

STAR WARS
LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE

MORTS OU VIFS



STAR WARS®

LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE

MORTS OU VIFS

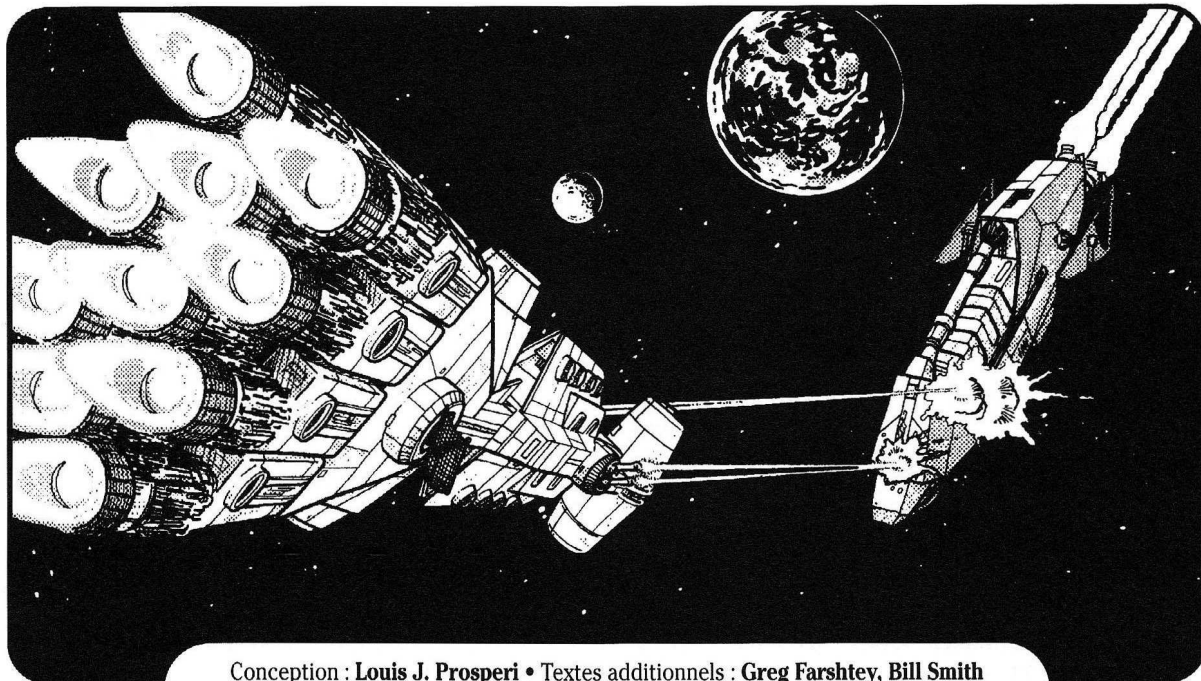


ILLUSTRATION : ROB CASWELL

Conception : **Louis J. Prosperi** • Textes additionnels : **Greg Farshtey, Bill Smith**
Développement et édition : **Bill Smith** • Graphismes : **Stephen Crane, John Paul Lona**
Illustration de couverture : **Lucasfilm Ltd.** • Illustrations intérieures : **Rob Caswell,**
Mike Jackson, John Paul Lona, Lucasfilm Ltd., Mike Vilardi

Éditeur : **Daniel Scott Palter** • Éditeur associé/comptable : **Denise Palter**
Éditeur associé/directeur des ventes : **Richard Hawran** • Éditeurs : **Greg Farshtey, Bill Smith, Ed Stark**
Directeur artistique : **Stephen Crane** • Graphistes : **Cathleen Hunter, John Paul Lona**
Assistant chargé des ventes : **Bill Olmesdahl** • Responsable des licences : **Ron Seiden**
Responsable des stocks : **Ed Hill**

Traduction : **Philippe Rat** • Directeur de collection : **Henri Balczesak** • Supervision de la traduction :
Jean Balczesak Adaptation et rewriting : **Jean-Luc Blaise** et **Dominique Balczesak**
Réalisation de l'édition française : **Guillaume Rohmer** avec le concours de la SARL In Edit



JEUX DESCARTES ÉDITEUR
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15
sous licence de West End Games

Introduction

Morts ou Vifs est un supplément pour *Star Wars : le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles, Seconde Édition*. C'est la transcription d'une base de données consacrée aux individus les plus recherchés par le régime actuel. Elle a été élaborée sous l'autorité directe du Chef des Services Secrets de la Nouvelle République, le Général Airen Cracken. Les pages suivantes vont vous faire découvrir de redoutables malfaiteurs accusés de crimes contre la Nouvelle République et les peuples libres de la galaxie.

Depuis son transfert de la branche opérationnelle des Services Secrets au bureau du Commandement Suprême des Renseignements, Cracken s'est efforcé de fournir aux forces armées de la Nouvelle République une liste complète des délinquants qu'il serait bon de capturer et incarcérer afin de préserver la sécurité des citoyens républicains. Cracken a inclus dans ce fichier divers commentaires et remarques, fruits de son expérience personnelle.

Chaque fiche contient un descriptif correspondant à ce que "sait" la République sur ces sinistres individus — certaines informations ne sont parfois que des spéculations, des "on-dit" ou des convictions erronées (que le Maître de Jeu peut modifier comme il le désire). Lorsque cela s'est avéré nécessaire, des données supplémentaires portant sur les organisations, les véhicules ou les "seconds couteaux" ont été ajoutées. Les paragraphes intitulés "Réservé au Maître de Jeu" présentent, quant à eux, la "vérité", qui est parfois bien différente de ce que croient les Républicains. Ils corrigent ainsi les erreurs contenues dans les divers documents, tout en les complétant.

Comment utiliser cet ouvrage

Ce supplément, conçu dans l'optique d'un affrontement entre des criminels pittoresques et vos

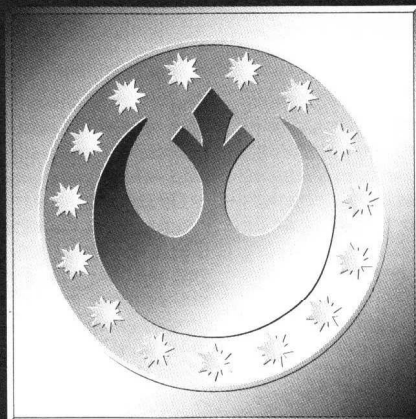
joueurs, se déroule après la chute de Palpatine. Néanmoins, un minimum d'adaptation (notamment en ajustant à la baisse les caractéristiques) peut faire de MORTS OU VIFS une aide idéale pour une campagne située avant la Bataille d'Endor : à cette époque, la plupart des criminels se "font vite un nom". Ils débutent juste leur "carrière" mais l'Empire a bien d'autres chats à fouetter que de s'occuper du menu fretin. Dès lors, leurs victimes (ou leurs proches) peuvent parfaitement offrir des récompenses pour leur capture et l'Alliance Rebelle les rechercher afin de les interroger sur ce qu'ils savent de l'Empire.

Note concernant les primes

Vous constaterez que le montant des primes offertes est relativement élevé, probablement trop pour l'équilibre de certaines campagnes. Il faut cependant bien comprendre qu'elles ne sont que le reflet des risques encourus lors d'un affrontement avec ces criminels. Un simple duel au fond d'une cantina ne suffira pas pour les arrêter. Ils devront réellement en "baver" pour les capturer. Souvenez-vous qu'obtenir facilement autant d'argent est toujours dangereux pour l'équilibre du jeu.

Néanmoins, au-delà d'une longue traque périlleuse et coûteuse, la vie de vos aventuriers va être complètement bouleversée : on ne capture pas l'une des "têtes d'affiche" du gratin de la pègre sans devenir instantanément célèbre et être traqué à son tour (et avec de tels individus, il vaut mieux avoir des yeux dans le dos...). Certes, les personnages gagneront beaucoup d'argent mais c'est au prix d'une insécurité permanente qui ne fera que commencer pour le plaisir de tous...

■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
■ FICHIER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ FICHIER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...



Morts ou Vifs

■ S O M M A I R E ■

Un mot du Général Cracken.	Écran 4
Section 1 : Impériaux.	Écran 6
Section 2 : Chasseurs de Primes.	Écran 25
Section 3 : Contrebandiers/Voleurs.	Écran 30
Section 4 : Pirates.	Écran 37
Section 5 : Gangsters.	Écran 46
Section 6 : Assassins.	Écran 55
Section 7 : Mercenaires.	Écran 62
Section 8 : Espions/Informateurs.	Écran 75
Section 9 : Cas Spéciaux.	Écran 83

ÉCRAN : 3

ÉCRAN SUIVANT ➤



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE
■ INTRODUCTION ■ FICHIER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

UN MOT DU GÉNÉRAL CRACKEN

Trois ans viennent de s'écouler depuis la Bataille d'Endor. Nous avons beaucoup lutté pour rétablir la liberté à travers la Galaxie et restaurer la République. Tout en combattant contre les forces désorganisées d'un Empire en retraite, nous avons dû parallèlement relever un challenge tout aussi primordial : débarrasser notre Galaxie des criminels qui menaçaient la sécurité de ses citoyens.

Avec le recul, je crois sincèrement que la hausse de la criminalité provient du manque de contrôle des planètes libérées. Sous l'Empire, les activités illégales étaient "tolérées" dans la mesure du raisonnable. Il faut dire qu'une flotte de guerre est un argument de poids pour imposer l'ordre... Or, depuis Endor, la peur

du bâton a disparu. C'est pour faire face à cette recrudescence du crime que le Haut Commandement Militaire a nommé une commission chargée d'établir un rapport sur ceux qui posent le plus de problème à la Nouvelle République.

De ce rapport, est née l'idée d'une base de données recensant les éléments les plus perturbateurs de notre Galaxie. Ce n'est, cependant, qu'un début. Nos renseignements ne sont que des recoupements effectués par nos services, basés sur les rapports de nos agents de terrain et de nos observateurs, et, dans certains cas, provenant de marchands indépendants, de contrebandiers, de mercenaires ou d'autres personnes que nous avons pu interroger. Nous avons aussi utilisé, chaque fois que c'était possible, les données des fichiers impériaux en notre possession. Hélas, malgré tous nos efforts, ces signalements demeurent bien incomplets. Dans certains cas, ils sont même erronés voire carrément faux, ce qui doit inciter à la plus grande prudence. Bien entendu, au fur et à mesure de l'étude des archives impériales sur les réseaux criminels, nous nous efforcerons de combler ces lacunes.

En outre, mes services ont adressé la circulaire suivante aux divers responsables de la Nouvelle République :

"Les individus décrits dans ce document représentent un réel danger pour la Nouvelle République. Nous comptons sur vos personnels pour en prendre bonne note et j'ai bon espoir qu'ils feront tout leur possible pour les livrer à la justice.

Pour ceux qui croient que la bataille pour la liberté n'est qu'une lutte interminable et qu'un seul individu ne peut faire la différence, sachez que la capture d'un seul de ces hors-la-loi est déjà un pas en avant pour le rétablissement de l'ordre dans votre secteur, votre planète ou votre ville. Il y a certes encore beaucoup à faire et nous comptons sur vous pour nous aider.

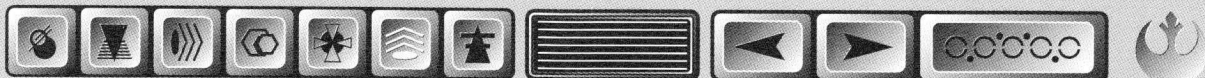
Signé : Général Airen Cracken,
Chef des Services de Renseignements de
la Nouvelle République."



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 4

ÉCRAN SUIVANT →





La nouvelle de sa mort fut longue à atteindre les lointains systèmes encore sous contrôle impérial ; les conseillers et les grands moiffs comprirent immédiatement que leur chute n'allait pas tarder à suivre celle de leur dirigeant et gardèrent l'information secrète. Fort heureusement, la triomphante Alliance Rebelle mit tout en œuvre pour répandre la nouvelle et l'ensemble de la Galaxie retrouva enfin sa liberté.

L'organisation impériale devint alors rapidement le théâtre d'affrontements pathétiques et de luttes intestines effroyables entre d'innombrables factions. Toutes voulaient le pouvoir, toutes recherchaient l'unité de l'Empire sous leur propre contrôle. Toutes échouèrent. Et ce qui, jadis, était un Empire formidable n'était plus dorénavant que l'ombre de lui-même, conduit par de misérables pantins sans aucune envergure.

🌌 INFORMATION POUR LE MAÎTRE DE JEU

En quoi la chute de l'Empire affecte-t-elle une campagne Star Wars ?

Il est plus facile, dans de telles conditions, pour le Maître de Jeu de commencer une campagne *Star*

ÉCRAN SUIVANT ➤



Sexe : Masculin

Âge : 42 ans

Âge : 42 ans

Depuis, il a rejoint l'Amiral Drommel (voir fiche ci-contre), l'un des nombreux chefs impériaux que la Nouvelle République n'a pu arrêter. Nous pensons que le Capitaine Reder est l'actuel commandant du Destroyer Stellaire *Krieger* dont la dernière position connue est le système d'Hanod.

position connue est le système d'Hanod.

■ Capitaine Dor Reder

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D, Esquive 3D+2

SAVOIR 3D+1

Bureaucratie 4D+1, Races Extraterrestres 4D, Tactique :
Vaisseaux de Guerre 4D+2

MÉCANIQUE 2D

Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Senseurs 4D

PERCEPTION 3D+1

Commandement 5D, Discrétion 5D, Dissimulation 4D, Marchandage 4D+1, Recherche 4D+2

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 3D

Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Sécurité 5D

Sensibilité à la Force ? : Non **Points de Force : 1**

Points du Côté O

Déplacement : 10

Équipement : Blaster (4D de dommages), communicateur, bloc de données personnel, uniforme impérial

■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Si la perte d'un vaisseau de transport n'est pas, en soi, une chose dramatique, le cas présent est beaucoup plus grave. En effet, en utilisant les données de l'ordinateur de bord, Reder a pu localiser la position de nombreuses bases et mondes-repairs rebelles. Il a ainsi été en mesure de se lancer, en compagnie de l'Amiral Drommel, dans une courte, mais néanmoins dévastatrice, campagne contre nos positions, entraînant de cette façon la mort de milliers de personnes.

Race : Humain

Sexe : Masculin

Monde d'origine : Oplovis

Taille : 1,80 mètre

Âge : 55 ans

Recherché pour : Trahison, sédition, assassinat
d'agents de la Nouvelle République, destruction
de biens appartenant à la Nouvelle République

Prime de capture : 75 000 crédits

L'Amiral Gaen Drommel commandait jadis l'un des précieux Destroyers Stellaires de classe Super de l'Empire. Ce vaisseau, le *Gardien*, était en poste près de Coruscant au moment de la Bataille d'Endor. À l'annonce de la défaite de la flotte impériale et de la mort de l'Empereur, Drommel quitta Coruscant pour regagner sa région natale, espérant pouvoir utiliser sa flotte pour se constituer un petit empire personnel. Le ralliement de trois Destroyers Stellaires lui permit, peu après, de se lancer dans une courte mais sanglante campagne contre les

mondes-repairs et les bases rebelles. Les rapports signalent qu'il a effectué ces raids en se fondant sur des informations obtenues grâce au Capitaine Dor Reder (voir fiche précédente). Ces attaques furent extrêmement dévastatrices et coûtèrent énormément à la toute jeune Nouvelle République.

Durant la dernière bataille de cette offensive de Drommel, plus connue sous le nom de Bataille de Tante V, deux des trois Destroyers Stellaires furent détruits, tandis que le troisième, le *Griffes de Loup*, fut capturé. Depuis, il a été incorporé à la flotte de la Nouvelle République. Hélas, Drommel est parvenu à s'échapper dans l'hyperespace avec le *Gardien*, malgré de sérieuses avaries à bord.

l'Amiral Drommel est un être autoritaire inspirant la crainte et le respect. Il a le charisme typique des despotes de son espèce ; ses hommes ont peur de lui, mais ils le suivraient aveuglément dans la tombe.

DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 4D, Esquive 7D+1

SAVOIR 3D

Bureaucratie 6D, Cultures 7D+2, Intimidation 8D+1, Langues 5D+2, Races Extraterrestres 6D, Systèmes Planétaires 6D+2, Tactique : Chasseurs Spatiaux 8D+1, Tactique : Flottes de Guerre 10D+2, Tactique : Vaisseaux de Guerre 10D

MÉCANIQUE 3D

Astrologation 5D, Canons de Vaisseau 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 5D, Écrans de Vaisseau de Guerre 5D, Écrans de Vaisseau 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D+2

PERCEPTION 4D

Commandement 7D, Commandement : Officiers de la Marine Impériale 9D+2, Escroquerie 5D+2, Marchandage 6D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D+2

TECHNIQUE 3D

Réparation de Vaisseau de Guerre 6D, Sécurité 5D+2

Sensibilité à la Force ? : Non Points de Force : 5

Points du Côté Obscur : 18

Points de Personnage : 32

Déplacement : 9

Équipement : Blaster (4D de dommages), communicateur, bloc de données personnel

■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Depuis l'évasion du Gardien, un seul élément nous a prouvé que Drommel et son vaisseau sont encore en activité. En de multiples occasions, nos sondbots nous ont en effet signalé avoir repéré des navettes de classe Lambda pénétrant dans des zones sous contrôle impérial. Les signaux d'identification interceptés font tous mention du Gardien. Hélas, aucune de ces navettes n'a pu être capturée ou suivie ; nous ignorons donc où se trouve ce bâtiment. Les données recueillies précisent cependant toutes qu'il est sévèrement endommagé et qu'il ne peut être d'une quelconque utilité à l'Empire pour le moment.



INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU Amiral Gaen Drommel

Le *Gardien* se trouve actuellement en orbite autour de la planète Soulex, dans le système de Fardon, un monde aquatique de la Bordure Extérieure. Ce n'était pas la destination initialement choisie par l'Amiral Drommel, mais les circonstances l'ont forcé à effectuer un saut en hyperspace à "l'aveuglette". Le navire a ainsi abouti à cette zone totalement isolée. Sévèrement touché durant la bataille de Tantive V, le *Gardien* éprouve les pires difficultés à rester en orbite autour de Soulex.

L'Alliance avait beaucoup appris sur les faiblesses des Destroyers Stellaires de classe Super depuis la bataille d'Endor, ce qui fut fort utile durant l'ultime affrontement avec le *Gardien*. L'attaque rebelle s'est donc focalisée sur les systèmes d'armements et les boucliers du destroyer, lui causant d'énormes dommages. Pour couronner le tout, les sauts hyperspatiaux ne peuvent plus être contrôlés par l'équipage. Le *Gardien* est donc extrêmement vulnérable à une attaque des forces de la Nouvelle République.

Activité actuelle du *Gardien* et de l'Amiral Drommel

Cela fait maintenant presque deux ans que le *Gardien* est en orbite autour de Soulex. L'Amiral Drommel a rapidement pris le contrôle du système en déployant trois garnisons sur sa planète principale. Son but actuel est de réparer au plus vite son vaisseau et il a envoyé à cette fin de nombreuses navettes de classe *Lambda* dans les systèmes

impériaux afin de demander de l'aide. Tous les gouverneurs régionaux contactés ont, jusqu'à présent, refusé de s'impliquer, prétextant des troubles intérieurs dans leurs zones de juridiction. Récemment, cependant, Drommel a pu se procurer des pièces pour réparer son hyperpropulseur. Le délai nécessaire à la réparation demeure inconnu.

Localiser le *Gardien*

Il y a de nombreuses façons pour une équipe d'agents de la Nouvelle République de localiser le *Gardien* ou de rencontrer fortuitement Drommel.

- Une des navettes de Drommel est repérée, avant d'être suivie jusqu'à Soulex. Si elle est capturée, les Rebelles peuvent prendre la place de l'équipage et ainsi s'infiltrer à bord du *Gardien* pour le détruire ou, peut-être, en prendre le contrôle (ou encore trouver une fin glorieuse !).

- Un groupe d'éclaireurs peut tenter de prendre contact avec les autochtones du système de Fardon qui lui révèlent l'existence du *Gardien* en orbite ainsi que des garnisons impériales au sol.

- Durant une échauffourée avec les impériaux (ou toute autre force hostile), les personnages peuvent être amenés à effectuer un saut en hyperspace non calculé et se retrouver face à face avec le *Gardien* dans le système de Soulex.

■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 1 : IMPÉRIAUX ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...



■ Le Gardien

État actuel

Engin : *Gardien* fabriqué par Kuat Propulsions

Type : Destroyer stellaire de classe *Super*

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 8 000 mètres

Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Destroyer Stellaire de classe *Super*

Équipage : Minimal : 50 000 avec *Commandement* à 7D, 280 734 au total

Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau de Guerre 6D, Astrogation 4D, Boucliers de Vaisseau de Guerre 5D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 6D+2, Senseurs de Vaisseau de Guerre 5D

Passagers : 38 000 (troupes embarquées)

Capacité de la Soute : 250 000 tonnes métriques

Autonomie : 6 ans

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : Actuellement inopérant (x2 normalement)

Hyperpropulseurs de Secours : Actuellement inopérant (x10 normalement)

Navordinateur : Oui

Manœuvrabilité : 0D

Vitesse Spatiale : 2 (4 normalement)

Coque : 10 D

Écrans : 4D (8D normalement)

Senseurs :

Passif : 75/1D+2

Détection : 150/3D+2

Recherche : 300/5D

Focalisation : 8/6D+2

Armes :

150 Batteries de Turbolasers

(Tirent séparément, normalement 250)

Arc de Tir : 50 avant, 50 gauche, 50 droite

Servants : 1 ou 2

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 0D (1D normalement)

Portées Spatiales : 3-15/35/75

Portées Atmosphériques : 6-15/70/150 km

Dommmages : 7D

200 Batteries de Turbolasers Lourds

(Tirent séparément, normalement 250)

Arc de Tir : 50 avant, 50 gauche, 50 droite, 50 à l'arrière

Servants : 2

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 0D

Portées Spatiales : 5-20/40/60

Portées Atmosphériques : 10-20/80/120 km

Dommmages : 10D

100 Tubes Lance-Missiles à Concussion

(Tirent séparément, normalement 250)

Arc de Tir : 10 avant, 40 gauche, 40 droite, 10 à l'arrière

Servant : 1

Talent : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 0D (2D normalement)

Portées Spatiales : 2-12/30/60

Portées Atmosphériques : 0,2-1,2/3/6 km

Dommmages : 9D

20 Emplacements de Rayons Tracteurs

(Tirent séparément, normalement 40)

Arc de Tir : 10 avant, 5 gauche, 5 droite

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 0D (4D normalement)

Portées Spatiales : 1-5/15/30

Portées Atmosphériques : 0,1-0,5/1,5/3 km

Dommmages : 9D

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 9

ÉCRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 1 : IMPÉRIAUX ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

GÉNÉRAL ARNDALL LOTT

Race : Humain
 Monde d'origine : Kwenn
 Taille : 1,95 mètre
 Sexe : Masculin
 Âge : 55 ans

Recherché pour : Trahison, sédition, assassinat d'agents de la Nouvelle République, destruction de biens appartenant à la Nouvelle République, destruction de biens privés, meurtres
Prime de capture : 75 000 crédits

Arndall a directement intégré les rangs de l'Armée Impériale à sa sortie de l'Académie et fut rapidement nommé officier après avoir démontré d'exceptionnelles compétences dans l'utilisation des quadripodes. Il a ensuite servi deux ans sous le commandement du Général Veers, chef des forces militaires affectées à la flotte du Seigneur Vador. Il fut plus tard promu général et affecté à la Base d'Entraînement Opérationnelle et Tactique des Quadripodes de Jardeen IV. Après la défaite des forces impériales à Endor, notre homme déserta en

compagnie du Capitaine Iolan Gendarr, commandant du Destroyer Stellaire *Confiance*, lui aussi en poste sur Jardeen IV.

Des rapports récents laissent supposer que Lott et Gendarr ont entrepris de constituer leur propre faction impériale. Les tactiques prônées par Lott quant à l'utilisation des bipodes et des quadripodes ont en effet été utilisées pour mener à bien des attaques contre des bases néo-républicaines et des objectifs civils, probablement à des fins de récupération de ravitaillement et d'équipement. Les éléments les plus significatifs de ces attaques sont l'utilisation à grande échelle des TR-TT et TB-TT (10 à 20) et la précision avec laquelle les objectifs étaient attaqués. Des rapports non vérifiés font aussi état de quadripodes sans équipage...

■ Général Arndall Lott

DEXTÉRITÉ 3D

Artillerie Blaster 6D, Blaster 5D, Blaster de Véhicule 6D+2

SAVOIR 3D

Langages 3D, Races Extraterrestres 4D+2, Survie 5D, Tactique : Assauts Terrestres 7D+1, Tactique : Escouades 7D

MÉCANIQUE 3D

Pilotage de Quadripode 7D, Pilotage de Véhicules Terrestres 5D+2, Répulseurs 5D

PERCEPTION 3D

Discretion 4D, Dissimulation 5D, Marchandage 5D, Persuasion 4D+2, Recherche 4D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D+2, Escalade/Saut 4D, Résistance 4D

TECHNIQUE 3D

Prog./Rép. d'Ordinateur 5D, Réparation de Quadripode 6D

Sensibilité à la Force ? : Non Points de Force : 2

Points du Côté Obscur : 2 Points de Personnage : 19

Déplacement : 10

Équipement : Blaster (4D de dommages), communicateur, bloc de données personnel



■ ADDITIF/PERSONNEL

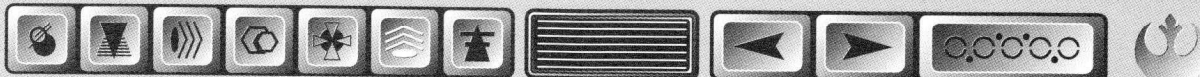
■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Bien que non vérifiés, les rapports indiquant l'absence d'équipage sur certains quadripodes sont très inquiétants, car ils impliqueraient l'existence de véhicules automatisés. Même si les engins et vaisseaux autonomes ont toujours démontrés leur infériorité face à un opposant humain, la probabilité que Lott ait réussi à développer une nouvelle méthode de contrôle à distance des TR-TT et des TB-TT est fort préoccupante. Il est impératif de localiser Lott afin que cette technologie soit uniquement contrôlée par la Nouvelle République. Son utilisation impériale à grande échelle serait une catastrophe pour nos bases de ravitaillement et nos avant-postes.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 10

ÉCRAN SUIVANT →



INFORMATION POUR LE MAÎTRE DE JEU

Arndall Lott

CONTRÔLE ASSERVI DES QUADRIPODES

Les ingénieurs du Général Lott ont réussi à mettre au point un système de contrôle asservi des TR-TT et des TB-TT permettant à un seul opérateur de diriger jusqu'à 10 quadripodes simultanément. Lott est ainsi capable de lancer des raids précis et parfaitement coordonnés contre des cibles importantes, telles que des bases néo-républicaines.

Pour diriger des TR-TT et des TB-TT asservis, les pilotes utilisent leur compétence *Pilotage de Quadripode*, avec cependant une difficulté plus élevée. Le système imaginé par Lott exige en effet une assistance mécanique importante lors de l'utilisation des véhicules mais, en dépit de certaines limitations (voir plus loin), c'est un remarquable bond en avant dans la technologie des véhicules autonomes.

Pour déterminer la difficulté, choisissez une base comme à l'accoutumée en fonction du type de terrain où évoluent les quadripodes. Si le terrain est "Très Facile" ou "Facile", majorez la difficulté de +3 par quadripode lié à la chaîne de contrôle. S'il est "Moyen" ou "Difficile" ajoutez un +5/quadripode. Enfin, s'il est "Très Difficile" ou "Héroïque", augmentez de +8/quadripode.

Exemple : Un personnage dirige 3 quadripodes sur un terrain "très facile". La difficulté de base est donc de 4 (très facile) avec, en plus, $(3 \times 3 =) 9$ de difficulté pour le contrôle asservi, soit une difficulté totale de $(4 + 9 =) 13$.



TIRS COMBINÉS

Les personnages peuvent combiner *automatiquement* (sans jet de Commandement) leurs tirs, à condition qu'ils utilisent tous le même type d'armement, à une distance identique et sur une cible unique. Ils reçoivent alors le bonus de la "Table des bonus des actions combinées" (voir page 69 des règles de *Star Wars : le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles, Seconde Édition*).

◀ ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 11

ÉCRAN SUIVANT ▶





LIMITATIONS

La toute nouvelle technique du Général Lott n'est encore qu'expérimentale. En temps normal, l'Armée Impériale ne l'aurait jamais utilisée avant de l'avoir au préalable longuement testée, mais la situation actuelle est telle que Lott a décidé de la mettre en pratique "en l'état". Il faut bien comprendre que les règles précédemment énoncées concernent une utilisation *idéale* de la technique "lottienne"; les fluctuations des radiations, les impulsions ou les orages électriques, les brouillages des senseurs et les changements de fréquences influant fortement sur les systèmes. Les technologies utilisées sont complexes et il faudra plusieurs années avant de maîtriser totalement ce procédé.

Du fait de la nature très délicate du système d'asservissement et des appareillages employés, la moindre erreur de la part de l'opérateur de contrôle peut entraîner des conséquences beaucoup plus graves qu'avec un seul véhicule. Lorsqu'un pilote rate son jet de *Pilotage de Quadripode*, la différence de points entre le jet et la difficulté indique le type de catastrophe qui se produit...

1-2 : Perte légère de contrôle. L'opérateur a une pénalité supplémentaire de -1D à toutes ses actions durant le reste du round.

3-4 : Problème un peu plus important. Le pilote a un malus supplémentaire de -3D à toutes ses actions durant le reste du round et de -1D le round suivant.

5-6 : Dysfonctionnement. Perte de contrôle d'un des quadripodes (à choisir aléatoirement) pour 1D rounds. Il s'immobilise sur le champ de bataille.

7-8 : Collision. Un des quadripodes (à désigner aléatoirement) entre en collision avec quelque chose sur le champ de bataille (ou éventuellement trébuche). Utilisez la procédure normale de détermination des dégâts en cas de collision (page 95 des règles de *Star Wars : le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles, Seconde Édition*). Si le quadripode est sévèrement endommagé, il trébuche et s'immobilise sur le champ de bataille.

9-10 : Collision Majeure. Un des quadripodes (à désigner aléatoirement) entre en collision avec quelque chose sur le champ de bataille (ou éventuellement trébuche). Ajouter +4D aux dégâts déterminés par la table de collision. Si le quadripode est sévèrement endommagé, il trébuche et s'immobilise sur le champ de bataille.

11-15 : Dysfonctionnement sérieux. L'opérateur perd le contrôle d'un quadripode jusqu'à ce qu'un technicien réussisse un jet Difficile de *Rép./Prog. d'Ordinateur*. Si un technicien est physiquement présent à bord du quadripode, il peut le réparer au moyen d'un jet Facile de *Rép./Prog. d'Ordinateur*.

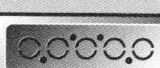
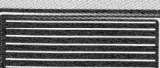
16 et + : Système Surchargé. L'ensemble du dispositif est hors de contrôle. Un jet Très Difficile de *Rép./Prog. d'Ordinateur* est nécessaire pour réparer le système ainsi qu'au moins trois heures de travail.

En plus de cela, toute *complication* survenant en cours de jeu peut faire disjoncter le système et stopper net les quadripodes (à la discrétion du MJ).



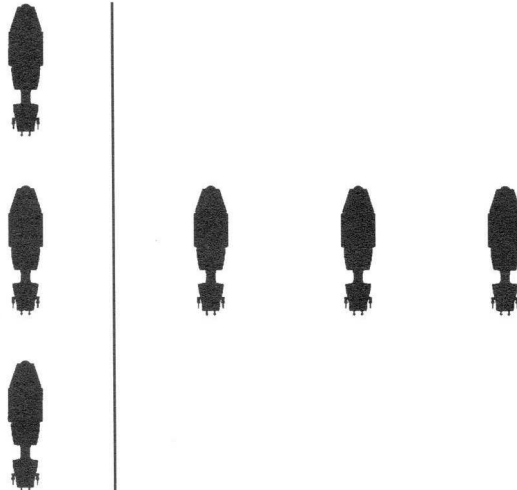
IDÉE D'AVENTURE

A l'occasion de la capture d'un agent impérial (peut-être l'un de ceux décrits dans ce livre), les Rebelles découvrent les plans du système d'asservissement des quadripodes. L'analyse de ces plans révèle les avantages mais aussi les faiblesses du dispositif. Une étude approfondie démontre alors qu'il existe une méthode permettant de prendre le contrôle des quadripodes en court-circuitant les ordres des opérateurs initiaux. Les plans peuvent aussi donner l'idée aux techniciens néo-républicains d'installer un système similaire sur leurs propres armements et véhicules militaires.



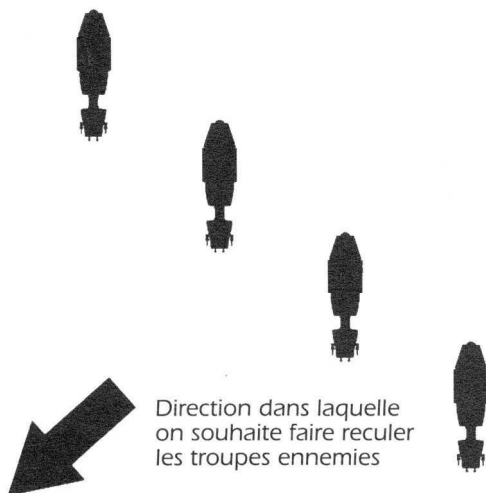
1. Formation en ligne/colonne

Cette formation est la plus couramment utilisée par l'Empire, car elle permet des mouvements plus rapides que les autres méthodes d'attaques. Elle consiste simplement à faire déplacer les TR-TT ou TB-TT en ligne ou en colonne. Les blindés forment généralement une seule ligne ou colonne, mais il arrive parfois que celle-ci soit doublée. Cette configuration n'est employée que sur des terrains dépourvus de cibles ennemies. Lorsque le contact a lieu, les véhicules reprennent leurs formations d'attaques initiales, en se conformant, par exemple, à l'une des méthodes décrites ci-dessous.



