

STAR WARS
**UNKNOWN
HEROES**

SAISON 1

PILOTE - EPISODE 1

UNE CAMPAGNE DE CYBERDWARF POUR «AUX CONFINS DE L'EMPIRE»

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2
PRÉSENTATION	2
saison une	2
Les personnages	2
L'obligation dans la campagne	6
L'organisation de la campagne	6
introduire un nouveau personnage	7
PILOTE ÉPISODE 1	9
L'ÉVASION	10
obligations	10
Présentation	10
Les événements	10
La fuite	14
BONUS BLU RAY	16
IL ÉTAIT UNE FOIS UNE RÉVOLUTION	16
obligations	16
Le trajet	16
Trouvez le contact	16
Les informations à récupérer	18
quand on arrive en ville	18
Rejoindre le système Artic	18
Expérience	18

Un scénario non officiel pour Star Wars Edge of the Empire, conçu et réalisé par Cyberdwarf

Relecture : @SylvainCharroy

Edge of the Empire est un jeu de rôle édité par Fantasy Flight Game et traduit par Edge, tous droits réservés.

Les illustrations utilisées proviennent d'Internet et appartiennent à leurs auteurs.

Le design est inspiré du design officiel de la gamme Edge of the Empire et a été réalisé à partir de sources mise à disposition librement sur le forum de ffg.



INTRODUCTION

PRÉSENTATION

Bienvenue dans Unknown Heroes, une campagne au long cours pour Star Wars Aux Confins de l'Empire. Cette campagne est divisée en saisons et va mener les PJ du statut de petits mapouilleurs de la bordure extérieure à celui de héros de la Rébellion.

SAISON UNE

La première saison va se concentrer sur la création du groupe de personnages, planter le décor, leur faire rencontrer les premiers PNJ importants de la campagne et les faire commencer leur progression dans la pègre intergalactique.

Les personnages n'affronteront pas d'impériaux durant cette saison, et c'est normal. L'Empire doit leur apparaître lointain mais tout puissant. Toutes les interactions des personnages avec l'Empire doivent se solder par une «victoire» des impériaux pour bien faire comprendre aux personnages que «qui s'y frotte, s'y pique».

LES PERSONNAGES

J'ai l'habitude de créer des campagnes dont l'histoire s'imbrique avec celles des personnages. C'est pourquoi le background des personnages n'est pas totalement libre.

Les personnages qui suivent devront être utilisés pour la saison une, mais dès la saison deux, les historiques des personnages seront nettement moins présents.

Vous trouverez ci-dessous, dans la partie pré-requis, les informations à inté-

grer aux backgrounds des personnages de vos joueurs afin de pouvoir faire jouer cette campagne. Dans la partie, exemple, je décrirais le background complet d'un des personnages qui a joué la campagne.

LE PARENT

PRÉ REQUIS

Âge : 35 ans

Race : Humain

Carrière : Chasseur de Primes/Mercenaire/Colon

Né en -6 avant la Grande resynchronisation (-41 BBY).

Il devient parent à l'âge de 18 ans d'une petite fille : Elora

Passant du temps à la recherche de sa fille, le personnage finit par travailler pour les services secrets d'Alderaan.

Quelques semaines avant que notre histoire commence, il a reçu un message de son contact. Le Conseil à une mission pour lui : son contact lui montre un holo-video pris il y a 15 ans à bord de **l'étoile blanche**, un navire de croisière. On y voit un homme, **Jerip Basten** accompagné de deux jumeaux (voir le personnage «Le sensible à la Force») et d'une petite fille : Elora.

Le Conseil aimerait retrouver **Jerip Basten**, mais depuis que **l'étoile blanche** a été détruite, peu de temps après que cette vidéo ait été filmée, Basten a totalement disparu. Mais les agents du Conseil ont retrouvé la trace d'un des

JOUER AVEC D'AUTRES PERSONNAGES

Cette saison utilise des personnages créés par mes joueurs. Il est tout à fait possible de jouer cette campagne avec d'autres personnages, mais cela va demander au MJ pas mal de boulot.

J'ai essayé de construire cette saison avec le moins de pré requis possible mais cela n'est pas évident si l'on veut garder le côté émotionnel de certains aspects

deux jumeaux. Il est actuellement emprisonné sur Houlak.

Grâce à un sénateur ami, le Conseil a obtenu un ordre sénatorial de libération du jumeau et de quelques autres prisonniers (afin de ne pas trop attirer l'attention). Officiellement, le Parent doit récupérer les prisonniers et les ramener sur Coruscant. Officieusement, sa mission est de retrouver **Jerip Basten** et de lui demander de se rendre sur Alderaan

Obligation : Famille

EXEMPLE

Né en -6 avant la Grande resynchronisation (-41 BBY).

Il devient parent à l'âge de 18 ans d'une petite fille : Elora

Afin de subvenir à ses besoins, il s'engage dans les Forces de Sécurité de la République. Quelques mois plus tard, la guerre des clones débute. Il sert dans les commandos de soutien avant d'être recruté par le Général Ram Kotha, un maître Jedi ne s'entourant que de soldats humains.

À 2 ans, sa fille commence à montrer des signes importants de sensibilité à la Force et est envoyée au temple Jedi.

Lorsque l'ordre 66 est activé, la trahison des Jedi fait l'effet d'une bombe dans les rangs de la milice de Kotha. Si la plupart des soldats restent fidèles à leur général, certain, dont le futur chasseur de prime, veulent respecter les ordres de leur dirigeant. Le général Kotha comprend leur position et leur offrent la possibilité de partir.

C'est à ce moment que le person-

nage devint chasseur de Primes. Il passa beaucoup de temps à tenter de retrouver des pens, rassembler des familles séparées par la guerre des clones, par exemple, tout en cherchant des traces de sa fille dont il est persuadé qu'elle est encore en vie.

Il mène différentes recherches pour plusieurs familles nobles d'Alderaan, avant d'être contacté par les Services Secrets de la planète verte. Depuis, il traque les criminels pour le compte du Conseil. Le Conseil est un employeur qui lui plaît : il ne lui a jamais menti sur ses cibles, leur dangerosité et les raisons qui ont mené à leur avis de recherches.

LE SENSIBLE À LA FORCE

PRÉ REQUIS

Âge : 21 ans

Race : au choix

Carrière : au choix

Née en 6 après la grande Resynchronisation (-29 BBY), il a un jumeau du même sexe que lui.

Dès son plus jeune âge il montre des dons particuliers (en fonction des pouvoirs de la Force qu'il choisira à la création) Son père lui expliqua que se don peut être dangereux.

À la fin de la Guerre des clones, il fut en compagnie de Jerip Basten, son jumeau et une petite humaine de 4 ans du nom d'Elora. Le groupe embarque sur **l'étoile blanche**, un navire de croisière. Le vaisseau se fait attaquer durant le voyage et le personnage est séparé de Jerip, Elora et son jumeau.

Durant les années qui suivent, le personnage survit tant bien que mal en cherchant des traces de son jumeau.

Il y a trois mois, un homme le prend pour son jumeau. La seule information qu'il arrive à en tirer est que son jumeau travaille pour un homme qui se fait appeler Topal le Borgne.

