

The title 'Gruji' is written in a large, black, gothic-style font. The letter 'G' is particularly large and features a white unicorn head with a single horn, facing right, integrated into its upper curve.

Scénario TIL 97
Star Wars

**Un astéroïde peut en
cacher un
autre**

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...

Introduction

Le jeu de rôle de la guerre des étoiles se prête principalement à des scènes épiques et à des personnages héroïques dans la plus pure tradition du cinéma américain.

Toutefois, le thème de cette année : le *pulp* n'est pas en accord avec ce type de personnages et d'histoires. C'est pourquoi il faudra insister sur le fait que les personnages ne sont pas des Héros mais des personnes normales dans un univers qui l'est un peu moins, avec chacun leurs petites histoires et leurs problèmes. Les relations entre les personnages (ou les non-relations) doivent de ce fait tenir une place primordiale.

Nous espérons que ce scénario vous plaira et vous permettra de mettre à profit cette partie pour passer un très bon moment dans notre activité préférée.

PULP:-bande dessinée américaine pour adultes composée de multiples petites histoires où se mêlent sexe, violence et humour.

-gelée de fruits rouges.

Synopsis de l'aventure

(Vous trouverez en fin de scénario les descriptions des lieux visités et des principaux personnages rencontrés)

Dans le **secteur Elrood**, sur la **planète Kidron**, est produite la drogue la plus recherchée de la Galaxie : le *Jux* (prononcer 'youx'). C'est la seule drogue entraînant une dépendance non compensable par des produits de remplacements. Le *Jux* a l'aspect de la cocaïne actuelle mais se prend par ingestion d'une petite gélule ne s'ouvrant qu'après son passage dans l'estomac, entraînant ainsi une efficacité optimale. De plus, le produit contenu dans la gélule n'est hallucinogène qu'en présence de certains sucres sécrétés dans les intestins de la plupart des espèces vivantes, la rendant difficilement détectable lors d'un contrôle. Une gélule de *Jux* coûte approximativement 500 crédits standards en temps normal.

La personne qui contrôle la production et la distribution du *Jux* est inconnue (certaines rumeurs font état d'une multiplanétaire en fait dirigée par Jabba le forestier).

Récemment, l'Empire a décidé de mettre un terme à la production de *Jux* et a donc effectué un raid meurtrier sur Kidron et la **ville de Refuge**. Cependant, les responsables du trafic local étaient au courant et ils ont donc eu le temps de mettre en lieu sûr une très grosse cargaison qui doit permettre de poursuivre la vente avant de pouvoir recommencer la production. Ils ont caché un lot d'une valeur de plusieurs millions de Crédits sur un des astéroïdes de la **ceinture d'Isen**. Ils ont alors attendu que les choses se tassent avant d'envoyer un message à **Abav Ghart**, le chef des **Pirates du Vide** pour que celui-ci livre la cargaison.

Mais la maîtresse d'Abav, **Patricia Ravel** a intercepté le message. Elle a alors décidé de doubler son amant et a convaincu en le séduisant un jeune pilote, **Dick Shamir**, de l'amener sur Kidron. Elle ne lui a bien sûr pas dit pourquoi. Ils se sont enfuis à bord d'un des chasseurs « **Gauntlet II** » de la bande. Malheureusement, ce chasseur venait d'être utilisé par Abav et il contenait encore la carte d'astrogation du chef pirate, avec les coordonnées de sa **planque**.

Echappant de peu à la poursuite des pirates, les fuyards ont réussi à passer en hyperspace et se sont retrouvés à **Exhi-2**. Pendant ce temps, Abav a envoyé la plus grosse part de ses effectifs vers **Dagobah** (où se trouve la planque) tout en émettant un avis de recherche pour 50000 crédits contre Patricia (il ne sait pas quel pirate l'a aidée bien qu'il soupçonne Dick).

Sur Exhi-2, Pat' et Dick sont arrivés en catastrophe et le pilote n'a pas pu réparer les dégâts causés au chasseur. C'est pendant qu'il essayait de réparer qu'il a trouvé la carte. Il a pris le parti de ne rien dire à Pat' pour l'instant. Ils se sont alors mis en quête d'un vaisseau à louer ou d'une personne pouvant les 'convoyer'. On leur a conseillé un certain **Tadek Lorn**, se trouvant sur **Exhi-2,2**. Ils se sont donc rendus sur l'astéroïde et ont trouvé le contrebandier attablé avec son acolyte **Radbod**, un Rodien.

Tadek est au courant de la prime mais, voulant voir ce que Patricia est prête à lui offrir, et sachant qu'un pirate n'offre 50000 Crédits que si la personne en vaut le triple (au moins), il a intercepté le signal et l'a gardé pour lui.

Caradam Xilh, un joueur professionnel Twi'lek et ancien indicateur de Tadek a dernièrement triché à une table du **casino 3** et il veut récupérer de l'argent qu'il a caché sur le **casino 1** puis partir le plus vite possible. Il a croisé un des ses amis, un pirate des Démons du Vide qui lui a fait la description de Patricia détaillée, lui racontant leur fuite et le fait que maintenant, Abav les recherche à travers toute la Galaxie (surtout Dagobah).

Tout ce petit monde se retrouve autour d'une table d'un des casinos de Exhi-2,2...

(Note au MJ : tous les noms soulignés sont les personnages-joueurs. Pour leur description et leur histoire détaillée, voir les fiches de personnages en fin de scénario.)

le personnage du joueur professionnel est un personnage optionnel du scénario permettant de moduler le nombre de joueurs (quatre ou cinq.)

Déroulement du scénario

Episode 1 : Le casino :

Il va d'abord y avoir la discussion entre les cinq acteurs : Patricia doit convaincre Tadek de l'emmener sur Kidron sans toutefois trop lui en dire.

Au cours de la discussion, les personnages pourront s'apercevoir d'une activité inhabituelle dans le casino dans lequel ils se trouvent. En effet, le petit groupe de pirates actuellement sur Exhi-2 a repéré Patricia et est en train d'organiser une embuscade. La meilleure solution est de filer à l'anglaise. Caradham (ou Tadek) connaît très bien le casino et son enchevêtrement de couloirs et il devrait être assez facile d'échapper à leur première embuscade. Chacun des personnages devrait avoir le sentiment que les pirates en ont après eux et le groupe devrait rester assez solidaire à cet instant.

Le dédale du Casino 1 est très propice à des courses poursuites endiablées entre les personnages et les pirates, mais aussi la sécurité du casino et quelques autres personnes à qui les pirates ont promis des crédits s'ils les ramenaient.

Les personnages doivent trouver un moyen de rejoindre l'astéroïde principal d'Exhi-2. Ils devront pour cela rejoindre le dock principal d'embarquement où se trouvent des navettes semi-répulseurs (elles ne sont pas armées).

De plus, s'ils sont guidés par Caradam, celui-ci aura à coeur de récupérer les crédits qu'il a laissés dans sa cache.

Enfin sur **Exhi-2,1**, les personnages embarqueront sur l'**Aigle foudroyant**, le transport léger de Tadek. Deux pirates pilotant des Gauntlet II essayeront alors d'empêcher le vaisseau de passer en hyperpropulsion (mais échoueront).

Il est probable que les personnages se rendent sur Kidron. Toutefois, un incident d'astrogation est si vite arrivé...

Episode 2 : Kidron :

Dans le message, le nom de la personne que doit contacter Patricia est **Maros Harold**, surnommé « Big Harold ». Il habite à Refuge, dans un des quartiers les plus pauvres.

Kidron est actuellement sous la loi martiale et l'empire y maintient une importante force armée : l'**astroport** est constamment patrouillé par des TR-TT, les troupes de chocs quadrillent la ville, etc.. Cependant, l'accès à la ville est relativement facile et le graissage de pattes marche très bien. Les impériaux sont purement et simplement haïs et la révolte gronde, mais rien n'a été tenté jusqu'à présent par peur de représailles sanglantes.

Abav n'est bien sûr pas au courant du message et il n'a pas prévenu ses contacts de Refuge. Maros ne sera donc pas trop méfiant si Patricia vient chercher la marchandise. Par contre, si elle vient accompagnée de Tadek, Radbod ou Caradam, il sera beaucoup plus sur la défensive, posera des questions et pourrait même appeler ses hommes de main à la rescousse.

La marchandise est en fait une mallette contenant une dizaine d'échantillons de *Jux*, un message codé et un microdisque crypté.

Pour repartir de la planète, l'Empire peut poser quelques problèmes mais moindres. Cependant, si Maros a été tué ou si les personnages sont en fuite avec la mallette, ils seront alors poursuivis jusqu'à l'astroport par les hommes de Maros et l'Empire se montrera plus intéressé par les fuyards et pourrait mettre des bâtons dans les répulseurs des joueurs.

Episode 3 : Intermède :

Le vaisseau de Tadek a besoin de réparations et le système fiable le plus proche est Corellia.

Il faut un jet difficile réussi en sécurité pour pouvoir décoder le disque ou le message. Le disque contient le plan des galeries de l'astéroïde où se trouve la drogue. Le message indique quant à lui l'emplacement de l'astéroïde dans la **ceinture de Kossan** la galerie où trouver la marchandise et une heure de rendez-vous avec un certain **Gump** (en fait, Jabba) à Mos-Esley.

Les personnages devraient à cet instant envisager d'aller chercher la drogue.

C'est sans compter les chasseurs de primes engagés par Jabba aux trousses de Tadek, qui devraient retrouver le contrebandier à cet instant, provoquant une nouvelle fuite des personnages.

Episode 4 : Isen IV :

C'est l'épisode principal du scénario. Les personnages se rendent à la base pirate d'**Isen IV** pour récupérer la drogue. Abav Ghart croît que Patricia cherche à lui piquer son magot et il a mobilisé la plupart de ses hommes pour la retrouver mais surtout pour protéger sa planque. La base est donc pratiquement vide (une vingtaine de pirates au maximum). Pour s'en approcher de la base, il faut tout de même éviter quelques astéroïdes (et pourquoi pas faire croire aux personnages à chaque minute qu'ils vont s'écraser sur un de ces dangereux rochers ?).