2. Manœuvres en oblique

Les manœuvres en oblique sont généralement utilisées en conjonction avec d'autres véhicules d'assaut terrestre tels que les Jaggernauts, les hovercrafts de reconnaissance ou les Véhicules d'Assaut Compact. Ce type de manœuvre est employé afin de forcer l'ennemi à un repli ou à un fractionnement de ses forces. Les quadripodes se décalent en diagonale le long de leur vecteur d'approche, formant un "coin" obligeant les forces ennemies à se replier dans la direction voulue. En "double ligne", les TR-TT se placent en première ligne tandis que les TB-TT tirent parti de leur puissance de feu pour les soutenir.

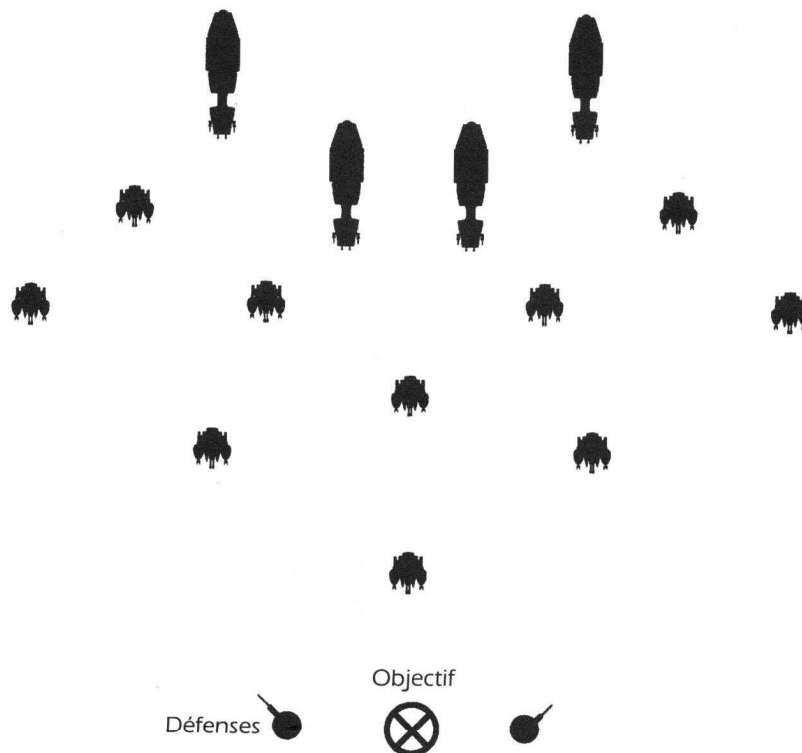


■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE
■ SECTION 1 : IMPÉRIAUX ■ FICHIER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

3. La méthode du W

La "méthode du W" est utilisée pour les assauts contre un bâtiment important ou une garnison fortement retranchée. Une escouade de 10 TR-TT alignés en "W" ouvre un passage au travers des défenses ennemies, tandis que quatre TB-TT s'acharnent sur l'objectif sans être trop "dérangés" par des défenseurs annexes.

Les TB-TT peuvent rapidement changer de formation, afin de prévenir les contre-attaques de flanc des unités mobiles ennemies ou se constituer en binômes pour réduire un par un les éventuels points de résistance.



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 14

ÉCRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 1 : IMPÉRIAUX ■ FICHIER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

CAPITAINE IOLAN GENDARR

Race : Humain **Sexe :** Masculin
Monde d'origine : Commenor **Âge :** 44 ans
Taille : 1,75 mètre

Recherché pour : Trahison, sédition, assassinat d'agents de la Nouvelle République, destruction de biens appartenant à la Nouvelle République
Prime de capture : 75 000 crédits

Iolan Gendarr a servi dans la Marine Impériale sous les ordres du Capitaine Needa, commandant du Destroyer Stellaire *Vengeur*. Après la campagne de Hoth, il fut promu et devint le commandant du Destroyer Stellaire *Confiance*, affecté au Centre d'Entraînement de l'Armée Impériale de Jardeen IV.

Gendarr déserta après la Bataille d'Endor et il est probable qu'il aida le Général Lott à quitter la planète peu de temps avant l'arrivée des forces de la Nouvelle République.

Depuis, le *Confiance* a lancé quelques attaques contre des objectifs de la Nouvelle République au moyen d'actions combinées air/sol, en utilisant des bombardiers lourds Cimenterre et des unités de quadripodes.

■ Capitaine Iolan Gendarr

DEXTÉRITÉ 4D

Blaster 5D, Esquive 5D+1

SAVOIR 3D

Bureaucratie 4D, Maintien de l'Ordre : Lois Impériales 6D+2, Cultures 4D+2, Intimidation 6D, Langues 3D+2, Systèmes Planétaires 4D, Tactique : Chasseurs Stellaires 6D, Tactique : Vaisseaux de Guerre 6D+2

MÉCANIQUE 4D

Astrogation 6D, Canons de Vaisseau de Guerre 5D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 6D

PERCEPTION 4D

Commandement : Officiers de la Marine Impériale 7D+1, Escroquerie 5D, Persuasion 6D

VIGUEUR 3D

Résistance 5D

TECHNIQUE 3D

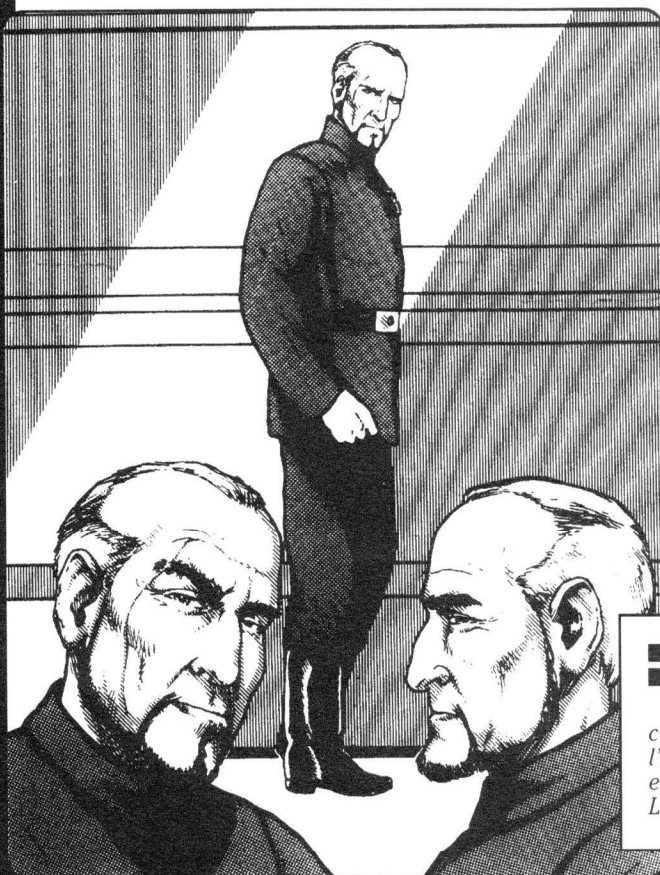
Premiers Soins 3D+2, Réparation de Vaisseau de Guerre 5D+2, Sécurité 5D

Sensibilité à la Force ? : Non Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 1 Points de Personnage : 10

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, bloc de données personnel



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Il ne fait aucun doute que Gendarr et Lott continuent encore à servir les intérêts de l'Empire. Les rapports d'activité du *Confiance* et les attaques des divisions de quadripodes de Lott ne peuvent relever de la pure coïncidence.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 15

ÉCRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 1 : IMPÉRIAUX ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

LIEUTENANT LON DONELL

Race : Humain Sexe : Masculin
 Monde d'origine : Ceinture de Pref's
 Taille : 1,75 mètre Âge : 50 ans

Recherché pour : Vols, kidnapping
 Prime de capture : 15 000 crédits

Le Lieutenant Donell était jadis le second du *Geôlier*, un Croiseur d'Interdiction Impérial (C2I), dont il semble maintenant assumer le commandement. Les C2I sont équipés d'un projecteur de puits gravitationnel spécial capable de forcer un autre navire à repasser dans l'espace normal ou, au contraire, de l'empêcher de passer en vitesse-lumière. L'utilisation d'un tel procédé par l'Empire est connue et a permis l'arraisonnement de nombreux bâtiments ennemis.

Personne n'avait eu affaire au *Geôlier* jusqu'à présent. Depuis quelques mois cependant, le nombre de vaisseaux néo-républicains et indépendants portés disparus n'a cessé de s'accroître et nos agents de

renseignements pensent que le navire de Donell en est la cause. Il les a certainement capturés au moyen de son projecteur de puits gravitationnel. Quand la prise est sévèrement endommagée, elle est sans doute transbordée dans le *Geôlier* ou dans un vaisseau conteneur afin d'être conduite à une destination inconnue. De la sorte, Donell a pu se procurer au moins cinq vaisseaux de transport, trois canonnières et deux corvettes corelliennes, sans parler d'une multitude de chasseurs stellaires divers. Nous pensons qu'il cherche, de cette façon, à se constituer une armada dans le but de mener une campagne de conquêtes à des fins personnelles.

■ Lieutenant Lon Donell

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 5D, Esquive 5D

SAVOIR 3D

Évaluation 5D, Survie 5D, Systèmes Planétaires 6D, Tactique : Vaisseau de Guerre 5D+2

MÉCANIQUE 4D

Astrologation 6D, Canons de Vaisseau 5D, Canons de Vaisseau de Guerre 6D, Écrans de Vaisseau 5D+1, Écrans de Vaisseau de Guerre 6D+1, Pilotage de Transports Spatiaux 6D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 7D

PERCEPTION 3D

Commandement 4D, Recherche 5D

VIGUEUR 3D+1

Résistance 4D+2

TECHNIQUE 3D+2

Prog./Rép. d'Ordinateur 4D+2, Réparation de Vaisseau de Guerre 5D+1, Sécurité 5D

Sensibilité à la Force ? : Non

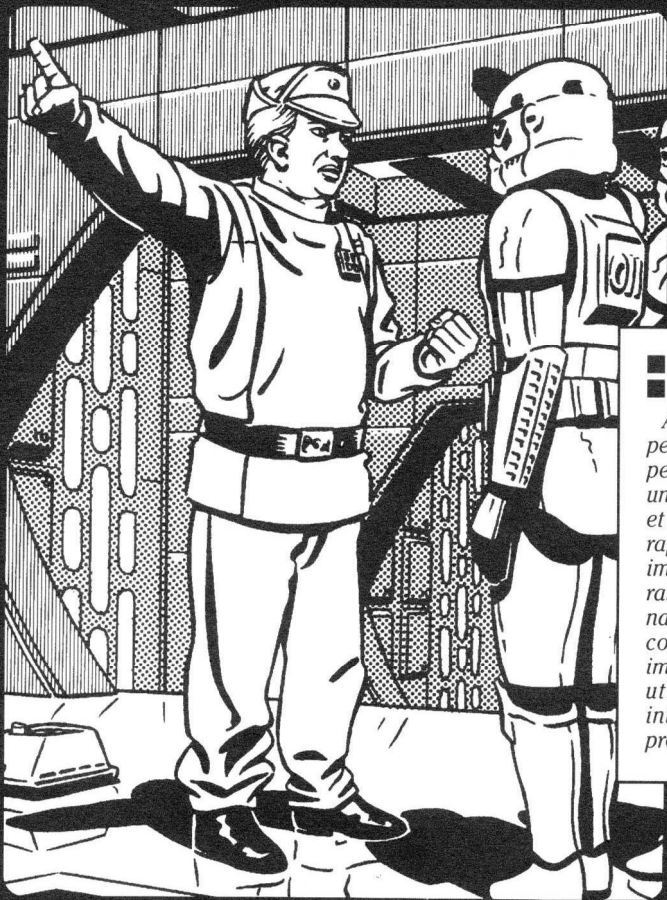
Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 12

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet Blaster (4D de dommages) communicateur, bloc de données personnel



■ ADDITIF/PERSONNEL

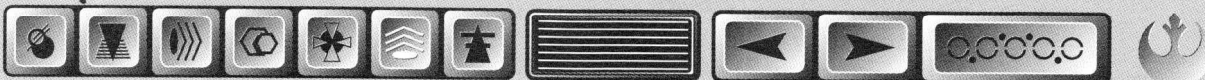
■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Au-delà du sérieux problème que pose la perte de nos vaisseaux, il est essentiel de rappeler que nous avons ainsi également perdu un important contingent d'hommes d'équipage et d'officiers de valeur. Tout renseignement se rapportant aux opérations de Donell doit être immédiatement transmis aux services des Opérations Militaires. Depuis la disparition de nos navires, aucun d'entre eux n'a jamais été rencontré lors d'engagements avec des forces impériales. Tout laisse donc à penser qu'ils les utilisent uniquement pour des opérations internes, préférant nous engager avec leurs propres vaisseaux en cas de contact armé.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 16

ÉCRAN SUIVANT →



INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU **Le Geôlier**

Le bâtiment de Donell est le *Geôlier*, un Croiseur d'Interdiction Impérial. Depuis sa prise de fonction, Donell l'a converti en navire de transport en réaménageant sa baie d'atterrissage en un vaste hangar. Les navires capturés sont ainsi remisés dans cette immense soute pour être acheminés vers les docks du système de Barpine.

Ces transformations se sont effectuées au détriment du personnel traditionnellement embarqué sur un C2I. Le *Geôlier* ne compte plus désormais que 1 500 hommes d'équipage, la plupart servant aussi à bord des navettes d'assaut utilisées lors des opérations d'abordage des vaisseaux interceptés.

Les Croiseurs d'Interdiction sont normalement utilisés afin de forcer les vaisseaux à sortir de l'hyperespace ou de les empêcher d'y entrer. Ils se positionnent généralement à la périphérie des zones d'engagements et "balayent" le champ de bataille de leurs puits gravitationnels, interdisant ainsi aux navires ennemis de battre en retraite. Ils peuvent également servir de "bloqueurs de voies spatiales" : ils se positionnent alors le long des routes commerciales hyperspatiales qu'ils courent à l'aide de leurs projecteurs. Tout vaisseau, qui passe dans les parages étant forcé de ressortir dans l'espace normal, peut ensuite être inspecté, voire "réquisitionné" au nom de l'Empire, par le Lieutenant Donell. Traditionnellement, pour des raisons d'efficacité, les C2I opèrent en tandem avec d'autres appareils comme des Navettes d'Assaut ou des Navires de Guerre chargés de la capture des proies (les projecteurs de puits gravitationnels étant très volumineux, ils ne laissent que peu d'espace disponible pour d'autres armes).

Les projecteurs de puits gravitationnels des Croiseurs d'Interdiction émettent des vagues énergétiques qui perturbent l'espace et qui sont perçues depuis l'hyperespace comme si elles formaient une "masse fantôme" correspondant à un gros corps stellaire (une planète ou des astéroïdes par exemple). Dans ce cas, un navire ne peut que retourner en espace normal. À l'inverse, un bâtiment ne peut passer en vitesse-lumière à proximité d'une telle masse.

Empêcher un vaisseau de s'échapper dans l'hyperespace est relativement aisé. Toutes les cibles sont facilement détectables et le seul problème est de simplement placer les puits gravitationnels assez près du vaisseau pour interrompre son hyperpropulsion.

Cependant, forcer un vaisseau à sortir de l'hyperespace n'est pas une chose facile à réaliser. En effet, le C2I doit impérativement savoir où et quand la proie doit passer. C'est d'autant plus important qu'il lui est impossible de détecter un navire se déplaçant en vitesse-lumière. Ce qui explique que le vecteur hyperspatial du navire traqué est généralement sondé par un autre bâtiment chargé de transmettre ses coordonnées de trajectoire au C2I. Les astrogateurs étudient alors toutes les probabilités de routes suivies par le vaisseau recherché et les opérateurs des projecteurs de puits gravitationnels positionnent leur engin sur le tracé le plus vraisemblable.

■ Le Geôlier

Vaisseau : Immobilisateur 418 du Groupe Sienar Astronautique

Type : Croiseur lourd de classe *Interdiction*

Échelle : Vaisseau de Guerre

Longueur : 600 mètres

Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Croiseur d'Interdiction

Équipage : Minimal : 1 500 avec *Commandement* à 5D, 2 807 au total

Compétence de l'Équipage : Astrogation 5D, Boucliers de Vaisseau de Guerre 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 5D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D

Passagers : 30 (troupes embarquées)

Capacité de la Soute : 5 500 tonnes métriques

Autonomie : 1 an et demi

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2

Hyperpropulseur de secours : x8

Navordinateur : Oui

Manœuvrabilité : 1D

Vitesse Spatiale : 6

Coque : 5 D

Écrans : 3D

Senseurs :

Passif : 30/1D

Détection : 75/2D

Recherche : 150/3D

Focalisation : 5/4D

Armes :

20 Canons Lasers Quadritubes (indépendants)

Arc de Tir : 10 avant, 5 gauche, 5 droite

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de visée : 2D

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Portées Atmosphériques : 2-6/24/50 km

Domages : 4D

4 Projecteurs de Puits Gravitationnel

Arc de Tir : Tourelle

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 6D

Portées Spatiales : 1-5/75/150

Domages : Empêche le passage en hyperespace



INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES SUR LE GEÔLIER

Le *Geôlier* n'a que la moitié de la dotation classique en chasseurs TIE (12 appareils) d'un croiseur de classe *Interdiction* standard. Le second escadron a été remplacé par deux vedettes anti-rayons GAT 12h et deux navettes d'assaut de classe *Gamma*. Ces appareils sont destinés à intercepter les vaisseaux contraints à sortir de l'hyperespace, lorsqu'il n'y a pas de vaisseau de guerre disponible pour cette mission (ce qui est de plus en plus fréquent depuis le déclin de l'Empire).

Lorsqu'un bâtiment est arraisonné, les navettes d'assaut utilisent leurs rayons tracteurs pour diriger la

proie vers un vaisseau de transport en attente. L'abordage proprement dit, exécuté par un groupe de soldats de choc en tenue d'apesanteur, doit annihiler toute résistance et de détruire l'armement ennemi. Les navires qui tentent de résister sont soumis au feu des navettes anti-rayons jusqu'à ce qu'ils se rendent... ou soient détruits.

Les caractéristiques des navettes d'assaut peuvent être trouvées dans le *Guide de l'Empire* (page 50). Celles des vedettes anti-rayons sont fournies dans le *Guide de l'Empire* (page 51) et le *Guide de l'Héritier de l'Empire* (page 134).



COMMENT EMPÊCHER LE SAUT EN HYPERESPACE

Le moyen le plus simple d'empêcher un tel saut consiste à créer des perturbations gravitationnelles sur la trajectoire empruntée par un vaisseau, rendant ainsi un passage en hyperspace virtuellement impossible.

Utiliser les projecteurs de puits gravitationnels

La technique est identique à celle utilisée pour les autres armes à rayons. Le canonnière dirige son arme vers un point déterminé qui deviendra le centre de la perturbation gravitationnelle. La difficulté est basée sur la distance de tir (Très Facile à bout portant, Facile à courte portée, Modérée à moyenne portée, Difficile à longue portée). Notez qu'il n'y a pas de modificateur d'échelle.

Si le jet de dés est réussi, la perturbation est située exactement à l'emplacement désiré par le canonnière. En cas d'échec, le centre de la perturbation est placé "quelque part par là". Utilisez le diagramme d'éparpillement des grenades (page 66 de *Star Wars : le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles, Seconde Édition*) afin de déterminer sa position. Puis, calculez la distance grâce à la table suivante :

Portée de l'Attaque	Distance (en unités)
Bout portant	1D
Courte	2D
Moyenne	4D
Longue	8D

Effets

L'effet produit par un projecteur gravitationnel dépend, en fait, de la position du navire ennemi. Il convient tout d'abord de déterminer la distance qu'il y a entre ce vaisseau et le centre de la perturbation. Puis on calcule la pénalité imposée au tirage permettant le saut hyperspatial (difficulté du jet d'Astrogation).

Distance	Modificateur à la difficulté
0-6	Le vaisseau ne peut sauter en hyperspace
7-12	+30 ou plus
13-18	+21 à +29
19-24	+11 à +20
25-36	+6 à +10
37-48	+12 à +5

Limitations des Projecteurs de Puits Gravitationnels

Bien que nous soyons en présence d'armes redoutables dans des conditions normales d'utilisation, force est de constater qu'elles ne sont pas exemptes de défauts.

La mise en route d'un projecteur prend six rounds (trente secondes). Il peut être coupé instantanément, mais ses accumulateurs mettent ensuite huit rounds pour se décharger complètement, ce qui revient à dire que le canonnière devra attendre huit rounds avant de pouvoir viser une nouvelle cible en toute sécurité. S'il prend le risque de tirer avant cela, son jet de dés est affecté d'une pénalité correspondant au nombre de rounds d'attente :

Rounds	Modificateur à la difficulté
1	+50
2	+40
3	+30
4	+20
5	+15
6	+10
7	+5

Si le jet est raté de plus de 5 points, le projecteur est hors d'usage.





Déplacement des perturbations gravitationnelles

Mouvement (en unité)

1-2

3-4

5-6

7+

Difficulté

Modérée

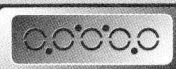
Difficile

Très Difficile

Héroïque (+10 par 2 unités supplémentaires)

La quantité d'énergie dépensée pour faire fonctionner les projecteurs de puits gravitationnels est extrêmement importante, à tel point que cela affecte le déplacement et la maniabilité du croiseur. Pour chaque projecteur activé, appliquez les pénalités suivantes : -1D en Manœuvrabilité, -1D en Déplacement. Précisons que ces modificateurs sont cumulatifs. Ainsi, si le *Geôlier* utilise ses 4 projecteurs en même temps, il a -4D en Manœuvrabilité et -4D en Déplacement.

...et crée une perturbation gravitationnelle bloquant le passage en hyperspace.





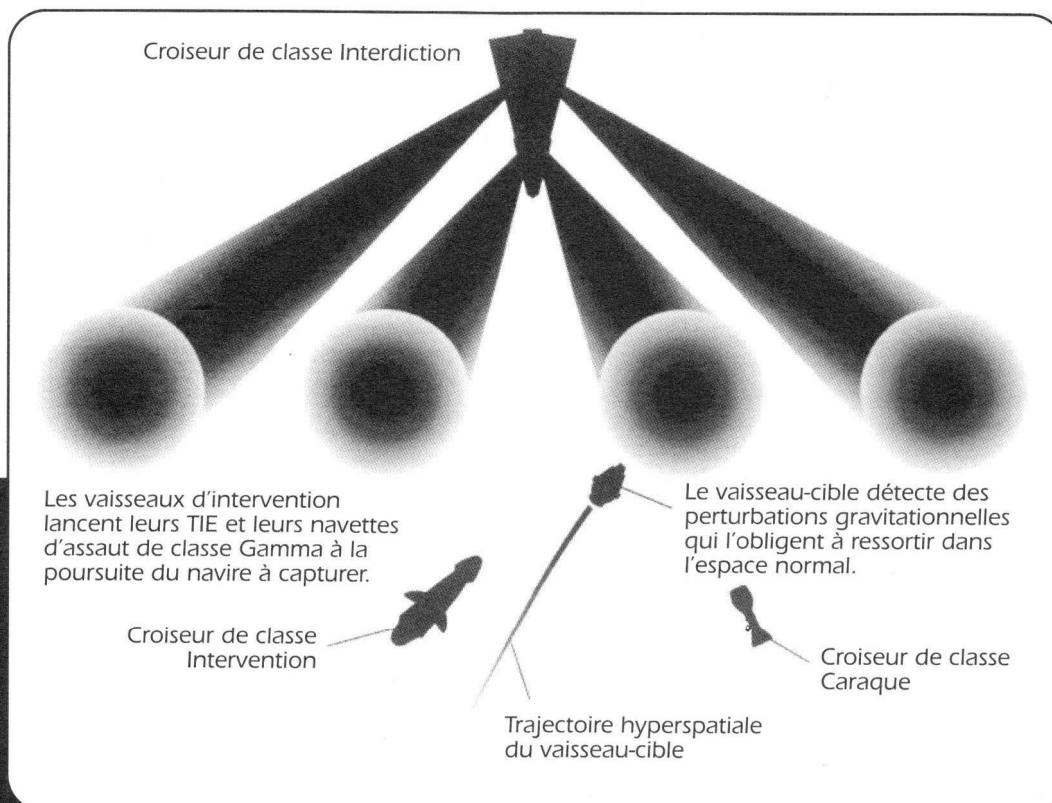
FORCER UN VAISSEAU À SORTIR DE L'HYPERESPACE

Traquer un vaisseau sur un vecteur d'hyperespace n'est guère facile et souvent le capitaine du croiseur de classe *Interdiction* doit se fier aux renseignements que lui fournissent des espions pour savoir où et quand passera sa cible. Si les informations se révèlent erronées, (si, par exemple, la proie est censée aller sur Coruscant alors qu'elle se rend en réalité sur Tatooine), le croiseur ne peut pas faire grand-chose. Par contre, si les renseignements sont exacts, il est tout à fait possible de mettre au point une procédure d'interception.

En effet, si le capitaine a toutes les cartes en main (vitesse, route suivie et destination de sa proie), il peut alors placer ses projecteurs de puits gravitationnel au bon endroit et au bon moment. En revanche, si ces informations sont incomplètes, la partie engagée devient un véritable "quitté ou double" : que le navire fasse une halte en chemin, qu'il change de route ou modifie

sa vitesse présumée, et le traqueur se retrouve impuissant. En d'autres mots, ce qui va se passer par la suite est entièrement laissé à l'initiative du MJ.

De plus, même avec un piège correctement préparé, le C2I doit requérir l'assistance d'autres vaisseaux pour mener à bien son interception. Le retour en espace normal est la plupart du temps brutal et provoque un "flottement" à bord du vaisseau-cible et cette période de confusion peut être mise à profit par les complices du C2I. Quelques navires réduisent alors à néant les velléités de résistance de l'équipage à coup de canons blasters, tandis que d'autres utilisent des rayons tracteurs pour immobiliser la cible et l'empêcher de repasser en vitesse-lumière. Le croiseur de classe *Interdiction* peut en outre agir en soutien, en déployant ses perturbations gravitationnelles le long du trajet suivi par la cible, bloquant ainsi tout vecteur de fuite.



Le Vaisseau de Transport de Donell

Le vaisseau de transport qu'utilise Donell est un porte-conteneurs reconverti. Ce qui était au départ une vaste baie de stockage est devenu un immense hangar capable d'abriter l'équivalent de trois corvettes corelliennes, ainsi que quelques petits vaisseaux comme des transports légers ou des chasseurs. Du fait de son extrême lenteur, le transporteur n'effectue que des liaisons entre les sites d'embuscades et Barpine. En plus de ses cent hommes d'équipage, deux cents soldats de choc y sont embarqués.

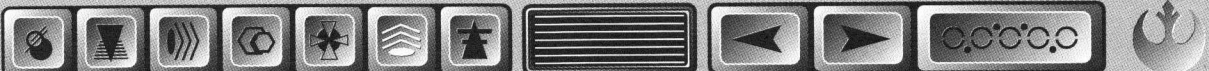
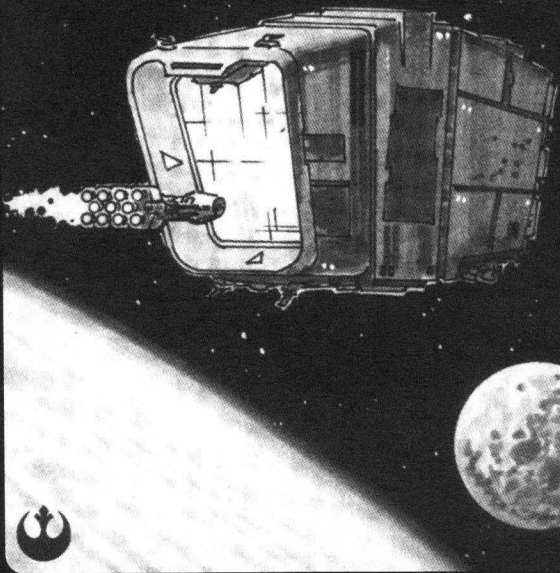
■ Vaisseau de Transport de Donnell

Vaisseau : Super Transporteur XI de Kuat Drive Yards
Type : Vaisseau super conteneur
Échelle : Vaisseau de Guerre
Longueur : 840 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Super Conteneur
Équipage : 100
Compétence de l'Équipage : Boucliers de Vaisseau de Guerre 4D+1, Canons de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Transport Spatial 4D, Capteurs de Vaisseau 4D
Passagers : Aucun
Capacité de la Soute : 10 millions de mètres cubes
Autonomie : 500 jours
Multiplicateur de Hyperpropulsion : x3
Hyperpropulseur de secours : x9
Navordinateur : Oui
Manœuvrabilité : 0D
Vitesse Spatiale : 2
Coque : 3D
Écrans : 2D
Senseurs :
Passif : 15/1D
Détection : 25/2D
Recherche : 50/2D+2
Focalisation : 4/4D

Armes :

20 Canons Lasers Quadrirubes (indépendants)
Arc de Tir : 5 avant, 5 arrière, 5 gauche, 5 droite
Servants : 1 ou 2
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de visée : 2D
Portées Spatiales : 1-3/12/25
Dommages : 4D

1 Rayon Tracteur
Arc de Tir : Avant
Servant : 1
Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de Visée : 4D
Portées Spatiales : 1-5/15/30
Dommages : 6D

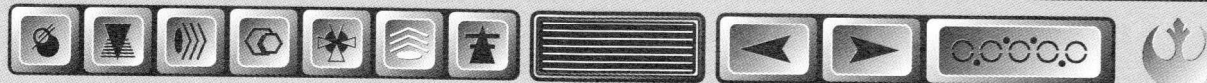


Les navires capturés par Donell sont acheminés vers des docks impériaux situés dans le système de Barpine. À leur arrivée, ils sont répartis dans les installations orbitales et les hangars de maintenance situés à terre. Tous les prisonniers sont immédiatement conduits dans le vaste pénitencier de la planète.

Ce dernier accueille approximativement 800 prisonniers. La plupart se sont vus offrir l'opportunité de "servir" l'Empire avec la promesse d'une libération rapide. Ceux qui ont acceptés cette proposition ont été affectés au sein d'équipages fanatisés et n'ont quasiment aucune chance de se mutiner ou de désertre...

■ Les PJ sont en route pour une mission, lorsque leur vaisseau est brusquement forcé de repasser dans l'espace normal. Ils sont aussitôt capturés par Donell et conduits au pénitencier de Barpine, où ils découvrent l'ampleur des exactions du mécréant. Ils apprennent aussi l'existence de prisonniers et vont devoir s'évader afin d'informer le Haut Commandement de la Nouvelle République de ce qui se trame sur Barpine. Leur séjour dans le pénitencier pourrait éventuellement les confronter à des criminels décrits dans ces pages...

■ Les PJ escortent un convoi de ravitaillement néo-républicain qui est attaqué et capturé par Donell. Leur seule chance d'évasion consiste à s'emparer d'un des vaisseaux capturés afin de quitter les docks orbitaux avant que quelqu'un ne s'aperçoive de quoi que ce soit.



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 1 : IMPÉRIAUX ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

GOUVERNEUR SERDIF TOUNT

Race : Humain
Monde d'origine : Coruscant
Taille : 1,80 mètre
Sexe : Masculin
Âge : 42 ans

Recherché pour : Trahison, sédition, conspiration visant au renversement du gouvernement de la Nouvelle République, assassinats de personnels de la Nouvelle République, destruction de biens appartenant à la Nouvelle République

Prime de capture : 35 000 crédits

Serdif Tount est le gouverneur du système de Rintonne, qui est supervisé par le Moff Lankin, lui-même gouverneur du secteur stratégique Lambda (voir écran 24). Tount est la véritable âme damnée du Moff Lankin. Il l'a secondé lors de plusieurs attaques contre des mondes républicains et il administre trois des planètes récemment conquises.

Tount a décrété la loi martiale dans le système de Rintonne, où les libertés individuelles sont largement bafouées par des patrouilles continuelles de

soldats de choc et de militaires impériaux. Cependant, en dépit d'un trafic limité et de très sévères mesures de sécurité, quelques espions de la Nouvelle République sont parvenus à s'infiltrer parmi la population. Ils ont ainsi pu remarquer que celle-ci est prête à la révolte, mais manque toutefois de courage pour passer à l'action. Si Tount venait à être renversé, l'ensemble du secteur pourrait donc passer aux mains de la République.

■ Gouverneur Serdif Tount

DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 3D, Esquive 4D

SAVOIR 4D

Bureaucratie 7D, Bureaucratie : Rintonne 12D, Bureaucratie : Secteur Lambda 10D, Cultures 5D+2, Intimidation 8D+2, Langages 6D, Maintien de l'Ordre : Loi Impériale 9D, Races Extraterrestres 6D, Systèmes Planétaires 6D

MÉCANIQUE 2D

Équitation : Niorven 5D+1

PERCEPTION 4D

Commandement 6D, Commandement : Soldats de Rintonne 9D, Escroquerie 8D, Marchandage 5D, Persuasion 7D+1

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 2D

Sensibilité à la Force ? : Non

Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 3

Points de Personnage : 8

Déplacement : 10

Équipement : Canne de marche (VIG+1D+2 si utilisée comme bâton de combat)



■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Nos informateurs nous signalent que la population de Rintonne n'est pas encore au courant de la défaite de l'Empire et de la création de la Nouvelle République. Tount contrôle si bien les moyens d'informations qu'il lui suffit de jouer sur la peur qu'inspire l'Empire pour que le calme règne. Si nos forces arrivent à restaurer l'espoir et à prouver qu'il est possible de vaincre le pouvoir en place, nul doute que la population trouve les ressources nécessaires pour se révolter ouvertement.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 23

ÉCRAN SUIVANT →





Race : Humain

Sexe : Masculin

Monde d'Origine : Desstious

Taille : 1,60 mètre

Âge : 57 ans

Recherché pour : Trahison, sédition, conspiration visant au renversement du gouvernement de la Nouvelle République, assassinats de personnels de la Nouvelle République, destruction de biens appartenant à la Nouvelle République

Prime de capture : 65 000 crédits

Le Moff Impérial Lankin est le maître despotique du secteur Lambda. Connu pour être l'un des plus loyaux partisans de Palpatine, il semble aujourd'hui de taille à se constituer son propre Empire. Le secteur Lambda abrite de nombreuses installations d'industrie lourde et autres centres de constructions navales. Ces formidables infrastructures confèrent à Lankin les moyens nécessaires pour conduire sa politique de conquête. Quelques-uns

des vaisseaux de patrouille impériaux censés être affectés au secteur Lambda ont récemment été repérés par des sondes automatiques dans les parages de systèmes nouvellement acquis à la cause républicaine. Il est probable que Lankin ait planifié la reconquête des dits systèmes afin de les transformer, à terme, en bastions fortifiés.