Il se fait enfermer dans la station pénitentiaire de Houlak.



Obligations : Famille

EXEMPLE

Née en 6 après la grande Resynchronisation (-29 BBY), fils (ou fille) d'un membre de la délégation sénatoriale de sa planète d'origine. Il a un jumeau du même sexe que lui.

Il a grandi sur Coruscant dans le luxe. Dès le plus jeune âge il montre des dons particulier (en fonction des pouvoirs de la Force qu'il choisira à la création) Son père lui expliqua que se don peut être dangereux.

Sa vie bascule le jour où la guerre des Clones prit fin. Son père rentre en plein milieu de la journée. Il semble stressé. Il s'enferme avec sa mère, un long moment dans son bureau. Lorsqu'ils en sortent, sa mère pleure tandis que son père prend ses 2 enfants à part : Jerip Basten, un ami de la famille, vavenir les chercher pour les emmener dans un endroit où ils seront en sécurité. Leur parents les rejoindront plus tard.

Le père prend le personnage a part et lui fait promettre de protéger son jumeau et lui donne un dernier conseil « Ne fais confiance à personne ! ».

Jerip vient les chercher et les emmène, en compagnie d'Elora, une petite humaine de 4 ans. Le voyage dure quelques mois avant que le groupe embarque sur l'étoile blanche, un navire de croisière. Le vaisseau se fait attaqué durant le voyage et le personnage est séparé de Jerip, Elora et son jumeau. Il rencontra Larj Van Cleef, un marchand itinérant qui le prend sous son aile et lui apprend les ficelles du métier.

Durant les années qui suivent, le personnage survit tant bien que mal en cherchant des traces de son jumeau.

Il y a 3 mois, un homme le prend pour son jumeau. La seule information qu'il arrive à en tirer est que son jumeau travaille pour un homme qui se fait appeler Topal le Borgne.

Il y a quinze jours, il a participé à un coup bien foireux : une bande de débutants souhaitant faire un grand coup dans

la bordure intermédiaire. Les autorités leur sont tombées dessus et le personnage est enfermé dans la station pénitentiaire de Koulak.

LE TECHNICIEN

PRÉ REQUIS

Âge : au choix

Race : au choix

Carrière : Technicien/Contrebandier

Né en 8 après la Grande Resynchronisation et quelle que soit son histoire il finit par atterrir sur Formos, un petit monde dont le seul intérêt est d'être proche des mines de Kessel. Il monte une petite entreprise

Il y a un an, il trouve les coordonnées du Victory, un des navires ayant participé à la poursuite contre le Sa Nalaor.

Le personnage cache les coordonnées dans un droïd qu'il fréquente très régulièrement : R4-W9. Il sait que ce droïd est très bon pour calculer des coordonnées d'astropathie dans la Gueule. Il y a donc très peu de chance pour qu'il quitte Formos.

Il se rend compte qu'il est surveillé et est arrêté et enfermé sur Koulak

Obligations : Obsession (Sa Nalaor)

EXEMPLE

Né en 8 après la Grande Resynchronisation et quelle que soit son histoire il finit par atterrir sur Formos, un petit monde dont le seul intérêt est d'être proche des mines de Kessel. Ses talents pour la mécanique sont très vite appréciés et il monte une petite entreprise de prêteur sur gage. Il récupère des trucs cassés pour une poignée de crédits, les retape et les revend.

Il y a 1 an, un de ses clients régulier lui vend tous le trésor de son grand père : de vieilles médailles, des tonnes des tout petits trucs bourrés de pièces standards : le paradis pour un par comme lui.

Dans le tas il trouve le journal du grand père, le Général Astobal Gerriquer. Il commence à écouter les récits de guerre du vieux général en bricolant. Le

vieux avait eu son heure de gloire durant la Guerre des Clones. C'est en écoutant le récit d'une opération secrète que vint au personnage l'illumination : le général était au commandement du Victory lors de la fuite du Sa Nalaor.

Il connaît cette légende : le Sa Nalaor était un navire séparatiste rempli de crédits et de trésors technologiques qui prit la fuite à la fin de la guerre des clones.

Hors les enregistrements du général apprennent au personnage que le Victory avait poursuivi le Sa Nalaor lors de sa fuite. Ayant subi de très nombreux dégâts, le Victory sauta dans l'hyperespace pour rejoindre un système voisin. Trop endommagé pour continuer sa course, il fut évacué. Les enregistrements de Gerricper contiennent les coordonnées de l'épave du Victory. C'est mince, mais c'est peut être un premier pas pour retrouver le Sa Nalaor et ses secrets.

Le personnage a caché les infos dans un droïd qu'il révisait très régulièrement : R4-W9. Il sait que ce droïd est très bon pour calculer des coordonnées d'astrogation dans la Queue. Il y a donc très peu de chance pour qu'il quitte Formos.

Il a ensuite commencé à se renseigner plus en avant sur le Sa Nalaor. Mais ses recherches ont attiré l'attention sur lui. Son atelier a été fouillé, il s'est senti épié, etc. Un matin, des forces de sécurité lui tombent dessus et l'emmènent directement sur la station pénitentiaire de Koulah.

AUTRES PERSONNAGES

Les personnages suivants sont optionnels dans le sens où ils n'ont pas de rôle à jouer dans la saison une, mais pourront être utilisés plus tard.

LE PILOTE

Lui aussi est intéressé par le Sa Nalaor. Avec sa bande, ils sont tombés par hasard après un malheureux accident d'hyperdrive, sur l'épave du Victory. Très vite les membres du groupe comprennent qu'il s'agissait du célèbre croiseur ayant

poursuivi le Sa Nalaor.

Mais l'un des membres du groupe a souhaité garder le trésor pour lui et fait arrêter ses compagnons qui ont été emprisonnés sur Koulah.

LE "TRAÎTRE"

Il peut s'agir d'un homme ou d'un droïd ayant un trou dans son passé. Il s'agit en fait d'une personne neuroreprogrammée par le Service Interrogation des Renseignements impériaux (ou d'un droïd programmé pour la même tâche).

Le personnage ne se doute de rien, mais pourra, plus tard, avoir des moments de vide, ne plus se souvenir de ce qu'il a fait la dernière heure... Il aura en fait pris contact avec les renseignements impériaux pour mener à bien sa mission.

Ce genre de situation ne devrait pas se produire durant la saison une, nous aborderons donc plus en détail sa situation un peu plus tard.

EXEMPLE

Le droïd vit une situation étrange. Cela fait 5 ans qu'il s'est « réveillé » sur Coruscant sans aucun « souvenir ». Sa mémoire n'avait pourtant pas été effacée puisqu'il était toujours autonome. Après quelques mois de recherche il dû se rendre à l'évidence : il n'était pas d'un modèle commun. Contrairement à sa programmation, sa structure corporelle n'avait pas été conçue pour faire de lui un droïd combattant. Ses pièces n'ont pas de numéro de série et semblent très anciennes.

Il y a 3 mois, il rencontra Poch, un jeune contrebandier qui cherchait du travail. Les deux nouveaux associés remplirent diverses missions pour divers employeurs tous plus malhonnêtes les uns que les autres.