Enfin arrivés sur l'astéroïde, ils seront repérés par un patrouilleur qui appellera tous les autres restés dans la base principale. Une fois dans les galeries, ils entendront des bruits bizarres durant tout le trajet jusqu'à ce qu'ils trouvent le butin au fond d'une des galeries. Ils se rendront alors compte que les gélules ont pratiquement toutes été mangées (par quoi?).

A cet instant, les pirates arriveront dans la galerie et intimeront l'ordre aux personnages de se rendre (laissez-les mijoter quelques instants) avant que les **Morvaks** ne passent à l'attaque. Ces derniers attaqueront d'abord les pirates, qui sont plus nombreux et donc plus nourrissants!

Les personnages auront ainsi l'occasion de s'enfuir. Cependant, les morvaks les poursuivront jusque dans l'espace.

Dick peut choisir cet instant pour révéler qu'il sait où se trouve la cache d'Abav Ghart ; sinon, et si Dick ne l'a pas révélé antérieurement, Tadek pourrait trouver la carte d'astrogation dans ses affaires.

Episode 5 : L'affrontement final :

La cache d'Abav se trouve sur Dagobah (endroit précis à la discrétion du MJ : caverne, fond d'une mare, ruines d'une ancienne civilisation, etc..) et les personnages devraient être confrontés à une opposition importante. Abav lui-même protégera la cache. Des vaisseaux **Z95** et des Gauntlet II patrouillent le secteur spatial, et Abav aura enfin prévenu Jabba qui aura envoyé des chasseurs de primes le soutenir.

Cependant, Dagobah se prête plus à une mini-guerrilla qu'à une bataille rangée (dans laquelle les personnages n'auraient aucune chance) et il peut encore y avoir quelques scènes intéressantes (poursuites entre répulseurs au milieu de la végétation florissante de la planète, embuscades, pièges, etc..).

Enfin la personnalité des personnages doit faire que l'affrontement final pour le butin se situe plus entre personnages joueurs qu'entre PJ et PNJ.

Le butin, si les personnages arrivent à s'en emparer, est laissé à la discrétion du maître de jeu.

Le système Isen

Le système d'Isen est un vrai cauchemar pour pilote. On y trouve des comètes aux trajectoires déroutantes, des anomalies gravitationnelles, des zones de radiations solaires mortelles, des planètes en formation et des dizaines de milliers d'astéroïdes. Au centre de ce malstrom se trouve Isen IV, un planétoïde solitaire, siège de la base des Démons du Vide.

Pour traverser les champs d'astéroïdes, il faut réussir un jet *moyen* en Pilotage toutes les minutes. Après cinq minutes de vol, on se retrouve au coeur du système. Il existe un passage entre les différentes ceintures qu'utilisent les pirates. Il ne nécessite qu'une réussite *facile* toutes les minutes. En combat, ce sont des jets *difficiles* ou *très difficiles* qu'il faut réussir pour éviter la collision.

Isen IV

Type : Planétoïde sans atmosphère

Atmosphère : aucune

Gravité : Légère

Longueur d'un jour : NA

Espèces intelligentes : humains

Population : 500

Gouvernement : Abav Ghart

Système : Isen

Etoile : Isen (jaune)

Corps en orbite :

Température : Polaire

Hydrosphère : sèche

Terrain : Astéroïde

d'une année : 740 jours standards

Astroport : Classe standart (contrôlé par les pirates)

Fonction : Base pirate , monde habité

Niveau technologique : Espace

<u>Nom</u>	<u>Type</u>	<u>Lunes</u>
Kisen	Ceinture d'astéroïdes	0
Kossan	Ceinture d'astéroïdes	0
Isen	Géante gazeuse	5
Isen IV	Astéroïde géant	0
Kossim	Ceinture d'astéroïdes	0

Si les personnages consultent l'ordinateur de bord, ils obtiendront les informations suivantes :

Fichier de données du Système

Isen

Système Isen. Etoile :Isen, étoile jaune. Système primitif avec trois ceintures d'astéroïdes et une géante gazeuse.

Isen est un système en formation sans monde habitable. Aucun habitant connu. Missions d'exploration ont indiqué la présence de métaux et de minéraux en faible quantité, mais le système est trop éloigné pour une exploitation rentable.

Les démons du vide

La base des pirates sur Isen IV est conçue pour être difficilement détectable et facilement défendable. Il va sans dire que tout le matériel des Démons a été acquis par des moyens contestables. Les systèmes électroniques de la base sont très perfectionnés : des senseurs enregistrent tous les mouvements dans le système, y compris les astéroïdes les plus petits, et le chef pirate Abav Ghart peut à tout moment connaître le chemin le plus sûr à travers les ceintures.

Ghart possède tout un lot de chasseurs, et une corvette corellienne pour arraisonner les envahisseurs potentiels. La base est aussi munie de rayons tracteurs et de canons lasers qui, en plus de la défense, servent à détourner les astéroïdes de la base des pirates. Ghart est très méfiant et il a prévu plusieurs sorties de secours dans les galeries internes de Isen IV, y compris un dock où se trouve un petit croiseur en cas de besoin.

Fichier de Données **Les Démons du Vide**

Ce gang est recherché dans au moins 15 secteurs différents, pour piraterie, terrorisme, et meurtre. Son chef, un certain Abav Ghart (voir criminels de l'Empire) est soupçonné d'avoir amassé plusieurs billions de Crédits Standards. Une prime de 300,000 crédits est offerte pour sa capture (les gouvernements du secteur Dagobah et des secteurs environnants offrent même 500,000 crédits s'il est pris vivant.

Les chasseurs des Démons :

Z95 `Chasseurs de têtes`

Constructeur : Incom / Z95 Mark1.

Type : Chasseurs multi-usage.

Echelle : Chasseurs.

Longueur : 11,8 mètres.

Equipage : 1.

Cap. de transport : 50 kg.

Pas d'hyperpropulsion

Senseurs : Passifs : 15/0D.

Détection : 25/1D.

Recherche :40/2D.

Focalisation :1/2D.

Armes :

Deux Blasters triples (asservis)

arc : avant

Ordinateur de visée :1D

Portées spatiales :1-5/10/17

Dommages : 3D

Missiles à concussion

Arc : avant

Ordinateur de visée : 1D

Portées spatiales : 1/3/7

Dommages : 7D

Autonomie : 1 jour.

Prix : 23,000cs.

Manoeuvrabilité : 1D.

Vitesse spatiale : 5.

Coque : 4D.

Boucliers : 1D.

Les Pirates ont 12 Z95, dont environ la moitié constamment à la base.

11 Chasseurs Gauntlet II

Constructeur : Shobquix.

Autonomie : 2 jours.

Type : Chasseurs multi-usage à court rayon d'action. *Prix* : 165,000cs.

Echelle : Chasseurs.

Manoeuvrabilité : 2D+2.

Longueur : 14 mètres.

Vitesse spatiale : 7.

Equipage : 1 (+1 canonier).

Coque : 3D+2.

Cap. de transport : 85 kg.

Boucliers : 1D.

Senseurs : Passifs : 20/1D.

Détection : 35/1D+2.

Recherche : 45/2D.

Focalisation : 5/3D.

Armes :

Deux Canons-lasers (asservis)

arc : avant

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1-3/10/17

Dommages : 4D.

Torpilles à protons

Arc : tourelle

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1/3/7

Dommages : 8D

Deux canons lasers (asservis)

arc : tourelle

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1-3/12/25

Servant : canonier

Dommage : 5D

La base des Démons du Vide

Echelle : Stellaire.

Autonomie : 6 mois.

Coque : 3D.

Armes :

8 canons lasers

Arc : tourelle

Servants : 1

Echelle : chasseurs

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1-3/10/17

Dommages : 3D

3 batteries de Turbolasers

Arc : tourelle

Servants : 3

Echelle : stellaire

Ordinateur de visée : 1D

Portées spatiales : 3-15/35/75

Dommages : 3D+2

Personnel : 47 pilotes de chasseurs

320 fantassins

23 administratifs

140 droïds

Equipements : 12 compartiments pour chasseurs

1 comp. pour transport

une piste d'atterrissage

23 chasseurs stellaires

Abav Ghart

Race : Presqu'humain (Gotan)

DEXTERITE 3D

Blaster 5D

Esquive 7D

Melée 4D

MECANIQUE 5D (interface de connaissance)

Astrogation 6D

Répulseurs 6D+1

Pilotage 8D

Canons 7D+2

Ecrans 5D+2

VIGUEUR 2D+1

Résistance 3D

SAVOIR 2D

Intimidation 7D

Survie 5D

Evaluation 3D

PERCEPTION 5D

Marchandage 6D

Commandement 7D

Recherche 7D

TECHNIQUE 1D

Securité 3D

Rép. transports 2D+2

Points de force : 3

Points du côté obscur : 6

Points de personnage : 15

Déplacement : 13

Equipement : Pistolet blaster (4D)

Fusil blaster (5D)

Vibrolame (3D+3)

Communicateur standard.

Description physique : à la discrétion du maître de jeu.

Historique : Abav est un pirate depuis au moins 50 ans. Il a pris la tête des Démon du vide il y a 30 ans. Il est capable de tout dès qu'il y a du profit à espérer. Ses acolytes craignent autant sa fureur que leurs pires ennemis.