Lankin est connu pour être quelqu'un de secret et il passe la majeure partie du temps dans son palais. Il ne le quitte que rarement pour mener des expéditions de chasse dans les réserves équatoriales de Xandil VII.

■ **Moff Impérial Par Lankin**

DEXTÉRITÉ 2D+1

Blaster 3D

SAVOIR 3D+2

Bureaucratie 4D+2, Cultures 5D, Intimidation 7D, Langages 4D, Maintien de l'Ordre 6D+2, Races Extraterrestres 4D, Systèmes Planétaires 4D+1, Tactique : Flottes 7D+1, Tactique : Vaisseaux de Guerre 5D

MÉCANIQUE 3D

PERCEPTION 4D

Commandement 6D+2, Commandement : Troupes Impériales 8D, Escroquerie 5D, Marchandage 5D, Recherche 5D+1

VIGUEUR 2D+1

TECHNIQUE 3D

Sensibilité à la Force ? : Non

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 6

Points de Personnage : 10

Déplacement : 10

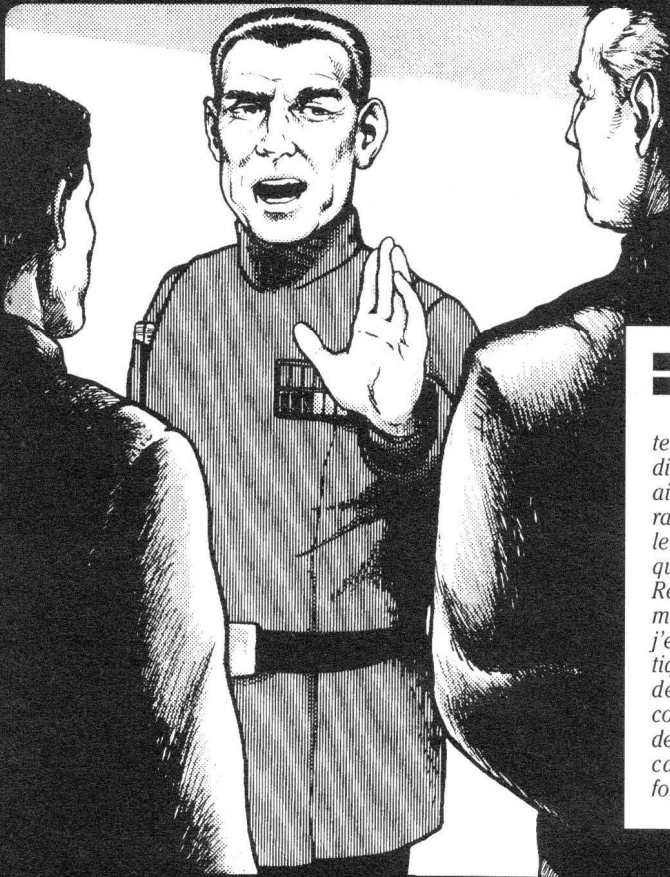
Équipement : Min

nées personnel, communicateur

■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Lankin est un fin guerrier et un adversaire terriblement redoutable. J'ai personnellement dirigé quelques missions dans son secteur et j'ai rencontré des soldats remarquablement courageux et entraînés. Ils lui sont fidèles même si le Moff se comporte parfois comme un fou. Bien que le Haut Commandement de la Nouvelle République ne semble pas vouloir prendre de mesures préventives à l'encontre de cet homme, j'estime que c'est là une grave erreur, sa politique de conquête risquant fort de nous prendre de court. Pour le moment, je crois qu'il se contente de tester nos défenses et notre temps de réaction. Mais, ceci est déjà, en soi, une indication tendant à prouver qu'il s'apprête à fondre sur nos mondes les moins bien protégés.



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 2 : CHASSEURS DE PRIMES ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

TYRN JITON

Race : Devaronien **Sexe :** Masculin
Monde d'origine : Fenves **Âge :** 27 ans
Taille : 1,80 mètre

Recherché pour : Enlèvements, vols, meurtres
Crimes de capture : 12 000 crédits

Jiton est un chasseur de primes qui officie dans la Bordure Extérieure, à la limite des zones contrôlées par la Nouvelle République et l'Empire. On ne connaît pas ses méthodes de travail, mais il est notoire que ses échecs sont très rares. Les rapports indiquent qu'il utilise un transport léger de classe *Jet de Feu*, similaire à celui employé jadis par l'infâme Boba Fett. Les agents de la Nouvelle République doivent rester sur leurs gardes s'ils entrent en contact avec Tyrn Jiton. En effet, ce dernier est aussi connu pour kidnapper quiconque représente une potentielle valeur marchande auprès d'un Seigneur du Crime ou de l'Empire.



■ Tyrn Jiton

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 6D+2, Blaster 6D, Esquive 5D+1, Grenade 6D, Parade Armes Blanches 5D, Parade Mains Nues 5D

SAVOIR 3D

Illégalité 4D, Intimidation 7D+1, Langues 5D, Maintien de l'Ordre 6D+1, Races Extraterrestres 4D, Survie 6D, Systèmes Planétaires 4D+2, Volonté 5D

MÉCANIQUE 3D+2

Astrogation 6D+1, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 4D+1, Équitation 4D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D+2, Répulseurs 4D+2, Transports Spatiaux 6D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 5D+2, Dissimulation 6D, Escroquerie 5D, Falsification 4D, Investigation 7D+2, Jeu 4D+2, Marchandage 4D, Recherche 7D

VIGUEUR 4D

Combat Mains Nues 5D, Escalade/Saut 4D+2, Résistance 6D+2

TECHNIQUE 3D

Démolition 4D, Réparation d'Arme de Vaisseau 4D+1, Réparation d'Armure 4D, Réparation de Blaster 5D+1, Réparation de Chasseur Stellaire 4D, Réparation de Transport Spatial 5D+2, Sécurité 3D+2

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 6

Points de Personnage : 12

Déplacement : 11

Équipement : Fusil blaster (5D de dommages), pistolet blaster (4D de dommages), couteau (VIG+1 de dommages), grenades (5D de dommages), détonateur thermal (10D de dommages), matraque neurale (6D de dommages paralysants en Combat Mains Nues), synthécorde, communicateur, armure partielle (+1D en VIG pour résister aux dommages, pas de pénalité à la DEX)

■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Nous savions depuis longtemps qu'un chasseur de primes "vendait" des agents de la Nouvelle République à l'Empire. Ce n'est qu'après la capture d'un Destroyer Stellaire que nous avons appris qu'il s'agissait de Tyrn Jiton. Sa dernière localisation connue est le système de Gantonnerre, où il a échappé de justesse à l'un de nos commandos.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 25

ÉCRAN SUIVANT →



ANDOV SYN

Race : Kerestien
Monde d'origine : Kerest
Taille : 2 mètres
Sexe : Masculin
Âge : 38 ans

Recherché pour : Assassinat de personnels de la Nouvelle République, destruction de biens appartenant à la Nouvelle République, association de malfaiteurs, encouragement au crime, corruption
Prime de capture : 60 000 crédits

Le passé d'Andov Syn est un véritable mystère. Cet individu est apparu sur le devant de la scène peu après l'établissement de la Nouvelle République et a proposé ses services aux criminels de tous bords. Il s'est rapidement taillé une solide réputation dans une spécialité bien particulière : la chasse aux chasseurs de primes...

Syn est fréquemment engagé par des fugitifs (y compris ceux décrits dans cet ouvrage) afin d'éliminer leurs poursuivants. Ses honoraires sont

généralement très élevés, bien qu'il semble travailler plus pour le "sport" que pour l'argent. Son arme de prédilection est un pistolet blaster lourd avec lequel il se vante de n'avoir jamais raté sa cible.

L'anecdote la plus connue à son sujet est "l'affaire de la planète Adim" : une colonie minière rançonnée par des pirates s'était assurée la protection de six mercenaires. Les pirates, quant à eux, engagèrent Syn. Il élimina à lui seul les six gardes.

Syn voyage dans un yacht spatial modifié de couleur noir métallisé.

Andov Syn

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 5D, Blaster 8D+2, Blaster de Véhicule 4D+2, Esquive 4D+2, Parade Mains Nues 4D+1

SAVOIR 3D

Illégalité 4D, Intimidation 4D+2, Races Extraterrestres 3D+2, Volonté 3D+2

MÉCANIQUE 2D

Astrogation 3D, Transports Spatiaux 3D+1

PERCEPTION 3D+2

Escroquerie 4D+1, Jeu 4D+2, Marchandage 4D, Recherche 5D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 5D, Résistance 4D+2

TECHNIQUE 2D

Premiers Soins 4D, Réparation de Blaster 3D, Sécurité 4D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 18

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster lourd (5D de dommages), bloc de données personnel, medpac, tige lumineuse, armure de chasseurs de primes (+2D contre les attaques physiques, +1D contre les attaques énergétiques, -1D en DEX et dans toutes les compétences qui en découlent)



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Syn est brutal, dangereux et absolument impitoyable. Il s'est imposé, grâce à son "talent", au sein de la pègre et se considère comme le meilleur de sa catégorie. Ses méthodes sont extrêmement variées. Il est bien plus qu'un chasseur de primes classique.

Si j'ai un conseil à donner à ceux qui voudraient se lancer à la poursuite d'Andov Syn, c'est de s'assurer d'abord qu'ils ne sont pas, eux-mêmes, sur sa liste de chasse.

MOXIN TARK

Race : Humain
Monde d'origine : Bandonia
Taille : 1,75 mètre
Sexe : Masculin
Âge : 30 ans

Recherché pour : Assassinats de personnels de la Nouvelle République
Prime de capture : 6 000 crédits

Originaire du système Bandonien, Tark est le fils du lieutenant impérial Boes Tark et de sa femme Lanaxa. Il a grandi dans un monde de luxe et de privilèges, mais devenu rapidement blasé, il fut attiré par l'aventure spatiale. Espérant que son fils suivrait ses traces dans l'Armée Impériale, Boes Tark lui a enseigné l'art de la survie, ainsi que diverses techniques de combat au corps à corps ou au blaster. Malgré une carrière toute tracée, Moxin est devenu Chasseur de Primes après un enchaînement de circonstances imprévues.

Tark est, depuis peu, recherché pour le meurtre d'un officier de la Nouvelle République. Lors d'une

opération visant à rétablir l'ancien gouvernement d'une petite colonie du système de Geal, un groupe conduit par le capitaine Narn Detan a rencontré Tark. Sommé de se rendre, ce dernier a abattu de sang-froid le capitaine devant ses soldats médusés, avant de s'échapper de façon rocambolesque.

Tark porte une armure fabriquée à partir d'éléments de la tenue des Gardiens du Soleil de Thyrsus, elle-même inspirée de l'uniforme de la garde personnelle de l'Empereur. On ignore le pourquoi du choix de ces références visuelles.

■ Moxin Tark

DEXTÉRITÉ 3D+1

Arme Blanche 5D, Artillerie Blaster 4D+2, Blaster 4D, Blaster de Véhicule 5D+1, Esquive 5D, Parade Arme Blanche 5D

SAVOIR 3D

Cultures 3D+2, Évaluation 3D+2, Illégalité 5D, Intimidation 4D+1, Langues 4D+1, Races Extraterrestres 4D, Survie 4D

MÉCANIQUE 4D

Astrogation 4D+2, Canons de Vaisseau 5D+2, Équitation 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Répulseurs 4D+2, Transports Spatiaux 5D+1

PERCEPTION 3D+1

Discrétion 4D, Dissimulation 4D+1, Investigation 4D+1, Jeu 5D, Marchandage 3D+2, Recherche 5D

VIGUEUR 3D

Escalade/Saut 4D, Levage 4D, Résistance 5D

TECHNIQUE 2D+2

Démolition 3D, Premiers Soins 4D, Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 4

Points du Côté Obscur : 4

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

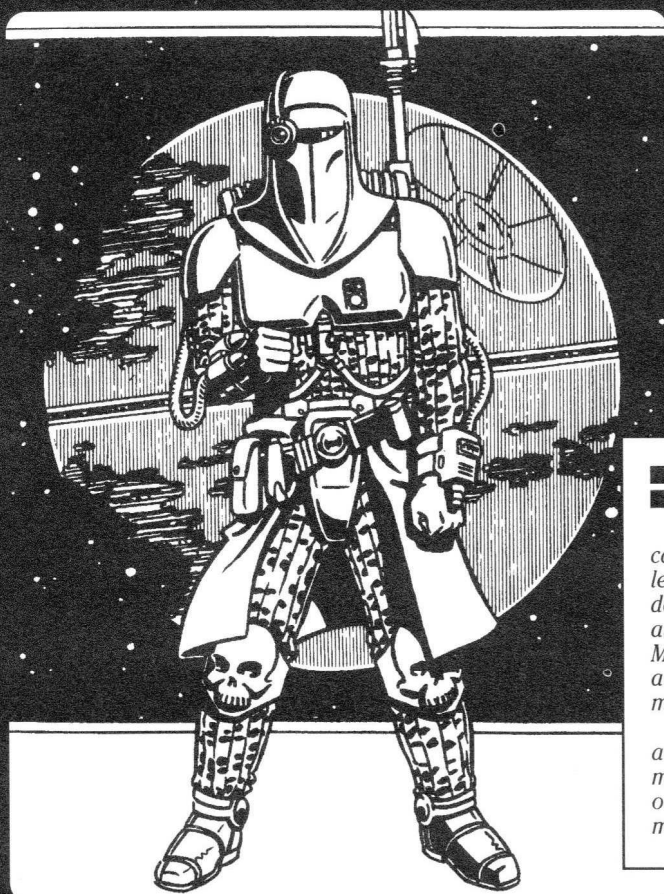
Équipement : Fusil blaster (5D de dommages), pistolet blaster lourd (5D de dommages), pique de force (VIG+2D de dommages), 4 medpacs, communicateur, chronomètre, macrojumelles (intégrées à l'armure), réplique de l'armure des Gardiens du Soleil (+1D en VIG pour tout dommage, pas de pénalité à la DEX)

■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

C'est avec tristesse que je rédige cette note, car le Capitaine Detan était à la fois un excellent officier et un ami très cher. Il est important de savoir qu'au temps de la Rébellion, nous avons eu recours plusieurs fois aux services de Moxin Tark. Il convient donc de l'approcher avec précaution car il connaît bien nos méthodes.

Renseignements additionnels : Moxin Tark a récemment été signalé sur Bothawui, le monde d'origine des Bothans, où il a été vu occupé à nouer des contacts avec d'anciens membres du gang de Jabba le Hutt.



◀ ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 27

ÉCRAN SUIVANT ▶

■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 2 : CHASSEURS DE PRIMES ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

YARR GATONNE

Race : Humain
 Monde d'origine : Bonadan
 Taille : 1,80 mètre
 Sexe : Masculin
 Âge : 35 ans

Recherché pour : Meurtre, enlèvement
 Prime de capture : 13 500 crédits

Yarr Gatonne est un chasseur de primes opérant dans le secteur de Testarr et le long des voies commerciales avoisinantes. Il fut jadis employé par l'Empire, au temps de la guerre contre l'Alliance Rebelle. Ses méthodes varient largement en fonction de sa cible. Ainsi, il agit subtilement lorsqu'il a affaire à des membres de l'Alliance ou de la Nouvelle République. Il se montre beaucoup plus brutal lorsqu'il est sur la piste de criminels de droit commun, tels que des pirates ou des contrebandiers. L'une de ses méthodes favorites consiste à capturer et interroger un contact ou un proche de sa future victime. Gatonne n'a alors plus qu'à prendre la

place de son informateur pour approcher sa cible et la capturer. En fait, il emploie toutes sortes d'autres procédés, et peut aussi bien avoir recours à la corruption de personnalités locales, qu'à l'embauche de groupes de mercenaires ou à une confrontation directe.

Yarr Gatonne

DEXTÉRITÉ 4D+1

Arme Blanche 5D+2, Blaster 5D+2, Esquive 6D, Parade Arme Blanche 5D.

SAVOIR 3D

Illégalité 5D, Langages 4D, Survie 3D+2, Systèmes Planétaires 3D+2

MÉCANIQUE 4D

Astrogation 4D+1, Canons de Vaisseau 5D, Équitation 5D, Répulseurs 6D, Transports Spatiaux 4D+2

PERCEPTION 4D

Discrétion 6D, Dissimulation 5D+2, Escroquerie 6D, Jeu 7D, Marchandage 5D+1, Recherche 7D

VIGUEUR 4D

Combat Mains Nues 5D, Escalade/Saut 4D+2, Résistance 6D

TECHNIQUE 3D

Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Réparation de Répulseur 4D, Réparation de Transport Spatial 4D, Sécurité 5D

Talents Spéciaux :

Équipement cybernétique : Yarr est doté d'un kit sensoriel Multisup de Neuro-Saav à la place de l'œil droit (voir page 38 du Manuel d'Instruction du Général Cracken) qui augmente de 1D sa Perception et les compétences qui lui sont rattachées. Cette prothèse est camouflée afin de ressembler tout à fait à un œil naturel.

Sensible à la Force ? : Non

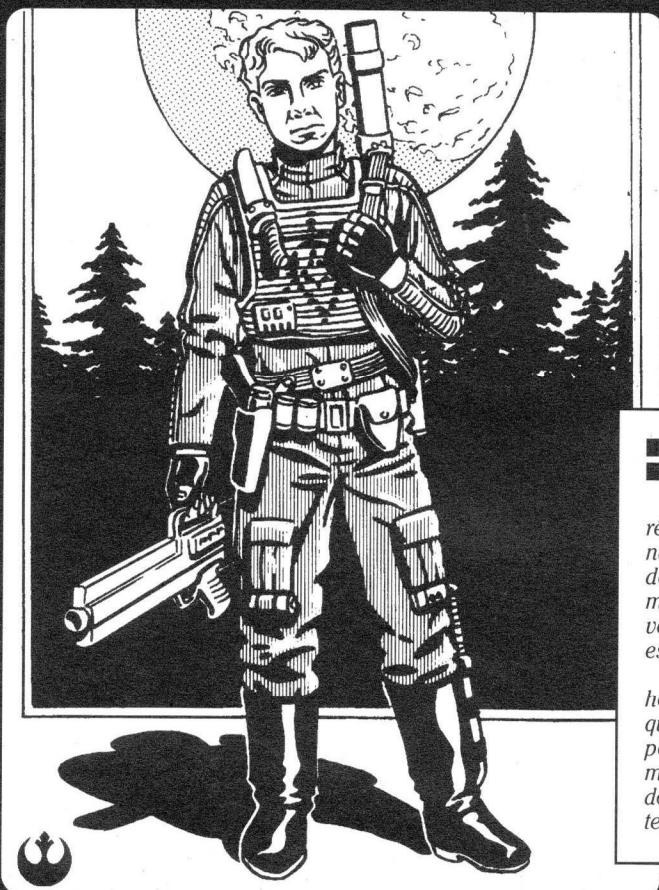
Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 16

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster lourd (5D de dommages), couteau (VIG+1D de dommages), communicateur, menottes énergétiques, tige enregistreuse, macrojumelles



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

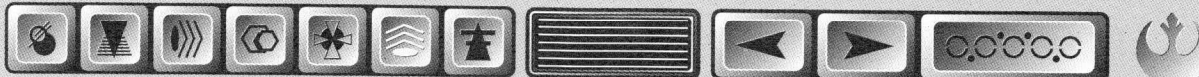
On nous a rapporté que Gatonne aurait récemment pris contact avec de hautes personnalités de la Nouvelle République, telles que des ingénieurs, des diplomates ou des commandants d'unité. Nous n'avons aucune preuve à ce sujet, mais on peut parier que l'Empire est certainement là-dessous.

Ne sous-estimez pas les aptitudes de cet homme. J'ai moi-même eu affaire à lui alors que je me trouvais sur la planète Sestria. Il m'a poursuivi dans les pics de cristal qui parsèment par milliers le sol de la planète, et je ne dois la vie sauve qu'au fait d'avoir pu lancer à temps un appel de détresse.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 28

ÉCRAN SUIVANT →



TANTOR

Race : Esoomien **Sexe :** Masculin
Monde d'origine : Esooma **Âge :** 39 ans
Taille : 3 mètres

Recherché pour : Meurtre d'agents de la Nouvelle République, résistance à arrestation, attaques à mains armées, attaques à mains armées avec intention de tuer, utilisation d'armes illégales avec intention de donner la mort

Prime de capture : 30 000 crédits

Tantor est un "recouvreur de dettes" connu dans les cantinas de Mos Eisley pour être aussi un "bri-seur d'antennes". Il est arrivé sur Tatooine trop tard pour rejoindre l'organisation de Jabba le Hutt et il lui a fallu s'intégrer à de petites organisations criminelles, telles que celle de Corf Sarb. Néanmoins, la paie est bonne et les opportunités de casser en deux des hommes de loi de la Nouvelle République sont nombreuses.

Bien que son arme de prédilection soit la vibro-hache, Tantor ne répugne pas à utiliser ses poings massifs pour finir le travail. En plus de recouvrir des dettes pour ses employeurs, il est parfois engagé comme garde du corps et, plus rarement, comme tueur à gages. N'étant pas particulièrement intelligent, son point de vue se résume généralement à : "Je frappe, il s'écroule".

Le vocabulaire de Tantor, comme celui de tous les Esoomiens, est assez limité, mais il lui suffit pour exécuter fidèlement les ordres. Il est extrêmement loyal. Il faut dire, à ce propos, qu'il n'aurait jamais rejoint l'organisation de Corf Sarb si ce dernier n'avait pas payé ses factures d'hôpital après une obscure histoire de règlement de compte avec un clan gamorréen...

■ Tantor

DEXTÉRITÉ 2D

Arme Blanche 4D+2, Esquive 3D, Parade Arme Blanche 4D+1, Parade Mains Nues 4D+1

SAVOIR 2D

Illégalité 4D+2, Intimidation 10D+2

MÉCANIQUE 2D

Pilotage de Véhicule Terrestre 3D

PERCEPTION 3D

Jeu 4D+1, Persuasion 5D

VIGUEUR 7D

Combat Mains Nues 7D+2, Levage 7D+1, Résistance 7D+2

TECHNIQUE 2D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 5

Points du Côté Obscur : 6

Points de personnage : 21

Déplacement : 11

Équipement : Vibro-hache (VIG+3D)



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Ne vous fiez pas à la lenteur d'esprit de Tantor et ne soyez pas inconscient au point de l'affronter directement. S'il vous met le grappin dessus, c'en sera fini de vous. Les Esoomiens sont les meilleurs "tas de muscles" de la galaxie et depuis que l'Empire a levé la quarantaine qui pesait sur leur planète, ils sont libres d'écra-bouiller n'importe qui, n'importe où.

Tantor n'est pas complètement stupide, ne vous attendez donc pas à des attaques frontales de sa part. Une montagne pareille se remarque facilement, mais soyez sûr que s'il y a une allée sombre à proximité, il vous y attend pour vous régler votre compte. Alors, regardez-y à deux fois, la Nouvelle République a déjà assez de martyrs comme cela...

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 29

ÉCRAN SUIVANT →



QAN GINDOCH

Race : Humain
Monde d'origine : Tralfin
Taille : 1,75 mètre
Sexe : Masculin
Âge : 35 ans

Recherché pour : Contrebande, vol
Prime de capture : 3 500 crédits

Gindoch est un contrebandier connu pour travailler régulièrement avec Pendor Gyrr. Il a été capturé sur Mantooine, lors d'une descente de nos forces de police, et trouvé en possession d'un grand nombre de faux crédits, que lui avait apparemment remis Gyrr. Son interrogatoire a démontré que Gindoch ne faisait pas partie du réseau de contrefaçon, mais que ses services étaient parfois utilisés par son patron. Sa coopération totale lors de son arrestation et la relative modestie des crimes qui lui étaient reprochés, lui ont permis de retrouver rapidement la liberté après avoir acquitté une simple amende.

Des rapports récents indiquent que Gindoch a, depuis, repris ses activités de contrebandier. Il travaille désormais pour l'Empire et diverses organisations criminelles. L'information la plus récente le concernant a trait à un chargement de blasters dérobé pendant son transit vers notre centre d'entraînement de Vessitoar. Si l'essentiel du matériel disparu est resté jusque-là introuvable, quelques pièces ont pu néanmoins être récupérées lors d'un contrôle à l'astroport de Celanon.

La filière a ensuite permis de remonter jusqu'aux hommes du célèbre caïd ithorien Rethorn. Leurs aveux firent clairement apparaître que les armes avaient été transportées par Gindoch à bord d'un vaisseau volé.

■ Qan Gindoch

DEXTÉRITÉ 3D+1

Arme Blanche 4D, Blaster 3D+2, Esquive 4D, Parade Arme Blanche 4D

SAVOIR 2D+1

Cultures 3D+2, Illégalité 5D+2, Langages 4D+1, Survie 3D+2

MÉCANIQUE 3D+2

Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 4D+2, Transports Spatiaux 6D

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D+1, Dissimulation 5D, Escroquerie 4D+2, Jeu 5D, Marchandage 4D, Recherche 4D+2

VIGUEUR 3D

TECHNIQUE 2D+2

Réparation de Transport Spatial 4D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 1

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster lourd (5D+2 de dommages)



■ ADDITIF/PERSONNEL

Ⓜ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Certains hommes n'apprendront jamais rien. Qan Gindoch est de ceux-là. J'ai bien peur qu'il lui soit même impossible d'envisager de trouver un travail honnête quelque part dans cette galaxie. Les vieilles habitudes sont difficiles à perdre...

C'est peut-être le mirage de l'argent facile qui incite ce genre d'individus à se lancer dans des activités illicites. Il est incroyable de voir combien de contrebandiers ou de criminels travaillent pour les Impériaux ! Ne se rendent-ils pas compte que l'Empire, en leur donnant du travail, les conduit aussi à leur perte ?

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 30

ÉCRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 3 : CONTREBANDIERS/VOLEURS ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

TORD GAMB

Race : Humain **Sexe :** Masculin
Monde d'origine : Port Evokk
Taille : 1,80 mètre **Âge :** 47 ans

Recherché pour : Vol, larcins divers, fraude, espionnage, vol de données informatiques
Prime de capture : 25 000 crédits

Tord Gamb est un joueur et un escroc reconnu, avec une longue liste de fraudes, escroqueries et autres magouilles à son actif. Depuis l'avènement de la Nouvelle République, nous n'avions que peu d'informations le concernant. Il s'est dernièrement fait passer pour un commerçant indépendant convoyant des marchandises très attendues par les docks de Sluis Van. Une fois sur place, il a escroqué de nombreux "pigeons" pour un montant total de quelque 100 000 crédits.

Depuis, trois opérations similaires lui ont été imputées sur les mondes de Bimmisaari, de Maphus

Tria et d'Algarra II. Nous le suspectons en outre d'avoir en sa possession des informations très précises sur notre réseau de défense informatisé protégeant Asmall. Si ces données tombaient aux mains de l'Empire, un très important site industriel pourrait être perdu et nous devons tout faire pour que cela n'arrive pas.

■ Tord Gamb

DEXTÉRITÉ 3D+2

Blaster 5D, Esquive 4D+2, Pickpocket 6D

SAVOIR 3D

Affaires 5D, Bureaucratie 6D+1, Cultures 4D+2, Évaluation 5D+2, Illégalité 7D+2, Langages 4D+2, Races Extraterrestres 5D, Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 2D+1

Astrogation 4D+1, Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 4D+1, Équitation 3D+2, Répulseurs 3D+2, Transports Spatiaux 5D

PERCEPTION 4D

Discrétion 4D+2, Dissimulation 4D+1, Escroquerie 8D+2, Investigation 6D+2, Jeu 6D, Marchandage 4D+2, Persuasion 7D, Recherche 5D

VIGUEUR 2D+2

Escalade/Saut 4D+2, Résistance 4D

TECHNIQUE 2D+1

Démolition 3D, Programmation de Droïd 4D+2, Prog./Rép. d'Ordinateur 3D+2, Réparation de Droïd 5D, Réparation de Transport Spatial 4D, Sécurité 7D+2

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 18

Déplacement : 10

Équipement : Ordinateur de poche (contenant les coordonnées de trois sauts en hyperspace préprogrammés), bloc de données personnel, vaisseau de transport léger YT-1 300



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Bien que son arrestation soit primordiale pour notre sécurité, il est indéniable que la présence de Tord Gamb dans nos rangs serait également un atout de poids. Les gens comme lui possèdent de nombreux contacts dans la pègre, ce qui nous permettrait de lutter plus efficacement contre ceux qui enfreignent les lois de la Nouvelle République.

Les agents qui rencontreront Gamb sont autorisés à lui faire l'offre suivante : en échange de sa collaboration, la Nouvelle République s'engage à tirer un trait sur ses activités passées. Bien que cette offre soit totalement inhabituelle, je suis convaincu qu'il est possible de persuader Tord de nous aider.

◀ ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 31

ÉCRAN SUIVANT ▶



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 3 : CONTREBANDIERS/VOLEURS ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

BOM VIMDIN

Race : Advozse
Monde d'origine : Riflor
Taille : 1,80 mètre
Sexe : Masculin
Âge : 35 ans
Recherché pour : Contrebande, trahison, collusion avec l'Empire
Prime de capture : 12 000 crédits

Bom Vimdin est un contrebandier qui a servi plus d'une fois de "chauffeur" aux agents impériaux cherchant à quitter des zones contrôlées par la Nouvelle République pour rejoindre celles qui étaient encore dominées par l'Empire. Chaque piège qui lui a été tendu a été éventé par une fuite, ce qui tend à démontrer qu'il dispose d'un véritable réseau d'agents à son service. Savoir comment ses complices le préviennent à chaque fois demeure pour nous un mystère.

Nos contacts dans le milieu de la pègre nous ont tous signalés que ses services se payaient très cher.

Le Général Solo, qui a eu l'occasion de le fréquenter en de multiples occasions, insiste sur le fait qu'il est véritablement le meilleur dans sa discipline. Sa longévité dans le milieu prouve qu'il a su s'entourer de complices extrêmement loyaux.

■ Bom Vimdin

DEXTÉRITÉ 2D+1

Arme Blanche 4D, Blaster 4D+1, Esquive 5D, Parade Arme Blanche 3D+1, Pickpocket 5D

SAVOIR 2D+1

Bureaucratie 4D, Évaluation 4D+2, Illégalité 7D+2, Maintien de l'Ordre 8D+2, Races Extraterrestres 3D+1

MÉCANIQUE 3D+2

Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 6D, Écrans de Vaisseau 4D, Répulseurs 4D+2, Transports Spatiaux 5D

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D, Dissimulation 4D, Escroquerie 10D+2, Investigation 7D, Jeu 4D, Marchandage 8D, Recherche 4D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 3D+2, Escalade/Saut 4D

TECHNIQUE 2D+2

Démolition 3D+2, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Réparation de Répulseur 4D+1, Réparation de Transport Spatial 4D+2, Sécurité 8D+1

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 15

Déplacement : 9

Équipement : Vaisseau de transport Ghtroc (voir page 122 des règles de Star Wars : le Jeu de Rôle, Seconde Édition), pistolet blaster (4D de dommages)

■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Bom Vimdin est un véritable mercenaire : il vendrait son âme, le destin de son peuple et même celui de la Galaxie pour quelques crédits ! Il fait peu de cas de ceux qui pourraient entraver la progression de son compte en banque. Bien qu'il ait été arrêté et relâché plusieurs fois, nous ne savons absolument rien de ceux qui travaillent avec lui.



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 32

ÉCRAN SUIVANT →



PENDOR GYRR

Race : Givin **Sexe :** Féminin
Monde d'origine : Yag'Dhul **Âge :** 40 ans
Taille : 1,60 mètre

Recherché pour : Fausse monnaie, contrebande, larcins divers
Prime de capture : 15 000 crédits

Pendor Gyrr est un cas à part dans la société de Yag'Dhul. Elle a amassé une véritable petite fortune en appliquant ses dons innés pour les mathématiques à un domaine très "lucratif" : la fausse monnaie.

L'instabilité économique à laquelle fait actuellement face la galaxie lui a largement été profitable. Pendor a produit, en effet, une quantité appréciable de fausse monnaie, tantôt impériale, tantôt néo-républicaine, et elle l'a utilisée pour acquérir des biens et des équipements en spéculant sur les taux de change. Bien que sa production ne soit pas suffisamment importante pour déprécier notre propre monnaie, il faut bien reconnaître que si son exemple était imité,

la République connaîtrait de sévères répercussions financières. Heureusement, les contrefaçons de Pendor sont loin d'être parfaites. Nous avons par ailleurs pu saisir d'importantes sommes l'année dernière, et même remonter une partie de la filière, grâce notamment aux différents témoignages de Qan Gindoch. Les activités de Gyrr semblent également s'orienter vers la contrebande d'épice et le trafic de produits manufacturés (la plupart des équipements concernés provenant d'ailleurs d'autres organisations). Nous pensons qu'elle opère dans des zones couvrant la majeure partie des mondes voués au commerce tels que le système Corellien, Bespine, Ord Mantel, Celanon et Nar Shaddaa.