Il y a quelques semaines, le droïd se fit étudier par un spécialiste qui trouva une information importante : Son code possède une sous couche de programmes cachée. Il est apparemment impossible d'y accéder et de savoir à quels programmes cette sous-couche donne accès. C'est ce technicien qui mit le groupe en contact avec un employeur : leur mission est d'as-

sister un autre chasseur de Prime dans une mission de récupération de prisonniers sur Koulak.

Obligations : Obsession (Connaître ses origines)

L'OBLIGATION DANS LA CAMPAGNE

LES PÉNALITÉS

Dans les scénarios de la campagne, le MJ n'a pas de jet d'obligation à faire. Dans chaque scénario, il sera précisé quelle obligation est activée pour chaque personnage. Ce ou ces personnages subiront les malus d'obligation (-2 au seuil de stress). Les autres ne subiront aucun malus.

QUAND APPLIQUER LES PÉNALITÉS

Les pénalités ne s'appliqueront qu'au moment où le personnage se rend compte que l'intrigue du scénario est importante pour lui.

L'ORGANISATION DE LA CAMPAGNE

La saison une de la campagne **Unknown Heroes** s'articule autour de deux grands axes.

À LA RECHERCHE DE JERIG BASTEN

C'est l'axe principal de la saison. Au cours de ces épisodes, les personnages vont travailler pour Topal le Borgne et partir à la recherche du jumeau du personnage sensible à la Force. Ils rencontreront la fille du Parent, devenue un super agent pour une corporation avant de l'affronter et de se rendre compte que ce n'est qu'un clone. La recherche du jumeau et de **Jerig Basten** leur fera effleurer les horreurs dont ce dernier est coupable et les laissera avec une petite fille de 8 ans sur les bras.

LE SA NALAOR

Premier axe secondaire de la campagne, cet axe est une introduction à la mini-campagne **Par delà la Bordure**, publiée par Edge et qui sera jouée dans la saison deux. Les personnages vont avoir l'occasion de se faire un peu de crédits, visiter une épave de Destroyer et rencontrer un maître Jedi des plus excentrique.

LES CHIENS DE MANDALOR

Cet axe est optionnel. En effet, mis à part la curiosité de comprendre ce qui s'est passé durant le prologue, rien ne vas pousser les personnages dans cette direction. Il auront l'occasion de commencer à enquêter sur cet axe, mais c'est au cours de la saison deux que cet axe prendra de l'ampleur.

LA CHRONOLOGIE

L'ORDRE DES ÉPISODES

Il n'y a pas vraiment d'ordre obligatoire pour jouer les différents épisodes de la saison. Les épisodes seront publiés au rythme des parties, dans l'ordre où mes joueurs auront décidé de les jouer. Cet ordre n'est absolument pas le meilleur ou le plus adapté.

Certains actes d'un même axe se joueront à la suite les uns des autres, mais il arrivera souvent que les personnages aient le choix de leur prochain objectif.

Le début de la campagne devrait être joué comme suit :

Le Pilote, le 1^{er} bonus Blue-Ray, l'épisode 2.

Ensuite, les personnages sont libres de faire ce que bon leur semble.

ENTRE DEUX SCÉNARIOS

N'hésitez pas à combler les entre deux actes par des scénars indépendants ou juste des descriptions des quelques courses que les personnages ont pu faire (missions pour Topal, transport de contrebande, arrestation d'un fupitifs, etc.) depuis le dernier scénario (avec 1 ou 2 points d'expériences et quelques crédits supplémentaires à la clé).

Sachez juste que la saison une ne doit pas durer plus de un an et demi.

INTRODUIRE UN NOUVEAU PERSONNAGE

Il est assez simple d'introduire un nouveau personnage en cours de campagne. Voici quelques exemples...

LE RESCAPÉ

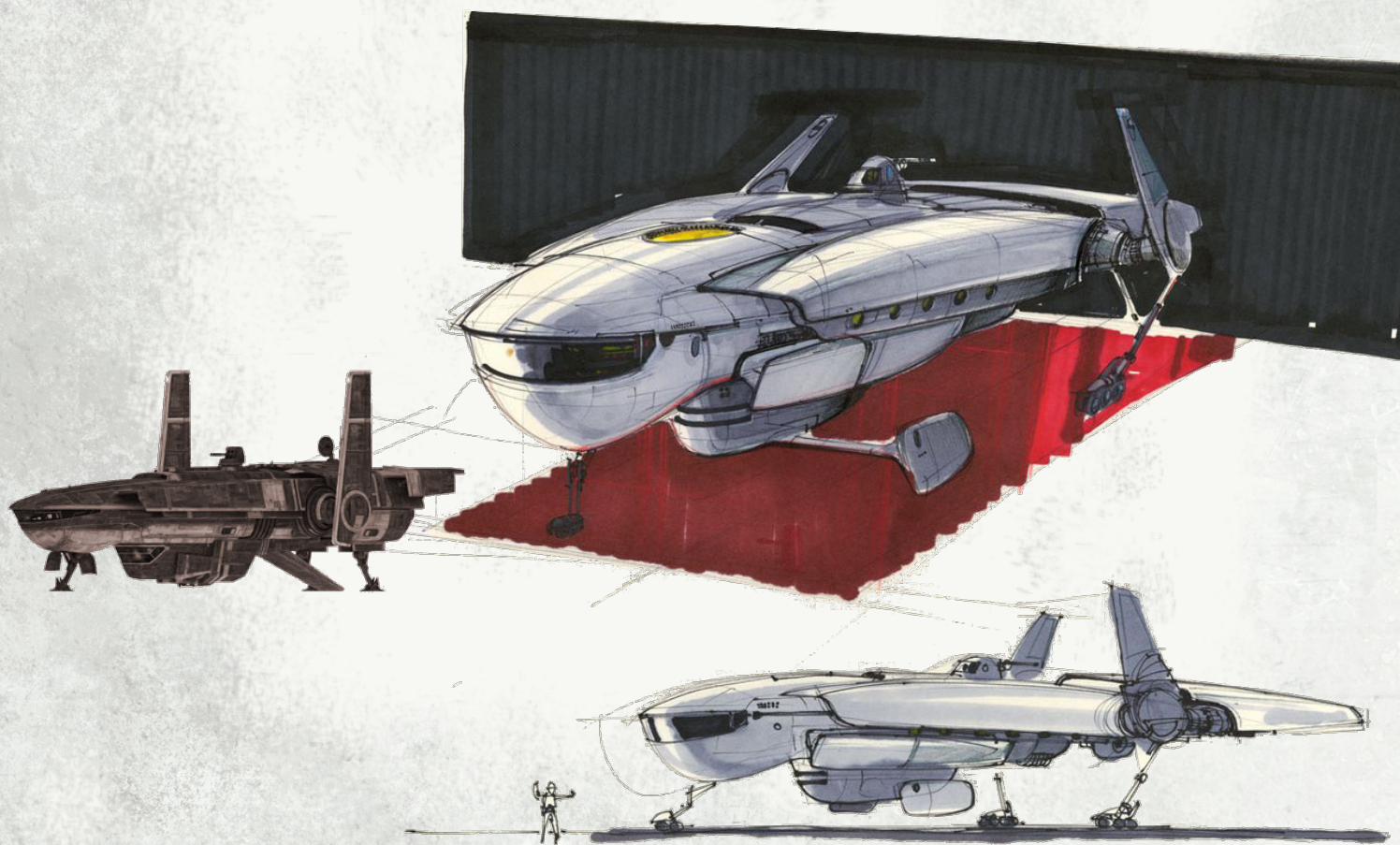
Au cours de n'importe quel voyage, le sensible à la Force ressent un incroyable besoin de faire sortir le vaisseau de l'hyperespace. Lorsque le vaisseau retrouve l'espace normal, il reçoit un signal de détresse provenant d'un vaisseau en ruine ou d'une capsule de sauvetage. Vous n'avez plus qu'à trouver pourquoi le nouveau personnage est dans cette situation et la Force l'aura guidé vers le groupe !