Burnal Terrup (second)

DEXTERITE 2D (Blaster 4D, Esquive 3D)

SAVOIR 3D (Aliens 5D, Cultures 4D, Langues 5D, Systèmes 4D+1, Survie 4D+2)

MECANIQUE 1D (Transports 2D+1)

PERCEPTION 2D+2 (Commandement 3D, Dissimulation 3D, Discrétion 3D, Recherche 3D+2)

TECHNIQUE 1D

Points de personnage : 6

Déplacement : 9

Equipement : Pistolet-blaster (4D)

Communicateur standard

Fantassins

Toutes les compétences à 2D sauf :

Blaster 4D, Esquive 4D+1

Equipement : Pistolet blaster (4D), Veste protectrice (+1D ctre dommages physiques, +1 ctre énergie)

Pilotes et canoniers

Toutes les compétences à 2D sauf :

Pilotage 4D, Canons 4D, Blaster 3D, Esquive 3D

Equipement : Pistolet blaster (4D), communicateur, tenue de vol.

Les Morvaks :

Les morvaks sont des créatures inhabituelles : elles n'ont besoin, ni de gravité, ni d'air pour survivre, et elles sont capables de digérer n'importe quelle substance. Leurs tentacules produisent un acide très corrosif qui sépare les `aliments` touchés en molécules de base avant de les fixer pour les ingérer.

Ce sont ces créatures qui sont à l'origine des centaines de cavernes qui traversent les astéroïdes. Les tunnels ont environ 1 à 2 mètres de diamètre, sont tapissés de débris rocheux, et constituent un véritable labyrinthe en trois dimensions.

Enfin, les morvaks sont équipées d'un sonar capable de détecter les mouvements y compris à travers le rocher.

Caractéristiques :

DEXTERITE 2D

Attaque :3D

PERCEPTION 2D

Détéction de minerai :4D

VIGUEUR 5D

Capacités spéciales :Squelette externe (+2D à la résistance aux dégâts)

Mâchoires (+1D aux dommages)

Acide (4D de dommages)

Exhi 2 : L'astéroïde des milles plaisirs

Exhi 2 est une anomalie intergalactique : elle est en effet constituée de quatre astéroïdes de taille moyenne gravitant autour d'un astéroïde plus gros : Exhi.

Cependant, elle est située pratiquement au cœur de la galaxie et constitue un des grands carrefours entre les systèmes les plus intéressants. Toutefois, elle est très éloignée de la planète impériale et elle s'est plutôt développée au profit des criminels et des hors-la-loi. Elle est depuis quelques décennies devenue le lieu de débauche le plus populaire de la galaxie. Elle accueille de nos jours des centaines de casinos, des maisons de plaisir, des centres commerciaux, des hôtels, et même des zones de chasse (dans des grandes cavernes intérieures). Chaque astéroïde plus petit abrite les maisons de jeux et les différentes zones de loisirs, tandis que l'astéroïde principal est muni du seul astroport du système (un des plus grands de la galaxie) et abrite les hôtels ou les appartements de location. Un système de navettes à semi-répulseurs relie les astéroïdes entre eux.

Le niveau de luxe des commodités d'un des astéroïdes est proportionnel à son chiffre nominatif : Exhi 2,2 est le moins luxueux, inversement à Exhi 2,5.

La sécurité dans les casinos est maximale et les armes sont très mal vues. Le gouvernement est en place pour un an est constitué des dix plus gros gagnants de l'année précédente. Un cartel s'arrange pour avoir toujours quatre à six agents dans les dix élus, et corrompt la majeure partie des autres.

Exhi 2 :

Type : Planétoïde sans atmosphère

Atmosphère : artificielle

Gravité : Variable

Longueur d'un jour : NA

Espèces intelligentes : toutes

Population : NA

Gouvernement : Spécial

Système : Exhi

Etoile : Mnamos (bleu)

Corps en orbite :

Température : Variable

Hydrosphère : artificielle

Terrain : Astéroïde

d'une année : 400 jours standards

Astroport :Classe de luxe

Fonction : Tourisme, monde habité

Niveau technologique : Espace

<u>Nom</u>	<u>Type</u>	<u>Lunes</u>
Moifih	Géante gazeuse	15
Exhi 2	Astéroïde géant	4
Mnamos	Etoile	0

Si les personnages consultent l'ordinateur de bord, ils obtiendront les informations suivantes :

Fichier de données du Système

Exhi

Système Mnamos. Etoile :Mnamos, étoile bleue. Système de taille réduite avec anomalie de classe II et une géante gazeuse.

Exhi était un système sans monde habitable. Aucun habitant connu. Missions d'exploration ont indiqué la présence de métaux et de minéraux en faible quantité, mais le système est trop éloigné pour une exploitation rentable. La terraformation et l'utilisation de rayons tracteurs géants ont permis l'installation d'un centre de loisirs viable, avec multiples conditions créées.

Le secteur Elrood et la planète Kidron

Secteur Elrood :

On accède au secteur Elrood par la Route Coyn depuis Correllia ou un système plus éloigné (voir carte du secteur).

Ce secteur est contrôlé par les impériaux à 85% et ne possède pas de particularités remarquables.

Kidron :

Kidron est une planète refuge : la plupart des criminels du système sont venus se réfugier sur cette planète avec l'accord tacite de l'empire car la planète est très inhospitalière. Ils ont cohabité avec une race locale : les Orfités, qui sont des humanoïdes pourvu de narines très développées, d'un crâne allongé et d'yeux totalement blancs. Ils déifient le nombre quatre et sont organisés en république dirigée par un conseil de quatre membres.

L'Empire ne s'est que très peu intéressé à ce système jusqu'à ce qu'il apprenne que la drogue la plus dangereuse et la plus chère de la galaxie était en fait produite sur celui-ci. Les impériaux ont alors décidé de stopper cette production et ont déclenché un raid sur Kidron.

Type : Jungle tropicale

Atmosphère : type II (masques suggérés)

Gravité : Légère

Longueur d'un jour : 20 jours standards

Espèces intelligentes : orfités, divers

Population : 20 millions

Gouvernement : Conseil anarchique

Système : Kidron

Etoile : Kidros(géante orange)

Corps en orbite :

<u>Nom</u>	<u>Type</u>	<u>Lunes</u>
Tue	Rocher dérivant	0
Kidron	Jungle tropicale	4

Température : Tropicale

Hydrosphère : Moite

Terrain : Jungle, montagnes

d'une année : 276 jours locaux

Astroport :Classe standards

Fonction : monde habité, refuge, commerce

Niveau technologique : Espace

Kuantar	Géante gazeuse	22
Alvor	Géante gazeuse	13
Spoi	Boule de glace	0

Si les personnages consultent l'ordinateur de bord, ils obtiendront les informations suivantes :

Fichier de données du Système

Kidron

Système Kidron. Etoile Kidros, étoile géante orange. Système de cinq planètes, deuxième planète est le monde d'origine des Orfités. Kidron est un monde refuge dont la première industrie est l'agriculture.

Kidron est le plus fantastique repaire de malfrats de ce secteur. Cependant, depuis que cette planète est devenue un refuge pour tous les hors-la-loi des systèmes environnants, la criminalité a régulièrement régressé dans les autres systèmes. La situation n'est donc pas gênante, bien qu'un cordon de sécurité de niveau 4 soit déployé autour de ce système.

Pas d'industrie notoire et une agriculture juste autosuffisante garantissent une lente éradication des criminels de ce secteur.

La cité de Refuge :

La plupart des habitants de la planète qui ne sont pas des autochtones habitent cette grande métropole. La gravité est toujours assez légère et l'atmosphère saturée en eau, mais la ville est protégée par un gigantesque dôme à l'intérieur duquel l'air est beaucoup plus respirable.

Quatre portes permettent l'accès à la cité, chacune défendue par un gigantesque canon à ions et des sas d'entrée.

L'astroport (assez primitif) est situé à deux kilomètres dans la jungle et des transports en landspeeders sont nécessaires pour arriver en ville.

Là, le taux de criminalité est bizarrement assez bas, et les personnes qui violent le peu de lois existantes sont durement punies. La ville est dirigée par un conseil de 15 membres et Maros Harold en fait partie.

Maros Harold :

Race : humain

DEXTERITE 3D (Esquive 5D, Blaster 4D, mêlée 5D)

SAVOIR 2D (Illegalités 4D)

MECANIQUE 2D

PERCEPTION 4D (Commandement 6D, Marchandage 5D)

VIGUEUR 4D (Résistance 5D)

TECHNIQUE 2D (Sécurité 6D)

Ses hommes de mains : identiques à des soldats impériaux standards, mais ils ne portent pas d'armure.

Les personnages non-joueurs conventionnels

Troupes impériales standards (avec modifs dues à l'armure)

DEX 1D VIG 3D Autres 2D

Blaster 3D, Esquive 3D
Equipement :Pistolets-blasters (4D)

Troupes de choc (idem)

DEX 2D VIG 3D Autres 2D
Blaster 4D, Esquive 4D
Equipement :Pistolets-blasters lourds (5D)

Officier impérial (troupes de choc)

DEX 3D PER 3D Autres 2D
Blaster 5D, Esquive 4D, Commandement 4D
Equipement : Pistolet-blaster lourd (5D), communicateur

Videur de casino (Exhi 2)

DEX 3D VIG 4D Autres 2D
Combat à mains nues 5D, Parade à mains nues 4D

Chasseur de primes

DEX 4D VIG 3D PER 3D Autres 2D
Blaster 5D Esquive 5D Grenades 5D Dissimulation 4D Discrétion 5D
Equipement : Arsenal

Spécialiste standard

Tous les attributs 2D, trois compétences 4D

Chronologie de l'année impériale 54

125ème jour : *Maros Harold* fait cacher la dernière cargaison de *Jux*
135ème jour : les *Démons du vide* arraisonnent une corvette impériale
145ème jour : les impériaux déclenchent le raid sur Kidron
146ème jour : *Maros Harold* envoie le message à *Abav Ghart*
149ème jour *Pat'* intercepte le message, *Abav* cache ses derniers gains dans sa planque
161ème jour : *Abav* revient de *Dagobah*, *Pat'* et *Dick* s'enfuient de Isen IV
176ème jour : ils arrivent sur Exhi 2 et rencontrent *Tadek*, *Radbod* et *Caradham*.
177ème jour : tous les personnages quittent Exhi en catastrophe.