Pendor Gyrr

DEXTÉRITÉ 2D+2

SAVOIR 3D+1

Affaires 7D+1, Affaires : Banque 7D+2, Bureaucratie 5D+2, Cultures 4D, Érudition : Marchés Financiers 7D, Érudition : Monnaie 8D, Évaluation 4D, Illégalité 5D+2, Langages 5D, Races Extraterrestres 5D

MÉCANIQUE 3D+2

Répulseurs 4D

PERCEPTION 2D

Discrétion 5D+2, Dissimulation 5D, Escroquerie 4D+2, Falsification 8D, Investigation 7D, Jeu 5D, Marchandage 5D, Recherche 4D+2

VIGUEUR 2D+1

TECHNIQUE 4D

Prog./Rép. d'Ordinateur 4D+1, Réparation de Blaster 5D+2, Sécurité 5D

Talents Spéciaux :

Aptitudes pour les Mathématiques : Les Givins ont un bonus naturel de +2D pour tout ce qui se rapporte aux mathématiques (y compris en Astrologation). Ils sont en outre capables de résoudre automatiquement tous les problèmes mathématiques "simples" (pour eux)

Sensible à la Force ? : Non **Points de Force :** 1

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 15

Déplacement : 9

Équipement : Mini-blaster (3D+1 de dommages), bloc de données personnel, scanner à main, épreuves de faux crédits impériaux et néo-républicains



ADDITIF/PERSONNEL

CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

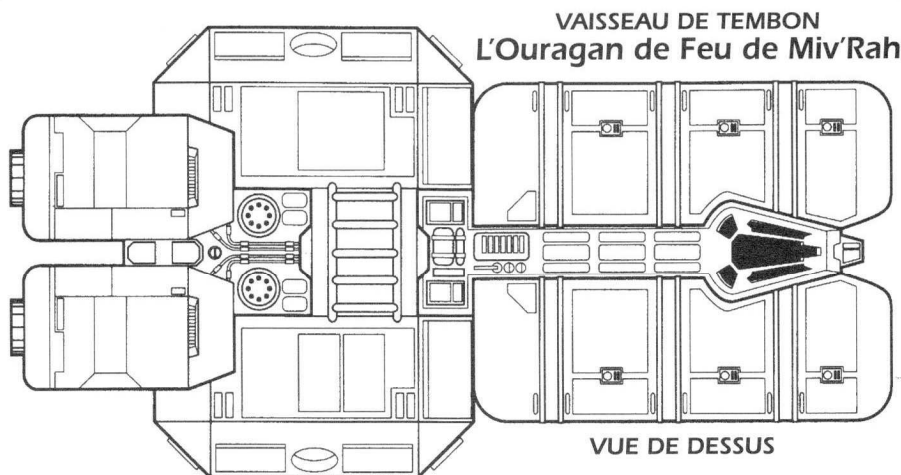
Peu de personnes comprennent vraiment le danger que représente la contrefaçon. Elle peut ruiner la crédibilité d'une monnaie et, par là même, celle du gouvernement qui la supporte. Si ce type de crime devient trop fréquent, la Nouvelle République va devoir faire face à des troubles financiers, ce qui sera infiniment plus grave que la simple lutte militaire que nous menons actuellement. Stopper Gyrr est primordial pour l'avenir et la sécurité du système monétaire néo-républicain. Il semblerait qu'elle agisse actuellement à partir de sa base d'Ord Mantell.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 33

ÉCRAN SUIVANT →





Le vaisseau de Tembon est un transport léger modifié de classe *Nestt*. Il a notamment été doté de 2 canons laser quadritubes rétractables, intégrés à la coque (afin de décourager les inspections pointilleuses). De plus, son aménagement intérieur a été complètement revu, afin de camoufler des compartiments secrets sous le plancher et dans les plafonds.

L'énergie nécessaire pour alimenter les deux canons est fournie par un générateur expérimental de SoroSuub, le Nepton, qui est régulé par 6 convertisseurs de poussée TLB de Koensayr. Ces modifications permettent d'obtenir environ 30 % de puissance en plus sans pour autant se trahir aux "yeux" des senseurs adverses. Cela oblige cependant Tembon à

changer régulièrement ses convertisseurs. Inutile de préciser qu'un tel vaisseau est très "caractériel" et demande un entretien constant.

■ L'Ouragan de Feu de Miv'Rah

Vaisseau : Transport léger de classe *Nestt* de SoroSuub
Type : Vaisseau de transport léger modifié
Échelle : Chasseurs Stellaires
Longueur : 29 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Vaisseau de Transport Léger de classe *Nestt*
Équipage : 1 (copilote en option)
Passagers : 4
Capacité de la Soute : 110 tonnes métriques
Autonomie : 2 semaines
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Hyperpropulseur de secours : x9
Navordinateur : Oui
Manœuvrabilité : 1D+2
Vitesse Spatiale : 6
Coque : 3D+2
Écrans : 2D
Senseurs :
 Passif : 15/1D
 Détection : 25/2D
 Recherche : 50/2D+2,
 Focalisation : 4/4D
Armes :
 2 Canons Lasers Quadritubes (indépendants, camouflés)
 Arc de Tir : Tourelle
 Servant : 1
 Compétence : Canons de Vaisseau
 Ordinateur de Visée : 2D
 Portées Spatiales : 1-3/15/30
 Dommages : 4D+2

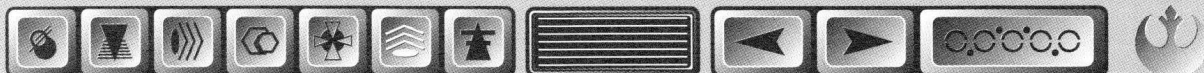


ILLUSTRATION : MIKE JACKSON

■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 4 : PIRATES ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

BEYLA RUS

Race : Humain **Sexe :** Masculin
Monde d'origine : Tibro **Âge :** 31 ans
Taille : 1,50 mètre

Recherché pour : Vol, piraterie, destruction de biens appartenant à la Nouvelle République
Prime de capture : 15 000 crédits

Beyla Rus et son équipage sèment la terreur sur les voies spatiales depuis quelques années déjà. Celui que l'on surnomme le "Gentleman Pirate" prend pour cibles principales les vaisseaux marchands. S'il n'a pas causé beaucoup de ravages parmi nos vaisseaux au temps de la Rébellion, il s'est depuis largement rattrapé sur le dos des transporteurs de la Nouvelle République. "Les vainqueurs sont toujours trop gâtés et c'est pourquoi je leur prends leur surplus", a-t-il déclaré un jour à l'une de ses victimes.

Ses hommes n'ont jamais tué qui que ce soit ; ils utilisent uniquement des armes étourdissantes et

des stratagèmes pour arriver à leurs fins. Rus préfère des victimes vivantes (et des navires en bon état), afin de pouvoir rapidement les libérer pour qu'elles colportent les récits de son audace. Cet homme est, en effet, très soucieux de son image de marque et a coutume de dire : "C'est, après tout, la seule chose qui restera de moi lorsque je ne serai qu'un petit tas de poussière stellaire."

Rus vole à bord d'une corvette corellienne avec un équipage de 60 solides gaillards hauts en couleurs. La méthode qu'il emploie pour repérer ses proies et connaître exactement leur chargement demeure, à ce jour, un mystère total. Bien qu'il clame partout qu'il est capable de sentir un piège à un parsec à la ronde, une cargaison alléchante (ou simplement la rumeur de son existence) devrait suffire à le leurrer.

■ Beyla Rus

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 4D+2, Blaster 4D, Blaster de Véhicule 5D, Esquive 4D, Parade Arme Blanche 4D, Parade Mains Nues 4D+1

SAVOIR 4D

Évaluation 5D, Illégalité 4D+2, Intimidation 5D, Langues 5D, Systèmes Planétaires 4D+2, Volonté 4D+1

MÉCANIQUE 3D+1

Astrogation 4D, Canons de Vaisseau de Guerre 4D+1, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D

PERCEPTION 3D

Commandement 4D, Dissimulation 4D, Jeu 3D+2, Persuasion 4D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D+1

TECHNIQUE 3D

Premiers Soins 3D+1, Réparation d'Armes de Vaisseau de Guerre 3D+2, Réparation de Vaisseau de Guerre 3D+2

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 10

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages), vibrolame (VIG+3D de dommages), communicateur



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

En dépit de ses actes de piraterie, il est difficile de détester Beyla Rus, qui est l'un des derniers écumeurs à agir avec un certain style. C'est un homme satisfait de lui-même, expansif et roublard. Il considère la piraterie plus comme un sport que comme un moyen de s'enrichir, et son respect de la vie est un bon point en sa faveur. Quoi qu'il en soit, il n'en reste pas moins qu'il gêne le commerce de la Nouvelle République en des temps où l'union des mondes libres ne peut se le permettre. La comparution de Rus devant la Justice démontrerait aux autres pirates que ce genre d'activités n'est plus tolérable.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 37

ÉCRAN SUIVANT →



INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU **Laerron Woern**

La base opérationnelle de Woern est située dans le vaste champ d'astéroïdes du système de Drup où sa présence a peu de chances d'être remarquée. Elle est complètement dissimulée dans un des plus gros astéroïdes du champ.

Nommé "Astéroïde de Woern" par ses occupants, ce repaire est bien plus qu'un simple lieu de vie pour les pirates du gang. La composition minérale du champ d'astéroïdes est telle que l'utilisation normale des senseurs est extrêmement limitée ; un balayage classique ne pouvant détecter qu'une zone très dense en minéraux. S'il est possible de

contourner ou de traverser la ceinture grâce aux senseurs, il y est impossible de repérer un autre vaisseau au-delà d'une courte distance (en termes de jeu, à moins de 12 unités de distance) ou de communiquer.

Ce particularisme fait que la base est ainsi à l'abri d'une détection malencontreuse par un vaisseau croisant dans les parages. Il est bien évident que la flotte de Woern est également affectée par ces interférences, mais tous les hommes d'équipage connaissent quelques routes sûres permettant d'atteindre la base en toute sécurité.

Localiser "l'Astéroïde de Woern"

Woern a découvert qu'en réajustant les senseurs d'un navire, il est possible de se frayer un chemin jusqu'à sa base. Fort heureusement pour lui, personne n'a, jusqu'à présent, pensé à utiliser une telle méthode d'approche.

Il est possible d'atténuer les interférences liées au champ d'astéroïdes en réussissant un jet Difficile de *Senseurs*. En cas de succès, la détection de la base ou d'un autre vaisseau peut ensuite être obtenue par un second jet de *Senseurs* en augmentant son niveau de difficulté de un par rapport au jet normal (ex : une détection de difficulté Moyenne sera Difficile).

La traversée du champ hors des zones balisées par Woern et les siens exige la réussite de trois jets Difficiles de *Pilotage* (*Pilotage de Vaisseau de Guerre*, *Transports Spatiaux* ou *Pilotage de Chasseur Stellaire*). En cas d'échec de l'un de ces jets, le vaisseau heurte (ou est heurté par) un astéroïde, qui lui inflige 4D de dommages à l'échelle "Vaisseaux de Guerre".

Données du Système

Nom du Système : Étoile de Drup
 Nom de l'Étoile : Étoile de Drup, Conjoint de Drup
 Type d'Étoile : Étoile binaire

Corps Orbitaux

Nom	Type de Planète	Lunes
Drup I	Boule de roche brûlante	0
Drup II	Géante gazeuse	5
Drup III	Volcanique	2
Ceinture d'astéroïdes de Drup	Astéroïdes	0

■ L'Astéroïde de Woern

Type : Astéroïde
 Température : Glaciale
 Atmosphère : Aucune
 Hydrosphère : Aride
 Gravité : Faible
 Terrains : Tunnels naturels, cavernes
 Longueur du Jour : Non applicable
 Longueur de l'Année : 500 jours standard
 Races Intelligentes : Elomins, Gamorreens, Humains, Rodiens
 Type d'Astroport : Standard
 Population : 200
 Fonction de la Planète : Base pirate
 Type de Gouvernement : Gang pirate despotique
 Niveau Technologique : Voyages spatiaux
 Exportations Majeures : Aucune
 Importations Majeures : Aucune
 Curiosités Locales : Base pirate de Woern



SAFONNE PENDON

Race : Rodien **Sexe :** Masculin
Monde d'origine : Rodia **Âge :** 28 ans
Taille : 1,75 mètre

Recherché pour : Piraterie, vol, sabotage
Prime de capture : 21 500 crédits

La bande de Safonne a été confrontée à plusieurs reprises aux forces de la Nouvelle République l'an passé. À chaque fois, la supériorité des pirates a forcé nos équipages à se rendre et à abandonner leurs bâtiments...

Nous avons appris que Pendon est le chef de cette bande et qu'il dirige les assauts depuis une corvette corellienne fortement armée. Les autres vaisseaux utilisés sont deux transports légers modifiés, ainsi que deux canonnières corelliennes et une vedette anti-rayons GAT-12h. Les infâmes Jumeaux Venithon, deux pirates ithoriens ayant servi dans plusieurs autres gangs, font partie de son équipage.

L'analyse de la localisation des attaques tend à démontrer que la base de Pendon doit se trouver quelque part dans le secteur de Mieru'Kar ou dans l'un des secteurs limitrophes. Malheureusement, cette zone, peu colonisée et relativement peu explorée, comporte une multitude de systèmes qui sont autant de sites potentiels d'implantation pour une base pirate.

■ Safonne Pendon

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme Blanche 7D, Artillerie Blaster 5D+2, Blaster 5D+2, Esquive 6D, Grenade 5D, Parade Arme Blanche 5D

SAVOIR 2D

Bureaucratie 4D, Cultures 4D, Évaluation 5D, Illégalité 4D+2, Intimidation 3D+2, Langages 5D, Races Extraterrestres 3D+2, Survie 4D, Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 5D+2, Canons de Vaisseau 6D, Écrans de Vaisseau 6D, Pilotage de Chasseur Stellaire 7D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 6D+2, Répulseurs 4D+2, Transports Spatiaux 5D

PERCEPTION 3D

Commandement 6D, Discrétion 4D, Dissimulation 3D+2, Escroquerie 5D, Marchandage 5D, Recherche 5D

VIGUEUR 2D+2

Résistance 5D

TECHNIQUE 2D+1

Démolition 5D, Programmation de Droid 4D+2, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Réparation de Droid 4D, Sécurité 6D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 3

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

Équipement : Vibro-lame (VIG+2D+1 de dommages), pistolet blaster (4D de dommages), communicateur, bloc de données personnel



■ ADDITIF/PERSONNEL

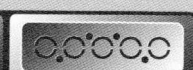
■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Les attaques menées par Pendon et ses pirates gênent terriblement les efforts que nous déployons pour ravitailler correctement certaines bases de la Bordure Extérieure. Nous pensions qu'il suffisait d'utiliser des escorteurs puissamment armés pour les décourager, mais nous nous trompions. Peut-être le secret de la réussite réside-t-il dans un groupe de soldats républicains suffisamment courageux pour se laisser capturer et saboter ensuite la base de l'intérieur, en n'oubliant pas de lancer un appel de détresse sur hyperondes afin d'alerter le reste des forces militaires républicaines.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 42

ÉCRAN SUIVANT →





INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

La base de Pendon

Pendon a établi son Quartier Général sur le monde glacé de Seltaya. Ses effectifs se composent d'environ 200 personnes d'origines diverses et des deux sexes. Alors que la majorité des pirates attaquent des vaisseaux pour s'approprier des biens pour leur usage personnel, Pendon a toujours revendu ses prises grâce à un vaste réseau de clients. À l'époque de l'Empire, ceux-ci étaient en grande majorité des organisations criminelles, voire, dans de rares occasions, l'Alliance Rebelle. Depuis l'avènement de la République, Pendon ne travaille plus avec les anciens Rebelles, ses activités n'étant plus jugées acceptables par le nouveau gouvernement. Pendon poursuit aujourd'hui ses occupations criminelles avec ses vieux clients habituels, ainsi qu'avec l'Empire.

Sa base est implantée au cœur d'une vaste chaîne montagneuse située près du pôle nord de Seltaya. Pendon découvrit cet endroit par hasard au cours d'un raid désastreux contre un convoi impérial. Après avoir été sérieusement endommagé par un galion impérial, son vaisseau fut contraint d'atterrir discrètement dans un canyon afin d'échapper à ses poursuivants.

Pendant qu'ils "faisaient le mort", Pendon et son équipage ont alors découvert que le site dissimulait une quantité de cavernes interconnectées entre elles, suffisamment grandes pour y réparer leur navire à l'abri des regards impériaux. C'est à ce moment précis que le Rodien a compris que le monde glacé de Seltaya ferait une base de repli idéale pour son gang. Après avoir étendu et renforcé le réseau de cavernes existant, Pendon y a finalement établi son quartier général.

Niveau 1. Pont Hangar : C'est la zone la plus proche de la surface de Seltaya. Véritablement gigantesque, elle autorise le décollage simultané de la quasi totalité de la flottille pirate. Cette dernière est en majeure partie composée de chasseurs stellaires et de petits transporteurs, mais comporte aussi quelques corvettes et canonnières corelliennes, ainsi que des vedettes anti-rayons et des cargos. L'utilisation combinée de ces différents vaisseaux permet à Pendon d'obtenir la puissance de feu nécessaire lors de l'attaque de convois républicains.

Le niveau 1 comporte des chambres de maintenance et des ateliers de réparation pour les appareils, ainsi qu'un ascenseur conduisant à des zones de stockage et des ateliers de réparation de moindre importance.

Niveau 2. Secteur Opérationnel : Ce niveau abrite le Centre de Commandement, le Centre de Planification des Opérations, mais aussi les lieux d'entraî-

nement et les zones de travail des équipages au sol, ainsi que de nombreux hangars où s'entassent les marchandises volées et une vaste chambre forte renfermant tous les objets de grande valeur saisis lors des attaques. Le Centre de Commandement est l'endroit où Pendon planifie ses raids. Deux salles adjacentes abritent le Centre des Communications et les senseurs du complexe.

Lors de l'édification de la base, Pendon a ordonné l'installation de quelques senseurs sur la surface de la planète, renforcés par un maillage satellite destiné à détecter les indésirables. Ce système repère n'importe quel vaisseau en approche planétaire et avise aussitôt Pendon qu'il a des "visiteurs".

Le Centre de Communication abrite de surcroît les commandes d'un canon ionique de type v-150 "Défenseur de Planète" de Kuat, situé à environ 100 kilomètres au sud de la base (il est protégé par un groupe de gardes surarmés). Cette arme, copie conforme de celle utilisée lors de la Bataille de Hoth par les Rebelles, est absolument radicale contre les navires indésirables rôdant autour de Seltaya.

Niveau 3. Quartiers des Équipages : C'est dans ce dernier niveau que réside l'ensemble du personnel. Si son aménagement est strictement militaire, chaque individu dispose d'un petit endroit fermant à clé qui lui est personnel et qu'il peut décorer à sa guise. Pendon et ses principaux lieutenants habitent également ici et chacun dispose d'une suite plus ou moins grande en fonction de son rang.

■ Personnel

Les pirates qui servent sous les ordres de Pendon viennent de milieux extrêmement variés. La plupart d'entre eux ont déjà travaillé dans d'autres bandes avant de changer de chef pour de multiples raisons. Les caractéristiques indiquées ici correspondent à un "pirate moyen", beaucoup d'entre eux sont toutefois plus compétents que ça.

Pirate moyen

DEXTÉRITÉ 2D+2

Arme Blanche 5D, Blaster 3D+2, Esquive 4D, Parade Arme Blanche 4D

SAVOIR 2D

Illégalité 3D+2, Survie 3D

MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 3D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D, Répulseurs 3D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D, Dissimulation 4D+2, Recherche 4D

VIGUEUR 2D+2

Combat Mains Nues 4D, Résistance 5D

TECHNIQUE 3D

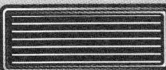
Sécurité 4D

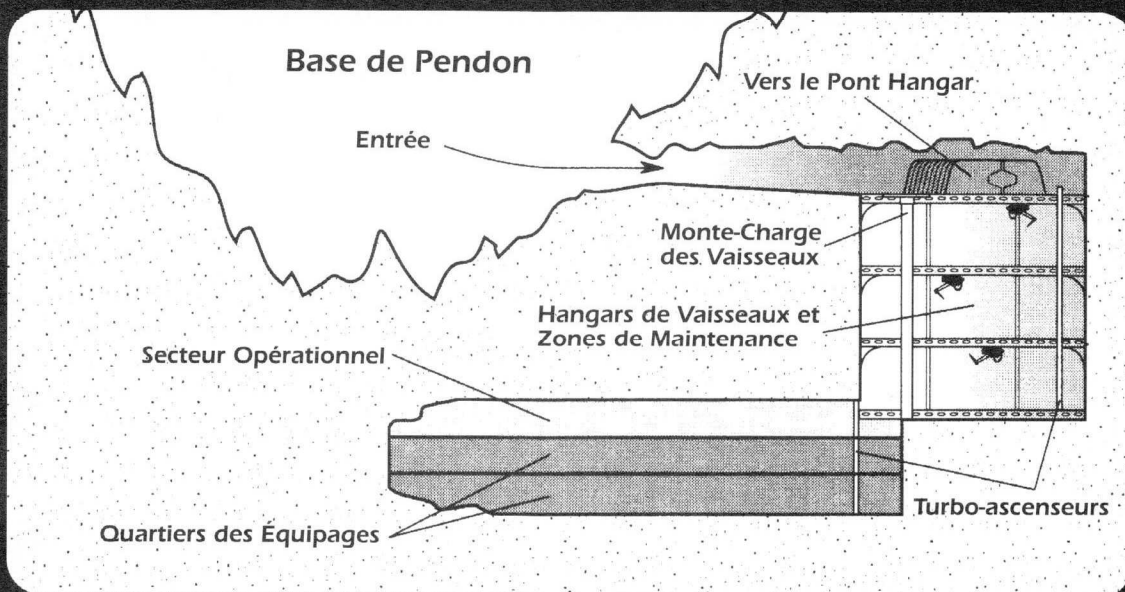
Points de Force : 0

Points de Personnage : 0-5

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages)



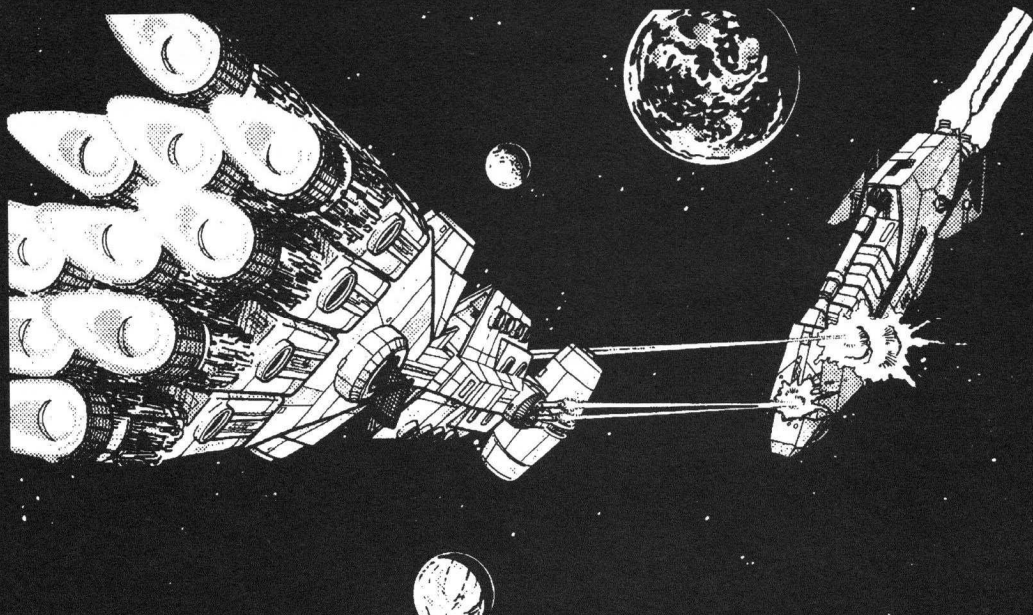


Il serait naïf de croire que la localisation d'une telle base, sous prétexte qu'elle est installée sur un monde aussi désolé que Seltaya, est une chose aisée. En effet, les terribles conditions climatiques et météorologiques locales peuvent littéralement modifier le paysage en quelques minutes. De plus, le complexe souterrain est quasi imperméable aux senseurs et aux divers équipements standard de sondage. Pour plus de sécurité encore, Pendon a fait installer un grand nombre de senseurs-défecteurs dans le boyau conduisant à la piste de décollage. C'est pourquoi toute tentative visant à localiser la base au moyen d'appareillages électroniques utilise un facteur de difficulté majoré de 10 points.

La majeure partie des navires à la disposition de Pendon sont des modèles courants, très légèrement modifiés par leurs anciens propriétaires. Cependant, les gros bâtiments disposent tous d'armes et de générateurs de puissance "ajoutés".

Le fleuron de la flotte est incontestablement la corvette corellienne personnelle de Pendon, l'*Épée de Safonne*. Sa maniabilité, ainsi que ses écrans et ses systèmes d'hyperpropulsion ont été considérablement améliorés. Le choix d'un tel navire par Pendon n'est pas innocent : la multitude des corvettes corelliennes en activité dans la Galaxie fait qu'il est presque impossible d'identifier avec certitude l'*Épée de Safonne* lors de ses déplacements.

■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 4 : PIRATES ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...



■ L'Épée de Safonne

Engin : Corvette modifiée, fabriquée par la Corporation Technique Corellienne

Type : Vaisseau multi-fonction de moyen tonnage

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 150 mètres

Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre

Équipage : 45

Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau de Guerre 4D+1, Astrogation 3D, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D+2, Senseurs 3D+1

Passagers : 75

Capacité de la Soute : 3 000 tonnes métriques

Autonomie : 1 an

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1

Hyperpropulseur de Secours : x8

Navordinateur : Oui.

Manœuvrabilité : 3D

Vitesse Spatiale : 6

Vitesse atmosphérique : 330 ; 950 km/h

Coque : 4D

Écrans : 4D

Senseurs :

Passif : 40/1D

Détection : 80/2D

Recherche : 100/3D

Focalisation : 5/4D

Armes :

6 Canons Turbolasers Bitubes

(Tirent séparément)

Échelle : Chasseur Stellaire

Arc de Tir : 3 devant, 1 gauche, 1 droite, 1 arrière

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 3-15/35/75

Portées Atmosphériques : 6-30/70/150 km

Domnages : 4D+2

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 45

ÉCRAN SUIVANT →



ILLUSTRATION : MIKE VILARDI

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

Château-Seron

Seron dirige son organisation depuis une vieille et imposante forteresse édifée dans les contreforts montagneux de la région équatoriale de Korbin. Cet isolement en fait un lieu idéal pour mener à bien ses opérations. Le château est construit au bord même d'une falaise abrupte au beau milieu d'un canyon sinueux.

Il existe deux méthodes pour accéder à ce lieu. La première consiste simplement à voler jusqu'au château en utilisant un petit vaisseau ou un véhicule à répulseurs. Un pont hangar suffisamment vaste pour abriter une dizaine de petits transporteurs a été aménagé dans la partie est de la forteresse. L'accès à ce hangar ne peut se faire qu'au moyen d'un code préprogrammé fourni exclusivement par Seron ou par Jontin, son lieutenant. Tout véhicule croisant dans les parages sans autorisation est

automatiquement pris en chasse par une patrouille d'airspeeders armés, puis arraisonné ; si les réponses données par ses occupants ne sont pas jugées satisfaisantes, l'appareil est systématiquement "descendu".

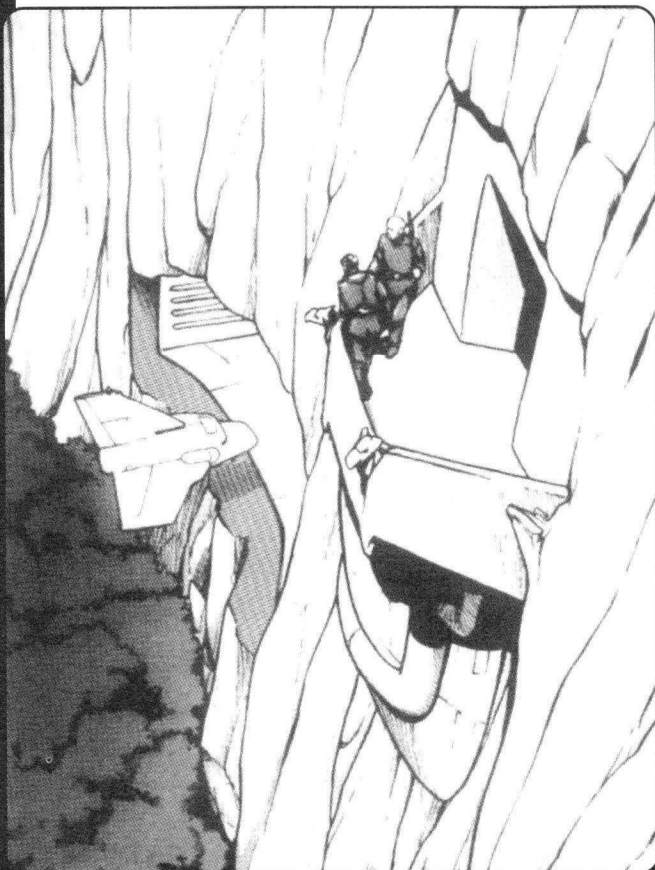
Un petit poste de garde a été aménagé au pied de la falaise. Il abrite quatre véhicules à répulseurs qui sont employés par Seron et ses hommes lorsqu'ils désirent se rendre à la Cité des Plaisirs. L'utilisation de l'un de ces engins est soumise à l'obtention d'une autorisation du "patron" ou de Jontin. Rappelons que des senseurs épient en permanence la zone dans un rayon de deux kilomètres afin de détecter d'éventuels indésirables.

Une seconde méthode est également possible, mais non recommandée. Elle consiste à pénétrer dans la forteresse sans y avoir été invité. Passé le

problème du poste de garde, les téméraires devront escalader la falaise jusqu'au pont hangar ou jusqu'à un balcon adjacent à la salle de commandement (jet Très Difficile en *Escalade* sans corde ou Modéré si l'on dispose du matériel adéquat). En cas de tirage manqué, le personnage va s'écraser en contrebas. Un jet Très Difficile de *Levage* ou de *Vigueur* peut toutefois permettre au malheureux de se raccrocher miraculeusement à une saillie opportune.

Le pont hangar, construit dans les contreforts mêmes du château, est surveillé en permanence par cinq gardes. Entrer dans le hangar en tentant de passer inaperçu exige la réussite d'un jet Difficile en *Discrétion*. Précisons que la baie est invisible depuis le balcon.

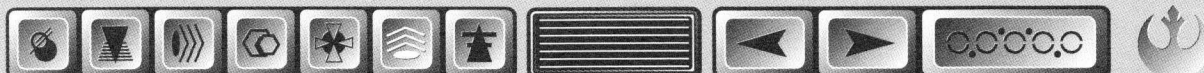
Ce dernier court tout autour du château. C'est le seul endroit où Seron peut avoir des conversations privées, tout en bénéficiant d'un excellent point d'observation. Pour y accéder, un jet supplémentaire en *Escalade* (difficulté Modérée) est nécessaire. L'endroit est en permanence gardé par deux équipes de deux gardes, chargées de la surveillance des entrées/sorties. Pénétrer dans le château en passant par le balcon sans se faire repérer des gardes nécessite un jet Très Difficile en *Discrétion*. Tout échec indique que les gardes ont détecté l'intrus et qu'ils se lancent à sa poursuite.



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 47

ÉCRAN SUIVANT →





■ Jontin, le Lieutenant de Seron

L'organisation de Seron est très importante et comprend une multitude d'hommes de main aux talents et capacités extrêmement variés. L'une de ces figures les plus marquantes est incontestablement Jontin, principal lieutenant et dauphin du "patron". Outre ses fonctions de responsable de la sécurité et de chef des gardes de Château-Seron, il gère les affaires courantes et coordonne les différents établissements disséminés dans la galaxie lorsque Seron est en voyage. Jontin est son principal conseiller et, probablement, la seule personne à être au courant de ses projets. Il joue aussi le rôle d'ambassadeur lorsque le besoin s'en fait sentir. Il se déplace alors avec une garde rapprochée composée de 10 à 40 hommes triés sur le volet.

Jontin

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme Blanche 5D, Blaster 6D+2, Esquive 5D+1, Parade Arme Blanche 5D+1, Parade Mains Nues 5D

SAVOIR 2D+2

Bureaucratie 5D, Cultures 4D+2, Illégalité 5D, Langues 3D+2, Races Extraterrestres 4D+1, Survie 5D, Systèmes Planétaires 4D

MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Répulseurs 4D+2, Transports Spatiaux 5D+2

PERCEPTION 2D+1

Commandement 5D, Discrétion 5D+1, Dissimulation 6D, Escroquerie 4D+2, Jeu 6D, Marchandage 4D+1, Recherche 4D+2

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 5D, Escalade/Saut 4D+2, Levage 4D+2, Résistance 5D

TECHNIQUE 3D

Démolition 4D+2, Premiers Soins 4D, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Réparation de Chasseur Stellaire 5D, Réparation de Répulseur 4D+2, Sécurité 6D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 4

Points du Côté Obscur : 3

Points de Personnage : 12

Déplacement : 11

Équipement : Pistolet blaster lourd (5D de dommages), communicateur

■ Les gardes

Les gardes travaillant pour Seron appartiennent à toutes sortes de races et sont issus de tous les milieux de la galaxie. Certains sont d'anciens esclaves rachetés, puis libérés par le gangster en échange de trois ou quatre services, tandis que d'autres sont de purs mercenaires. On peut même rencontrer quelques déserteurs impériaux. Du fait de ce brassage, les armes et les équipements utilisés sont variés, allant de la panoplie complète du soldat moderne au simple coupe-chou du petit malfrat urbain.