L'HOMME DE MAIN

Topal le Borque peut vouloir intégrer un nouveau membre au groupe. Soit pour surveiller les personnages de départ, soit pour tester les compétences du nouveau venu.

LE VIEIL AMI

C'est un classique mais ça fonctionne toujours. Un des personnages retrouve une vieille connaissance qui se trouve dans une situation difficile. Les personnages aident cet ami qui rejoint le groupe !



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

PILOTE ÉPISODE 1

C'est une période de paix galactique. Quinze ans après la chute de la République, seule une poignée de mondes renégats n'a pas encore rejoint l'Empire. Dans toute la galaxie, les armées impériales font régner l'ORDRE NOUVEAU instauré par l'Empereur PALPATINE et mettent fin à la corruption qui gangrénait le Sénat.

Perdue dans la Bordure Extérieure, la station pénitentiaire de KOULAK s'apprête à recevoir la visite d'un Chasseur de Primes engagé pour une étrange mission. Les prisonniers qu'il est venu chercher et lui-même vont se retrouver au milieu d'événements qui pourraient bien faire basculer le secteur tout entier dans les flammes...



L'ÉVASION

OBLIGATIONS

Aucune obligation n'est activée durant cet épisode.

PRÉSENTATION

Koulak est une prison spatiale perdue au milieu de nul-part, près du croisement de la Voie commerciale Corellien et de route de Rhimma. La prison est administrée par une entreprise privée, Jailemia, qui utilise très peu de personnels vivants : 1 administrateur, une vingtaine de gardes, un dizaine de techniciens et de très nombreux droïds (intendance, administration, sécurité)... et 1 clone devenu cuisinier (Stven Cypol).

LES ÉVÉNEMENTS

L'ARRIVÉE

Dès son arrivée dans l'espace de Koulak, le chasseur de primes est contacté par les droïds de Koulak. On lui demande son ordre de mission. Il est ensuite guidé vers le hangar technique (Les hangars principaux sont fermés pour cause de maintenance). On lui précise que les armes sont interdites à bord. Il devra tous laisser dans son vaisseau.

Une fois posé, il remarque de nombreux drones de combat accrochés à leur rack. Il est accueilli par un droïd de sécurité qui le conduit à la salle de contrôle B.

RENCONTRE

Sur place il rencontre Jaril Handorfen et Harben Slap, deux techniciens. En discutant avec eux, il peut apprendre que c'est la crise, la corpo a rappelé la plupart des pars pour une opération dans le secteur (ils n'en savent pas plus). Le PJ peut apercevoir un sas dans la salle de contrôle qui mène à une armurerie.

Le droïd de sécurité emmène ensuite le PJ vers l'ascenseur qui le conduit au niveau inférieur. Là on le fait patienter (toujours en présence d'un droïd gardien) et on lui amène les prisonniers qu'il est venu chercher. Les prisonniers sont tous équipés de menotte laser.

Le groupe remonte escorté par 4 droïds. En se rapprochant du hangar, une alarme se met à sonner, puis des sons d'explosion (venant de l'extérieur) retentissent. 3 des droïds partent vers le centre de contrôle tandis que le dernier prie le groupe de patienter. Puis c'est le hangar technique (juste devant eux qui explose) le droïd annonce que l'ordre de mission du chasseur de prime est annulé et lui demande de rejoindre la salle de contrôle. Il demande ensuite aux prisonniers de regagner leur cellule. Initiative ?

Droïd de Sécurité [Rival]

2	2	1	2	1	1
BRAWN	AGILITY	INTELLECT	CUNNING	WILLPOWER	PRESENCE
SOAK	WOUND	STRAIN	DEFENSE	RANGE	
2	12	--	0	0	MELEE

Skills:

Distance - Armes Légères 3 (♦ ♦ ♦), Vigilance 3 (♦ ♦ ♦)

Abilities:

Droid - Does not need to breathe, eat, or drink and can survive in vacuum or underwater. Immune to poisons or toxins.

Weapons:

Pistolet Blaster - **Skill:** Distance - Armes Légères (♦ ♦ ♦) **Range:** Medium, **Damage:** 6, **Crit:** ♦ ♦ ♦, **Qualities:** Mode Etourdissant

Snare Launcher - **Skill:** Distance - Armes Légères (♦ ♦ ♦), **Range:** Short, **Damage:** --, **Crit:** --, **Qualities:** Enchevêtrement 5, Munitions Limitées 1

LA SALLE DE CONTRÔLE

Jaril Handorfen ou Harben Slap peut leur expliquer qu'un commando est en train de prendre la base d'assaut (il leur montre les caméras). Les défenses extérieures ont été neutralisées. La plupart des droïds ont été envoyés combattre les intrus, mais ils progressent vite. Ils peuvent conseiller aux PJ de traverser les blocs afin de rejoindre les hangars. Le hangar 1 et 2 sont bloqué par les barpes de débarquement des intrus, mais un passage dans la salle de contrôle mène au hangar privé du Directeur. Son vaisseau est à quai (les caméras de sécurité peuvent le confirmer). On peut les convaincre d'ouvrir l'armurerie mais ils demanderont aux PJ de les accompagner (ils peuvent ouvrir les portes, activer le turbolift, accéder aux caméras de sécurité et ils connaissent les lieux, etc.) L'armurerie contient des Fusils blaster, pistolets blaster, matraques, 5 grenades étourdissantes + 1 blaster à répétition. 5 Stimpacks et 1 medpack. Les fusils et pistolets ont été modifiés pour tirer sans malus de portée en mode paralysant. Un **test de mécanique difficulté facile** (♦)

est nécessaire pour débrancher le module Paralysant.

LES ASSAILANTS

Les commandos est constitués de troupes disparates. La seule distinction commune à toutes les troupes est une épaulement roupes. Un **test de Connaissances : puerre difficulté moyenne** (♦♦) permet de reconnaître les Chiens de Mandalor, une unité de mercenaires réputée violente et cupide.

LES BLOCS

Arrivé en bas, les PJ sont arrêtés par un groupe de droïds, avant qu'il ai pu faire quoi que ce soit, les droïd se désactivent (Le commando a du prendre le contrôle de la salle de contrôle A)

Les PJ progressent dans le bloc et au bout de 10 minutes, les hauts parleurs prennent vie : Le chef du commando leur donne 5 minutes pour se rendre.