Patricia Ravel - Pirate

Taille :	175	Poids :	65	Sexe :	F	Age :	30
Dextérité :	3D						
Blaster	4D						
Esquive	4D						
Savoir :	2D+2						
Illégalité	4D+2						
Technologie	3D+2						
Mécanique :	2D+2						
Répulseurs	3D+2						
Perception :	3D+2						
Commandement	4D+2						
Escroquerie	5D+2						
Marchandage	4D+2						
Vigueur :	2D						
Technique :	4D						
Démolition	5D						
Prog.-Rép. Ordi.	5D						
Sécurité	6D						
Rép. Armure	5D						
Pts de Force :	1						
Pts de Compétence :	5						
Crédits :	10 000						
Equipements :							
Armure Spéciale (+1D Vigueur)							
2 MedPacs							
Vêtements Affriolants							
Ordinateur Portable							
Pistolet-Blasteur (4D)							

Description physique

Grande brune au teint mat , avec des yeux verts en amande et de longs cheveux d'un noir de jais, vous êtes ce que les hommes appellent un canon.

A 30 ans, vous avez tout ce qu'il faut là où il faut, et vous savez vous en servir.

Personnalité

Vous croyez dur comme fer qu'on peut arriver à tout en ne faisant jouer que le pouvoir de séduction. Pour vous, les hommes ne sont que des étalons placés dans la galaxie pour vous servir et parfois vous mener au plaisir. Vous adorez par dessus tout mener un homme par le bout du nez et vous amusez à chaque fois des réactions que votre extravagance peut provoquer.

Vous croyez bien entendu au pouvoir des crédits et ce que vous désirez le plus au monde serait de vous trouver un mec riche à millions et surtout pas jaloux.

Présentation

Depuis votre enfance, vous avez toujours fait jouer la *promotion Canapé* pour arriver à vos fins et vous avez très vite compris que les politiques et les militaires ne contrôlaient rien mais que c'étaient bien les criminels qui possédaient le vrai pouvoir. Vous avez opté pour cette vie et avez séduit un chef mafieux de Tatooïne.

Après trois ans à ses côtés, alors que vous l'accompagniez dans un de ses voyages d'affaires, son transport a été attaqué par des pirates faisant partie de la bande des *Démons du vide*. Les pirates vous ont enlevé et vous ont amené à leur chef : *Abav Ghart*. Il vous a mis dans son harem et vous y a laissé pourrir pendant deux ans. A force de petits efforts, vous êtes parvenue à le séduire et à devenir sa concubine. Vous l'avez même convaincu d'éliminer les autres résidentes du harem : vous saviez trop quelle menace elles pouvaient représenter. Vous avez été la maîtresse d'*Abav* pendant six ans. Vous avez ainsi peu à peu découvert les finesses de la piraterie. Cette vie vous a convenu jusqu'à il y a quelques mois : votre amant semble se lasser de vous, et la vie à l'intérieur d'un astéroïde a perdu son charme originel.

Vous avez alors peu à peu réfléchi à la possibilité de fuir cet endroit, non sans prévoir les finances nécessaires que vous devriez voler aux pirates. Mais l'occasion ne s'est présentée qu'il y a un peu moins de trois semaines : vous avez intercepté un message destiné à *Abav* provenant d'un certain *Maros Harold* sur Kidron, habitant Refuge, et qui laissait entendre que le pirate devait venir chercher une grosse cargaison d'une importante valeur. Vous avez répondu à la place d'*Abav* qu'il envoyait immédiatement sa petite amie (pour plus de discrétion) puis vous avez détruit le message.

Il vous a alors fallu trouver un moyen de transport : vous avez à cet effet séduit un jeune pilote, *Dick Shamir*, qui a accepté de vous amener là où vous lui demanderiez d'aller. Vous vous êtes enfuis 12 jours plus tard, alors qu'*Abav* venait de rentrer d'une attaque. *Dick* a habilement échappé aux pirates qui s'étaient jetés à vos trousses et vous avez réussi à passer en hyperspace.

Vous êtes arrivé sur un astéroïde-casino du nom de Exhi. *Dick* vous a appris que le chasseur que vous aviez volé était inutilisable et vous êtes donc parti en quête d'un bon contrebandier qui vous emmènerait sur Kidron. On vous a indiqué un certain *Tadek Lorn*, que vous avez trouvé attablé dans l'un des nombreux bars de la 'planète' en compagnie d'un rodien du nom de *Radbod* et d'un Twi'lek du nom de *Caradam Xilh*.

Buts dans le scénario

Vous voulez par dessus tout récupérer cette cargaison qui vous rapportera les crédits dont vous avez besoin pour fuir. Vous n'avez pas l'intention de partager avec qui que ce soit.

De plus, si vous pouviez vous trouver un nouveau 'protecteur'. Vous êtes encore jeune après tout.

Ce que vous pensez de..

Dick Shamir : Il n'était pas chez les Démons du Vide depuis plus d'un an et il était déjà un pilote respecté par les autres. Cela montre qu'il est un très bon pilote, et vous le respectez pour ça. Cependant, il est vraiment trop naïf et trop jeune. Vous vous demandez d'ailleurs comment il a pu devenir un pirate, il ne semble pas du tout fait pour cette vie. D'un côté tant mieux, vous êtes sûre de pouvoir le mener par le bout du nez, comme les autres. La facilité avec laquelle vous l'avez convaincu de vous aider à fuir montre encore si cela était nécessaire votre pouvoir d'attraction sur les hommes.

Tadek Lorn : Vous en avez déjà entendu parler avant de le rencontrer, il paraît qu'il a été l'un des meilleurs contrebandiers de la Galaxie. Vous pensez donc qu'il saura faire son boulot et surtout rester à sa place. Mais, à le voir avec des cheveux blancs, des rides qui ferait pâlir un

bicentenaire, et ses yeux toujours dans le vague, vous commencez à vous demander si vous n'avez pas fait une petite erreur en venant le voir.

Il vaudra mieux se méfier car c'est visiblement le cerveau du groupe.

Radbod : C'est un Rodien et un dicton pirate dit `Il vaut mieux faire face à une vingtaine de soldats impériaux que d'avoir un rodien dans son dos`. Ils sont violents et vicieux, tout ce que vous aimez quoi! Celui-là n'a pas l'air d'être un foudre de guerre. De plus, il ne semble pas intéressé par l'argent, ce qui montre qu'il est carrément stupide. Toutefois, il a l'air d'un tireur émérite et d'un tueur implacable, et il vaut mieux le garder à l'oeil pour éviter les mauvaises surprises.

Caradam Xilh : Les Twi'leks ont une réputation pratiquement aussi mauvaise que les rodiens : on les dit tricheurs et lâches. Celui-là n'a pas l'air de déroger à la règle et il vaut mieux s'en méfier. Quelque chose en lui vous fait froid dans le dos, vous ne savez pas pourquoi mais c'est assez inquiétant. Il vous semble le plus dangereux de toutes les personnes présentes et vous n'osez pas imaginer ce qu'il vous fera si vous vous retrouvez seuls face à face. Vous espérez qu'il saura lui aussi où s'arrête son boulot et que vous pourrez vous débarrasser de lui aussi facilement que les autres.

Il vous répugne vraiment et vous pensez que vous aurez du mal à le dissimuler.

Dick Shamir - Pilote Impétueux

Taille :	180	Poids :	73	Sexe :	M	Age :	20
Dextérité :	2D+1						
Blaster	3D+1						
Esquive	4D+1						
Savoir :	2D						
Survie	3D						
Syst. Planétaires	3D						
Technologie	3D						
Mécanique :	4D						
Astrogation	5D						
Ecrans	5D						
Pilotage Vaisseau	6D						
Pilotage Gauntlet II	7D						
Perception :	3D						
Dissimulation	4D						
Vigueur :	3D						
Technique :	2D+2						
Prog-Rép. Ordi.	3D+2						
Rép. Vaisseau	4D+2						
Pts de Force :	2						
Pts de Compétence :	2						
Crédits :	500						
Equipements :							
Pistolet-Blasteur (4D)							
Combinaison Spatiale							
Veste Protectrice (+1)							
Vêtements en Cuir avec des chaînes							
Laque à Cheveux							
Bombe Colorante pour cheveux							
Carte d'Astrogation (volée à Abav Ghart)							

Description physique

Vous êtes blond avec des yeux bleus, à la limite du gris. Dans votre jeunesse, vous avez fait craquer pas mal de filles et vous ne deviez pas être trop mal. Vous êtes assez petit et longiligne, on pourrait même dire maigrichon. Vous aimez vous habiller de manière extravagante (blouson en cuir, chaînes,..) et vous êtes coiffé à la punk : crête y compris. Vous avez 19 ans.

Personnalité

Vous êtes un excentrique. Ce qui vous branche, c'est l'adrénaline pure et vous ne vous sentez jamais mieux qu'aux commandes d'un appareil avec la musique à fond dans les écouteurs (vous emportez toujours avec vous votre lecteur de minidisks portable) et des targets qui pleuvent partout autour. Vous adorez aussi surprendre à des moments particulièrement inopportuns. C'est pour cela que vous vous êtes donné un air de naïf. Vous pouvez ainsi attendre tout en observant les personnes qui vous entourent avant de jouer un des tours de votre cru.

L'argent n'a que peu d'intérêt pour vous mais vous savez qu'il est indispensable à la réalisation de votre vœu le plus cher : vous acheter votre propre vaisseau pour partir explorer les recoins inconnus de la Galaxie pendant que vous êtes encore jeune.

Présentation

Votre vie était déjà bien tracée avant que vous ne soyez en âge de décider par vous-même et cela, vous n'avez pas pu le supporter. Vous avez quitté la maison de vos parents sur Corellia alors que vous n'aviez que quinze ans et vous vous êtes inscrit à l'école navale. A force de débrouille, vous êtes parvenu à avoir votre brevet de pilote, mais quand vous avez vu le chemin qu'il fallait parcourir avant de devenir quelqu'un, vous avez abandonné la voie directe et nette de la légalité.

