il doit cette

extraordinaire réussite à l'appui secret du Seigneur Noir des Siths, Darth Sidious. C'est lui qui a envoyé en début d'aventure un message « anonyme » au Sénat Galactique, afin de révéler les exactions commises sur Aquablue. A la suite de la libération d'Aquablue, il prendra la place de Mr Walsch à la tête du Consortium. Ceci sera important pour la suite de la campagne, puisque le Corporate Sector fera sécession au moment de la crise des Séparatistes, prélude à la Guerre des Clones. C'est uniquement pour cette raison qu'il bénéficie du soutien de Sidious. Il est probable que les personnages-joueurs n'en sachent jamais rien.

Caractéristiques :

High-level administrator, p.340 du core rulebook.

Qal Jalus:

Qal Jalus est un jedi noir, bien qu'il se considère lui-même comme un Sith (c'est totalement faux, il n'a jamais eu de maître sith). Il était un jeune apprenti il y'a 70 ans de Kib Jehn, le fameux jedi déchu qui sévissait dans le système de Cularin. Il est le seul à avoir survécu au combat qui a vu s'affronter jedis et jedis noirs. Depuis, il rêve de prendre sa revanche sur la République et les jedis en particulier. Il possède de grands talents en alchimie sith, et a mis au point un terrible virus qu'il espère larguer un jour sur le temple jedi. Il se servait des esclaves capturés sur Aquablue pour la mise au point de son virus. Qal Jalus est complètement fou et est totalement incapable de se contrôler. Ce n'est qu'un pion dans les machinations de Sidious, alors qu'il est persuadé d'être le véritable maître des opérations.

Caractéristiques :

Jedi consular 4e/dark side devotee 8e ; init+0 ; defense 20 ; spd 10m ; VP/WP : 62/13 ; Atk : +8/+3 melee (3d8-1, lightsaber) ; SQ : deflect, lightsaber (+1), dark side talisman +4 ; SV Fort +8, Ref +6, Will +12; DSP 22; Rep +5; Str 8, Dex 10, Con 13, Int 13, Wis 15, Cha 14;

Skills: bluff +10; computer use +3; craft (lightsaber) +5; diplomacy +17; gather information +6; intimidate +8; knowledge (jedi lore) +5; (sith lore) +6; sense motive +5; treat injury +4.

Force skills: affect mind +14; empathy +5; fear +11; force defense +4; force grip +13; heal another -2; move object +9; see force +5; sith alchemy +19; telepathy +5.

Feats: combat expertise; force sensitive; skill emphasis (sith alchemy, force grip, affect mind); weapon group proficiencies (exotic: lightsaber, blaster pistols, simple weapons)

Force feats: alter, control, force mind, sense.

Le professeur Solarus :

Le professeur Solarus est un ethnologue-archéologue, expert du premier contact avec les espèces indigènes. C'est une figure importante de la Ligue des Droits de l'Etre Pensant. Il est extrêmement brillant mais légèrement aigri après une existence complète vouée à défendre les faibles et lutter contre la corruption au Sénat. Le travail accompli sur Aquablue est l'œuvre de sa vie. Il peut faire un excellent contact pour les personnages-joueurs, dans la mesure où il connaît beaucoup de monde dans les hautes sphères politiques de la République. C'est un ami intime de Bail Organa et Mon Mothma.

Caractéristiques :

High-level doctor, p.346 du core rulebook.



Le shaman Urukthapel...

Urukthapel:

Urukthapel est le principal shaman d'Aquablue, et le plus sage. Son harmonie avec la Force est particulièrement grande. En raison de ses grandes capacités, il est souvent choisi par les Anciens (les « dieux » d'Aquablue) pour recevoir des visions qui doivent l'aider à guider son peuple. Cavik Thoth a rapidement compris que son influence était grande, c'est pourquoi il l'a rapidement vendu à des marchands d'esclaves, à l'autre bout de la galaxie. Lorsqu'il sera libéré par les héros, il poussera les gens de son peuple à rejoindre la République Galactique. Il accueillera toujours les héros avec plaisir et sagesse, car il les considère comme les élus des Anciens.

Caractéristiques :

Force adept 8^e ; init+0 ; defense 19 (+9 class) ; spd 10m ; VP/WP : 52/14 ; Atk : +4 melee (1d8+1, spear) ; SQ : force weapon +1d8; SV Fort +7, Ref +5, Will +10; DSP 0; Rep +2; Str 9, Dex 11, Con 14, Int 10, Wis 15, Cha 14; Skills: diplomacy +6; sense motive +11; survival +7.

Force skills: empathy +13; farseeing +10; friendship +11; force defense +13; heal another +10; heal self +11; see force +11; telepathy +13.

Feats: force sensitive; skill emphasis (heal another, heal self); weapon group proficiencies (primitive weapons, simple weapons)

Force feats: alter, burst of speed, control, force mind, sense.

Annexe II: nouvelle race

Les indigènes d'Aquablue :

Les indigènes d'aquablue forment un peuple à la culture relativement homogène et primitive. Ce sont tous des pêcheurs au mode de vie animiste. Ils dressent de gigantesques tortues qui leur servent de moyen de locomotion à travers la pleine mer. Leur organisation sociale est tribale, centrée autour d'un chef respecté pour sa sagesse. Les shamans sont les interprètes de la volonté des Anciens. Les indigènes, bien qu'ils l'ignorent, sont le produit d'une tentative de colonisation du milieu aérien par leurs lointains ancêtres, les Anciens. Cette colonisation a été réalisée au travers de manipulations génétiques ; se faisant, les indigènes ont perdu la faculté de leurs ancêtres à communiquer par télépathie (faculté fort utile en milieu aquatique), bien que quelques individus ataviques bénéficient aujourd'hui encore de certaines des facultés de leurs ancêtres (ce sont les shamans). Autre trace de leur ancien héritage : tout les indigènes sont parfaitement amphibies.

Personnalité : les indigènes d'Aquablue sont parfaitement pacifiste ; ils n'ont jamais connu de guerres.

Description physique : ils ressemblent à des humains athlétiques à la peau bleue ; de larges branchies palpitantes s'ouvrent sur leurs cous, mais ils peuvent les obstruer complètement quand ils se trouvent à l'air libre.



Mi-Nuee, la fille du chef Melkeïok

Monde d'origine : Aquablue (dans leur propre langue : le monde).

Langage : seuls quelques indigènes ont appris le basic au contact du professeur Solarus. Les autres parlent un idiome chantant.

Aventuriers : les indigènes sont soit scouts, soit force adepts. Plus tard, lorsque Aquablue fera partie de la République, quelques individus seront également des fringers.

Traits spécifiques :

- *pas de modification de caractéristiques.

- *primitifs : les indigènes reçoivent les dons weapon group proficiency (primitive weapons, simple weapons) à la place des autres groupes de dons d'armes au premier niveau

- *don gratuit de athletic : les indigènes d'Aquablue, grâce à un mode de vie particulièrement sain et par le biais des manipulations génétiques réalisées par leurs ancêtres, sont tous en excellente forme physique.

- *respiration aquatique : les indigènes d'Aquablue peuvent respirer sous l'eau sans contrainte de temps ; ils reçoivent un bonus de +4 sur tout leurs de swim.