Il serait bon que les PJ pensent à couper les caméras

Une fois qu'ils sont persuadés que les personnages ne se rendront pas, Jaril et Har-

Harben Slap [Rival]

3	2	3	2	2	2
BRAWN	AGILITY	INTELLECT	CUNNING	WILLPOWER	PRESENCE
SOAK	WOUND	STRAIN	DEFENSE		
4	11	--	0 0		
				RANGE	MELEE

Skills:

Mécanique 2 (♦♦♦), Informatique 1 (♦♦♦), Calme 1 (♦♦♦), Vigilance (♦♦♦), Corps à Corps 1 (♦♦♦)

Talents:

As de la Mécanique 1 - Réduit de ■ par rang d'As de la mécanique tous les jets de mécanique. De plus les crédits nécessaires pour ajouter un mods sont divisés de moitié.

Weapons:

Blaster de poche - Skill: Distance - Armes Légères (♦♦♦) Range: Short, Damage: 5, Crit: ♦♦♦♦♦, Qualities: Mode Etourdissant
Matraque - Skill: Corps à Corps (♦♦♦♦) Range: Engaged, Damage: 5, Crit: ♦♦♦♦♦, Qualities: Désorientation 2

Armor:

Vêtements Epais - Soak: 1

Gear:

Trousse à Outils

Jaril Handorfen [Rival]

2	3	3	2	2	2
BRAWN	AGILITY	INTELLECT	CUNNING	WILLPOWER	PRESENCE
SOAK	WOUND	STRAIN	DEFENSE		
3	10	--	0 0		
				RANGE	MELEE

Skills:

Mécanique 1 (♦♦♦), Informatique 2 (♦♦♦), Calme 1 (♦♦♦), Vigilance (♦♦♦), Arme à Distance - Légère 1 (♦♦♦♦)

Talents:

Systèmes de Sécurité 1 - Retire un nombre de ■ égal au rang du personnage en Systèmes de Sécurité à tous les jets de magouille ou d'informatique

Weapons:

Blaster de poche - Skill: Arme à Distance - Légère (♦♦♦♦) Range: Short, Damage: 5, Crit: ♦♦♦♦♦, Qualities: Mode Etourdissant
Matraque - Skill: Corps à Corps (♦♦♦) Range: Engaged, Damage: 4, Crit: ♦♦♦♦♦, Qualities: Désorientation 2

Armor:

Vêtements Epais - Soak: 1

Gear:

Trousse à Outils

ben vont tenter de les arrêter (pour sauver leur peau). Si un PJ précise qu'il les surveille, un test de Vigilance moyen (dd) permet de remarquer quelque chose.

Init : **Test de vigilance** pour les PJ, **test de Calme** pour les 2 tech (♦♦).

Si les PJ fouillent les 2 techniciens ils peuvent trouver :

Harben : 1 trousse à outils, 20 crédits

Jaril : 1 trousse à outils, 1 datapad (donnant accès aux caméras de sécurités avec un **test d'informatique moyen** (♦♦)), 15 crédits

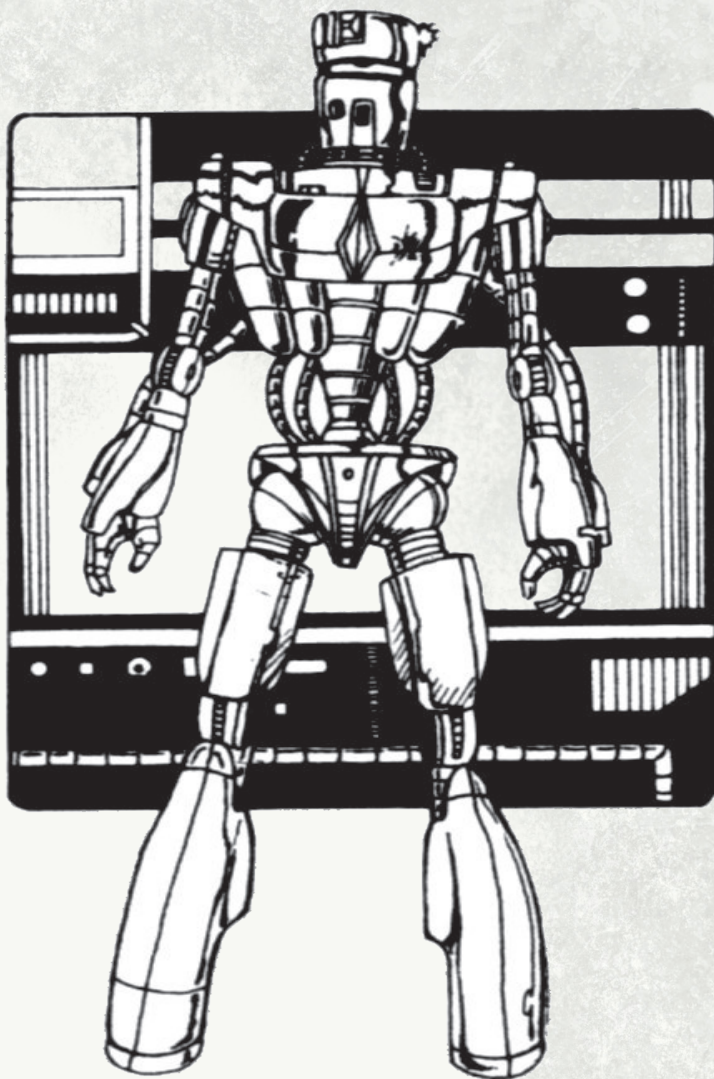
L'ÉTAGE

L'ACCÈS

Il existe 2 manières d'accéder à l'étage :

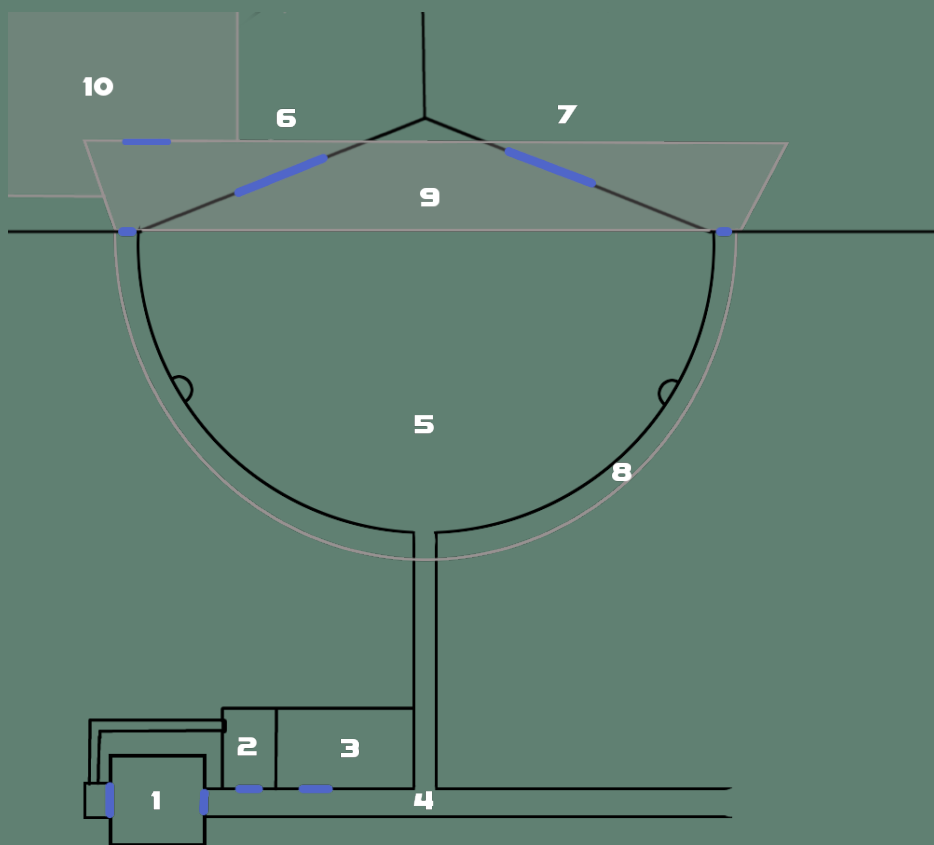
_ en prenant le trubolift et en tombant sur des groupes des groupes sbires d'infanterie les attendant bien patiemment dans la salle 1..