Vous avez volé un chasseur de la base de Corellia et vous êtes enfuit direction nulle-part. Vous avez abattu deux chasseurs qui vous poursuivaient avant de faire un bond en hyperspace qui vous a laissé à la dérive non loin du secteur Elrood. Vous pensiez bien mourir, mais une corvette pirate de la bande des Démons du Vide vous a arraisonné. Vous avez instantanément proposé de vous joindre à eux. Ils ont accepté, non sans détruire votre chasseur et tous vos effets personnels (par raison de sécurité) de vous prendre avec eux et vous avez vécu une 18ème année palpitante, certainement la meilleure de toute votre vie.

Cependant, votre rêve est revenu vous hanter et la petite vie d'un petit pirate sans importance (bien que vous ayez gravi quelques échelons dans la hiérarchie des Démons) vous ont très vite lassé et vous aspiriez à la nouveauté.

Il y a deux semaines, la maîtresse d'Abav Ghart, le chef des pirates, a commencé à vous faire des allusions à son envie de partir et vous a fait du rentre-dedans. Vous avez sauté sur l'occasion et avez accepté de la conduire là où elle le désirait. Alors que les pirates venaient de rentrer d'un raid, vous vous êtes enfui à bord du chasseur qu'utilisait Abav (vous saviez qu'il était plus rapide que les autres). Pratiquement toute la chasse s'est mis à votre poursuite (ce qui vous a d'ailleurs étonné, pour une femme) et vous leur avez échappé de justesse. Vous devez aux modifications qu'a fait subir le chef pirate à son appareil d'être encore en vie. Vous avez sauté de justesse en hyperspace et vous vous êtes retrouvé à Exhi 2, l'astéroïde-casino, avec un appareil hors d'état. Mais en effectuant un dernier contrôle sur les appareillages, vous avez alors découvert pourquoi les pirates vous avaient tant poursuivi : vous avez trouvé dans le chasseur la carte d'astrogation d'Abav Ghart lui-même, ainsi que les coordonnées exactes de sa planque, où se trouvent sans doute assez de crédits pour réaliser votre rêve.

Vous n'avez rien dit à Patricia, qui cherche actuellement un moyen de transport. Vous avez décidé de continuer à jouer votre rôle jusqu'au moment le plus opportun.

Buts dans le scénario

Vous désirez par dessus tout avoir assez de crédits pour pouvoir vous acheter un vaisseau.

Si la combine de Patricia ne marche pas, vous êtes prêt à partager le magot d'Abav Ghart (de toute façon, il doit y en avoir assez pour tout le monde).

Ce que vous pensez de..

Patricia Ravel : Elle croit visiblement vous avoir séduit mais en fait, vous vous en foutez complètement. En tout cas, elle n'a pas l'air d'avoir découvert votre manège et vous comptez bien profiter longtemps de cet avantage. Il vaut mieux tout de même faire attention car elle est intelligente et si elle se rend compte qu'elle s'est faite avoir, elle vous tuera sans aucun doute.

Tout ce qui vous intéresse en elle, c'est le vaisseau qu'elle peut vous permettre de vous offrir, rien de plus. Oh, bien sûr, si elle insiste, vous ne refuserez sans doute pas une soirée sympa, mais vous n'avez pas l'intention de quitter de vue votre objectif.

Tadek Lorn : Vous en avez déjà entendu parler avant de le rencontrer, il paraît qu'il a été l'un des meilleurs contrebandiers de la Galaxie. Certains disent qu'il aurait pu battre le record de Han Solo de courses de Kessel. Il peut donc être un très bon professeur pour vous. Vous pensiez tout de même trouver quelqu'un d'autre : vous ne vous attendiez pas à un vieillard. avec des cheveux blancs et des rides qui ferait pâlir un bicentenaire. Quelque chose en lui vous fait penser qu'il est en fait encore assez jeune et très bon pilote (vous le lisez dans ses yeux). Ces choses là, seuls les pilotes peuvent le comprendre!

Il sera aussi de très bon conseil s'il peut vous aider à trouver votre vaisseau, à le modifier et à en faire un vaisseau capable d'entrer dans la légende des pilotes. Il faut que vous essayiez de vous en faire un ami à tout prix!

Radbod : C'est un Rodien et un dicton pirate dit `Il vaut mieux faire face à une vingtaine de soldats impériaux que d'avoir un rodien dans son dos`. Ils sont violents, vicieux, antipathiques et, en plus, ils puent! Vous ne le connaissez que depuis quelques minutes et vous le détestez déjà! C'est de loin la seule personne dont vous êtes sûr qu'elle ne voudra pas partager si il y a quelque chose à gagner. Cependant, il a l'air d'un très bon combattant et il pourra sûrement vous tirer d'un mauvais pas sans trop de problèmes. Il suffit qu'il ne se trompe pas de cible!

Il est dommage qu'il semble être un ami de Tadek, cela vous rendra les choses plus difficiles. Cependant, toute amitié n'a qu'un temps, comme disait l'un de vos amis de l'Académie.

Caradam Xilh : Les Twi'leks ont une réputation pratiquement aussi mauvaise que les rodiens : on les dit tricheurs et lâches. Pourtant, celui-là a seulement l'air d'une personne qui n'a jamais eu de chance dans la vie, et vous comprenez parfaitement qu'il soit peut-être amer. Vous ne lui tournerez pas le dos face à la tentation pour autant, mais après Tadek, c'est en lui que vous avez le plus confiance. Quelque chose en lui vous rend un peu nerveux, mais c'est peut-être à force de côtoyer des pourritures que vous êtes devenu un peu paranoïaque.

Il ne semble pas intéressé par les crédits mais plutôt par le plaisir de l'arnaque. Cependant, il peut parfaitement simuler car un joueur professionnel a toujours besoin de moyens financiers, et il faut mieux vous en méfier sur ce plan.

Tadek Lorm - Contrebandier

Taille :	185	Poids :	80	Sexe :	M	Age :	34
Dextérité :	3D+1						
Blaster	5D+1						
Esquive	4D+1						
Savoir :	3D+2						
Bureaucratie	4D+2						
Illégalité	4D+2						
Survie	4D+2						
Syst. Planétaires	4D+2						
Mécanique :	3D						
Astrogation	4D						
Pilotage	4D						
Transports	5D						
Perception :	2D+1						
Commandement	4D+1						
Escroquerie	3D+1						
Vigueur :	3D						
Technique :	3D						
Rép. Vaisseau	4D						
Pts de Force :	1						
Pts de Compétence :	5						
Crédits :	1000						
Equipements :							
<i>L'Aigle Foudroyant</i>							
Kit de mécanique							
Tenue de Vol							
Dettes							
Pistolet-Blasteur Lourd (5D)							

Description physique

Vous n'avez que 34 ans et pourtant, vous en paraissez 60, voire plus! Vos cheveux sont blancs, votre visage usé et ridé. Vous êtes pourtant encore vigoureux et très bon pilote.

Vous avez des yeux noirs et vous êtes assez grand, bien que voûté. Vos mains se sont usées sur les commandes des vaisseaux que vous avez pilotés et elles sont creusées de profondes cicatrices, de coupures et d'écorchures. Vous portez aussi une cicatrice sur le visage, qui va de la lèvre inférieure au menton, et que vous avez `acquise` au cours d'une rixe.

Personnalité

Vous avez longtemps été très courageux (voire tordu) et très ambitieux. Mais après votre mésaventure avec l'empire (voir plus bas), vous avez mis un frein à vos lubies. Depuis, vous êtes excessivement prudent et vous y réfléchissez à deux fois avant de tenter le diable.

Vous n'avez qu'une seule envie maintenant, c'est de prendre votre retraite. Pour cela, vous avez besoin de beaucoup de crédits et vous ne vous leurrez pas sur les moyens que vous devrez sûrement employer pour parvenir à vos fins.

Vous voulez risquer votre vie le moins possible. Par contre, risquer la vie des autres ne vous pose aucun problème : vous avez trop longtemps attendu dans les mines pour vous poser des questions maintenant.

Présentation

Très jeune, vous avez eu des prédispositions pour le pilotage et la mécanique. Ce sont vite devenu des passions dévorantes qui ont fait de vous un des meilleurs pilotes de la Galaxie. Mais le sort avait décidé que vous ne vivriez pas dans la légalité : vous avez été renvoyé de l'Académie pour une broutille dans un bar et vous ne pouviez dès lors plus piloter légalement.

Vous avez donc décidé de passer de l'autre côté de la barrière et vous avez commencé à passer des marchandises en fraude avec un faux permis de pilote sur votre planète natale : Tatooïne. Vous vous êtes fait remarquer par Jabba le Forestier, qui vous a pris à son service presque immédiatement. Vous avez peu à peu gravité les échelons et vous avez même réussi plusieurs courses de Kessel (vous avez été en passe de briser le record de Han Solo alors que vous n'aviez que 22 ans). Au cours de votre dernière course, vous avez été rattrapé et l'empire vous a envoyé dans les mines de Kessel. Vous avez jeté la cargaison volée avant de vous faire rattraper et, depuis, vous devez beaucoup d'argent à Jabba.

Vous avez alors passé dix longues années dans les mines. C'est là que vous avez vieilli prématurément, touché par les radiations du soleil blanc. Vous y avez rencontré un jeune rodien du nom de Radbod qui est devenu votre compagnon. En sortant des mines, vous avez recommencé votre vie de contrebandier, mais vous n'étiez plus seul et depuis trois ans, Radbod vous accompagne dans toutes vos aventures. Jabba a déposé une prime sur votre tête, et vous êtes poursuivi à travers toute la Galaxie par les chasseurs de primes de tous les systèmes existants. Cependant, rares connaissent la transformation que vous avez subie et vous avez jusqu'ici pu leur échapper.