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 4D, Artillerie Blaster 4D+2, Blaster 4D, Esquive 4D, Parade Arme Blanche 4D, Parade Mains Nues 4D

SAVOIR 2D

Langages 3D+2

MÉCANIQUE 2D

Répulseurs 4D

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D, Dissimulation 4D+1, Escroquerie 4D+2, Jeu 5D, Marchandage 4D+1, Recherche 5D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D+1, Résistance 4D

TECHNIQUE 2D

Sécurité 3D+2

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 0-5

Déplacement : 10

Équipement : Variable. Le plus souvent : Pistolet blaster (4D de dommages), quelques pistolets blaster lourds ou fusils blaster (5D de dommages), communicateur, matraque

■ Les Briseurs d'Os

Le dernier groupe d'hommes servant Seron exécutent les basses œuvres. Une telle organisation ne peut se passer de leurs services. Ils se comportent comme des soldats traditionnels et sont chargés de veiller aux intérêts du gang et de le protéger contre les attaques extérieures. Ils servent aussi occasionnellement de messagers pour les maisons de jeu ou à d'autres opérations. Tout comme les gardes, ils sont choisis personnellement par Seron.

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 5D, Artillerie Blaster 5D+2, Blaster 6D, Esquive 5D, Grenade 5D, Parade Arme Blanche 4D+2, Parade Mains Nues 5D

SAVOIR 3D

Bureaucratie 4D+2, Illégalité 4D, Intimidation 5D+1, Races Extraterrestres 5D

MÉCANIQUE 2D+2

Canons de Vaisseau 4D+2, Écrans de Vaisseau 4D+2, Équitation 4D, Répulseurs 5D

PERCEPTION 2D

Discrétion 4D, Dissimulation 3D+2, Escroquerie 4D, Jeu 4D, Marchandage 3D, Recherche 5D

VIGUEUR 3D+1

Combat Mains Nues 5D+1, Levage 4D, Résistance 4D

TECHNIQUE 3D

Sécurité 4D

Sensible à la Force ? : Non

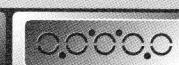
Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 1-10

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster lourd (5D de dommages), communicateur, veste protectrice (+1 au torse)





Les activités de Seron

Les secteurs d'activité de l'organisation couvrent de nombreux domaines comme : le jeu, le vol, la contrebande, l'extorsion de fonds, le meurtre et l'espionnage. Bien entendu, jamais Seron ne prend directement part à ces activités.

La plupart de celles-ci sont dissimulées, en effet, par un véritable labyrinthe de "corporations écrans", avec faux enregistrements, faux clients et fausses transactions. En plus du jeu (très lucratif), les casinos de Seron lui servent de centres d'informations à partir desquels transitent ses ordres, ses contrats, ses informations et ses mouvements de fonds, sous couvert de conversations codées et de "gains exceptionnels" aux tables de jeu.

Ainsi, par exemple, si un assassin apprend que Seron désire lui confier un travail, il se rend aussitôt dans un casino bien précis et s'installe à une table de jeu déterminée à l'avance. Il engage alors la conversation et prononce une série de mots de passe prouvant qu'il est bien la personne attendue. Pendant la durée de la partie, son interlocuteur lui indique le nom de la future victime, comment toucher son salaire et le nom des personnes avec qui il doit entrer en contact pour obtenir plus de détails.

Idées d'Aventure

■ Au cours de leur enquête sur Seron, les PJ arrivent dans l'un des casinos d'un monde industrialisé tel que Celanon ou Lianna, par exemple. Là, un assassin du nom de Londrah (voir Écran 61) fait son apparition et commence à jouer (que les joueurs reconnaissent ou non le Defel est laissé à l'initiative du MJ). Dans l'heure qui suit, l'assassin gagne beaucoup d'argent. Faites comprendre aux joueurs que le croupier triche et s'arrange pour faire gagner le Defel. Si après cela les joueurs ne se demandent pas ce qui pousse le croupier à agir ainsi...

■ Toujours dans l'un des casinos de l'organisation, les PJ finissent par remarquer un croupier qui tente de donner discrètement une puce de données, malhabilement camouflée en pièce de monnaie truquée. Si les PJ appréhendent le joueur et lisent la puce de données, celle-ci leur révèle l'emplacement du repaire de Seron sur Korbin.

■ Dans un des casinos de Seron, l'un des PJ est accidentellement pris pour un contact que doit rencontrer le patron des lieux. Après s'être installé à une table de jeu, le personnage montre une chance incroyable. Il remarque alors que le croupier s'arrange pour le laisser gagner. Au moment de toucher ses gains, ce dernier lui remet aussi une puce de données contenant le nom et la dernière localisation de la cible qu'il est censé assassiner.



CORF SARB

Race : Humu (Humain-mutant) **Sexe :** Masculin

Monde d'origine : Deylerax

Taille : 1,30 mètre

Âge : 42 ans

Recherché pour : Contrebande, complicité de meurtre de personnels de la Nouvelle République, racket

Prime de capture : 25 000 crédits

Comparé à des êtres aussi infâmes que Jabba le Hutt, Corf Sarb apparaît comme un caïd bien modeste. Il vient juste de se lancer dans la carrière de contrebandier et contrôle quelques tripots clandestins sur Deylerax. Sa particularité provient de son absence de scrupules à tuer pour défendre ses intérêts et, surtout, de son origine. Il s'agit en effet d'un ancien fonctionnaire impérial ayant détourné des fonds pour débiter sa carrière de gangster.

Si Sarb ne paye pas de mine au plan physique, son esprit est une véritable machine à faire de l'argent. Sauvés dernièrement d'une sale histoire

avec Tantor (voir Écran 29), ses hommes lui sont d'une totale loyauté.

Sarb étant continuellement à la recherche de nouveaux talents, des personnes entreprenantes ne devraient pas avoir trop de mal à s'infiltrer au sein de sa jeune organisation. Néanmoins, le gangster teste souvent la loyauté de ses nouvelles recrues en leur demandant d'éliminer l'un de ses ennemis ou de mener à bien une autre opération totalement illégale. Comme nul ne peut prédire ce qui sortira de l'esprit fertile de ce sinistre individu, des agents agissant sous une identité d'emprunt devront certainement enfreindre plus d'une fois la loi avant de pouvoir l'arrêter.

■ Corf Sarb

DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 2D+2, Esquive 2D+1

SAVOIR 4D

Affaires : Comptabilité 4D+2, Bureaucratie : Deylerax 4D+2, Évaluation : Épice : 4D+2, Illégalité 4D+1, Intimidation 4D+1, Volonté 4D+1

MÉCANIQUE 2D

Astrogation 2D+2, Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air 3D, Pilotage de Véhicule Terrestre 2D+2

PERCEPTION 3D+2

Commandement 4D+2, Escroquerie 4D+2, Falsification 4D+1, Marchandage 4D+1, Persuasion 4D+1

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 3D

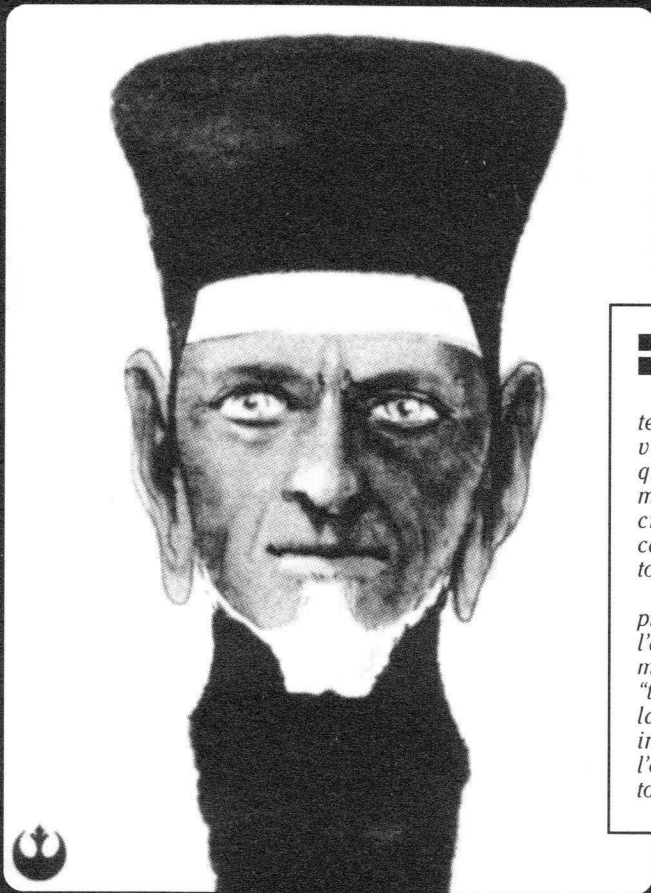
Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Réparation de Droid 4D

Sensible à la Force ? : Non Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 3 Points de Personnage : 12

Déplacement : 8

Équipement : Mini-blaster (3D de dommages), bloc de données personnel, communicateur



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

L'arme la plus redoutable de Corf est incontestablement son esprit. Aussi affûté qu'une vibro-lame, il lui a permis, en l'espace de quelques années seulement, de devenir le maître d'un petit, mais florissant, syndicat du crime. Ses manières d'homme du monde cachent en fait un cerveau machiavélique, totalement dénué de scrupules.

Sarb est trop intelligent pour ne pas comprendre que son organisation risque un jour ou l'autre d'être infiltrée et il se méfie immédiatement de ceux qu'il soupçonne d'être des "taupes". Il joue généralement avec eux, leur laissant l'impression d'obtenir une masse importante de renseignements concernant l'ensemble de ses activités, avant de les faire tomber dans un piège...

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 50

ÉCRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 5 : GANGSTERS ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

RETHORN

Race : Ithorien **Sexe :** Masculin
Monde d'origine : Ithor **Âge :** 50 ans
Taille : 2,10 mètres

Recherché pour : Vol, extorsion, chantage, recel d'armes volées
Prime de capture : 40 000 crédits

Rethorn est l'une des figures criminelles les plus marquantes de la Bordure Moyenne. Depuis la Bataille d'Endor, l'infâme Ithorien est devenu l'instigateur de plusieurs révolutions sanglantes, tant sur des mondes de la Nouvelle République que sur des territoires impériaux. Malgré sa réputation, il s'agit d'un être très prudent faisant peu parler de lui. Il est donc virtuellement impossible aux agents de la Nouvelle République de trouver quelque chose contre lui.

Rethorn fait partie des quelques patrons du crime qui ont su exploiter la chute de l'Empire à leur profit. L'Ithorien a en effet développé ses activités dans des secteurs échappant encore au contrôle

de la Nouvelle République, si bien que son organisation criminelle est bien plus importante qu'au temps du joug impérial.

Ainsi, Rethorn est profondément impliqué dans le vol et le recel d'armes de haute technologie, ainsi que, plus généralement, dans le trafic d'équipements militaires comme les gros générateurs de puissance ou les générateurs d'écrans planétaires. Cette spécialisation fait de lui le principal fournisseur des gros gangs pirates et des armées mercenaires.

Dernièrement, ses hommes ont volé une cargaison d'un nouveau type de blasters à haut pouvoir perforant, dont la majeure partie a pu, fort heureusement, être récupérée lors d'une opération sur Celanon. Nous tenons là une preuve de sa participation à de telles activités, mais l'endroit où il se cache demeure toujours un mystère total.

■ Rethorn

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D, Esquive 5D

SAVOIR 4D

Affaires : Armement 8D+1, Bureaucratie 5D+2, Cultures 5D, Illégalité 6D, Intimidation 8D, Langages 5D+2, Races Extraterrestres 6D

MÉCANIQUE 2D+2

Répulseurs 4D+2

PERCEPTION 3D+2

Commandement 4D+2, Discrétion 4D+2, Dissimulation 5D, Escroquerie 4D+2, Jeu 5D, Marchandage 5D+2

VIGUEUR 2D+2

TECHNIQUE 2D

Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 4

Points du Côté Obscur : 7

Points de Personnage : 20

Déplacement : 11

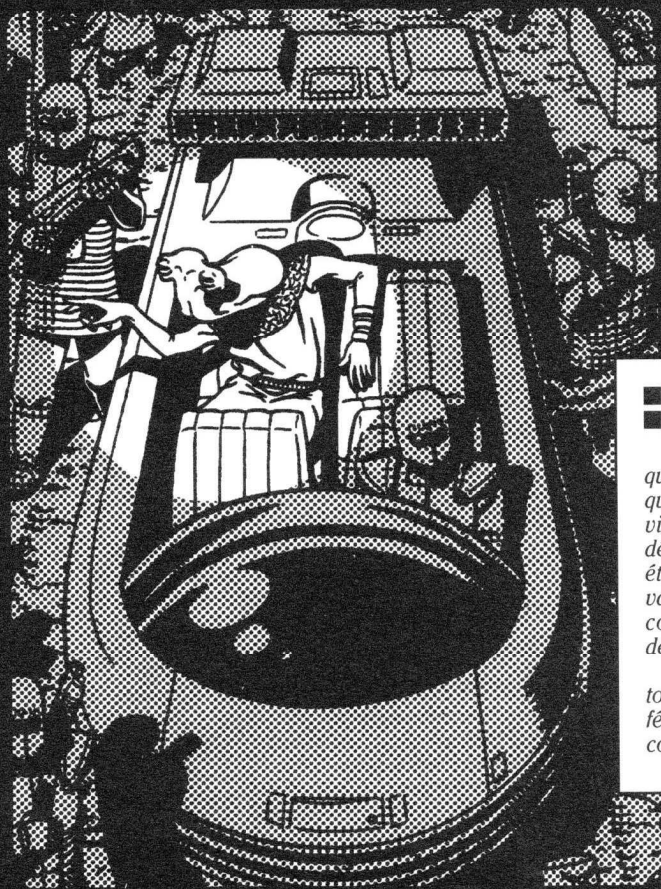
Équipement : Vêtements de luxe, communicateur (implanté dans son crâne)

■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Il est incroyable qu'un individu aussi connu que Rethorn soit si difficile à localiser. C'est ce qu'on disait de Jabba lorsqu'il était encore en vie, même si rares étaient ceux qui avaient le désir de le rencontrer en personne. En fait, il a été dit à propos du Hutt (et j'imagine qu'il en va de même pour Rethorn) que si vous le rencontrez, c'était uniquement parce que lui, désirait vous voir.

À présent, Rethorn semble prendre part à tous les types d'activités illégales avec une préférence marquée pour le vol et la contrebande comme l'affaire citée plus haut.



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 51

ÉCRAN SUIVANT →

ETSERO

Race : Adnerem **Sexe :** Masculin
Monde d'origine : Adner
Taille : 2 mètres **Âge :** 43 ans

Recherché pour : Suspicion de meurtre, fraude, jeu clandestin
Prime de capture : 15 000 crédits

Etsero a débuté sa carrière en dirigeant le plus grand casino de la paradisiaque planète Adner. Après des débuts prometteurs, il s'est rapidement retrouvé débiteur de quelques gros bonnets du Milieu, dont Jabba le Hutt lui-même. Afin de verser les lourdes sommes exigées par les truands (plus les intérêts), Etsero dut alors se résoudre à truquer les parties au détriment de ses clients. Tous ceux qui s'en sont aperçu ont disparu et n'ont jamais refait surface depuis. Leur destin demeure inconnu.

Avec la mort de Jabba et l'arrestation de ses principaux créanciers, Etsero s'est cru sauvé. Il n'en fut

rien, ses "dettes" furent en effet reprises en main par un mystérieux groupe ayant des sympathies pro impériales. Non seulement Etsero paye toujours, mais son casino sert maintenant à blanchir l'argent des intérêts impériaux dans cette partie de la galaxie.

Afin de stopper ces activités illégales, l'un de nos agents a été envoyé dans le repaire de l'Adnerem, le *Lézard Rouge*. Nous n'en avons jamais plus entendu parler et tout porte à croire qu'il a eu la malchance de tomber entre les mains d'Etsero.

Etsero

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 3D+1, Blaster 3D+2, Esquive 3D+2, Parade
Arme Blanche 3D+1

SAVOIR 3D+2

Illégalité 4D, Volonté 4D

MÉCANIQUE 2D

Pilotage de Véhicule Terrestre 3D

PERCEPTION 3D+2

Escroquerie 4D+2, Jeu 7D+2, Marchandage 4D, Persuasion 4D

VIGUEUR 3D

TECHNIQUE 2D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 4

Déplacement : 12

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages), vibrolame (Vig.+3D de dommages)



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Etsero est désespéré et a une peur bleue de la mort que lui ont promise ses maîtres chanteurs s'il ne remplit pas ses obligations mensuelles. Il est totalement paranoïaque et bon nombre de braves gars se sont retrouvés, à cause de cela, avec une vibro-lame entre les côtes.

Seule une très forte somme d'argent pourrait lui faire baisser la garde. Agitez-lui un gros paquet de crédits sous le nez et vous aurez une chance de le faire tomber dans les bras de la Loi. Commettez une seule erreur, et vous ne pourrez jamais plus assister au lever des soleils jumeaux d'Adner.

JOR IDRALL

Race : Twi'lek **Sexe :** Masculin
Monde d'origine : Ryloth **Âge :** 37 ans
Taille : 1,75 mètre

Recherché pour : Vol, racket, extorsion de fonds, contrebande
Prime de capture : 15 000 crédits

Jor Idrall est l'une des figures locales du Milieu de Tatooine. Jusqu'à la mort de Jabba et la dissolution de son organisation, Idrall n'était qu'un petit gangster minable, plus ou moins "forcé" de travailler pour le Hutt. Il a, par la suite, étendu ses activités, comblant ainsi le vide créé par la mort de son ancien patron. S'il n'a pas encore l'envergure galactique du Hutt, il n'empêche qu'il contrôle à présent une douzaine de systèmes aux abords immédiats de Tatooine. Si nous ne savons pas comment cet individu a réussi à s'imposer, le simple fait qu'il soit sorti vivant du carnage engendré par les règlements de comptes liés à la succession de Jabba est déjà une preuve de ses capacités.

Un rapport envoyé par le commandant Janson Edgewood indique qu'Idrall a une tendance malade à protéger son territoire. Le commandant Edgewood cite en effet l'anecdote suivante qu'il a entendue alors qu'il était de passage à Tatooine pour une mission : un groupe travaillant pour Idrall a provoqué une rixe dans une des nombreuses cantinas de l'astroport, forçant le commandant et ses hommes à intervenir (de façon civilisée) afin de rétablir l'ordre. Il fut démontré par la suite que la rixe n'était en fait qu'un avertissement d'Idrall destiné à des espions travaillant pour le compte de Rethorn, un dangereux gangster Ithorien. Visiblement, Idrall désirait ainsi faire savoir à ses rivaux que Tatooine est une "zone protégée".

■ Jor Idrall

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 5D+1, Artillerie Blaster 4D+2, Blaster 5D, Esquive 5D+1, Parade Arme Blanche 5D

SAVOIR 3D+2

Bureaucratie 5D, Cultures 4D+2, Illégalité 4D+1, Langues 5D, Races Extraterrestres 4D+2, Systèmes Planétaires 4D+2

MÉCANIQUE 2D+1

Équitation 4D+2, Répulseurs 4D

PERCEPTION 3D+2

Commandement 6D, Escroquerie 5D+2, Marchandage 5D+1

VIGUEUR 2D+1

TECHNIQUE 3D

Démolition 5D, Premiers Soins 4D+2, Programmation de Droïd 4D, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D+2, Réparation de Droïd 4D+1, Sécurité 5D

Talents Spéciaux :

Tentacules : Voir page 137 des règles de *Star Wars, le Jeu de Rôle, Seconde Édition*

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 5

Points du Côté Obscur : 12

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages), communicateur, bloc de données personnel



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

L'organisation d'Idrall est responsable de nombreuses opérations de contrebande et de tentative d'extorsion de fonds. Elle est, en outre, à l'origine de "contrats" récemment lancés à l'encontre d'autres criminels. Des rapports récents laissent par ailleurs entendre qu'Idrall aurait repoussé de nombreuses avances de la part des Impériaux, ce qui laisse à penser que l'individu a beaucoup plus de ressources que nous ne l'imaginions ou qu'il se méfie des bonnes intentions de ces derniers (voire qu'il n'est pas aussi "pourri" qu'on ne le pense généralement).

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 53

ÉCRAN SUIVANT →



INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU **Jor Idrall**

L'organisation d'Idrall est pour le moment relativement modeste et compte tout au plus une vingtaine d'hommes. Sa réputation grandissante est surtout due aux "légendes" que ses hommes colportent un peu partout sur leur chef. En fait, toutes les activités récentes de la bande ont été menées à bien par le Twi'lek en personne, en effectuant des sauts de puces de systèmes en systèmes. Jor a bien un quartier général sur Tatooine, mais son rôle dans les activités criminelles planétaires est extrêmement limité.

Il est vrai qu'Idrall (tout comme les autres patrons de la pègre d'ailleurs) souffre terriblement de la concurrence que leur fait le contrebandier Talon Karrde. L'influence de ce dernier s'est considérablement accrue et il contrôle à présent de nombreuses branches d'activités illégales dans la galaxie, tout comme Jabba en d'autres temps.

Pour plus d'informations sur Talon Karrde, consultez la trilogie romanesque de Timothy Zahn (*L'héritier de l'Empire*, *La Bataille des Jedi* et *L'ultime Commandement*) parue aux Presses de la Cité, ainsi que les guides pour *Star Wars*, le *Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles*, *Seconde Édition* s'y rapportant.

Les hommes d'Idrall

DEXTÉRITÉ 2D+1

Arme Blanche 4D+1, Blaster 4D+1, Esquive 3D+1, Parade
 Arme Blanche 4D

SAVOIR 2D

Illégalité 4D, Langages 3D

MÉCANIQUE 3D

Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 3D+2, Répulseurs 4D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D+2, Dissimulation 4D, Escroquerie 4D, Marchandage 3D+2, Recherche 4D

VIGUEUR 2D+2

Combat Mains Nues 4D+1

TECHNIQUE 3D

Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0-1

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 0-5

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet Blaster (4D de dommages), kit anti systèmes de sécurité, communicateurs

Les domaines d'activité d'Idrall

Idrall évolue dans de multiples secteurs d'activités, allant de la contrebande au vol, en passant par la chasse à la prime. Personne ne sait pourquoi il a refusé, jusqu'à présent, de travailler pour l'Empire.

De fait, Idrall s'est lancé dans le vol d'armes et de matériels provenant des stocks impériaux, qu'il revend à des pirates, des mercenaires, des chasseurs de primes et des assassins.

DEU-UNDEUQUATRE (2-124)

Modèle : Droïd Justicier conçu par Uulshos
Taille : 1,60 mètre

Recherché pour : Assassinats, meurtres de fonctionnaires de la Nouvelle République
Prime de capture : 50 000 crédits

2-124 est un Droïd assassin utilisé originellement par l'Empire pour localiser et détruire des membres bien spécifiques de l'Alliance. Après sa capture par les forces rebelles, ses circuits internes furent analysés et sa programmation découverte. Malheureusement, avant que les techniciens ne puissent le reprogrammer il s'auto-réactiva et s'échappa, tuant dans le même temps une trentaine d'hommes. Sa mémoire n'ayant pas été purgée, il revint à sa mission initiale et continua à assassiner des membres de l'Alliance Rebelle.

Après avoir éliminé tous ses objectifs, il se crut autorisé à interpréter les ordres reçus. Il estime désormais qu'il est supposé tuer n'importe quel

individu appartenant à l'Alliance Rebelle ou à la Nouvelle République.

2-124 est responsable de la destruction totale de deux bases néo-républicaines. Dans les deux cas, il a réussi à infiltrer les installations et à saboter leurs générateurs de puissance en inversant la polarité du thermo-couplage des champs de dispersion d'énergie, provoquant ainsi une surchauffe et donc une explosion. Des centaines de personnes ont péri à cause de ses sabotages.

Les circuits de surveillance internes d'un transport de troupes ont également prouvé son implication dans un autre sabotage qui a provoqué la mort de plus de 1 000 hommes. Sur les enregistrements, on le voit distinctement détruire les systèmes de survie ainsi que les panneaux de contrôle d'accès aux capsules de sauvetage.

■ 2-124

DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 7D, Esquive 5D, Lance-Projectiles 6D

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 1D

Discrétion 7D, Dissimulation 7D, Recherche 7D

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 2D

Démolition 6D, Programmation de Droïd 5D, Prog./Rép. d'Ordinateur 5D, Réparation de Droïd 5D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 15

Déplacement : 13

Équipement : Armure complète (+3D+2 sur tout le corps), fusil blaster (6D de dommages, 5-30/100/200), lance-missiles à concussion (7D de dommages, 20-50/200/500, utiliser Lance-Projectiles)



■ ADDITIF/PERSONNEL

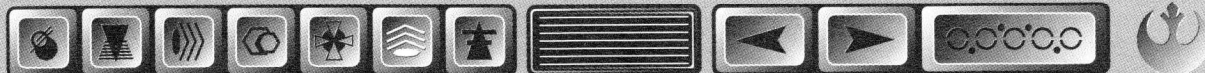
■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Nous ne savons pas où se trouve actuellement 2-124, mais il représente un terrible danger pour tous les soldats et agents de la Nouvelle République. Nous sommes en présence d'une machine à tuer redoutable, déterminée à exterminer la totalité de la République si nécessaire. Comme avec les autres Droïds assassins, ils n'y a pas de compromis ou de négociation à envisager ; nous n'avons d'autres alternatives que de le détruire ou de faire face à la mort !

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 55

ÉCRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
■ SECTION 6 : ASSASSINS ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

KIN LARON

Race : Inconnue **Sexe :** Inconnu
Monde d'origine : Inconnu
Taille : Inconnue **Âge :** Inconnu

Recherché pour : Assassinat, meurtre
Prime de capture : 25 000 crédits

Kin Laron est un assassin opérant sur les mondes longeant les routes commerciales galactiques. Jusqu'à il y a peu, même son nom restait un mystère. Ce n'est qu'à la suite de la découverte du corps de Den Hardon dans son vaisseau, que nous avons pu commencer à percer le voile de mystère qui entoure cet individu.

Le navire de Den Hardon est le quatrième vaisseau découvert dérivant sans but dans l'espace, ses occupants ayant tous été assassinés de la même manière. Des traces de RX-8 (un gaz empoisonné très puissant) ont été relevées dans la composition de l'atmosphère de chaque bâtiment. Gornt Seron

(voir écran 46) avait promis une récompense pour la mort de toutes les victimes. Nos informateurs nous ont alors signalé que Seron avait engagé un assassin du nom de Kin Laron pour exécuter cette basse besogne. Au moment où ces données sont consignées, nous n'en savons pas plus sur cet assassin. C'est pourquoi, ceux qui se lanceront à la poursuite de Laron devront faire preuve d'une extrême prudence. Nous n'avons aucun holo-enregistrement de son apparence et nous ignorons qui est réellement cet assassin.

■ Kin Laron

DEXTÉRITÉ ??
SAVOIR ??
MÉCANIQUE ??
PERCEPTION ??
VIGUEUR ??
TECHNIQUE ??

SUJET
INCONNU

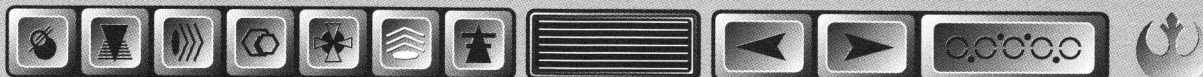
■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Nous avons quelques renseignements supplémentaires concernant l'assassin nommé Kin Laron. Il semblerait que les hyperpropulseurs et les moteurs sub-luminiques des vaisseaux attaqués aient été détruits par l'adjonction de petits appareillages dans leurs circuits internes. Les sas d'entrée portaient, en outre, des traces d'effraction. Nous ignorons cependant les moyens utilisés pour forcer leur ouverture.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 56

ÉCRAN SUIVANT →



INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

Kin Laron

Kin Laron est une femme, information qu'elle s'efforce de garder secrète. Pour brouiller les pistes, elle se fait passer pour une certaine Shiaer Hifron, commerçante indépendante qui serait le contact secret de Laron. "L'assassin" dispose aussi d'un réseau d'informateurs qui lui indique d'éventuels jobs dans ses cordes. "Hifron" sert alors d'intermédiaire avec les employeurs en ce qui concerne les modalités de paiement et les clauses du contrat.

Les méthodes de Laron

La plupart des contrats acceptés par Laron concernent des hommes, pour la simple et bonne raison que ses méthodes, basées sur la séduction et la fourberie, fonctionnent mieux avec des "mâles". Après une prise de contact avec sa "cible" et l'utilisation de ses charmes pour faire tomber sa garde, elle se fait inviter à bord du vaisseau du malheureux. Elle connaît ainsi sa prochaine destination, l'heure de son départ, la vitesse du vaisseau et la route qu'il va emprunter.

Lorsque sa future victime est endormie, Laron se glisse dans les zones de maintenance de son vaisseau et adapte un dispositif de son invention aux propulseurs subspatiaux, ainsi qu'aux moteurs hyperspatiaux (aussi bien les principaux, que les propulseurs de secours). Après cela, elle règle un retardateur de façon à ce que les moteurs explosent en espace profond, loin de tout système. Elle introduit ensuite le RX-8 dans les conduits d'air du vaisseau, avec là aussi un système de minuterie provoquant l'ouverture des capsules de gaz au moment de la destruction des moteurs.

Elle rejoint alors son propre navire. Après avoir précisément calculé le moment de l'explosion des moteurs, il ne lui reste plus qu'à attendre le départ de sa victime pour suivre le même chemin en hyperspace et n'en sortir que lorsque le vaisseau saboté est à la dérive. De cette façon, elle peut se rendre compte facilement si elle a bien atteint son objectif, les survivants ne manquant jamais de lui lancer un appel de détresse.

Il ne lui reste plus alors qu'à endosser sa combinaison de commando de l'apesanteur modifiée afin de vérifier son macabre travail. Après s'être forcé un passage au travers du sas de décompression, elle inspecte le bâtiment, efface toutes les données de l'ordinateur de bord et fait disparaître toutes traces de son passage.

■ Kin Laron

DEXTÉRITÉ 3D

Artillerie Blaster 4D+2, Blaster 6D, Esquive 5D+2, Grenade 5D

SAVOIR 3D+2

Illégalité 5D, Races Extraterrestres 4D, Survie 4D, Systèmes planétaires 4D+1, Technologie 4D+1

MÉCANIQUE 3D+2

Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 5D+1, Combinaison Énergétique 6D, Écrans de Vaisseau 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Répulseurs 5D+1

PERCEPTION 4D

Discrétion 7D, Dissimulation 7D+1, Escroquerie 8D, Jeu 5D+2, Marchandage 6D, Recherche 6D

VIGUEUR 2D+1

Escalade/Saut 3D, Résistance 4D

TECHNIQUE 3D

Démolition 5D+1, Premiers Soins 5D, Réparation de Combinaison Énergétique : Combinaison Énergétique Commando d'Apesanteur 6D, Réparation de Chasseur Stellaire 7D, Sécurité 6D

Sensible à la Force ? : Oui

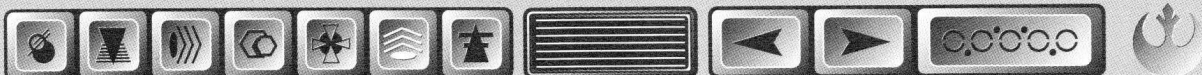
Points de Force : 10

Points du Côté Obscur : 12

Points de Personnage : 25

Déplacement : 10

Équipement : Mini-blaster (3D de dommages), combinaison de commando d'apesanteur (voir ci-contre)



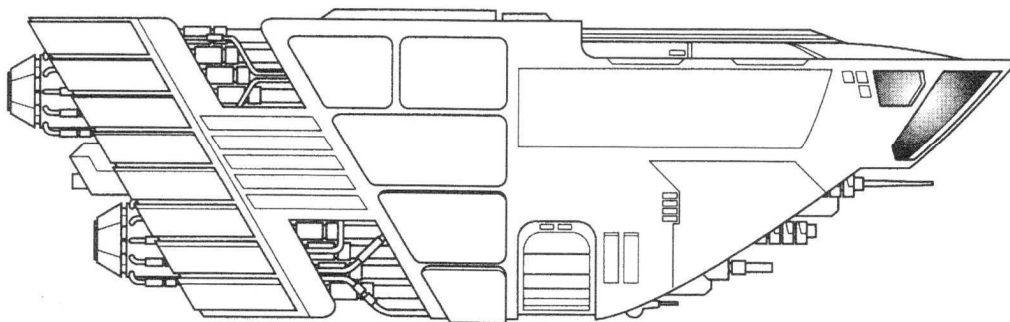
Le vaisseau de Laron

La *Hache de l'Enfer* est un petit vaisseau d'exploration que Laron a spécialement aménagé pour ses coupables activités. Le sas de décompression a été redessiné de façon à permettre l'utilisation d'une armure de commando d'apesanteur et des compartiments à marchandises ont été reconvertis en soute à armement. Le reste de la place disponible a été modifié afin de justifier la couverture de marchand itinérant de la propriétaire. Malgré son apparence banale, la *Hache de l'Enfer* a subi un grand nombre d'améliorations. Sa puissance de feu et son système de boucliers ont ainsi largement été améliorés, ainsi que sa manœuvrabilité, sa vitesse sub-luminique et ses hyperpropulseurs.