_ en grimpaant le long de la cape du trubolift et en passant par la paille technique menant directement à la salle des machines (2) (Harben ou Jaril connaissent ce passage). Cette paille ne peut pas être empruntée par un personnage portant une armure où par un droïd.



ÉTAGE

1. Turbolift
2. Salle des Machines
3. Salle de contrôle
4. Couloir
5. Grand Hall
6. Hangar 1
7. Hangar 2
8. Passerelle
9. Salle de contrôle
10. Hangar du Tin Padlock



Infanterie Assaut [Minion]



Skills:

Corps à Corps (♦ ♦), Distance - Armes Lourdes (♦ ♦), Vigilance (♦ ♦)

Abilities:

Covering Fire - Le groupe peut dépenser une manœuvre pour ajouter +1 à la Défense - Distance de 3 personnages alliés ou groupe de minions à portée courte jusqu'à la fin du prochain round. Cet effet n'est pas cumuable plusieurs fois.

Weapons:

Couteau de Combat - Skill: Corps à Corps (♦ ♦) Range: Engaged, Damage: 3, Crit: ☹☹☹

Fusil Blaster - Skill: Distance - Armes Lourdes (♦ ♦) Range: Long, Damage: 9, Crit: ☹☹☹, Qualities: Mode Etourdissant

Qualities: Mode Etourdissant

Gear:

Blast Vest

Commandant Assaut [Nemesis]



Skills:

Sang Froid 3 (♦ ♦ ♦), Commandement 3 (♦ ♦ ♦), Distance - Armes Lourdes 2 (♦ ♦ ♦), Distance - Armes Légères 3 (♦ ♦ ♦), Perception 3 (♦ ♦ ♦), Vigilance 2 (♦ ♦ ♦), Guerre 5 (♦ ♦ ♦ ♦ ♦)

Talents:

Autorité Naturelle 2 - Le personnage gagne ■ par rang à ses jets de commandement (ou n'importe quel jet permettant de motiver, de mener ou de rallier quelqu'un). Les cibles affectées gagnent également ■ par rang à tous leurs jets de Sang-Froid durant les prochaines 24 heures.

Officier Supérieur - Le personnage peut effectuer une action de Commandement. Si il réussit un jet moyen (♦ ♦) de **Commandement**, un nombre d'alliés égal à la Présence du Personnage peut subir 1 stress et effectuer une manœuvre gratuite

Abilities:

Tir de couverture amélioré - Lorsqu'un groupe de minions alliés utilise la manœuvre de Tir de couverture à portée courte, ils gagnent +2 à leur Défense - distance

Weapons:

Carbine Blaster - Skill: Distance - Armes Lourdes (♦ ♦ ♦) Range: Medium, Damage: 9, Crit: ☹☹☹, Qualities: Mode Etourdissant

Pistolet Blaster Léger - Skill: Distance - Armes Légères (♦ ♦ ♦) Range: Medium, Damage: 5, Crit: ☹☹☹☹☹, Qualities: Mode Etourdissant

Armor:

Armure de Combat Lourde - Soak: 2, Melee Defense: 1, Ranged Defense: 1

ORGANISATION DES TROUPES

Voilà l'organisation des troupes:

Salle du Turbolift (1): plusieurs groupes de sbires attendent les intrus derrière des Boucliers (Défense +1).

Salle de contrôle (3): Un ou deux droïds de sécurité sont en train de travailler dans cette salle.

Couloir (4): Plusieurs groupes de sbires peuvent surgir du côté gauche du couloir si vous en avez besoin.

Grand Hall (5): les mercenaires ont transformé cette salle en centre de commandement. Le Colonel Kruhup est dans le hall et donne ses ordres. Des mercenaires déchargent des caisses des navettes stationnées dans les hangars 1 et 2. Il y a peu de chance que vos PJ aient l'occasion de jeter un oeil dans ces caisses mais sachez qu'elles contiennent du matériel de réparation et de modification pour vaisseaux.

Hangar 1 et 2 (6 et 7): de nombreux soldats déchargent ou montent la garde.

Plusieurs barges de débarquement sont stationnées dans les hangars ainsi que plusieurs vaisseaux container.

La passerelle (8): on atteint cette passerelle par un des deux mini turbolift présent dans le hall. De nombreux groupes de sbires montent la garde sur cette passerelle.

Salle de contrôle (9): Plusieurs droïds



et soldats sont en poste et surveillent les opérations de déchargement.

Le hangar (10) : Le Tin Padlock est armé ici (Le vaisseau possède son propre système d'ouverture du hangar). Personne ne patrouille à l'intérieur ni du vaisseau ni dans le hangar.

L'APPROCHE

La suite va dépendre de vos PJ. Si ils optent pour une approche discrète, 2 groupes de 3 sbires dans la pièce 1 offre un bon challenge. Les neutraliser en un round est possible en agissant intelligemment et avec un bon timing. Si les PJ n'y arrivent pas, les sbires donneront l'alerte et c'est une course poursuite jusqu'au hangar qui commence.



Si les PJ optent pour une approche plus directe, il affronteront le colonel Kruhup et ses hommes dans le hall. Une chose est certaine, ils ne font pas le poids, ils ont donc intérêt courir vite...

LA FUITE

PRIS EN CHASSE

Une fois dans le hangar, il faudra réussir un **test de Mapouilles/Mécanique/Informatique moyen (♦♦)** afin d'ouvrir le sas du Tin Padlock.

Il faudra ensuite tenir le sas 3 rounds avant le pilote ne puisse décoller.

Une fois à l'extérieur, trois Z-95

prendront le vaisseau en chasse.



Utilisez les carac du Z-95 page 259 et considérez que les pilotes ont une main épale à  .

QUE FAIRE ?

Le groupe de personnage va sans doute vouloir de trouver un endroit tranquille pour réparer leur nouveau vaisseau, le camoufler, faire quelques emplettes, etc.

Si ils n'ont pas réfléchis à leur destination avant rajouter donc des rounds au combat contre les Z-95 afin de bien leur faire comprendre l'urgence de la situation.