Il y a deux semaines, vous avez lu un avis de recherche sur une certaine Patricia Ravel émise par des pirates (les Démons du vide) et d'une valeur de 50000 Crédits. Vous savez que, si des pirates offrent cette somme, c'est que la cible en vaut au moins dix fois plus. Vous avez saisi l'occasion en vous disant que c'était le meilleur moyen de prendre une retraite méritée, et alors que vous vous rendiez sur l'astéroïde-casino Exhi, vous avez été surpris de rencontrer cette personne. Et en plus, c'est elle qui vient à votre rencontre pour un transport délicat!

Vous avez donc décidé de la suivre, elle et son soupirant, un pilote du nom de Dick Shamir, et de découvrir pourquoi elle valait autant d'argent, afin de vous en mettre plein les poches à l'insu de tout le monde.

Un de vos vieux indicateurs, un Twi'lek Caradam Xilh, vous a de plus demandé de l'aider à sortir d'Exhi. Il vous a rendu souvent service et vous avez accepté. Radbod n'est pas au courant de la prime pour Patricia, car vous vous méfiez de lui depuis un petit moment déjà.

Buts dans le scénario

Vous voulez absolument savoir ce qui rend cette Patricia si importante pour les pirates. Elle peut sûrement vous permettre de prendre une retraite tranquille (et qui vaut beaucoup plus que 50000cs).

Vous désirez de plus vous débarrasser en douceur de Radbod, car sa `fougue` vous gêne un peu trop.

Ce que vous pensez de..

Patricia Ravel : Il vous est impossible de penser à elle sans penser à tous les crédits qu'elle peut vous rapporter et vous êtes omnibulé par cela.

Vous avez entendu dire que le chef des Démons du vide était un extra-terrestre et cette fille était visiblement sa maîtresse. Elle est prête à tout, et vous avez donc décidé de vous en méfier comme de la peste. Comme tous les hors-la-loi poursuivis, elle commettra des erreurs et vous avez décidé de profiter de ses erreurs à votre avantage. Cependant, il vous faudra sans doute être patient car elle n'a pas l'air facile à manipuler, mais vous êtes prêt à tout, même à attendre s'il le faut (vous attendez depuis si longtemps!).

Dick Shamir : Un jeune pilote sans importance, il n'a aucun intérêt pour vous. C'est encore sûrement un de ces fils de riches qui veulent visiter les étoiles pour échapper à leurs parents. Oh, il a peut-être du talent, mais il sera toujours limité parce qu'il n'est pas né dans la rue. En plus, son look vous déplaît au plus haut point : il salit l'image des pilotes!

Vous vous demandez ce que peut faire un jeunot comme lui avec une fille comme Patricia. Cela montre qu'il a quelque chose derrière la tête, et il est possible qu'il faille le surveiller malgré tous les airs naïfs qu'il se donne.

Radbod : Vous vous êtes rencontrés sur Kessel alors que vous étiez tous les deux prisonniers des impériaux. Vous vous êtes soutenus pendant cette épreuve et de là est née une amitié. Mais depuis, vous avez constaté l'instabilité des rodiens pendant une épreuve. En effet, Radbod est efficace, pas de problème de ce côté là, mais il est prompt à la fureur et difficile à calmer. Vous ne comptez plus les mauvais plans dans lesquels il vous a entraîné !

Enfin, vous voulez prendre votre retraite et il n'a vraiment pas sa place dans cette nouvelle carrière. L'amitié a ses limites et vous les avez atteintes avec lui. Reste seulement à espérer qu'il ne tirera pas avant que vous vous en débarrassiez...

Caradam Xilh : C'est un de vos anciens indics. Il est l'un des derniers potes que vous avez gardés depuis l'époque avant Kessel. Vous ne doutez pas que s'il a vraiment besoin d'argent, il n'hésitera pas à vous livrer. Mais en ce moment, il a l'air d'avoir assez de crédits et vous n'avez donc pas de soucis à vous faire. Il n'a pas eu de chance au cours de sa vie et on peut classer ce Twi'lek dans ce qu'on appelle les exclus. Vous savez qu'il est amer parce que sa tentacule faciale, trop petite, a fait que les siens l'ont rejeté. C'est ce qui l'a poussé à devenir joueur professionnel. Il ne triche pas souvent et pourtant il gagne beaucoup. Il est très fort.

Il vous a demandé un service et vous savez qu'il ne fera rien pour vous nuire jusqu'à ce que ce service soit rendu (il vous a demandé de l'emmener sur une planète pas trop pourrie...).

Radbod - Chasseur de Primes

Taille :	165	Poids :	58	Sexe :	M	Age :	25
Dextérité :	4D+2						
Armes Lourdes	5D+2						
Blaster	6D+2						
Esquive	6D+2						
Grenade	5D+2						
Savoir :	1D						
Langages	3D						
Mécanique :	2D+2						
Canons	5D+2						
Répulseurs	3D+2						
Perception :	3D+1						
Dissimulation	4D+1						
Vigueur :	4D+1						
Comb. Mains Nues	5D+1						
Technique :	2D						
Pts de Force :	1						
Pts de Compétence :	5						
Crédits :	500						
Equipements :							
Fusil-Blaster (5D)							
Pistolet-Blasteur Lourd (5D)							
Vibro-Lame (6D)							
Armure de Chasseur de Primes (+1D Vigueur / -1D Dextérité)							
2 Grenades							

Description physique

Vous êtes un rodien : assez petit, vous êtes de couleur bleue pâle et arborez une crête d'épines sur le haut du crâne. Vos grands yeux globuleux sont entièrement noirs, comme tous ceux de votre race.

Personnalité

Rien ni personne ne vous fait peur, mais ce n'est pas une raison pour penser aux autres. Telle est votre philosophie. Loin d'être un altruiste, vous n'engagez un combat que si vous vous sentez menacé. D'un autre côté, il faut avouer que les menaces potentielles sont nombreuses.

Vous êtes fier d'être un rodien : votre race est l'une des plus douées, si ce n'est la plus douée, pour tuer. Et tuer vous procure comme à tout rodien qui se respecte un plaisir toujours renouvelé.

Les crédits n'ont pas une grande importance pour vous : vous voulez seulement prouver à chaque instant que vous êtes le meilleur, ce qui fait que vous méprisez ceux qui tuent exclusivement pour gagner leur vie.

Présentation

Vous avez grandi sur Rodia et avez acquit tous les préceptes rodiens avec un niveau quasiment parfait. Vous avez tout naturellement penché vers la carrière de chasseur de primes. Là, sous les

conseils d'un de vos compatriotes, un certain Greedo, vous avez encore peu à peu progressé jusqu'à devenir un excellent chasseur de têtes.

Malheureusement, votre carrière a été interrompue il y a huit ans, quand vous avez été arrêté pas les impériaux. Vous veniez de descendre un sénateur qui cherchait à exploiter votre planète pour s'en mettre plein les poches. Vous avez passé cinq ans de votre vie dans les mines de Kessel et c'est là que vous avez rencontré votre meilleur ami : un humain nommé Tadek Lorn. Il vous a aidé à tenir pendant toutes ces années.

Après votre peine à tous les deux, vous avez décidé de travailler ensemble comme contrebandiers et chasseur de primes. Vous êtes allés de contrat en contrat, de passe en passe. La vie allait pour le mieux dans votre équipe quand vous avez découvert qu'un contrat pesait sur la tête de Tadek, envoyé par Jabba le Forestier lui-même. S'est posée alors la question de ce que vous alliez faire de lui. Vous avez peu à peu mis une certaine distance entre vous et lui, redevenant de simples associés, ce qui vous permettra de le ramener à Jabba en temps voulu et sans aucun remords (si vous pouviez en avoir). Ainsi, vous rentreriez dans le rang des chasseurs de primes célèbres, tel Boba Fett ou Greedo. Vous hésitez tout de même encore un peu mais, après tout, vous pensez avoir payé votre dette depuis longtemps.

Il y a dix jours de cela, Tadek a décidé de se rendre près du système de Dagobah, sur l'astéroïde casino d'Exhi. Là, il a accepté de transporter une de ses connaissances, un joueur Twi'lek se nommant Caradam Xilh. Il a aussi accepté de discuter un contrat pour un transport avec un humaine, Patricia Ravel, ainsi qu'un certain Dick Shamir, un jeune humain inexpérimenté. Vous êtes tous attablés sur Exhi, en train de discuter des modalités du contrat.

Buts dans le scénario

Il vous faut absolument vous débarrasser de Tadek. Vous avez vraiment envie de vous mettre à votre compte. Vous voulez aussi prouver à ces trois étrangers que c'est vous le meilleur !

Ce que vous pensez de..

Patricia Ravel : Vous n'avez jamais pu comprendre le désir qu'avaient les humaines de se faire remarquer en affichant leurs atours. Une rodienne dans cette tenue et avec ce comportement serait immédiatement disgraciée par son mari, voire tuée. Et vous comprenez encore moins pourquoi tous les mâles humains se font avoir.

Cette pouffe n'a aucun intérêt pour vous et vous ne voulez rien avoir à faire avec elle. Cependant, elle a l'air de cacher quelque chose et il serait intéressant de découvrir quoi, de voir si ça vaut le coup...

Dick Shamir : Ce jeune blanc bec est sûrement trop facile à tuer. Cela le rend tout à fait inintéressant à vos yeux. Toutefois, il accompagnait la fille et donc, il doit savoir quelque chose.

Cet adolescent vous rappelle quand même votre jeunesse, quand vous étiez encore un jeune tueur inexpérimenté et vous comprenez sa fougue et son envie de réaliser des choses. Mais être aussi naïf, ça ne devrait pas être permis.

Tadek Lorn : Il a longtemps été votre ami et il vous a même appris quelques combines utiles. Vous avez une dette envers lui pour ça. Mais toutes les ardoises s'effacent un jour ou l'autre et vous l'avez sorti d'assez de mauvais pas pour vous considérer libre de vos engagements.