■ Hache de l'Enfer

Engin : Vaisseau d'exploration "Découvreur" d'Incom
Type : Vaisseau d'exploration modifié
Échelle : Chasseurs Stellaires
Longueur : 15 mètres
Compétence : Transports Spatiaux
Équipage : 1
Passagers : Aucun
Capacité de la Soute : 5 tonnes métriques
Autonomie : 1 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Hyperpropulseur de Secours : x15
Navordinateur : Oui
Manœuvrabilité : 2D
Vitesse Spatiale : 6
Vitesse Atmosphérique : 295 ; 850 km/h
Coque : 4D+1
Écrans : 3D
Senseurs :
 Passif : 35/1D
 Détection : 50/2D
 Recherche : 75/2D
 Focalisation : 5/3D
Armes :
 3 Canons Lasers (Tirent séparément, rétractables)
 Échelle : Chasseurs Stellaires
 Arc de Tir : 1 devant, 1 gauche, 1 droite
 Servant : Pilote
 Compétence : Canons de Vaisseau
 Ordinateur de Visée : 3D
 Portées Spatiales : 1-3/12/25
 Portées Atmosphériques : 0,1-0,3/1,2/2,5 km
 Domages : 4D

VAISSEAU DE LARON
 La Hache de l'Enfer



VUE LATÉRALE

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 58

ÉCRAN SUIVANT →



L'armure de Laron

L'armure de Laron est une combinaison de commando d'apesanteur, spécialement modifiée pour répondre à ses besoins : normalement, cette combinaison est destinée à être portée par-dessus une armure de commando de l'apesanteur standard, mais Laron a adapté la sienne de façon à pouvoir l'utiliser comme scaphandre spatial. En outre, son équipement comporte une amélioration notable au niveau de son armement par rapport au modèle employé par les troupes de l'Empire. Laron a, en effet, adapté un fusil à gaz capable de diffuser des vapeurs toxiques tout autour d'elle. Facilement accessibles, les cartouches de ce fusil peuvent être chargées en fonction des circonstances avec différents gaz, allant du somnifère au poison en passant par des neurotoxines de contact. Bien qu'inefficace dans l'espace ou contre des adversaires équipés de combinaisons étanches, ce type d'arme convient parfaitement aux petits vaisseaux.

Les bras manipulateurs de la combinaison ont par ailleurs été spécialement modifiés pour augmenter la *Vigueur* de son porteur, lui permettant

d'ouvrir plus facilement les sas des vaisseaux. S'ils ne permettent pas de transpercer la coque externe d'un navire, ils conviennent néanmoins pour ouvrir des écoutilles ou se frayer un passage à travers des cloisons.

Armure : + 3D en *Vigueur*. Réduit de -1D la *Dextérité* (et toutes les compétences qui en découlent). Déplacement : 1 unité par déplacement dans un environnement dépourvu de gravité ou dans l'espace (soit 100 mètres sur l'échelle spatiale), 8 dans les autres cas.

Armement de l'armure : Lance-grenades à concussion (5D de dommages, utiliser la compétence *Lance-Projectiles*), grenades à gaz/étourdissement (5D de dommages paralysants), lanceur de mini-torpilles à protons (6D de dommages, utiliser la compétence *Lance-Projectiles*), laser perforant de contact (3D de dommages), canon à gaz (dégâts variables, le RX-8 provoque 8D de dommages), griffes magnétiques (2D de dommages, échelle Chasseurs Stellaires).

Idées d'Aventure

- Les PJ sont les futures victimes désignées de Laron. Au cours d'une enquête, ils ont fait fermer une salle de jeux clandestine de Gornt Seron. Ce dernier, rancunier, a mis leur tête à prix et c'est Laron qui a été recrutée pour ce sale travail.

- Les PJ rencontrent Shiaer Hifron qui tente de séduire l'un d'entre eux lors d'une escale sur une planète éloignée. Elle essaie de se faire admettre à bord pour mener à bien son petit scénario. Les personnages vont devoir

se débrouiller pour ne pas succomber à un gaz mortel.

- Alors qu'ils enquêtent sur Laron, les PJ remarquent que les déplacements et les escales de Shiaer Hifron correspondent exactement aux lieux et moments des meurtres. Ils vont devoir la rechercher pour la confondre. Consciente du danger qu'elle court, Laron fait tout pour les éliminer afin de sauvegarder sa couverture.

LONDRAH

Race : Defel
Monde d'origine : Af'El
Taille : 2 mètres
Sexe : Masculin
Âge : 30 ans
Recherché pour : Meurtres, assassinat, vol
Prime de capture : 65 000 crédits

Londrah s'est fait une spécialité d'éliminer les dignitaires et les personnes de haut rang. Comme tous ceux de sa race, il a le pouvoir de se fondre dans l'ombre et de voir dans le noir le plus absolu, ce qui lui permet d'infiltrer les lieux les mieux gardés. Sa dernière action connue a été le meurtre de l'ambassadeur Yarr Hinter, en visite diplomatique pour le compte de la Nouvelle République sur Sulust. Nous ne connaissons pas précisément le commanditaire de cet acte odieux, mais de lourdes présomptions pèsent sur l'amiral impérial Gean Drommel (voir écran 7).

Ce tueur est connu pour avoir servi dans les rangs de l'Empire avant la Bataille d'Endor. Des documents récemment acquis viennent de révéler que peu après la dissolution du Sénat Impérial, l'Empereur avait chargé Londrah d'éliminer Mon Mothma.

■ Londrah

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 6D, Blaster 5D, Combat en Aveugle 5D, Esquive 4D+2, Parade Arme Blanche 4D+2

SAVOIR 2D

Cultures 3D, Illégalité 4D+2, Langages 5D, Races Extraterrestres 4D, Survie 4D

MÉCANIQUE 2D

Équitation 4D, Répulseurs 4D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 9D, Dissimulation 6D+2, Escroquerie 5D, Marchandage 4D, recherche 6D+1

VIGUEUR 4D

Combat Mains Nues 4D+2, Escalade/Saut 3D+2, Résistance 6D

TECHNIQUE 2D

Démolition 4D, Sécurité 4D+2

Compétence Spéciale :

Combat en Aveugle : Cette compétence est employée au lieu d'Arme Blanche ou de Combat Mains Nues quand un Defel se bat sans visière filtrante ou quand il ne peut pas voir son adversaire.

Talents Spéciaux :

Invisibilité : Ajoute +3 à la Discrétion.

Griffes : Ajoute +2D aux dommages infligés au Combat Mains Nues.

Aveuglement Lumineux : Un Defel ne peut voir que les rayons ultraviolets et doit porter une visière filtrante pour ne pas être aveuglé par les autres rayons lumineux. S'il perd cette visière, la difficulté de tous ses tirages doit alors être augmentée d'un niveau.

Facteur Narratif :

Réputation : La plupart des gens croient que les Defels, que l'on appelle aussi "spectres", sont des créatures mythiques.

Note : Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la page 86 du Guide de la Bataille des Jedi.

Sensible à la Force ? : Oui

Points de Force : 7

Points du Côté Obscur : 9

Points de Personnage : 15

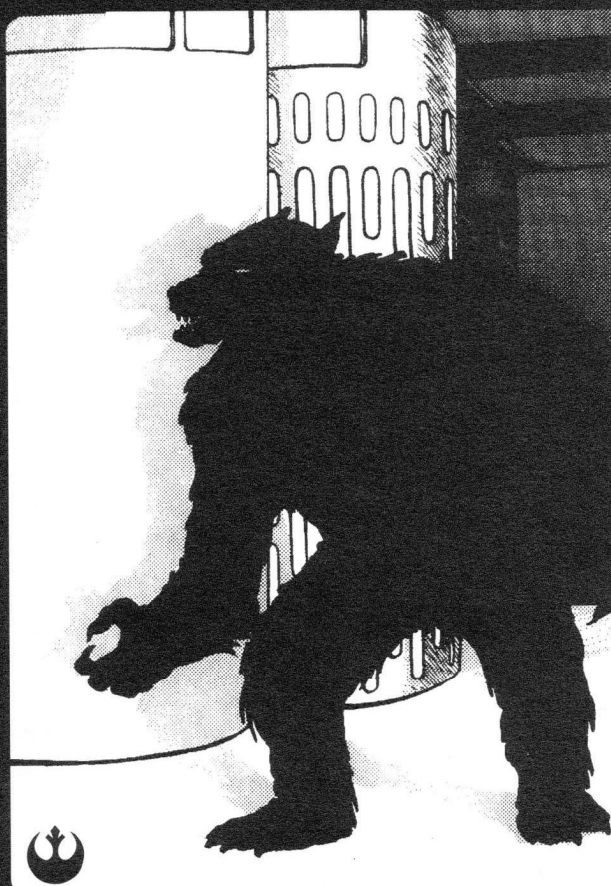
Déplacement : 12

Équipement : Pistolet blaster lourd (5D de dommages), cinq grenades (5D de dommages), poignard (VIG+1D de dommages)

■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Les informations présentées plus haut sont de nature "officielle". En réalité, on a déjà tenté une fois d'assassiner Mon Mothma. Cela s'est passé peu de temps avant la réunion, sur Sulust, des hautes instances de l'Alliance visant à mettre au point l'attaque contre la seconde Étoile de la Mort. Londrah a découvert l'un de nos mondes-repairs et a été à deux doigts d'arriver à ses fins. Il réussit à s'infiltrer dans nos lignes et à atteindre la salle de réunion où il fut heureusement découvert à temps. En utilisant ses capacités naturelles, il parvint à s'enfuir avant que nous ne puissions le capturer. Nos espions nous ont signalé sa présence, il y a de cela deux mois, dans le système de Gom. Malheureusement, Londrah a échappé à leur surveillance.



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 61

ÉCRAN SUIVANT →



ILLUSTRATION : MIKE JACKSON

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU **Kolor Delan**

Kolor Delan utilise une ancienne caserne impériale comme base d'opérations des Revanchards Pendarriens. Elle se trouve dans la chaîne montagneuse de Ganton, sur le continent nord de la planète Shalm. C'est un monde frontalier primitif, présentant peu d'intérêt et situé dans la Bordure Extérieure, que l'Empire a conquis avant de l'abandonner lorsqu'il fut forcé de battre en retraite. La caserne a été construite sur le versant ouest du Mont Ganton, face à la verdoyante vallée abritant la capitale de la planète : Hondan. Les peuples de Shalm ont appris à laisser les Impériaux tranquilles. Maintenant que le complexe est occupé par des mercenaires, ils sont persuadés que ces envahisseurs en auront bientôt assez et qu'ils finiront par s'en aller.

La caserne a été abandonnée dans la précipitation et les Impériaux ont laissé derrière eux des équipements exceptionnels, ainsi qu'un véritable arsenal et de nombreux véhicules de combat. On y trouve plus de trois cents pistolets blasters, des fusils blasters légers et lourds, ainsi que des détonateurs thermaux et de nombreuses pièces d'artillerie. De plus, les stocks contiennent de quoi équiper plus de deux cents hommes, ainsi que des communicateurs, des kits de survie et bien d'autres choses encore.

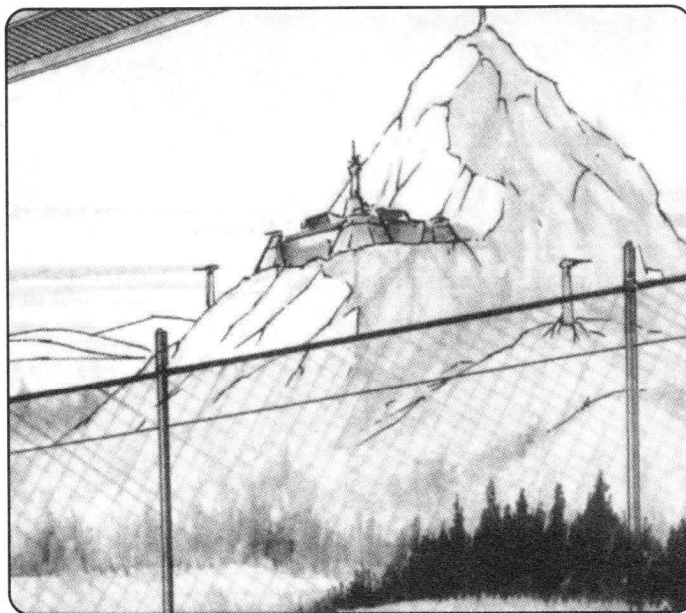
Pour une description précise de la caserne, reportez-vous aux pages 118 et 119 du *Guide de Star Wars*. Bien qu'une telle installation puisse accueillir des milliers d'hommes, l'armée de Delan n'en comprend que quelques centaines. Le complexe n'est donc qu'à moitié occupé, malgré la présence de la dotation classique d'une base impériale normale, soit : vingt chasseurs TIE, cinq TB-TT, dix TR-TT, vingt-cinq motos-jets, quinze landspeeders, cinq hovercrafts de reconnaissance, dix speeders de commandement, deux forteresses flottantes, une base de commandement mobile et deux navettes de classe *Lambda*.

Cette liste n'inclut pas les véhicules que Delan et ses mercenaires possédaient déjà au moment de leur prise de contrôle de la caserne. Il faut donc y ajouter trois transports légers, trois vedettes anti-rayons, deux transporteurs lourds et 20 chasseurs stellaires d'origines diverses, comprenant cinq Zébras, Trois Gantelets, deux Intercepteurs TIE et cinq Ailes-X rafistolés (achetés à des pilliers d'épaves).

Une telle flotte permet à Delan de disposer de la force de frappe idéale pour n'importe quelle mission spécifique.

Les défenses de la caserne

Le principal atout de la base est son isolement. Comme elle est située en altitude, il est difficile de s'en approcher sans être détecté par l'éventail de senseurs qui a été installé au pied de la montagne. De plus, le Mont Ganton est ceinturé par un écran énergétique à haut voltage de 10 mètres de haut. Deux portes ont été aménagées, l'une sur le versant nord, l'autre au sud. Cette clôture n'est pas gardée. Enfin, la caserne et la montagne sont protégées par quatre affûts de turbolasers lourds (5D de dommages sur l'échelle des Quadripodes).



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 63

ÉCRAN SUIVANT →





■ Personnel

Les mercenaires de Delan ont tous suivi un cursus similaire au sien. La plupart sont des enfants (ou des petits-enfants) de Guerriers Pendarriens et ils ont tous combattu la tyrannie de l'Empire afin de préserver les idéaux pour lesquels leurs ancêtres s'étaient déjà battus. Beaucoup d'entre eux sont d'anciens commandos ayant quitté leurs unités pour combattre aux côtés de Kolor. Tous ces mercenaires sont fanatiquement dévoués à leur chef et aux Revanchards Pendarriens.

DEXTÉRITÉ 3D+2

Artillerie Blaster 4D+1, Blaster 5D, Blaster de Véhicule 4D+2, Esquive 4D+2

SAVOIR 2D+2

Survie 4D

MÉCANIQUE 2D+2

Canons de Vaisseau 4D+2, Équitation 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Répulseurs 5D, Transports Spatiaux 5D

PERCEPTION 2D+1

Discrétion 5D, Dissimulation 4D, Jeu 3D+2, Recherche 4D+2

VIGUEUR 3D+2

Escalade/Saut 4D+2, Résistance 5D+2

TECHNIQUE 3D

Démolition 5D, Premiers Soins 4D, Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0 Points de Personnage : 0-7

Déplacement : 10

Équipement : Fusil blaster (5D de dommages), quatre grenades (5D de dommages), pistolet blaster (4D de dommages), pack de survie (voir le Guide de l'Alliance Rebelle, page 96), macrojumelles, communicateur, rations de survie

Idée d'Aventure

■ La caserne occupée par Delan et ses hommes pourrait être d'un grand secours à la Nouvelle République, non seulement en terme de matériels, mais aussi en tant que base de ravitaillement et d'opérations pour l'ensemble du secteur. Le problème est de convaincre Delan et ses mercenaires de rejoindre les rangs républicains.

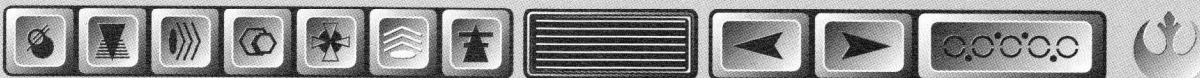
Les PJ ont ordre de localiser la base de départ des opérations des Revanchards Pendarriens et de prendre contact avec Kolor Delan. Les charges retenues contre lui seront oubliées s'il accepte de mettre sa base à la disposition du Haut Commandement.



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 64

ÉCRAN SUIVANT →



QELL TEPINE

Race : Humain
 Monde d'origine : Coruscant
 Taille : 2 mètres
 Sexe : Masculin
 Âge : 45 ans

Recherché pour : Meurtres, vols, destruction de biens appartenant à la Nouvelle République, meurtres de personnels de la Nouvelle République, activités militaires prohibées

Prime de capture : 35 000 crédits

Qell Tepine est le chef d'un groupe autonome de mercenaires, connu sous le nom de Division Nova, qui a activement participé à la lutte contre l'Empire au temps de la Rébellion. Depuis, il a démontré que sa véritable motivation était l'argent : travaillant pour quiconque y met le prix.

Malheureusement, nous avons appris que Qell Tepine n'était pas seulement un mercenaire, mais aussi un infâme profiteur. D'une façon ou d'une autre, il est parvenu à se procurer les codes et systèmes de cryptage de nos forces terrestres. Ceci le

rend doublement dangereux, car depuis qu'il connaît nos mots de passe et nos procédures, il a la possibilité d'infiltrer nos troupes ou d'accéder à nos bases.

Toutes les informations disponibles tendent à démontrer qu'il n'est pas foncièrement hostile à la République, mais que d'autres factions lui ont simplement proposé plus pour bénéficier de ses services. Il est ainsi de notoriété publique qu'il a travaillé pour l'Empire, pour le pirate Safonne Pendon et pour le caïd Jor Idrall.

■ Qell Tepine

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme Blanche 5D, Artillerie Blaster 5D, Blaster 6D, Blaster de Véhicule 5D+2, Esquive 5D, Grenade 4D+2, Parade Arme Blanche 4D+1, Parade Mains Nues 4D

SAVOIR 2D+2

Bureaucratie 3D+1, Illégalité 4D, Langages 4D, Survie 7D, Systèmes Planétaires 3D+2, Tactiques : Escouades 7D+2

MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 4D+1, Équitation 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Répulseurs 4D, Transports Spatiaux 6D

PERCEPTION 2D+1

Commandement 8D, Discrétion 7D, Dissimulation 7D, Escroquerie 4D, Marchandage 4D, Recherche 6D+2

VIGUEUR 2D+2

Combat Mains Nues 4D+2, Escalade/Saut 4D+1, Natation 5D, Résistance 6D

TECHNIQUE 3D

Démolition 5D, Premiers Soins 5D, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Réparation de Chasseur Stellaire 5D, Réparation de Répulseur 4D, Sécurité 6D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 4

Points de Personnage : 20

Déplacement : 11

Équipement : Fusil blaster (5D de dommages), pistolet blaster (4D de dommages), poignard de combat (VIG+1D de dommages), cinq grenades (4D de dommages chacune), kit de démolition, pack de survie (voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, page 96), macrojumelles, communicateur, rations de survie, cinq medpacs, casque et veste protectrice (+2 en *Vigueur*)

■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Qell Tepine a travaillé avec moi lors d'une opération de grande envergure destinée à saper les efforts de l'Empire visant à la conception et la production d'Intercepteurs TIE. Cette attaque a eu pour cadre le monde industriel de Lianna et bien qu'ayant failli y laisser notre peau, nous avons réussi à retarder la production des chasseurs pour quelques mois.

Nous avons eu affaire à Tepine pour la dernière fois dans le système de Farseen. Tandis que les Impériaux affrontaient nos troupes, un commando de la Division Nova s'est introduit dans notre centre de commandement et a saboté son périmètre de défense, permettant ainsi à l'Empire de prendre le contrôle de la base.



◀ ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 65

ÉCRAN SUIVANT ▶

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

La Division Nova

La plupart des membres de la Division Nova sont d'anciens membres des Forces Spéciales impériales ou des SpecForces rebelles. Nous sommes là en présence d'un groupe d'élite agissant rapidement et efficacement, quelle que soit la mission envisagée. Qell Tepine en est conscient et seuls des gouvernements planétaires, de grosses corporations ou des gangsters fortunés peuvent se payer ses services.

Bien qu'ils ne soient pas particulièrement favorables à l'Empire, les membres de la Division Nova agissent en vrais mercenaires et prêtent allégeance à celui qui les paye le plus. Les stratégies et les tactiques de cette unité s'apparentent tout à fait à ce que l'on peut observer dans les groupes d'actions

spéciales de l'Empire ou de l'Alliance. La Division Nova a d'ailleurs effectué plusieurs missions en se faisant passer pour l'un ou pour l'autre.

■ Personnel

Comme il a été dit précédemment, les membres de la Division Nova sont tous d'anciens commandos de l'Empire ou de l'Alliance. En conséquence, ils ont tous reçu une formation de base aux opérations spéciales, suivie d'une spécialisation. L'organisation comporte actuellement quelque six cents soldats opérationnels, soutenus par environ deux cents agents de maintenance. Chaque membre de la division est spécialisé dans un domaine spécifique. Les caractéristiques données ci-dessous ne représentent que des "valeurs minima".

Division Nova

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme Blanche 5D, Artillerie Blaster 5D+1, Blaster 5D+1, Esquive 4D+2

SAVOIR 2D+2

SURVIE 4D

MÉCANIQUE 2D+2
 Équitation 4D, Répulseurs 4D

PERCEPTION 2D+1

Discrétion 3D+1, Dissimulation 3D+1, Marchandage 4D, Escroquerie 4D+1, Recherche 5D

VIGUEUR 3D+2

Escalade/Saut 5D, Résistance 5D

TECHNIQUE 3D

Démolition 4D, Premiers Soins 4D, Sécurité 4D+2

Sensible à la Force ? : Éventuellement Points de Force : 0-5

Points du Côté Obscur : 0-5 Points de Personnage : 0-20

Équipement de mission : Fusil blaster (5D de dommages), 4 grenades (5D de dommages), pistolet blaster (4D de dommages), pack de survie (voir le Guide de l'Alliance Rebelle, page 96), macrojumelles, communicateur, 5 medpacs, veste protectrice (armure +1D)

Un matériel correspondant à la spécialisation de chaque individu est également fourni.

Équipement

Tous les soldats utilisent un équipement standard qui est décrit dans la section "Personnel". En plus de celui-ci, des spécialistes se servent de matériels propres à leur domaine d'activité qui sont décrits plus loin. Le MJ est, bien entendu, libre de modifier ces équipements à sa guise... dans la limite du raisonnable.

Reconnaissance

Les spécialistes de la reconnaissance (retechs) sont des éclaireurs et des ouvriers de voies chevronnées, capables de suivre à la trace un adversaire ou d'explorer discrètement un territoire ennemi. Ils sont responsables de l'infiltration et de l'exfiltration des commandos dans une zone de mission, mais doivent aussi les préserver des mauvaises surprises et les empêcher de se perdre. Ils font également office d'agents de renseignements en allant surveiller les agissements des unités ennemies. Lâchés en avant-garde sur les sites de missions, ce sont les guides de l'unité.

Modificateurs de compétences : Survie +2D, Équitation +1D+1, Discrétion +2D, Dissimulation +2D+1, Recherche +2D, Escalade/Saut +1D

Équipement spécial : Fusées éclairantes, macrojumelles, communicateur militaire, analyseur d'eau et de nourriture, 20 mètres de synthécorde, grappin magnétique, senseurs émetteurs-récepteurs tous types (deux kilomètres de portée)

Coordinateurs de mission

Les coordinateurs de mission (cotechs) sont les responsables des opérations, ainsi que les conseillers et associés de Tepine. La direction et la réussite d'une mission sont entièrement sous leur responsabilité.

Modificateurs de compétences : Commandement +2D, Illégalité +1D, Répulseurs +1D+2, Sécurité +2D+1

Équipement spécial : Radio Subspatiale, bloc de données portatif, kit de système de sécurité, brouilleurs et encrypteurs de communications



Armement léger

Les spécialistes en armement léger (létéchs) sont les fantassins de la Division Nova. Ils constituent l'élément "assaut" des groupes de missions de l'unité et sont chargés d'engager en premier l'ennemi. Les armes légères des létéchs sont aussi utilisées par les autres spécialistes et varient en fonction du terrain rencontré ; c'est pourquoi elles sont relativement hétéroclites.

Modificateurs de compétences : *Artillerie Blaster* +1D, *Blaster* +2D, *Blaster de Véhicule* +1D, *Grenade* +2D, *Discrétion* +2D, *Dissimulation* +2D

Équipement spécial : Trois grenades (5D de dommages), pistolet blaster lourd (5D), recharges énergétiques de blaster, couteau de combat (VIG+1D), lunettes amplificatrices de lumière

Armement lourd

Les spécialistes en armement lourd (lotechs) procurent d'importants tirs de soutien en cas d'urgence ou d'assaut. Armés généralement de blasters mitrailleurs et de pièces d'artillerie, ils peuvent contenir d'importantes troupes ennemies grâce à leur puissance de feu.

Modificateurs de compétences : *Artillerie Blaster* +2D, *Blaster* +1D, *Blaster de Véhicule* +2D, *Grenade* +1D, *Lance-Projectiles* +2D, *Canons de Vaisseau* +1D, *Discrétion* +1, *Dissimulation* +1D

Équipement spécial : Blaster mitrailleur moyen ou lourd (7 ou 8D de dommages), lance-projectiles, 12 grenades (5D de dommages)

Médics

Les médics sont des infirmiers de terrain qui prodiguent des soins d'urgence et autres traitements médicaux. Ils agissent aussi en tant que fantassins légers lors des missions.

Modificateurs de compétences : *Races Extraterrestres* +1D, *Survie* +1D, *Systèmes Planétaires* +1D+1, *Médecine* +2D, *Premiers Soins* +3D

Équipement spécial : 15 medpacs, médicaments (y compris des antidotes contre les gaz et les poisons de combat, des antitoxines, des anticoagulants, de la synthéchair, des stimulateurs nerveux, etc.)

Renseignements

Les infotechs sont des spécialistes de la recherche d'informations, chargés de collecter en permanence un maximum de renseignements sur les sites d'opérations et leurs abords immédiats, ainsi que sur les forces ennemies et leurs déploiements dans les zones de mission. Ils doivent en outre tenir informés les cotechs au cas où une mission tournerait mal. Ils travaillent généralement en collaboration étroite avec les retechs et les comtechs (spécialistes des communications), afin d'assurer la transmission des données concernant les zones de mission, les forces ennemies et leurs activités.

Modificateurs de compétences : *Bureaucratie* +1D, *Cultures* +1D, *Escroquerie* +1D, *Illégalité* +1D, *Langages* +2D, *Marchandage* +1D, *Races Extraterrestres* +2D, *Systèmes Planétaires* +2D

Équipement spécial : Ordinateur de poche, bloc de données, tige enregistreuse

Communications et électronique

Les spécialistes en communication et électronique (comtechs) sont responsables des contacts entre les équipes sur le terrain et le QG, qui est le plus souvent une base de commandement mobile. Les comtechs sont aussi des techniciens capables de réparer un équipement endommagé, de court-circuiter des serrures ou des portes anti-explosion, et de saboter des senseurs à proximité des forces ennemies. Ils travaillent souvent en étroite collaboration avec les demotechs (spécialistes de la démolition) en construisant des pièges ou en leur programmant des détonateurs à retardement.

Modificateurs de compétences : *Communications* +2D, *Discrétion* +1D, *Dissimulation* +1D, *Démolition* +1D, *Illégalité* +1D, *Langages* +2D, *Programmation de Droïd* +1D, *Prog./Rép. d'Ordinateur* +1D, *Recherche* +1D, *Réparation de Blaster* +1D+2, *Réparation de Droïd* +1D, *Réparation de Répulseur* +1D, *Réparation de Transport Spatial* +1D, *Réparation de Vaisseau Spatial* 1D, *Sécurité* +2D, *Senseurs* +2D

Équipement spécial : Harnais à outils, kit pour ordinateur, kit pour Droïd, kit pour véhicule, ordinateur de poche





Démolition

Les spécialistes de la démolition (démotechs) sont employés dans toutes les missions. Ils peuvent être chargés de planifier des opérations de sabotage ou de provoquer de fausses alertes en détruisant un bâtiment ou une cible secondaire pendant que le reste du groupe investit ou s'exfiltre d'un objectif. En plus de leur capacité à manier les explosifs, les démotechs ont souvent reçu une formation poussée en transmissions et en électronique. Ils assument ainsi les fonctions de comtechs lors de missions ne nécessitant qu'une équipe réduite. Ils peuvent aussi servir de retechs.

Modificateurs de compétences : *Artillerie Blaster* +1D, *Grenade* +1D, *Systèmes Planétaires* +1D, *Discrétion* +1D, *Dissimulation* +1D, *Démolition* +2D, *Prog./Rép. d'Ordinateur* +1D, *Recherche* +1D, *Sécurité* +1D

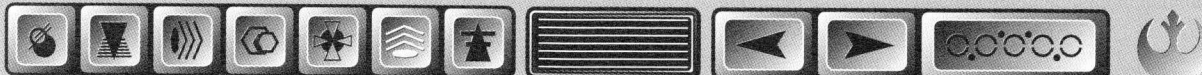
Équipement spécial : Mines antipersonnel (5D de dommages), mines anti-senseurs à répulsion (5D de dommages), mines anti-véhicules (3D de dommages, échelle des Speeders), charges explosives diverses (1D de dommages chacune), détonateurs, cordons explosifs, retardateurs, boîtiers de déclenchement à distance, trois détonateurs thermaux (10D de dommages chacun)



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 68

ÉCRAN SUIVANT →



Entrée des véhicules
et des vaisseaux

Entrée
du personnel

Quartiers des hommes

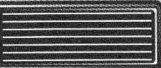
Générateur

Centre de
commandement

Équipement

Garage

Zones
d'entraînement



Organisation

Qell Tepine a établi la base d'opérations de la Division Nova sur la planète Sondarr. Bien que le site choisi abrite la quasi totalité du matériel de l'organisation, seule une petite centaine d'hommes y réside de façon permanente. Le reste des mercenaires est disséminé un peu partout dans la galaxie, dans de petites bases régionales. Ce système permet d'empêcher la destruction ou la capture de la totalité des hommes en une seule opération. On trouve sur Sondarr essentiellement des cotechs ou des personnels de maintenance.

Lorsqu'un contrat se présente, Tepine et ses lieutenants déterminent quels hommes sont requis pour la mission, avant de les contacter et de leur désigner un lieu de ralliement où l'unité pourra se constituer et trouver tous les équipements, ainsi que les moyens de transport, nécessaires à l'accomplissement de sa tâche.

La base proprement dite, plus connue sous le nom de Base de Sondarr, est un ensemble de cavernes souterraines spécialement aménagées au beau milieu du Désert de Lunnes. L'entrée est une simple grotte située sous une gigantesque saillie se trouvant dans un secteur inhabité de la planète. L'endroit est protégé contre les intrus par un vaste réseau de senseurs quadrillant le périmètre de la base et par des patrouilles constantes de dix hommes aguerris. Chaque caverne composant la

base est compartimentée et peut être isolée depuis le centre de commandement.

La Division Nova possède un nombre important de petits landspeeders et de motos-jets qui sont utilisés pour des transferts urgents ou lors de missions nécessitant l'utilisation de véhicules terrestres rapides. Pour se rendre sur leur site d'opération, les unités utilisent généralement un vieux transport léger, idéal pour leurrer une navette douanière ou une flotte de surveillance. Il s'agit généralement d'un YT-1300 qui, bien entendu, n'a de vieux que l'apparence...

■ Transport de la Division Nova

Vaisseau : Vaisseau corellien de transport léger de type YT-1300

Type : Vaisseau de transport léger modifié

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 26,70 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Transport Léger de type YT-1300

Équipage : 2

Passagers : 15

Capacité de la Soute : 100 tonnes métriques

Autonomie : 2 mois

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1

Hyperpropulseur de Secours : x8

Navordinateur : Oui

Manœuvrabilité : 1D+2

Vitesse Spatiale : 6

Vitesse Atmosphérique : 480 ; 800 km/h

Coque : 5D

Écrans : 2D

Senseurs :

Passif : 10/1D

Détection : 25/1D

Recherche : 40/2D

Focalisation : 2/3D

Armes :

1 Canon Laser Léger

Arc de Tir : Avant

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 2D

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Portées Atmosphériques : 0,1-0,3/1,2/2,5 km

Domages : 4D

1 Canon Laser Quadruple

Arc de Tir : Tourelle

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 1-3/12/25.

Portées Atmosphériques : 0,1-0,3/1,2/2,5 km

Domages : 5D

Idées d'Aventure

■ Les personnages séjournent dans une installation de la Nouvelle République lorsque la base est attaquée. La Division Nova a été engagée par l'Empire pour frapper la base que les personnages doivent défendre contre l'armée des mercenaires de Tepine.

■ Une source anonyme informe les Services Secrets de la Nouvelle République de la localisation de la base de Qell Tepine. Les personnages sont envoyés en mission de reconnaissance vers Sondarr pour vérifier l'information. Réussiront-ils à infiltrer la base d'opérations de la Division Nova sans être capturés par Tepine et ses lieutenants.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 70

ÉCRAN SUIVANT →



LOHN GENDEN

Race : Humain
Monde d'origine : Alderande
Taille : 1,80 mètre
Sexe : Masculin
Âge : 54 ans

Recherché pour : Terrorisme, meurtre, kidnapping, extorsion
Prime de capture : 50 000 crédits

Lohn Genden est le fils d'un couple d'obscurs petits fonctionnaires d'Alderande. Il a quitté sa planète natale à l'âge de 25 ans pour rejoindre un groupe de mercenaires travaillant pour le compte de l'Empire. Nous n'avons aucune autre information sur son compte concernant les vingt années qui suivirent (tout au plus pense-t-on qu'il a travaillé pour le BSI).

Il a fait de nouveau parler de lui il y a de cela six ans, lors de la prise d'otages d'un transport de luxe, au cours de laquelle il ordonna à l'Empire de libérer un certain nombre de prisonniers. Comme ce dernier refusait de se plier à ses exigences, Genden n'hésita

pas à détruire le transport faisant ainsi 10 000 victimes innocentes. Malgré les recherches intensives menées à la fois par l'Empire et par la Rébellion, Genden est toujours resté introuvable.

Il s'est fait remarquer pour la dernière fois quatre mois après la Bataille d'Endor, en investissant une base militaire et en demandant la libération de nombreux criminels incarcérés par la Nouvelle République. Ses troupes furent repoussées, mais lui et bon nombre de ses hommes purent s'échapper.