Malheureusement pour eux, il n'ont pas tellement le choix pour l'instant :

_ Ils n'ont aucun indice sur les chiens de Mandalor

_ Le tech va sûrement vouloir se rendre sur Formos. Expliquez lui que la planète abritant un grand nombre de contrebandiers ne souhaitant pas trop attirer l'attention, elle ne possède pas, à sa connaissance, les installations nécessaire au camouflage d'un vaisseau.

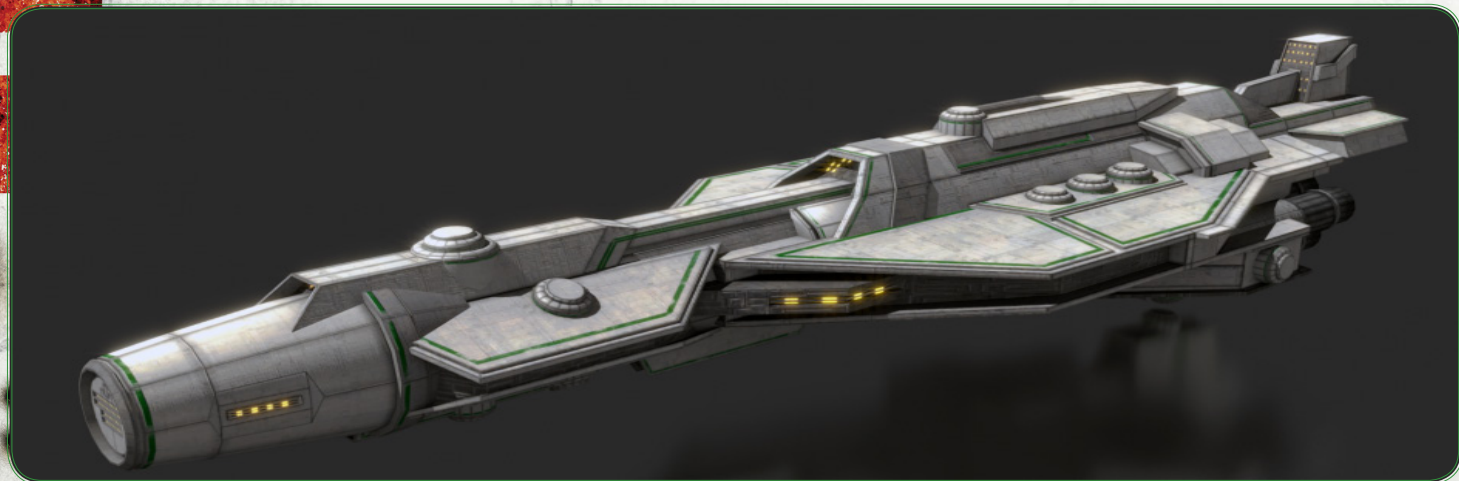
_ Le Parent voudra peut être se rendre sur Alderaan : idem, ses contacts sont injoignables et l'astroport leur refusera l'atterrissage sans l'accord du propriétaire du vaisseau (Les contacts du chasseurs de primes s'arrangent quand même pour ne pas trop leur attirer d'ennuis)

_ Restent les vieilles connaissances (comme Larj Van Cleef par exemple) : Quel que soit le contact choisi, il habite sur Sirap, un

monde riche et touristique où le degré de luxe est seulement rejoint par le degré de corruption.

Le calcul de saut prendra 9 rounds, tandis que le voyage durera 24 heures avec un hyperdrive XI (donc 48h à bord du Tin Padlock). Les données de Navigation sont à jour, le **test d'astropation** se

fera donc avec **une difficulté facile** (◆), plus ◆ si l'astronavigateur veut que le calcul se fasse rapidement (5rounds).



BONUS BLU RAY

IL ÉTAIT UNE FOIS UNE RÉVOLUTION

Voilà donc nos Pj en direction d'un des systèmes les plus touristiques et corrompus de la bordure Médiane.

Cet acte est un acte de transition et doit être assez court et ne pas poser de difficulté majeure aux Pj. Il y a cependant quelques informations qu'ils doivent obtenir. C'est à vous de le développer afin de coller au mieux au contact choisi par les Pj.

OBLIGATIONS

Aucune obligation n'est activée pour cet épisode.

LE TRAJET

Les personnages vont pouvoir visiter leur nouveau vaisseau de luxe... enfin de luxe, il faut le dire vite, le bar est quasiment vide, le salon d'holoprojection possède uniquement en mémoire une collection restreinte d'holovid porno, etc. De plus la rencontre avec les Z-95 a peut-être laissé des traces.

Le vaisseau est propre mais les soutes et les cabines sont vides (sauf les quartiers du capitaine (3) qui sont richement décorés mais avec un très mauvais goût). En fouinant dans l'ordinateur de bord ils peuvent apprendre que le crédit-trunk possède 1000 crédits ! (je vous invite à consulter le Guide du Routard Interplanétaire vol 1).

Si ils peuvent dépenser ces crédits pour payer les taxes des astroports sans

problème (cela se fait uniquement via le code transpondeur) il va falloir craquer le système pour transférer des crédits vers un crédit-stick. Cela demande un **test d'informatique difficile** (◆◆◆). Chaque  supprimera 50 crédits du coffre !

TROUVEZ LE CONTACT

Atterrir sur un astroport en pleine révolution peut être extrêmement compliqué... mais pas là ! Les contrôles ne vérifient pas les codes transpondeurs suite aux dépôts subis lors de l'assaut des révolutionnaires. Le contrôle leur donnera un vecteur d'approche et le Padlock sera escorter par 2 airspeeders en mauvais état.

Trouvez leur contact ne posera pas plus de problème, mais ce dernier ne pourra rien pour eux. Si c'est un noble, il est en train de préparer sa fuite, si c'est un marchand ou un homme du peuple, il est en train de faire une révolution, donc si vous voulez ben l'excusez ! Etc.

Larj Van Cleef, est en train de quitter les lieux. Il ne s'est jamais intéressé à la politique et la situation sur Sirap devient explosive, mais il est accueillera les Pj avec tout le confort qu'il peut encore leur offrir.

Quoi qu'il en soit ce contact est en relation avec un « jeune » baron du crime qui pourrait les aider. Il leur indique que Topal le Borpne, c'est comme ça qu'il se fait appeler, doit se trouver à Hopelane,

NOM Sirap
RÉGION Bordure Médiane
SECTEUR Gravis
SYSTÈME Gravis

INFORMATIONS PHYSIQUES

TYPE Terrestre
CLIMAT Tempéré, pluvieux
ATMOSPHÈRE Type I (Respirable)
GRAVITÉ Standard
TERRAIN Plaines fertiles, fleuves, forêts
LONG. JOURNÉE 26 heures
LONG. ANNÉE 368 jours
LUNES 0

NOTES Sirap est constituée de pipantesque forêts de bois Lorp, extrêmement réputé pour la construction de meubles de luxe. De pipantesques fleuves parcourent la planète et se jettent tous dans la Grande Mer, un lac péant couvrant une bonne partie de l'hémisphère nord. Les plaines de Sirap sont très fertiles et l'on y cultive de très nombreuses denrées.