Vous l'avez connu au début de son incarcération à Kessel et vous regrettez qu'il ait pris ce coup de vieux terrible là-bas. C'était vraiment un type agréable avant, tandis qu'il se renferme de plus en plus sur lui-même maintenant.

Vous auriez quelques remords à le tuer ou à le capturer sans lui laisser une chance. Mais vous savez qu'il n'a aucune chance de toutes façons...

Caradam Xilh : Vous venez de le rencontrer et il vous plaît déjà pas. Vous n'avez jamais aimé ceux qui trichent et il est bien connu que tous les joueurs trichent pour gagner. Toutefois, celui-là a l'air d'une espèce différente et d'après ce que vous a dit Tadek, il joue surtout pour le plaisir d'une grosse arnaque. En cela, il est assez identique à vous et vous avez décidé de lui laisser faire ses preuves avant de vous faire une opinion.

Cependant, vous ne pouvez pas lui pardonner le fait que c'est un ignoble Twi'lek et les gens de cette race sont tous des lâches, ce que vous méprisez par dessus tout.

Caradam

Taille :	200	Poids :	90	Sexe :	M	Age :	45
Dextérité :	3D						
Blaster	4D						
Esquive	5D						
Savoir :	4D						
Illégalité	5D						
Langages	5D						
Mécanique :	2D						
Perception :	4D+2						
Dissimulation	4D+2						
Jeu	6D+2						
Vigueur :	3D						
Comb. Mains Nues	4D						
Technique :	1D						
Pts de Force :	2			Pts de Côté Obscur :	2		
Contrôle	2D (4D)						
Sens	2D (4D)						
Pouvoirs de la Force:	Télépathie / Réception Sensorielle / HyperSens						
Pts de Compétence :	2						
Crédits :	2000 (+ planque)						
Equipements :							
Jeu de Cartes							
Jeu de Dés							
Plusieurs tenues et déguisements							
Pistolet-Blasteur (4D)							

Description physique

Vous êtes un Twi'lek mais la tentacule qui fait la fierté de votre race vous est devenue un lourd fardeau. Elle est plus petite que la moyenne pour un mâle de votre race, ce qui est un symbole de déshonneur dans la société Twi'lek.

Votre peau est jaunâtre et porte des stigmates de brûlure sur le dessus des mains. Vous n'êtes pas beau même pour un Twi'lek.

Personnalité

Rejeté, vous désirez vous venger de la société dans son ensemble, sans distinction de race ou de système.

Ayant toutes les tares, vous adorez le jeu mais pas pour les gains qu'il peut vous rapporter. Vous êtes plutôt un adepte de la grande arnaque. Vous, ce que vous aimez, c'est plumer un pigeon sans même qu'il pense avoir perdu son argent, sans même qu'il soupçonne quoi que ce soit.

Vous avez ainsi parcouru la galaxie, montant des arnaques colossales et jouant pour maintenir votre niveau de vie.

Vous êtes pourri jusqu'à la moelle mais cela ne vous gêne pas le moins du monde !

Présentation

Déjà très jeune, vous avez été exclu de votre famille (la société Twi'lek est impitoyable) et vous avez cherché refuge partout. Finalement, un maître Jedi a détecté une once de Force en vous et, prenant pitié, il a décidé de vous enseigner son savoir.

Vous croyiez avoir trouvé un havre et cela fait resurgir la rancœur de l'exclusion. Cela vous a propulsé vers le côté sombre et vous vous êtes découverts des sentiments dont vous ne vous croyiez pas capable : une haine virulente envers ceux de votre race vous habitait. Le maître Jedi s'en aperçut et vous renvoya de la seule maison que vous n'aviez jamais eu.

Vous avez commencé à boire et à parcourir les recoins sombres de la Galaxie. Cela vous a permis de découvrir que la Force permettait bien des choses à qui savait l'utiliser intelligemment. Vous êtes devenu joueur professionnel et avez régulièrement utilisé vos pouvoirs de Sens et de Contrôle pour tricher sans qu'on s'en aperçoive. Vous êtes devenu l'un des meilleurs joueurs de tous les temps et les salles de jeu à travers la galaxie sont votre patrie.

Vous avez fréquenté les personnes les plus pourries mais aussi les plus puissantes au cours des parties où vous avez pratiquement toujours gagné (vous faites parfois exprès de perdre pour entretenir le doute). C'est ainsi que vous avez rencontré Tadek Lorn, un bon contrebandier à l'époque, qui est devenu un bon copain et à qui vous avez filé de bons tuyaux au sujet des personnes avec qui vous jouiez.

Il y a environ trois mois, vous êtes arrivé à Exhi, l'astéroïde casino, et vous avez commencé à jouer. Dans le premier astéroïde, vous avez amassé une certaine somme dont vous avez caché une partie tandis que vous utilisiez l'autre pour accéder au second astéroïde. Vous avez ainsi gravité peu à peu les échelons jusqu'à attirer l'attention des patrons des grands casinos sur vous. Il y a deux jours de cela, vous avez gagné très gros, trop gros, à une table et ils ont décidé de vous virer d'Exhi, non sans vous avoir confisqué tout vos biens. Vous êtes retourné au premier astéroïde chercher votre magot et c'est là que vous avez rencontré Tadek Lorn et son nouvel acolyte, un rodien du nom de Radbod. Vous lui avez demandé de vous emmener et il a accepté.

Il discute en ce moment à la table où vous êtes installés un contrat avec une humaine, Patricia Ravel, et un jeune homme, Dick Shamir.

Buts dans le scénario

Vous voulez d'abord récupérer les 5000 crédits standards que vous aviez cachés sur Exhi 2,2.

Et puis, vous voulez vous amuser, arnaquer tout le monde, survivre aux conséquences et vous trouver un coin sympa où vous installer une retraite provisoire.

Ce que vous pensez de..

Patricia Ravel : La jeune femme semble cacher quelque chose d'important. Vous sentez aussi que cette femme aime manipuler et vous êtes tout prêt à l'aider si elle le désire tant qu'elle n'essaie pas de vous manipuler vous ! De toute façon, vous le sauriez bien avant qu'elle ne mette ses plans à exécution...

Ce qu'elle cache en fait une personne intéressante pour vous mais sans plus.

Dick Shamir : Lui aussi cache des choses, y compris et surtout à Patricia. Vous sentez qu'il porte un masque de naïveté qui cache une intelligence fine et certaines choses dont il n'aurait même pas dû entendre parler.

Malheureusement, il correspond au gamin type qui était accepté par ses parents et qui, révolté, a quitté sa maison sans raisons. Il ne sait pas la chance qu'il avait. Cela vous rend jaloux et belliqueux à son égard.

Radbod : Celui-là est un abruti total mais il porte trop facilement la main à son arme. Il faut absolument le surveiller.

Il vous semble bizarre que Tadek, qui était très individualiste, ait pris pour associé un tel énergumène. Il n'a pas l'envergure d'un bon contrebandier et manque de la prudence la plus élémentaire que doit posséder un bon chasseur de primes. Il est tout simplement trop sûr de lui !

De plus, c'est un rodien et les rodiens sont connus pour leur cruauté et leur amour du sang.

Tadek Lorn : Il était l'un de vos bons copains quand il n'était qu'un jeune fougueux plein d'espoirs. Il lui est arrivé quelque chose de bouleversant qui l'a vieilli de quarante ans d'un coup. Vous pressentez une intervention de l'empire sous cette subite transformation : torture, emprisonnement ? Vous ne l'avez pas vu pendant environ une douzaine d'années et il est revenu tel que vous le voyez maintenant, vieux et décrépi alors qu'il n'est que trentenaire.

Il a été l'un des meilleurs et il l'est sûrement toujours. Vous avez du respect pour lui et c'est une des seules personnes à n'avoir jamais fait attention à votre apparence.

Caractéristiques de l'`Aigle Foudroyant` :

Transport léger `Nova-Drive` modifié

Constructeur : Sienar

Type : Transport léger modifié

Echelle : Chasseurs.

Longueur : 28 mètres.

Equipage : 1 (+2 canonniers).

Cap. de transport : 150 tonnes métriques.

Senseurs : Passifs : 20/0D.

Détection : 30/1D.

Recherche : 40/1D+2.

Focalisation : 2/2D.

Navordinateur : oui

Multi. d'hyperpropulsion : x2

Hyperpropulseurs de secours : x15

Armes :

Deux Canons-lasers (asservis)

arc : avant, arrière, droite

Servant : canonnier

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1-3/6/10

Dommages : 6D

Canon-laser

arc : avant, arrière, gauche

Servant : canonnier ou pilote (0 D en manoeuvre)

Ordinateur de visée : 1D

Portées spatiales : 1-3/12/25

Dommages : 3D

Autonomie : 1 mois.

Passagers : 10.