■ Lohn Genden

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 5D+1, Blaster 5D, Grenade 4D+2

SAVOIR 3D

Bureaucratie 5D, Cultures 4D+1, Illégalité 6D, Intimidation 10D+2, Langues 4D, Races Extraterrestres 4D, Survie 5D+2

MÉCANIQUE 2D+2

Canons de Vaisseau 4D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Répulseurs 4D

PERCEPTION 2D

Commandement 6D+2, Discrétion 4D, Dissimulation 5D, Escroquerie 5D, Marchandage 6D, Recherche 4D+2

VIGEUR 3D+1

Combat Mains Nues 5D, Résistance 4D+1

TECHNIQUE 3D

Démolition 5D, Réparation de Chasseur Stellaire 4D+1, Réparation de Répulseur 4D+2, Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 7

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster lourd (5D de dommages), armure de Chasseur de primes (+1D en VIG contre les dommages, -1D aux compétences liées à la Dextérité)



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Il existe dans toutes les sociétés, semble-t-il, des hommes qui sont en désaccord avec le gouvernement en place. Genden est l'un des plus dangereux et fanatiques de ces individus, le type même de ceux qui frappent aveuglément. Bien que la libération de prisonniers politiques semble être la base du credo de Genden, nous ignorons tout de ses véritables motivations (le plus terrible étant qu'il les ignore probablement lui-même).

Complément d'information : Genden a dernièrement été repéré dans le secteur corellien à la recherche d'armes et de vaisseaux afin de rééquiper son groupe, semble-t-il.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 71

ÉCRAN SUIVANT →



INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

La base de Genden

La base d'opérations de Genden est située sur Gormdin, l'un des satellites du système de Sarrelon. Il s'agit d'un vaste complexe souterrain situé sous l'un des nombreux hauts plateaux parsemant la surface de cette lune. L'entrée du repaire se trouve au bord du plateau et n'est accessible qu'à l'aide d'un vaisseau spatial ou d'un airspeeder.

Véhicules

Les hommes de Genden disposent de quelques vaisseaux pour se déplacer, notamment de cinq transporteurs légers, deux navettes de classe Lambda et trois Z-95 "Chasseurs de têtes". Genden possède, en outre, deux vaisseaux de transport pouvant embarquer la totalité de ses hommes et de leur matériel s'il était nécessaire d'abandonner Gormdin. Pour circuler sur cette planète, le groupe utilise dix airspeeders pouvant chacun transporter deux passagers.

Données du Système

Nom du Système : Sarrelon
 Nom de l'Étoile : Sarrelon
 Type d'Étoile : Orange

Corps Orbitaux

Nom	Type de Planète	Satellites
Sarrelon I	Roche stérile	2
Sarrelon II	Désertique aride	3
Sarrelon III	Géante gazeuse	5
Sarrelon IV	Géante gazeuse	8
Sarrelon V	Géante gazeuse	12
Sarrelon VI	Boule de glace	2

Le système de Sarrelon comprend six planètes possédant chacune quelques satellites naturels. Seule Gormdin, située en orbite autour de Sarrelon IV, est considérée comme habitable. C'est un monde tempéré, avec quatre océans qui couvrent 60 % de la surface. Sur les zones terrestres alternent plaines, forêts (arbres d'un mètre cinquante à deux mètres) et hauts plateaux rocheux. On trouve sur ces derniers de petits bois abritant la seule population intelligente de la planète, les Gorms.

Personnel

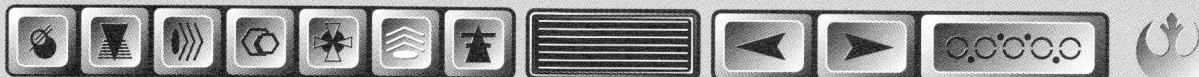
La bande de Genden comporte une cinquantaine d'hommes et de femmes. Des Humains, en grande partie, mais on trouve aussi des Twi'leks, des Rodiens et même des Gamorreens. Tous sont recherchés, soit par la Nouvelle République, soit par les autorités judiciaires de leur monde natal.

Terroriste typique

DEXTÉRITÉ 4D
 Blaster 5D, Esquive 5D
SAVOIR 3D
 Illégalité 4D, Intimidation 5D, Survie 5D
MÉCANIQUE 2D+2
 Répulseurs 4D
PERCEPTION 2D
 Discrétion 3D+2, Dissimulation 3D, Escroquerie 4D, Marchandage 3D, Recherche 4D
VIGUEUR 3D+1
 Combat Mains Nues 4D, Résistance 4D+1
TECHNIQUE 3D
 Sensible à la Force ? : Non Points de Force : 0
 Points du Côté Obscur : 0 Points de Personnage : 0-4
 Déplacement : 10
 Équipement : Fusil blaster (5D de dommages), poignard de combat (VIG+1D de dommages)
 Note : Ces compétences correspondent à un terroriste moyen ; les talents de chaque individu peuvent être différents.

Gormdin

Type : Satellite de type terrestre
 Température : Modérée
 Atmosphère : Type I (respirable)
 Hydrosphère : Modérée
 Gravité : Standard
 Terrains : Hauts plateaux, plaines, forêts
 Longueur du Jour : 20 heures standard
 Longueur de l'Année : 180 jours locaux
 Races Intelligentes : Gorms (natifs), Humains
 Type d'Astroport : Installations rudimentaires
 Population : 150 000
 Type de Gouvernement : Tribal/féodal, communautés indépendantes
 Niveau Technologique : Voyages spatiaux
 Exportations Principales : Minéraux, épices
 Importations Principales : Produits de première nécessité, objets de luxe





■ Gorms

Les Gorms sont de petits humanoïdes reptiliens dont la taille moyenne ne dépasse pas les 1,50 mètre. Leurs grands yeux en amande et leur forte mâchoire accentuent leur côté "lézard", impression renforcée par une peau ressemblant à un cuir brunâtre. Ce sont néanmoins des bipèdes dotés de deux jambes et deux bras terminés par des mains munies de grandes griffes. Prédateurs, ils savent aussi ne pas déranger les autres espèces quand ils y ont intérêt. C'est pourquoi ils se tiennent à l'écart de la base de Genden et s'y rendent rarement. Ils n'en demeurent pas moins de dangereux adversaires. Les rares colons qui se sont installés sur la planète en ont souvent fait l'expérience : de nombreux "trophées" macabres décorent les marchés locaux des Gorms et les raids ne sont pas rares.

Dés d'attributs : 10D

Attributs Minimum/Maximum

DEXTÉRITÉ 1D/3D

SAVOIR 1D/2D

MÉCANIQUE 1D/2D

PERCEPTION 1D/3D

VIGUEUR 1D/3D+2

TECHNIQUE 1D/3D

Déplacement : 7/9

Taille : 1,3-1,6 mètre

Talents spéciaux :

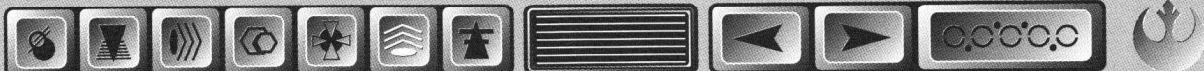
Griffes : Mains (VIG+1 de dommages), pieds (VIG+1D+2 de dommages)

Idées d'Aventure

- Genden et sa bande ont pris en otage les membres d'un avant-poste de la Nouvelle République. Les PJ doivent infiltrer cette installation, délivrer les prisonniers et éliminer la menace terroriste.
- Les PJ servent d'escorte à un groupe diplomatique lorsque leur vaisseau est attaqué par la bande de Genden. Pourront-ils résister à l'assaut terroriste ?

Gouvernement

La planète étant faiblement colonisée, il n'y a pas de gouvernement central sur Gormdin. Il existe quelques cités farouchement indépendantes, avec chacune ses propres lois et son propre gouvernement. La plupart d'entre elles pratiquent le commerce, mais c'est à peu près tout. Bien qu'ayant une culture de type tribal, les Gorms semblent néanmoins être à la recherche de consensus et vouloir éviter les bains de sang.



JARTH FINDO

Race : Humain
Monde d'origine : Système Corellien
Taille : 1,80 mètre
Sexe : Masculin
Âge : 26 ans

Recherché pour : Meurtre, vol, sabotage
Prime de capture : 13 500 crédits

Jarth Findo dirige une petite troupe de mercenaires opérant dans le secteur de Duro. Les archives de l'Empire indiquent qu'il a, pendant un temps, servi dans une compagnie de forces spéciales au sein de l'Armée Impériale. Après la défaite provoquée par les forces Rebelles, Findo a déserté... non sans avoir au préalable éliminé la section de soldats de choc chargée de le retrouver.

Tandis que l'Empire continuait à le rechercher, il s'est lancé dans une carrière de mercenaire indépendant. C'était un homme traqué qui poursuivait seul sa guerre contre la Rébellion. Il fit alors la connaissance d'autres individus dans la même

situation que lui. Eux aussi avaient servi l'Empire, mais ils l'avaient rejeté pour de multiples raisons. La plupart avaient été emprisonnés et jugés "inaptes à servir à n'importe quel poste".

Findo est recherché par la Nouvelle République pour quelques raids contre des bases militaires. Ces actions devraient lui permettre d'acquérir des vaisseaux et de l'armement, mais de nombreuses pertes ont entaché ses actions.

■ Jarth Findo

DEXTÉRITÉ 4D

Artillerie Blaster 6D, Blaster 6D, Blaster de Véhicule 6D, Esquive 5D+2, Grenade 5D

SAVOIR 3D

Cultures 3D+2, Illégalité 3D+2, Langues 5D, Races Extraterrestres 4D, Systèmes Planétaires 4D+1

MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 3D+1, Répulseurs 4D+2

PERCEPTION 2D

Commandement 5D, Discrétion 4D+1, Dissimulation 4D, Escroquerie 4D, Jeu 4D, Marchandage 3D, Recherche 5D

VIGUEUR 3D+1

Résistance 5D

TECHNIQUE 3D

Démolition 4D, Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non

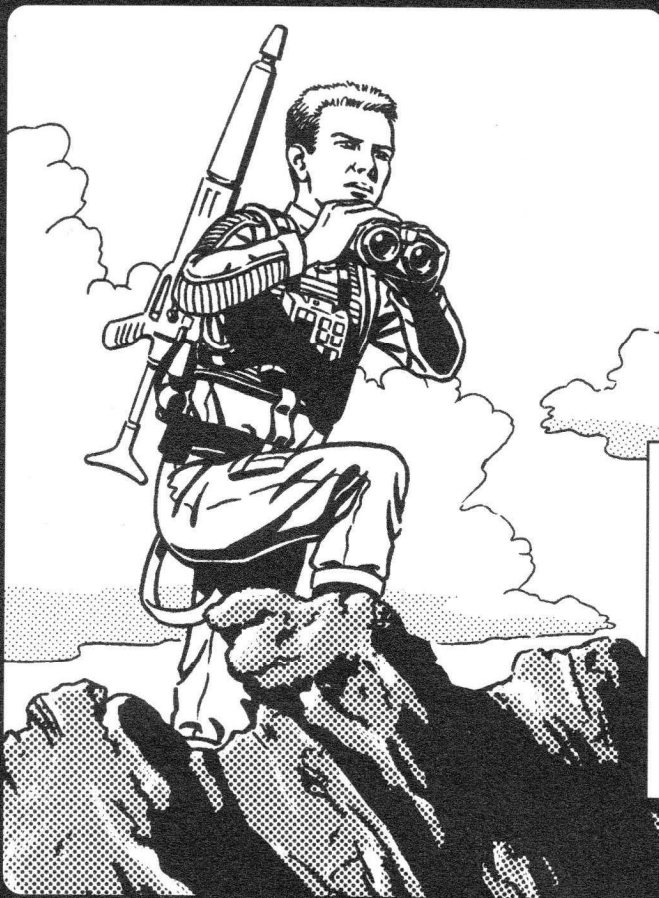
Points de Force : 5

Points du Côté Obscur : 3

Points de Personnage : 10

Déplacement : 10

Équipement : Fusil blaster (5D de dommages), poignard de combat (VIG+1D de dommages), communicateur, bloc de données personnel, macrojumelles



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIKEN/GÉNÉRAL

Les derniers rapports obtenus concernant Findo indiquent qu'il se trouverait sur une base temporaire, quelque part dans le secteur de Duro. Si l'on considère que la quasi totalité de la zone est colonisée, il n'y a que très peu d'endroits où une telle installation puisse être établie et passer inaperçue. Je suggère donc que le secteur soit fouillé pour trouver cette base avant que de nouveaux assauts ne soient lancés contre nos forces.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 74

ÉCRAN SUIVANT →



HAANEN FELEAN

Race : Klatootinien
Monde d'origine : Klatootine
Taille : 1,75 mètre
Sexe : Masculin
Âge : 29 ans
Recherché pour : Trahison, espionnage
Prime de capture : 20 000 crédits

Haanen Felean a rejoint une cellule de l'Alliance Rebelle juste avant la Bataille d'Endor. Cette cellule était alors chargée du ravitaillement en matériel et en vivres de nombreux autres groupes de combat. Haanen demeura à ce poste pendant deux ans avant de disparaître, présumé mort, à la suite de l'attaque d'un convoi par les Impériaux.

Nos Services Secrets ont, depuis, appris que Felean avait trahi la République en rejoignant l'Empire. Ses nouveaux chefs ont ainsi pris connaissance de nombreux plans concernant le rétablissement de la République et, plus spécifiquement, les

voies de transit utilisées pour le ravitaillement de nos bases à travers la galaxie.

Depuis sa défection, la Nouvelle République a perdu les navires de sept convois de ravitaillement qui suivaient tous des routes connues de Felean lorsqu'il travaillait encore pour nous.

■ Haanen Felean

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme Blanche 4D+1, Blaster 4D, Esquive 4D+1, Parade Arme Blanche 4D+2

SAVOIR 2D

Cultures 5D, Illégalité 5D, Langages 3D+2, Races Extraterrestres 4D+2

MÉCANIQUE 3D+1

Canons de Vaisseau 4D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D, Répulseurs 4D

PERCEPTION 2D

Discrétion 4D, Dissimulation 3D, Escroquerie 4D, Jeu 3D, Marchandage 3D+1

VIGUEUR 3D+2

TECHNIQUE 3D+1

Programmation de Droid 4D+1, Prog./Rép. d'Ordinateur 5D, Réparation de Droid 4D+2, Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0 Points de Personnage : 2

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages), ordinateur de poche, kit pour systèmes de sécurité



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Cette trahison nous affecte beaucoup plus qu'il n'y paraît de prime abord. En raison des raids impériaux, nos troupes se retrouvent à court de packs énergétiques pour leurs blasters ou manquent de medpacs, et des hommes meurent à cause de cela ! Le sang de braves soldats entache donc les mains de Felean.

Il était jadis l'agent de ravitaillement qui fournissait à ma division l'essentiel de ce dont elle avait besoin. Beaucoup de mes contacts étaient clandestins et ils ont tous été victimes de raids impériaux. Felean m'a personnellement trahi et a provoqué la mort de nombreux amis qui m'étaient très chers.

ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 75

ÉCRAN SUIVANT





Race : Bothan

Sexe : Masculin

Monde d'origine : Kothlis

Taille : 1.50 mètre

Âge : 24 ans

Recherché pour : Présomption d'espionnage, trahison

Prime de capture : 6 000 crédits

Trell'Yar est un Bothan connu pour avoir séjourné sur Bothawui, Coruscant et dans le système corellien. Il est recherché par la Nouvelle République, mais aussi par les autorités de Bothawui, car il est suspecté d'espionnage et de trahison.

Il a fait partie du fameux groupe d'espions bothans qui a permis la localisation de la seconde Étoile de la Mort. Par la suite, grâce aux révélations fournies par le Chevalier Jedi Luke Skywalker, nous avons appris que cette information émanait directement de l'Empereur lui-même. Le fait que de nombreux Bothans soient morts en essayant de

transmettre ce renseignement à l'Alliance Rebelle montre qu'ils ont été manipulés et qu'il s'agissait, en fait, d'un plan délibéré de l'Empire. De nouvelles preuves semblent par ailleurs établir que Trell'Yar était un agent double. Il est donc recherché pour interrogatoire.

■ **Trell'Yar**

DEXTÉRITÉ 3D

Esquive 4D+1

SAVOIR 4D

Bureaucratie 5D, Cultures 5D+1, Langages 6D, Races Extra-terrestres 5D+2, Systèmes Planétaires 5D+2

MÉCANIQUE 2D+2

PERCEPTION 3D+2

Commandement 5D, Escroquerie 6D+2, Jeu 5D+2, Marchandage 4D+1

VIGUEUR 2D+2

TECHNIQUE 2D
Prog./Rép. d'Ordinateur 3D+1. Sécurité 5D

Facteurs narratifs :

Opportunisme, communication (les Bothans sont capables de communiquer par le biais d'ondulations de leur fourrure) : Voir le *Guide de la Bataille des Jedi* pour plus d'informations.

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 5

Déplacement : 9

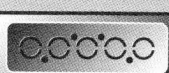
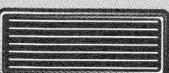
Équipement : Bloc de données personnel, mini-blaster (3D de dommages)



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

J'ai du mal à croire que Trell'Yar soit un traître. Le Conseiller Fey'lya a lui-même laissé entendre qu'il pensait que ces accusations étaient injustifiées. Avant sa disparition, la loyauté de Trell'Yar envers Bothawui et l'Alliance ne faisait aucun doute. Il doit être retrouvé afin de savoir s'il est réellement coupable des crimes dont on l'accuse.



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 8 : ESPIONS/INFORMATEURS ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

RODIN BAEM

Race : Humain
Monde d'origine : Hoylin
Taille : 1,75 mètre
Sexe : Masculin
Âge : 30 ans

Recherché pour : Trahison, sédition, meurtres de personnels de la Nouvelle République
Prime de capture : 40 000 crédits

Les archives impériales ont révélé que, durant le joug de l'Empire, Rodin Baem fut un informateur et un contact travaillant avec des commandos d'infiltration ennemis. Ces documents laissent en outre entendre que Baem s'était gagné la confiance du seigneur Dark Vador — ce qui est un exploit — et qu'il l'avait aidé à trouver quelques bases rebelles. Les derniers rapports en notre possession indiquent

que Baem travaille maintenant pour le compte des forces restées fidèles à l'Empire en achetant des informations provenant de sources indépendantes ou d'espions infiltrés au sein de la Nouvelle République. Tout porte à croire qu'il a transmis les renseignements ainsi obtenus à quelques agents impériaux, tels que l'amiral Gaen Drommel ou le Moff Larkin (voir écrans 7 et 24).

■ Rodin Baem

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D, Esquive 4D+2

SAVOIR 3D

Cultures 4D+1, Évaluation 4D, Illégalité 4D+1, Langues 5D, Survie 4D, Systèmes Planétaires 4D

MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 4D, Répulseurs 5D

PERCEPTION 4D+1

Discrétion 6D+1, Dissimulation 7D, Escroquerie 5D+2, Jeu 5D+1, Marchandage 6D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 3D

Premiers Soins 4D+1, Programmation de Droid 4D, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Réparation de Droid 3D+2, Sécurité 6D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 2

Points du Côté Obscur : 5

Points de Personnage : 7

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages), communicateur, bloc de données personnel, ordinateur de poche



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Rodin Baem est l'un des meilleurs agents infiltrés de l'Empire, ce qui lui a permis d'attaquer nos bases et nos avant-postes, ralentissant ainsi considérablement nos efforts de reconstruction. Il est de la plus extrême importance qu'il soit localisé et capturé.

On nous a signalé quelques signes d'activités de Baem sur de nombreux mondes, tels que Endovan, Farsellah ou Kluistar, étant pour la plupart sous le contrôle de la Nouvelle République, ils pourraient constituer les cibles d'une prochaine attaque de l'Empire et doivent être préparés en conséquence.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 77

ÉCRAN SUIVANT →



LESLE ANDREYA

Race : Humaine
Monde d'origine : Neree
Taille : 1,60 mètre
Sexe : Féminin
Âge : 28 ans

Recherchée pour : Espionnage, sabotage, trahison, corruption, extorsion, vol
Prime de capture : 15 000 crédits

Lesle Andreyra a été, pendant un temps, l'un des plus remarquables agents de renseignements travaillant pour la Rébellion. Ses capacités à glaner les informations nous ont permis d'éviter de nombreuses embuscades tendues par les forces impériales. Il semblerait cependant que, depuis quelques mois, Andreyra ait "retourné sa veste" et conspire maintenant contre la Nouvelle République.

Elle s'est approprié de nombreux fichiers informatiques relatifs à des plans de défense vitaux et a disparu de la circulation sur Nal Hutta. Nous pensons qu'elle a pu y trouver un moyen de transport

pour se rendre dans un secteur encore sous contrôle impérial. Elle est probablement armée, mais n'utilise que très rarement la violence, préférant user de ses pouvoirs de persuasion pour arriver à ses fins. Nous supposons qu'elle tentera de vendre ses informations au plus offrant.

Même ses chefs directs au sein de la Rébellion ignorent à quoi elle ressemble vraiment. On sait juste qu'elle parle avec une légère trace d'accent neree. La Nouvelle République est aussi désireuse de connaître les motifs de sa trahison, que de récupérer les données qu'elle a volées.

■ Lesle Andreyra

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 3D+2, Esquive 4D, Parade Arme Blanche 4D, Parade Mains Nues 4D, Pickpocket 5D

SAVOIR 3D+2

Illégalité 4D+2, Intimidation 4D, Langages 5D, Systèmes Planétaires : Tatooine 4D+1, Volonté 4D+2

MÉCANIQUE 2D

Équitation 3D, Pilotage de Véhicule à Coussin d'Air 3D

PERCEPTION 4D+1

Discrétion 4D+2, Dissimulation 4D+2, Escroquerie 5D, Falsification 4D+2, Marchandage 5D, Persuasion 5D+1

VIGEUR 2D

Combat Mains Nues 3D

TECHNIQUE 3D

Démolition 3D+1, Réparation de Blaster 3D+1, Sécurité 4D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 12

Équipement : Mini-blaster (3D de dommages), grenades à fragmentation (5D de dommages), poignard de combat (VIG+1D de dommages), vêtements amples



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Lesle Andreyra a été entraînée par quelques-uns des meilleurs experts en espionnage lorsqu'elle travaillait pour la Rébellion. Elle connaît nos méthodes sur le bout des doigts, si bien que ceux qui se mettront à sa poursuite devront improviser. Malgré une nature non-violente, elle n'est sans doute pas sans réagir si elle se trouve acculée.

Nous croyons qu'Andreyra a de la famille à Mos Eisley. Ceci peut constituer un bon point de départ pour chercher les raisons de sa subite trahison.

ILLUSTRATION : MIKE VILARDI

■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 8 : ESPIONS/INFORMATEURS ■ FICHIER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

MOL HEDRON

Race : Humain
Monde d'origine : Swarquen
Taille : 1,75 mètre
Sexe : Masculin
Âge : 35 ans

Recherché pour : Espionnage, trahison
Prime de capture : 7 500 crédits

Mol Hedron est un agent infiltré travaillant pour l'Empire. C'était déjà un espion bien avant la chute de l'Empereur, mais ce n'est que très récemment que ses activités ont eu des conséquences vraiment préjudiciables. Il y a peu de temps, en effet, un petit vaisseau non autorisé fut détecté en orbite près du centre de contrôle des docks de Sluis Van. Une vérification de sécurité de cet appareil révéla alors qu'il appartenait à Hedron.

Après avoir intercepté les plans de vol de bon nombre de nouveaux vaisseaux de la République, l'espion quitta promptement le système. Juste avant de passer en hyperspace, il a émis toutefois un faisceau de transmission subspatiale en direction de l'espace contrôlé par l'Empire...

■ Mol Hedron

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 5D, Esquive 4D+1

SAVOIR 2D+2

Bureaucratie 4D, Cultures 3D+2, Langages 5D, Systèmes Planétaires 4D+1

MÉCANIQUE 3D

Astrogation 4D+2, Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 4D+2, Transports Spatiaux 5D

PERCEPTION 3D

Discretion 4D+2, Dissimulation 5D, Escroquerie 5D, Jeu 4D, Recherche 5D

VIGUEUR 3D+1

Escalade/Saut 4D+2, Résistance 3D+2

TECHNIQUE 3D

Prog./Rép. d'Ordinateur 5D, Réparation de Chasseur Stellaire 4D+2, Sécurité 5D+1

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 12

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages), communicateur, tige enregistreuse, bloc de données personnel



■ ADDITIF/PERSONNEL

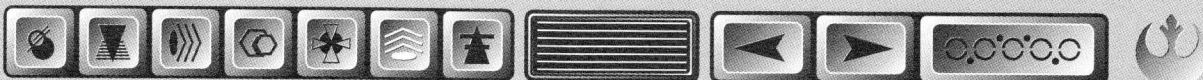
■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Le vaisseau d'Hedron est un A-24 de classe Fin Limier modifié, un petit engin d'exploration capable d'atteindre de très hautes vitesses sub-luminiques et de voyager en hyperspace. Malgré son aspect banal, l'A-24 est un navire remarquablement maniable et tout à fait capable d'affronter d'autres transports spatiaux. Il est, en outre, équipé d'un puissant communicateur, pouvant émettre des faisceaux extrêmement difficiles à détecter. Nous l'avons appris à nos dépens lors de l'affaire de Sluis Van ; malgré tous nos efforts d'interception, il semble bien qu'il ait réussi à envoyer son message à son destinataire.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 80

ÉCRAN SUIVANT →



A-24 "Fin Limier" d'Incom

■ A-24 "Fin Limier" d'Incom

L'A-24 d'Hedron est équipé d'un puissant transmetteur capable d'émettre des signaux sur des faisceaux étroits extrêmement difficiles à détecter. Les PJ qui tenteraient d'intercepter ces signaux devront effectuer un jet 7D8 Difficile en *Communications* afin d'y parvenir. De plus, ces signaux sont codés et nécessitent d'autres tirages pour pouvoir les interpréter. Si les personnages connaissent la fréquence d'émission du signal, réduisez la difficulté d'un niveau. Faites de même s'ils connaissent le vecteur de transmission.

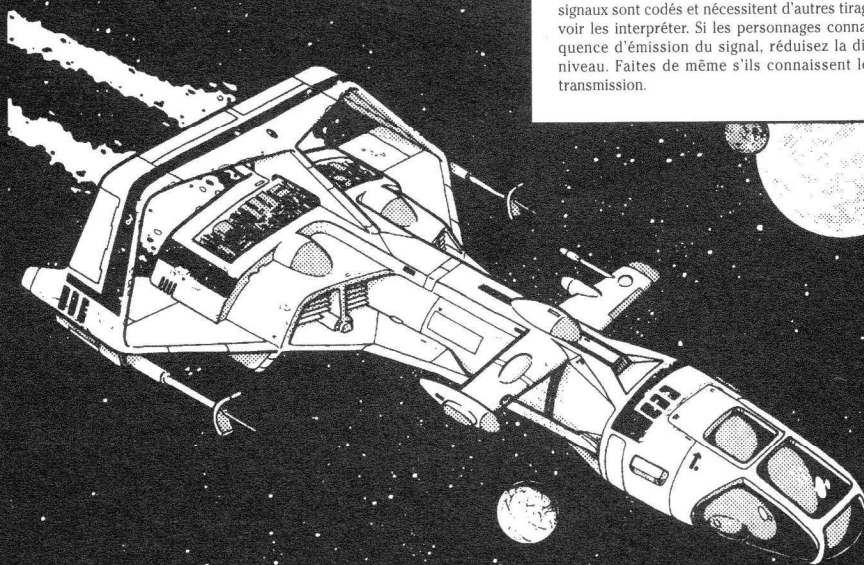


ILLUSTRATION · MIKE VILARDI

■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 9 : CAS SPÉCIAUX ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

MEXNEAN

Race : Berrite **Sexe :** Féminin
Monde d'origine : Berri
Taille : 1,30 mètre **Âge :** 243 ans

Recherchée pour : Fraude, conspiration, vols, blanchiment d'argent
Prime de capture : 1 500 crédits

Mexnean est un petit escroc évoluant dans les astroports, les cantinas et, plus généralement, dans les lieux où elle peut plumer des pigeons en filoutant. Ses escroqueries ont en effet toutes un rapport avec le jeu, allant des parties de sabacc truquées au blanchiment d'argent sale des contrebandiers d'épice. Elle est aussi connue pour servir d'auxiliaire ou de relais à des compagnies et à des criminels, brassant ainsi des dizaines de milliers de crédits, ce qui lui assure une vie assez confortable. Elle a toujours réussi à disparaître avant que ses magouilles ne soient révélées.

Mexnean est recherchée par la Nouvelle République à des fins d'interrogatoire, car il est de notoriété publique qu'elle a été ces derniers mois en relation avec quelques-uns des plus importants gangsters galactiques. La République a maintenant suffisamment de preuves concernant les crimes mineurs qu'elle a commis pour l'envoyer pendant plusieurs dizaines d'années derrière les barreaux. Cependant, si Mexnean accepte de révéler ce qu'elle sait sur les caïds de la pègre, nous sommes prêts à fermer les yeux sur ses activités passées.

■ Mexnean

DEXTÉRITÉ 2D

Arme à Feu 5D+2, Esquive 4D, Pickpocket 5D

SAVOIR 3D

Bureaucratie 5D+1, Cultures 5D, Évaluation 5D, Illégalité 6D+2, Langues 4D+2, Races Extraterrestres 6D, Systèmes Planétaires 5D+2, Volonté 6D

MÉCANIQUE 1D+2

Astrogation 3D, Répulseurs 3D+2

PERCEPTION 2D

Discrétion 5D, Dissimulation 4D, Escroquerie 5D+2, Falsification 3D+2, Marchandage 6D, Persuasion 4D+2

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 1D+1

Premiers Soins 2D+2, Prog./Rép. d'Ordinateur 2D, Sécurité 4D

Sensible à la Force ? : Non

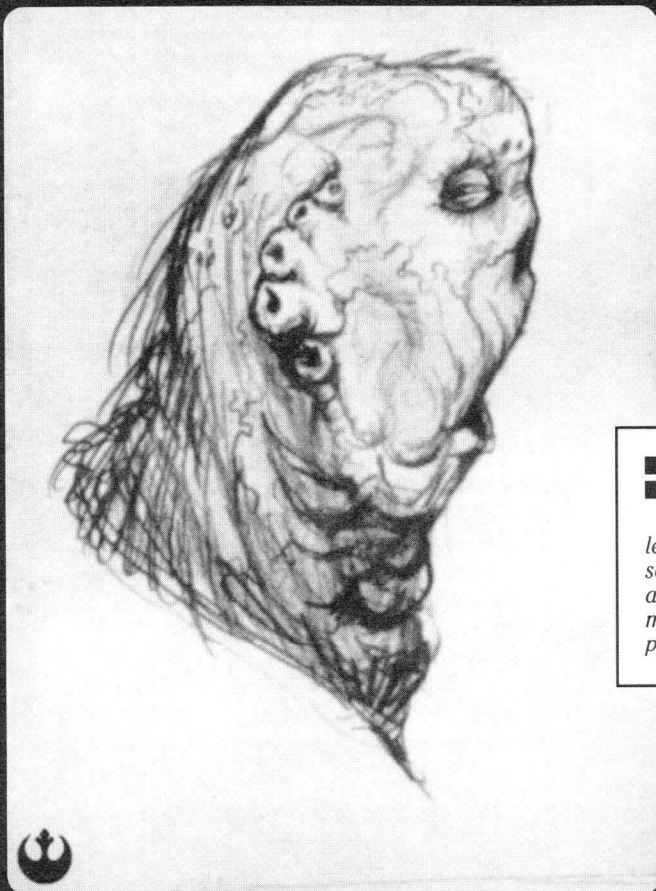
Points de Force : 2

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 12

Déplacement : 7

Équipement : Pistolet automatique (4D de dommages, 3-5/10/25), communicateur, bloc de données personnel, vêtements luxueux, épice



■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Cette vieille bourrique a croisé plusieurs fois le chemin de la Nouvelle République. Bien que ses crimes soient moins graves que ceux des agents de l'Empire, j'aimerais la voir entre les mains de la Justice. J'aimerais bien aussi récupérer les 350 crédits qu'elle m'a volés.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 83

ÉCRAN SUIVANT →



FAARL LE CONQUÉRANT

Race : Humain
Monde d'origine : Korlings
Taille : 2,10 mètres
Sexe : Masculin
Âge : 19 ans
Recherché pour : Meurtres, piraterie, esclavagisme
Prime de capture : 50 000 crédits

Faarl le Conquérant est un pirate qui a réduit en esclavage pas moins de sept mondes primitifs de la Bordure Extérieure, dans un secteur échappant au contrôle de l'Empire et de la Nouvelle République. Il a été inclus dans cette base de données, car nous espérons que quelqu'un sera capable de l'arrêter, nos propres forces militaires étant trop affairées avec les résidus de l'Empire pour s'occuper de lui.

Surnommé "L'Enfant Conquérant", Faarl est craint de la totalité des systèmes qu'il domine. Les rumeurs laissent à penser qu'il serait le fils cadet d'une famille noble de Korlings, mais rien n'est vraiment prouvé à ce sujet. Il n'en demeure pas moins qu'il est à la tête d'une gigantesque organisation

pirate dont les buts avoués sont de piller un maximum de mondes et de capturer n'importe quel vaisseau spatial.

Faarl a dernièrement ordonné la destruction de cinq transports indépendants, malgré la reddition des équipages. Ceci tend à prouver les pulsions homicides et l'absence totale de pitié de l'individu. Mais, ses plus grands crimes ont été commis lors de la conquête de quelques mondes primitifs de l'Amas de Parthov. Faarl a choisi des planètes à faible densité de population et sans défenses, ou des mondes ayant un très faible niveau technologique. Ceci lui a permis d'être rapidement très efficace et de dominer les populations locales. Bon nombre de représentants de ces races "primitives" ont été vendus comme esclaves.