CIVILISATION

GOUVERNEMENT Monarchie
NIV. TECHNOLOGIQUE Espace
POPULATION 9 milliards (80% d'humains, 20% des espèces les plus répandues)
ASTROPORTS Tervaille, Classe Impériale (Capitale)
ET VILLES IMPORTANTES Champs Fleuris, Classe standard (Cité agricole)
EXPORT PRINCIPALE Nourriture, Bois Lorp, Meubles, Luxe, Art, Culture
IMPORT PRINCIPALE Technologie, biens manufacturés
FONCTION Grenier, Tourisme, Culture

LIEUX INTÉRESSANTS La Tour Feylope : Du nom d'un architecte ithorien qui l'a dessinée, cette grande tour de métal de plus de 1,2 km de haut surplombe la ville de Tervaille et en est l'attraction la plus populaire et le symbole le plus connu.
Tervaille est parsemé de lieux historique à fort potentiel touristique.

NOTES Avant même de rejoindre la république, avant la première guerre sith, l'histoire de Sirap était déjà longue et riche.

Haut lieu des Arts et de la Culture, la société sirapienne est très compartimentée entre la noblesse et le peuple. Les sirapiens sont réputés râteurs et indomptables mais jouissent, à l'instar de Tervaille, d'une réputation romantique importante.

Le tourisme est vite devenu la première source de revenu devant les meubles et la production de nourriture.

une petite ville de la lune d'Ethylus dans le système Artic. Il ne l'a jamais rencontré mais est en contact avec un certain Enopac'la, un Muun peu sympathique.

Ces hommes pourront s'occuper du Padlock qui repapnera l'intégralité de ses points de stress mécanique et la moitié des points de coque perdus.

Si les joueurs sont un peu en maque d'action faite leur rencontrer une bande de révolutionnaires apressifs ou des gardes royaux sur les dents.

LES INFORMATIONS À RÉCUPÉRER

Voilà ce que les personnages doivent apprendre au cours de leur séjour sur Sirap :

_ La population s'est révoltée il y a quelques semaines contre la famille royale après que cette dernière ait encore augmenté la part de la nourriture destinée à l'exportation. Si les hôtels de luxe et les nobles ne manquaient pas de vivre, les locaux étaient obligés d'acheter de la nourriture importée qui coûte très chère (notamment à cause de la taxe royale sur les importations).

_ Le vieux roi Raibopad de Uhl a été capturé et personne ne donne cher de sa peau. Pourtant le vieux n'y est pas pour grand chose, cela fait plusieurs années qu'il laisse son fils, le Prince Titep Reub (se prononce Rohillbe) de Uhl périr le royaume. Le Prince est en fuite avec sa femme et leur fils Nosru (se prononce Nossrou).

_ Les révolutionnaires ont élu un Directoire composé de six membres, mais déjà les dissensions se font sentir. Les violences ont repris entre révolutionnaires cette fois.

Et voilà, sans le savoir les personnages viennent d'apprendre les premiers éléments de l'axe basé sur les chiens de Mandalor ! La vie n'est-elle pas bien faite ?

QUAND ON ARRIVE EN VILLE

Les rues sont quasi-déserte. Les rares passants courent pour éviter les membres de la Garde Royal, les snipers d'un camp ou de l'autre, etc. Aucun magasin ne servira les personnages car la plupart sont fermés. Ils pourraient décider de se servir eux même... Grand bien leur fasse : ils rencontreront une résistance importante de la part des Gardes Royaux (ou de révolutionnaires) qui tentent de maintenir l'ordre. Ils pourront peut être trouver un peu de matos mais rien de bien intéressant (Les armes sont limitées sur Sirap et la plupart ont déjà été réquisitionnées par les révolutionnaires !)

REJOINDRE LE SYSTÈME ARTIC

Le calcul de saut vers Ethylus prendra 7 rounds (avec un test à difficulté facile (d)) et le trajet durera 15 heures (donc 30 avec le Tin Padlock).

EXPÉRIENCE

ÉPISODE 1

- 8 xp pour s'être échappé de Koulak.
- 4 xp si leur approche a fonctionné
- 2 xp pour les idées brillantes
- 1 xp pour du bon roleplay

BONUS BLU RAY

Si il y a eu une rencontre qui mérite de l'expérience, donnez 2 XP à vos PJ

Gardes royaux de Sirap [Minion]

2	2	2	2	2	1
BRAWN	AGILITY	INTELLECT	CUNNING	WILLPOWER	PRESENCE
SOAK	WOUND	STRAIN	DEFENSE		
4	5	--	0 0		
			RANGE	MELEE	

Skills:

Coercition (♦ ♦), Corps à Corps (♦ ♦),
Distance - Armes Lourdes (♦ ♦)

Weapons:

Matraque - **Skill:** Corps à Corps (♦ ♦) **Range:**

Engaged, **Damage:** 4, **Crit:** ☹☹☹☹☹,

Qualities: Désorientation 2

Riot Gun - **Skill:** Distance - Armes Lourdes (♦ ♦), **Range:** Medium, **Damage:** 7, **Crit:** ☹☹☹,

Qualities: Automatique, Mode Etourdissant

Armor:

Armure Laminée - **Soak:** 2

Révolutionnaires de Sirap [Minion]

3	2	2	2	1	1
BRAWN	AGILITY	INTELLECT	CUNNING	WILLPOWER	PRESENCE
SOAK	WOUND	STRAIN	DEFENSE		
4	5	--	0 0		
			RANGE	MELEE	

Skills:

Corps à Corps (♦ ♦ ♦), Distance - Armes
Légères (♦ ♦), Distance - Armes Lourdes (♦ ♦),
Magouilles (♦ ♦)

Weapons:

Pistolet Blaster - **Skill:** Distance - Armes Légères

(♦ ♦) **Range:** Medium, **Damage:** 6, **Crit:** ☹☹☹☹☹

Qualities: Mode Etourdissant

Slugthrower Rifle - **Skill:** Distance - Armes

Lourdes (♦ ♦) **Range:** Medium, **Damage:** 7,

Crit: ☹☹☹☹☹☹, **Qualities:** Encombrant 2

Armor:

Vêtements Epais - **Soak:** 1

Chef Révolutionnaire de Sirap [Riv]

3	3	1	3	2	1
BRAWN	AGILITY	INTELLECT	CUNNING	WILLPOWER	PRESENCE
SOAK	WOUND	STRAIN	DEFENSE		
3	15	--	0 0		
			RANGE	MELEE	

Skills:

Coercition 2 (☹ ☹), Corps à Corps 2 (☹ ☹ ♦),
Distance - Armes Légères 2 (☹ ☹ ♦), Vigilance
2 (☹ ☹)

Weapons:

Pistolet Blaster Lourd - **Skill:** Distance - Armes

Légères (☹ ☹ ♦) **Range:** Medium, **Damage:** 7,

Crit: ☹☹☹☹, **Qualities:** Mode Etourdissant

Vibrolame - **Skill:** Corps à Corps (☹ ☹ ♦)

Range: Engaged, **Damage:** 4, **Crit:** ☹☹,

Qualities: Perforant 2, Sanguinaire 1