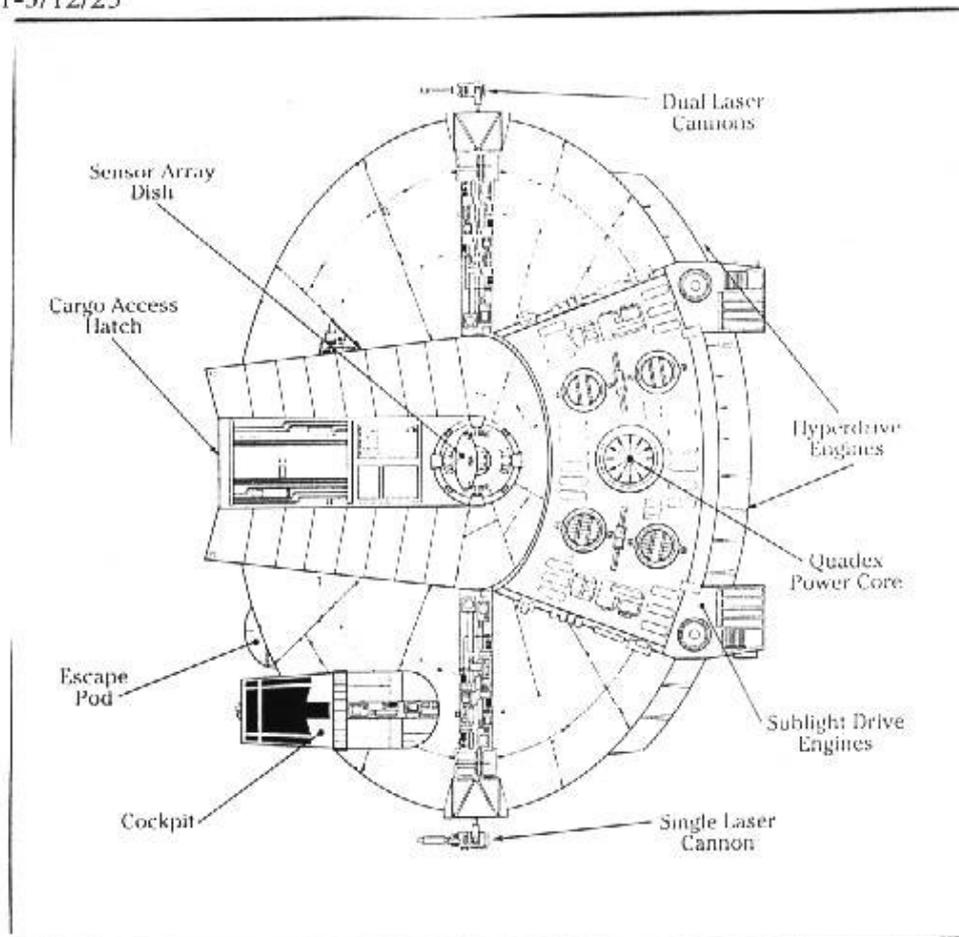
Manoeuvrabilité : 1D.

Vitesse spatiale : 4.

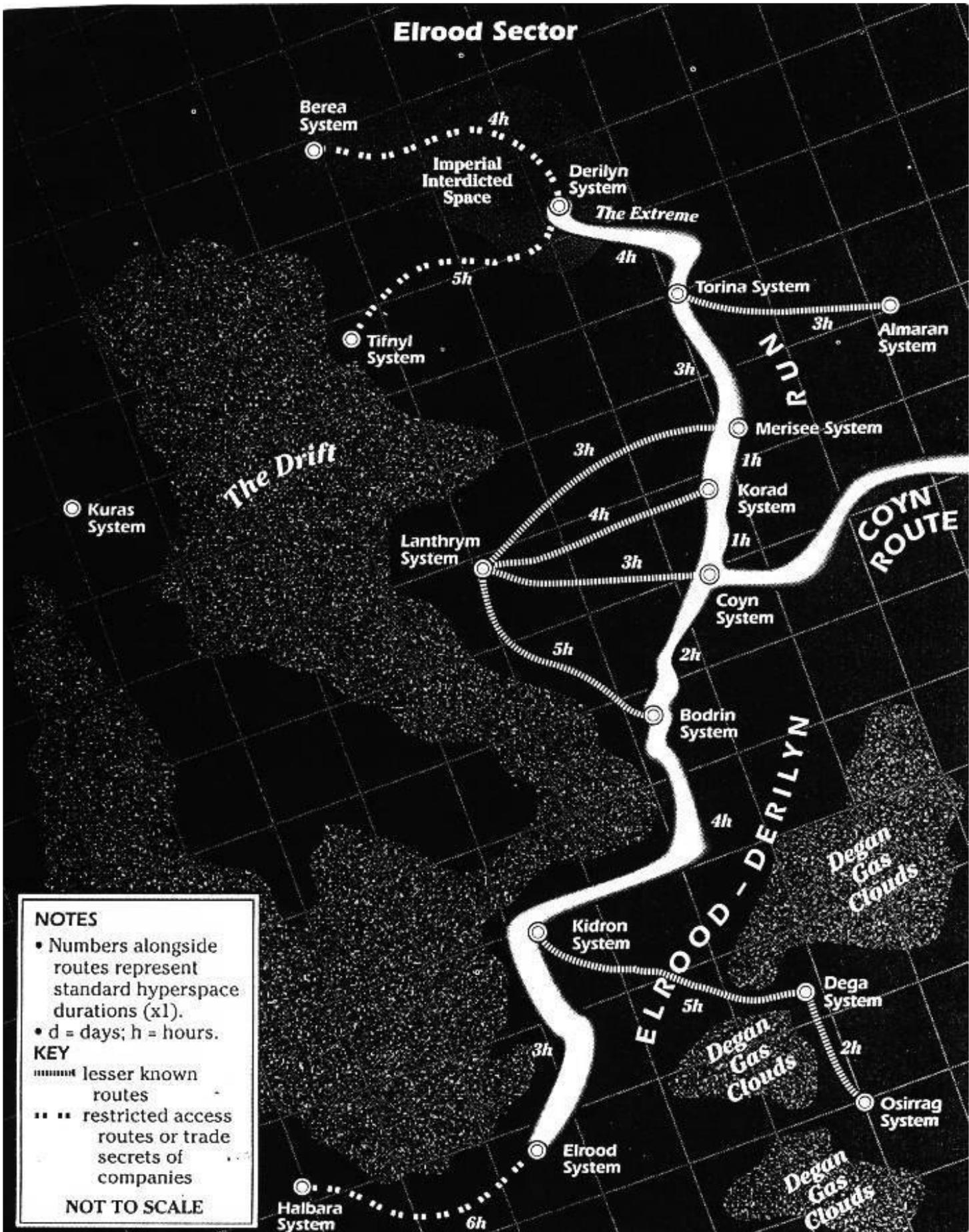
Coque : 5D.

Boucliers : 2D.

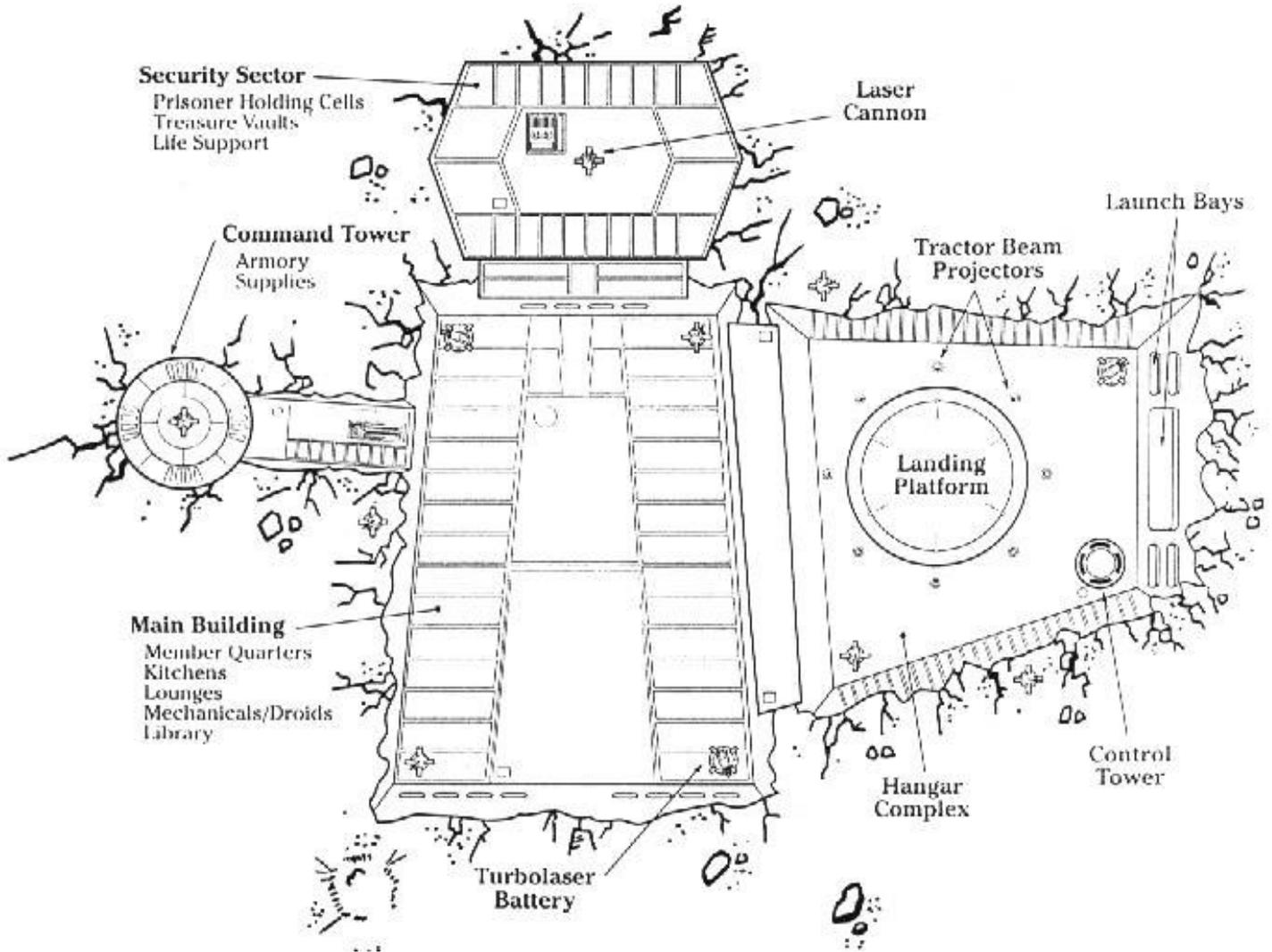
Dessin de l'appareil :



Elrood Sector



ISEN IV DIAGRAM
Void Demon Pirate Base



KIDRON DIAGRAM
High City of Refuge