■ Faarl le Conquérant

DEXTÉRITÉ 2D

Arme Blanche 6D, Blaster 3D, Esquive 5D, Parade Arme Blanche 6D

SAVOIR 3D

Bureaucratie 5D, Cultures 6D+1, Illégalité 6D, Intimidation 7D, Langues 4D+2, Maintien de l'Ordre 5D, Races Extraterrestres 4D, Systèmes Planétaires 6D

MÉCANIQUE 2D

Astrogation 5D, Équitation 3D, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Pilotage de Fonceur 4D

PERCEPTION 3D

Commandement 7D, Persuasion 4D

VIGUEUR 3D

Résistance 3D+2

TECHNIQUE 2D

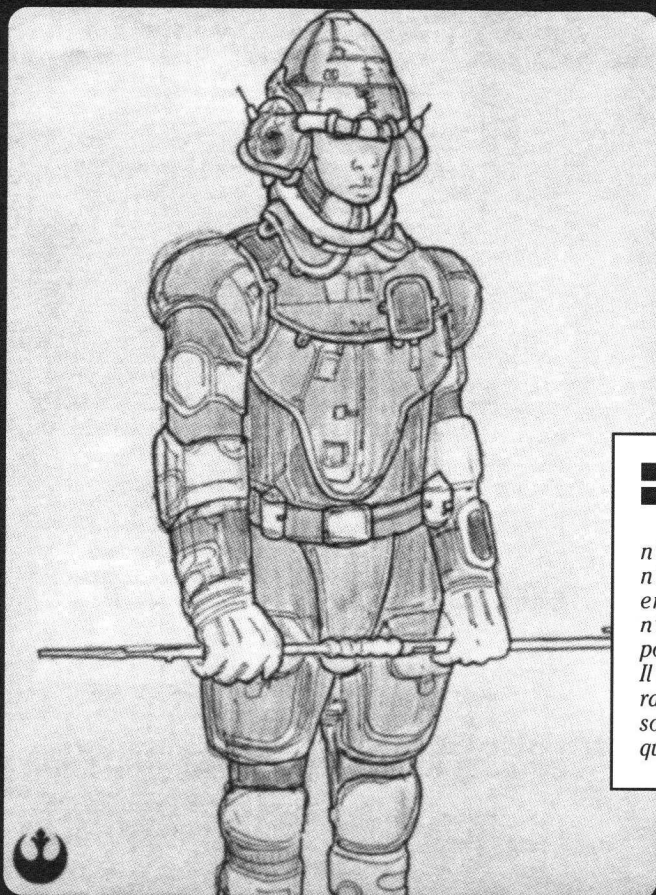
Premiers Soins 4D, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D

Sensible à la Force ? : Non **Points de Force :** 5

Points du Côté Obscur : 6 **Points de Personnage :** 14

Déplacement : 10

Équipement : Armure de combat (+1D contre les attaques énergétiques, +2D+2 contre les attaques physiques, -1D à la Dextérité), bâton énergétique (VIG+1D+2 de dommages)



■ ADDITIF/PERSONNEL

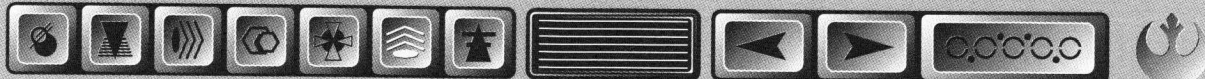
■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Faarl est, à sa façon, aussi dangereux que n'importe quelle faction de l'Empire. Ce gosse n'a aucune morale et il doit à tout prix être empêché de mener à bien ses objectifs. Il n'hésite pas à tuer ou à réduire en esclavage pour de l'argent et semble être un fin guerrier. Il n'est que très rarement sur un théâtre d'opérations, préférant diriger ses troupes depuis son quartier général, une base secrète située quelque part dans l'Amas de Parthov.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 84

ÉCRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE
■ SECTION 9 : CAS SPÉCIAUX ■ FICHIER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

La Forteresse de Baarlos

Faarl dirige ses opérations depuis la Forteresse de Baarlos, une ancienne tour qui fut, semble-t-il, construite par des seigneurs de la guerre d'un lointain passé. Datant probablement de plus de 10 000 ans, cette construction est encore en très bon état. Elle est située sur le monde primitif de Pochi, qui tourne autour d'une étoile non cataloguée que l'Enfant Conquérant a modestement baptisé "Soleil de Faarl".

Le pirate a découvert cette forteresse peu de temps après avoir constitué sa bande (en fait, à la fin de sa seconde campagne) et il a immédiatement décidé qu'il avait là une parfaite base d'opérations permanente. Il a profondément fait modifier la tour, ainsi que le piton rocheux qui la soutient.

Des foreurs à plasma furent utilisés afin de creuser des cavernes au cœur du piton. La partie inférieure de ces cavernes a été aménagée en

catacombes, abritant des milliers et des milliers de cachots. Le niveau immédiatement supérieur accueille de gigantesques générateurs de puissance fournissant suffisamment d'énergie pour la tour elle-même, ainsi que pour les boucliers planétaires et le canon ionique que Faarl a placé au sommet de la tour ou dans ses parages. Le niveau suivant abrite les ponts hangars pour sa flotte composée de croiseurs atmosphériques, de chasseurs stellaires, de petits vaisseaux de guerre et de corvettes corelliennes. Enfin, les derniers niveaux des "catacombes" servent de quartiers pour les hommes à tout faire, les techniciens et les soldats vivant en permanence sur la planète.

La section inférieure de la tour héberge les troupes d'élites et les techniciens privilégiés de l'organisation, les zones de stockage des armes et des équipements, ainsi que des chambres contenant la vaste holothèque du despote (Faarl est l'un des plus grands amateurs d'art et de littérature de la galaxie).

La section intermédiaire de la tour est utilisée pour la gestion quotidienne de l'armée de mercenaires de Faarl et l'on y trouve les systèmes de contrôle des défenses de la planète. La plupart des pièces sont gigantesques et hautes de plafond, c'est pourquoi il n'y a que huit ou neuf niveaux dans cette section intermédiaire.

La partie supérieure de la tour est réservée aux activités personnelles de Faarl. On y trouve une vaste pièce de réunion où le brigand tient sa cour, reçoit les tributs des chefs des mondes conquis et se distrait (Faarl entretient plus de cent artistes à cette fin, allant des musiciens aux écrivains en passant par les étonnants danseurs biosculpteurs de Tetranni qui changent d'aspect au cours de danses aussi fascinantes qu'étranges).

Faarl s'entoure, en permanence, d'une douzaine de gardes en armure de combat, prêts à donner leur vie pour le pirate-conquérant. Ses quartiers privés couvrent les quatre derniers niveaux de l'édifice et donnent sur un vaste balcon d'où il peut contempler les demeures cavernicoles des Tolvarees (voir l'écran suivant).



◀ ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 85

ÉCRAN SUIVANT ▶



Histoire d'un despote

La carrière de pirate de Faarl a commencé de la façon la plus simple qui soit. Il s'est un jour retrouvé à la tête d'une douzaine d'hommes avides de richesses et prêts à lui obéir en échange de la promesse de substantifiques revenus. Le jeune homme a eu tôt fait d'apprendre qu'en s'aventurant dans l'Espace Sauvage, loin de l'Empire, il pouvait gagner beaucoup plus en réalisant son rêve d'enfant : connaître l'ivresse du pouvoir exercé sur des millions de vies.

Faarl trouva alors un secteur de la galaxie, connu maintenant sous l'infâme nom d'Amas de Parthov, où la technologie n'était guère développée. Un homme équipé de quelques vaisseaux fortement armés pouvait s'y forger un Empire. Faarl décida qu'il serait cet homme.

Ses raids lui permirent ensuite de capturer des vaisseaux de guerre bien armés. Il se procura ainsi trois corvettes corelliennes, six canonnières

corelliennes et une multitude de petits chasseurs stellaires en quelques mois. Dans le même temps, sa réputation grandit et les pirates rejoignirent en masse ce gamin si doué pour les effusions de sang. Ce fut alors que Faarl leur révéla ses plans.

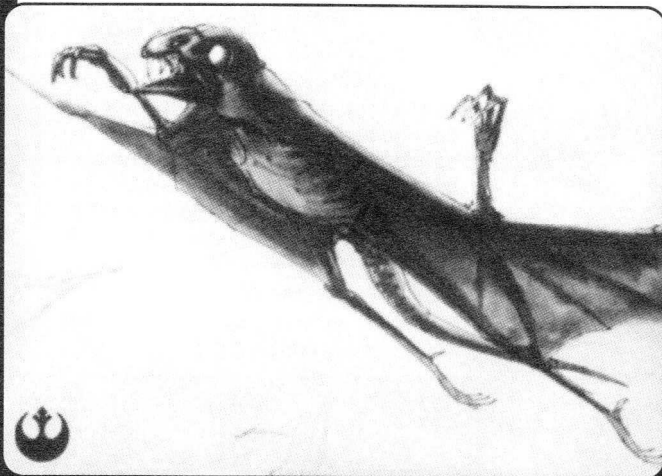
Après le choix d'une base d'opérations temporaire, la première conquête de Faarl fut brève et rapide. Les indigènes ne connaissaient guère que les machines à vapeur, pourtant leur planète regorgeait de ressources naturelles de grande valeur. Le jeune homme s'appropriä la planète en moins de deux mois. Il plaça au pouvoir quelques autochtones à sa solde en échange d'esclaves, de richesses... et de tout ce qu'il désirait.

Depuis, cette méthode a permis à Faarl de conquérir quelques autres mondes et de se constituer une armée composée de mercenaires, voire d'esclaves.

Les Tulvarees

Les Tulvarees sont de redoutables prédateurs qui se nourrissent de paisibles herbivores vivant dans les montagnes de Pochi. Ces créatures semi intelligentes sont capables de comprendre ce qu'on leur dit, ainsi que d'exécuter des ordres simples. Leur culture était limitée à l'arrivée de Faarl. Elles ne connaissaient ni les outils ni la construction ni l'art. Elles ont néanmoins facilement appris à utiliser les armes et à exécuter les ordres de Faarl, semblant totalement coopérer avec le despote (encore que ceci soit certainement dû au fait qu'il leur procura quantité de nourriture, de médicaments et d'autres

biens). Les Tulvarees possèdent de très vastes structures familiales. Ils chassent, guerroient sans cesse et provoquent régulièrement des conflits tribaux. Ils peuvent cependant faire front commun face à une agression extérieure. Faarl a appris à comprendre leur mentalité et a pris soin de ne pas mélanger les représentants des divers clans lorsqu'il a les incorporés à son armée. Ces créatures vivent généralement dans des cavernes ou des abris naturels.



■ Tulvarees

Dés d'attributs : 9D
 DEXTÉRITÉ 1D/5D
 SAVOIR +1/1D
 MÉCANIQUE +1/1D
 PERCEPTION 1D/3D
 VIGUEUR 2D/4D
 TECHNIQUE +1/1D
 Déplacement : 7/9 (au sol), 15/20 (en vol)
 Taille : 1,50-1,80 mètre

Talents spéciaux :

Griffes : Les mains et les pieds des Tulvarees sont dotés de serres très effilées causant VIG+2D de dommages.

Crocs : La morsure d'un Tulvaree inflige VIG+1D de dommages.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 86

ÉCRAN SUIVANT →



Pochi

Pochi est un monde ingrat, mais néanmoins habitable, qui est devenu la capitale de l'empire de Faarl. Il est en majeure partie couvert de plaines arides parsemées d'herbe rase, de quelques arbres rabougris et de petites montagnes. De modestes forêts peuvent être trouvées le long des côtes où l'air est moins sec. Les variations climatiques sont quasiment imperceptibles, excepté près des pôles où le climat est constamment chaud et humide.

Faarl a beaucoup développé les abords de la tour en faisant construire des camps d'entraînement militaires et des camps de travail pour ses esclaves. Une petite ville, Vindru, a vu le jour non loin de l'astroport que le Conquérant a aussi fait édifier. La majeure partie des gens qui habitent Vindru travaillent directement pour Faarl, en faisant le commerce d'esclaves ou en assurant le ravitaillement de son armée. On y trouve également quelques négociants indépendants qui, en échange de leur tranquillité, payent une redevance, que l'on surnomme

"Tribut de Liberté" et qui est constituée de bijoux, d'objets exotiques et d'autres choses du même ordre. Si Faarl est séduit par ce qu'ils offrent, ils sont dégagés de toute contrainte envers lui ou ses sbires. Si ce n'est pas le cas, ils sont aussitôt exécutés ou réduits en esclavage.

Faarl a réussi à se constituer une importante force mercenaire, notamment en enrôlant des représentants d'une race autochtone semi intelligente, les Tulvarees. Ces grands prédateurs volants qui vivent dans les montagnes de Pochi ont, depuis, prouvé qu'ils pouvaient être de très bons soldats.

■ Pochi

Type : Terrestre
 Température : Tempérée
 Atmosphère : Type I (respirable)
 Hygrométrie : Aride
 Gravité : Standard
 Terrains : Plaines, montagnes
 Longueur du jour : 25 heures standard
 Longueur de l'année : 350 jours locaux
 Races intelligentes : Humains, Tulvarees (autochtones)
 Curiosités Locales : Forteresse de Baarlos, Vindru
 Type d'astroport : Installations rudimentaires
 Population : 6 millions d'habitants
 Type de gouvernement : Seigneur de la guerre
 Niveau technologique : Voyages spatiaux (humains), féodal (Tulvarees)
 Exportations principales : Aucune
 Importations principales : Faible technologie, matières premières, objets de luxe

Fiche de système

Nom du système : Soleil de Faarl
 Nom de l'étoile : Soleil de Faarl
 Type d'étoile : Jaune-blanche

Corps orbitaux

Nom	Type de Planète	Satellites
Jun	Rocher Stérile	0
Ceinture de Zossi	Ceinture d'Astéroïdes	0
Weken	Terrestre empoisonnée	2
Pochi	Terrestre tempérée	3
Koss	Géante Gazeuse	8
Calipp	Géante Gazeuse	12

Les soldats de Faarl

Les troupes du Conquérant sont constituées d'unités mixtes de soldats fidèles, de mercenaires et d'esclaves. Chaque section de douze hommes est commandée par l'un des pirates originels de Faarl. La moitié des soldats réguliers ont été engagés sur les sept mondes conquis, tandis que le reste est constitué d'esclaves forcés de se battre. Les mercenaires n'ont pas l'entière confiance de leur chef, mais il est clair que celui-ci dispose de suffisamment de fidèles pour tuer quiconque déciderait de se révolter ou de le trahir. De plus, les mercenaires exercent une autorité absolue sur les soldats-esclaves, ce qui implique un taux de perte très élevé puisque ceux-ci sont contraints d'accomplir les tâches les plus risquées. Faarl a théoriquement

permis aux esclaves d'obtenir le statut de mercenaire, promettant en outre la liberté à quiconque se comporterait en "soldat exemplaire". En pratique, les mercenaires et les commandants d'unité déforment les récits des actions effectuées sur les champs de bataille, au point que les esclaves n'ont aucun espoir de promotion.

Il est difficile de décrire un soldat typique de l'armée de Faarl. Son entraînement varie considérablement, Humains et extraterrestres étant utilisés en fonction de ce qu'ils peuvent apporter à Faarl. De plus, le Conquérant les laisse faire ce qu'ils veulent des soldats ennemis prisonniers et autorise le pillage des villes et villages conquis, ce qui lui permet de garder le contrôle de ses troupes.



ILLUSTRATION : MIKE JACKSON

INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

Danaan Kerr est un obscur Chevalier Jedi qui a rejoint l'Ordre au moment du chaos engendré par la Guerre des Clones. Lors de la persécution de Chevaliers Jedi au travers de la Galaxie, Vador et l'Empereur ont aisément découvert Kerr, mais, ayant perçu chez lui des dispositions pour le Côté Obscur, ils l'ont épargné en attendant qu'il soit totalement subjugué par les puissances maléfiques. Ainsi, bien que ne servant pas directement l'Empereur, Kerr obéissait déjà à l'époque au Côté Obscur de la Force et aidait indirectement Palpatine à atteindre ses objectifs.

À la chute de l'Empereur et de l'Ordre Nouveau, Danaan Kerr s'est installé sur la planète Rannon située dans le système du même nom. Pendant plus de vingt ans, il a vécu en ermite, s'apitoyant sur lui-même sans déranger personne. Ces derniers temps, cependant, le Côté Obscur a recommencé à le tarauder, lui faisant croire que l'Empereur était encore

vivant. Kerr a, depuis, entrepris d'influencer la population de Rannon, de la terroriser et de former quelques initiés de la Force en les encourageant à embrasser l'Obscurité.

Il vit en un lieu appelé Vallée de Ternaax, un endroit magnifique, couvert de forêts luxuriantes. Malheureusement, le retour de ses penchants maléfiques et corrupteurs ont transformé progressivement cette superbe vallée en quelque chose de corrompu, sombre et démoniaque.

■ Rannon

Type : Tempérée de type terrestre
Température : Tempérée
Atmosphère : Type I (respirable)
Hygrométrie : Modérée
Gravité : Standard
Terrains : Forêts, montagnes forestières
Longueur du jour : 20 heures standard
Longueur de l'année : 380 jours locaux
Races intelligentes : Humains, Rodiens
Type d'astroport : Installations rudimentaires
Population : Dix millions d'habitants
Type de gouvernement : Conseil universel
Niveau technologique : Voyages spatiaux
Exportations principales : Produits agro-alimentaires, pierres précieuses
Importations principales : Aucune

Données du système

Nom du système : Rannon
Nom de l'étoile : Rannon
Type d'étoile : Jaune-blanche

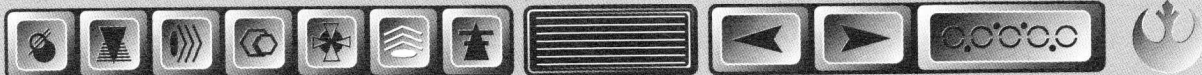
Corps orbitaux

Nom	Type de planète	Satellites
Moll	Rocher stérile	0
Kich	Terrestre stérile	0
Rannon	Terrestre tempérée	2
Onuf	Géante Gazeuse	5

Rannon est un monde nouveau, colonisé pour la première fois il y a seulement quelques centaines d'années. Bien que son climat soit agréable, que les ressources naturelles abondent et que sa population soit importante, ce n'est, somme toute, qu'un monde où il fait bon vivre, sans aucune autre particularité. La planète est largement couverte de forêts et de montagnes. Les colons se sont implantés un peu partout. Le gouvernement central est un Conseil élu au suffrage universel, dont chacun des membres représente une ville ou une communauté différentes. La Vallée de Ternaax est située dans un endroit très isolé, loin de toute agglomération et inconnu de tous, excepté de Danaan Kerr, bien entendu.

Idée d'Aventure

■ Les PJ se trouvent sur Rannon, lorsqu'un Jedi (ou un personnage sensible à la Force) détecte une perturbation dans la Force, laissant à penser que le Côté Obscur œuvre sur cette planète. Une enquête auprès des autochtones ne rapporte que peu d'informations, jusqu'à ce qu'un "fou du village" leur parle de Danaan Kerr et de la Vallée de Ternaax. En poursuivant leur enquête, les PJ se retrouvent contraints d'affronter le Jedi Sombre.



GRELDO FARNOR

Race : Khil **Sexe :** Masculin
Monde d'origine : Belnar **Âge :** 32 ans
Taille : 1,40 mètre

Recherché pour : Destruction de biens appartenant à la Nouvelle République, assassinat de personnels de la Nouvelle République, piraterie
Prime de capture : 10 000 crédits

GrelDO Farnor était jadis un paisible marchand de Droids qui vivait sur Alderande avec sa femme et ses enfants. Il se trouvait en voyage d'affaires, lorsque l'Étoile Noire a détruit sa planète, anéantisant du même coup sa famille. À son retour, devant les débris éparés de ce qui avait été sa patrie, son esprit sombra immédiatement dans la folie.

Il entreprit alors une croisade contre l'Empire, attaquant ses vaisseaux d'exploration et ses transports non armés. La mort de Palpatine et la défaite de l'ennemi ne l'empêchèrent pas de poursuivre sa

vendetta et il continua à détruire les appareils qui croisaient dans des zones encore contrôlées par les Impériaux.

Son vaisseau, un YT-1300 modifié, est bien connu des habitués du "no man's land" situé entre l'Empire et la Nouvelle République. Cette guerre personnelle ne peut continuer, car les Impériaux le prennent pour un agent républicain, ce qui provoque régulièrement des conflits inutiles.

■ GrelDO Farnor

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 3D+1, Blaster 3D+2, Esquive 3D+1, Parade Arme Blanche 3D+1

SAVOIR 3D+2

Affaires : Vente de Droids 5D, Survie 4D, Volonté 4D+2

MÉCANIQUE 3D+1

Canons de Vaisseau 4D+2, Transports Spatiaux 4D+2

PERCEPTION 3D+1

Persuasion 4D+2, Recherche 4D+1

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 4D

Réparation d'Armes de Vaisseau 4D+2, Réparation de Transport Spatial 4D+2

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 4

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages), vibro-épée (VIG+3D de dommages), casque antichocs (+1D sur la face avant contre les attaques physiques ou énergétiques), veste protectrice (+1D contre les attaques physiques ou énergétiques)



■ ADDITIF/PERSONNEL

■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

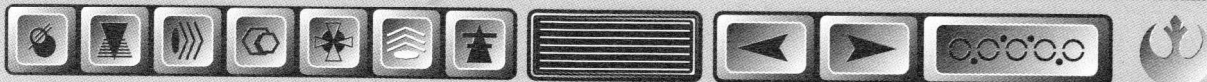
L'histoire de Farnor est incontestablement tragique, mais le fait demeure que sa croisade est devenue politiquement dangereuse pour la Nouvelle République. En effet, il ne fait aucun doute maintenant que ses attaques sanglantes ont poussé des mondes neutres dans les bras des Impériaux.

Nous préférierions que Farnor soit pris vivant, afin qu'il puisse reconstruire sa vie après avoir reçu des soins appropriés. S'il continue sur la voie qu'il s'est tracée, il est fort probable qu'il finisse sous les feux d'un Destroyer impérial et que la propagande ennemie ne monte cette affaire en épingle.

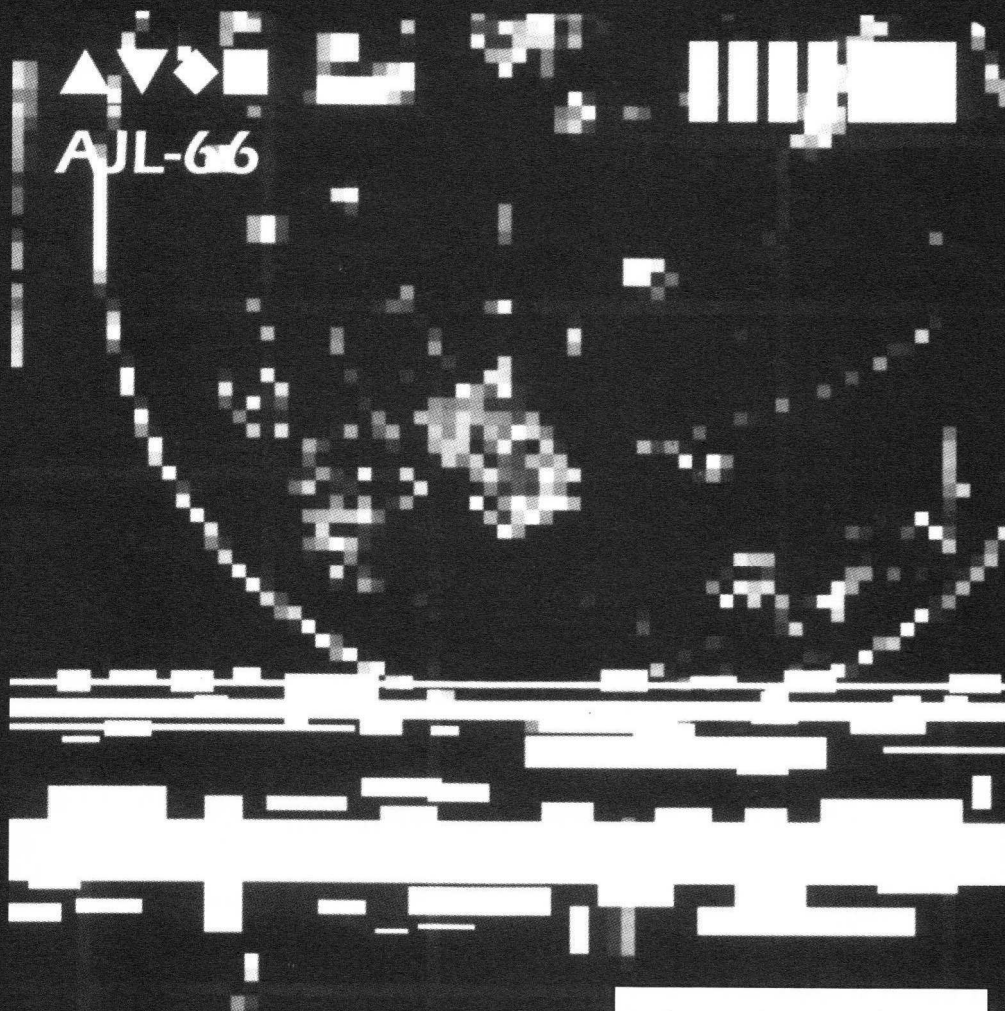
← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 90

ÉCRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE
■ SECTION 9 : CAS SPÉCIAUX ■ FICHIER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...



Idée d'Aventure

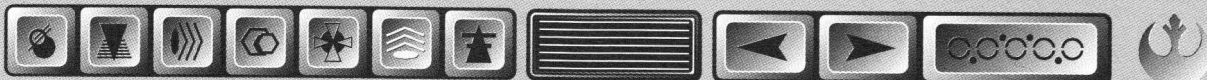
■ Suivant la suggestion de Cracken ou agissant sur ordres, les PJ se rendent dans le système de Corellia pour tenter de retrouver Tiraan. Arrivés à destination, ils sont contactés par un agent républicain qui leur remet la copie d'une transmission interceptée à son départ de la planète. Ce message codé contient les plans du nouveau moteur créé par Tiraan, ainsi qu'un rapport prouvant que des agents impériaux le recherchent afin de le forcer à travailler pour eux. Les PJ doivent donc découvrir Tiraan et lui porter secours avant qu'il ne soit enlevé par l'adversaire.

Image interceptée lors d'une transmission codée des spécifications techniques du nouveau moteur sub-lumineux de Tiraan. Les Services Secrets poursuivent leurs efforts pour décrypter ce signal.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 92

ÉCRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE
 ■ SECTION 9 : CAS SPÉCIAUX ■ FICHIER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

DROÏD ESPION

Modèle : Droïd Espion (type inconnu)
Taille : Inconnue

Recherché pour : Espionnage
Prime de capture : 8 000 crédits

Durant les derniers mois, deux événements distincts ont révélé la présence d'un Droïd espion au sein du personnel du Ministère de l'Équipement de la Nouvelle République. Dans les deux cas, nous avons pu enregistrer des transmissions codées (identiques à celles que produisent les Droïds espions) émanant de vaisseaux faisant partie d'un convoi de ravitaillement. À chaque fois, ces transmissions furent trop courtes pour que les spécialistes puissent localiser leur source, ce qui a permis au Droïd responsable de toujours nous échapper.

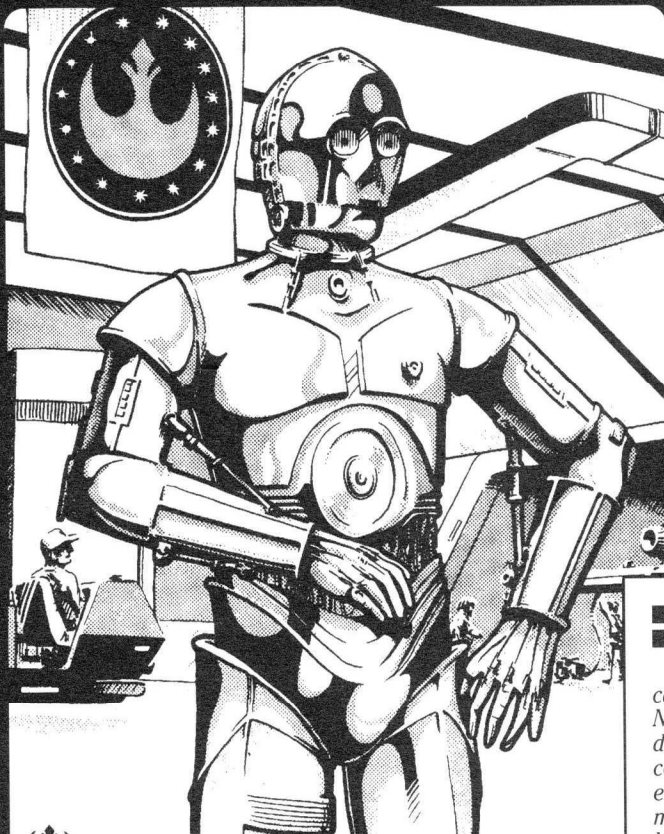
Chaque fois, à cause des milliers de Droïds présents à bord des convois, les recherches effectuées

ont fortement perturbé la livraison de biens désespérément attendus par des mondes sous-développés ou par des bases militaires sous-équipées.

Il est probable que le Droïd recherché ait une double programmation : une première lui permettant d'accomplir ce à quoi il est censé servir, une seconde, dissimulée, qui le pousse à transmettre à ses vrais maîtres toutes les informations qu'il peut emmagasiner. En fait, la seule façon de détecter un Droïd espion est encore de le démonter et de tenter de retrouver, au sein de ses logiciels internes, ses fonctions d'espionnage.

■ Droïd espion

DEXTÉRITÉ : ??
 SAVOIR : ??
 MÉCANIQUE : ??
 PERCEPTION : ??
 VIGUEUR : ??
 TECHNIQUE : ??



 DROÏD ESPION POTENTIEL

■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

Ce type de Droïd, s'il n'est pas capturé, peut causer de grands dommages à la sécurité de la Nouvelle République. Mais, comme la plupart de ces espions cybernétiques n'ont même pas conscience de leurs activités répréhensibles, il est virtuellement impossible de les détecter à moins de tomber sur eux totalement par hasard.

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 93

ÉCRAN SUIVANT →



INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

En fait, le Droïd espion du Ministère de l'Équipement est un "chef d'équipe" servant à bord d'un transporteur. La personnalité "primaire" de ce genre de robot est telle qu'il est exceptionnellement facile de lui adjoindre des fonctions d'espionnage, sans que personne n'en sache rien. Le poste occupé par cette machine lui permet d'envoyer d'autres Droïds chercher des informations ou accomplir certaines tâches pour lui. Il peut ainsi collationner un nombre important de données qu'il n'a plus ensuite qu'à transmettre à ses programmeurs. Tous les Droïds qui se sont montrés trop curieux à propos de ces données ont été vidés de leur mémoire et reprogrammés par l'espion.

Localiser le Droïd

Lorsque les techniciens impériaux ont trafiqué T5-G3, les modifications apportées ont provoqué une légère insuffisance dans le dispensateur logique du Droïd, ce qui le pousse à agir de manière erratique de temps à autre (encore plus que ce qu'il est coutume de voir chez un Droïd chef d'équipe).

Fort heureusement pour la Nouvelle République, ce type de réaction deviendra de plus en plus fréquent avec le temps jusqu'à ce qu'il cesse de fonctionner. Le Droïd en a encore pour 6-8 mois avant que ce problème n'affecte profondément ses performances actuelles.

Quand les PJ seront en présence de T5-G3, leurs joueurs devront effectuer un jet Très Difficile en

■ T5-G3

DEXTÉRITÉ 2D

Esquive 4D

SAVOIR 2D

Évaluation 4D, Langages 5D, Systèmes Planétaires 4D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 3D

Commandement : Droïds de Travail 6D, Discrétion 4D, Dissimulation 4D, Recherche 3D+1

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 2D

Programmation de Droïd 5D+1, Prog./Rép. d'Ordinateur 5D, Réparation de Droïd 5D+1, Sécurité 6D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 10

Déplacement : 8

Équipement :

- Corps humanoïde (deux bras, deux jambes, une tête)
- Senseurs visuels et Auditifs (deux de chaque) - Échelle humaine
- Dispositif vocal "parole/son"
- Antenne réceptrice ondes courtes
- VerboCerveau AA-1
- Module de Communication TradLang III (environ 7 millions de formes de communication)
- Émetteur subspatial à bande étroite (dissimulé)

Perception pour qu'ils notent qu'il agit de façon anormale. De plus, les ingénieurs de la Nouvelle République ont installé un ensemble de senseurs spéciaux sur les navires qui forment les convois, de manière à localiser le Droïd quelques secondes seulement après la détection d'une transmission. Ceci, combiné au fonctionnement bizarre de l'espion, devrait permettre de le localiser après une intense et excitante enquête façon "roman policier".

STAR WARS LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE

MORTS OU VIFS

par Louis J. Prosperi

Recherchés pour crimes contre la Nouvelle République !

De nombreux criminels infâmes hantent la galaxie. C'est aux soldats de la Nouvelle République de les pourchasser et de toucher la récompense promise pour leur capture. Vous trouverez dans ce livre des officiers impériaux, des chasseurs de primes, des voleurs, des assassins et de nombreuses autres "bêtes noires" de la République : en tout, plus de 50 individus !

Chaque fiche comporte les caractéristiques techniques, le portrait, la biographie d'un criminel, ainsi que le montant de la prime offerte par la Nouvelle République à ceux qui le mettront hors d'état de nuire. De nombreuses fiches contiennent en outre des informations complémentaires concernant des hommes de main, des équipements spéciaux, des bases secrètes, ainsi que des idées d'aventures et des précisions pour introduire ces criminels dans vos aventures de *Star Wars*.

Un supplément pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles*.
Pour un maître de jeu et un ou plusieurs joueurs.
À partir de 14 ans.

Un supplément pour

STAR WARS®

Le Jeu de Rôle de *La Guerre des Étoiles*
conçu par



®, TM & © 1997 Lucasfilm Ltd. (LFL).

Tous droits réservés.

Marques utilisées par
Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Édition française par
Jeux Descartes Éditeur,
1, rue du Colonel Pierre Avia,
75503 Paris cedex 15.



109 F - M429



9 782740 801413

ISBN : 2-7408-0141-6