

STAR WARS™
L'ÈRE DE LA
RÉBELLION
BASTIONS DE LA RÉSISTANCE



EDGE

**GUIDE DES MONDES
DE L'ALLIANCE**

**STAR
WARS™**
JEU DE RÔLE

STAR WARS
L'ÈRE DE LA
RÉBELLION
LE JEU DE RÔLE

BASTIONS DE LA RÉSISTANCE

L'EMPIRE GALACTIQUE règne sans partage sur l'univers ; des cités bourdonnant d'activité aux étendues sauvages, il n'est pas une zone de la galaxie qui soit à l'abri de ses agents.

Dans l'ombre de cette oppressante tyrannie, les membres de l'**ALLIANCE REBELLE** sont en permanence à la recherche de refuges sécurisés afin de planifier leurs prochaines actions. Lançant leurs attaques depuis des mondes acquis à leur cause, des flottes en perpétuel mouvement ou des bases secrètes, les Rebelles se battent pour libérer la galaxie....

CRÉDITS

PRODUIT ET DÉVELOPPÉ PAR

Andrew Fisher

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

Gary Astleford, Ryan K. Brooks, Sterling Hershey,
Keith Ryan Kappel, and Jason Marker

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Brian Casey, Christine Crabb, and David Johnson

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber and Sam Stewart

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE

Brian Schomburg

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andy Christensen

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Brynn Metheney et Mark Molnar

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

BalanceSheet, Cristi Balanescu, Arden Geckwith,
Matt Bradbury, Anthony Devine, Anthony Feliciano,
Tony Foti, David Griffith, Joel Hustak, James Ives,
Jeff Lee Johnson, Katayanagi, Skott Kilander,
Reiko Murakami, Mike Nash, Claudio Pozas, Ryan
Valle, Sara Winters, Matt Zeilinger, Kirsten Zirngibl,
Ben Zweifel et les archives d'art de Lucasfilm

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Megan Duehn et Simone Elliott

ASSISTANTS DE PRODUCTION

John Britton, Jason Glawe et Johanna Whiting

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

Zach Tewalthomas. "The Mad Adventurers Society" :
Brian Casey avec Cameron Calka, Phil Maiewski, Jason
D. Wood et Benjamin Yendall. "Damned IN SPACE" :
Audun Gabriel "Jegergryte" Løvlie avec Andreas Lassen,
Jonas Svendsen et Anne Blindheim. Christopher Nutt
avec Matthew Anderson, Craig Lawrie et Richard Black.
"Fortune and Glory" : Mike Fannin avec Nathaniel
Kyle Ng, Tara Ng, Dawn Fannin et Michelle Stepp

TRADUCTION FRANÇAISE

Sophie Carstene, Frédéric Grut et Natalie Ritzdorf

RELECTURE

Stéphane « ¡No pasarán! » Bogard, Sandy « Bunker »
Julien et Matt « Inexpugnable » Latroy

LICENCES LUCAS

DIRECTEUR DE CRÉATION

Michael Siglain

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

GROUPE NARRATIF LUCASFILM

Leland Chee et Pablo Hidalgo



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© & TM 2016 par Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques enregistrées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Chine.

ISBN : 978-84-16357-39-0

Code Produit : UBISWE05

Pour plus d'informations sur la gamme **Star Wars : L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-vous visite sur :

STARWARS.COM

SOMMAIRE

Explorer Les Planètes de La Rébellion.....	5	Base Écho	70
Chapitre I : Mondes en Révolte	9	Base de Polis Massa	76
Chandрила.....	10	Avant-Poste de Tierfon	83
Kinyen	20	Base du Noyau Dissident	88
Mon Cala (Dac).....	28	Chapitre III : Options des Joueurs	97
Sullust.....	36	Nouvelles Espèces.....	97
Ord Gimmel.....	44	Nouvelles Armes	104
Champ D'astéroïdes de Roche	48	Nouveau Matériel.....	111
Thyferra.....	52	Nouveaux Véhicules et Vaisseaux	115
Yavin 4	56	Chapitre IV : Rencontres Modulaires	121
Indépendance.....	60	Fantômes Dans La Nuit	123
Mondes & Sites Supplémentaires.....	62	Jusqu'au Cou.....	129
Chapitre II : Bases Secrètes	67	Claustrophobie.....	135
Utiliser les Bases Rebelles	68	Geharr, Nid D'espions.....	140



Je me réveillai en sursaut. « Ils savent », pensai-je le cœur battant. « Ils savent tout ».

Mais comment auraient-ils pu ? Je vivais sur cette planète, un prétendu monde-refuge, depuis un peu plus de huit mois, je dinais et discutais avec ces gens, soignais leurs blessures et leurs maladies, je m'étais fait des amis avec qui j'avais partagé le récit de mon passé tourmenté aux mains du terrible Empire Galactique.

Ces récits étaient bien entendu des mensonges, soigneusement appris et répétés au sein des Renseignements Impériaux pendant une année épuisante... Une année complète pour apprendre à être un Rebelle, à passer pour l'un des innombrables insurgés qui déferient sur la galaxie pour saper la crédibilité de l'Empereur et saboter sa grande œuvre. Ces gens étaient décrits comme des guerilleros insensibles, n'ayant rien à perdre et prêts à sacrifier des populations entières pour obtenir une prise infime sur l'un des milliers de mondes sordides.

Sauf qu'ils n'étaient pas insensibles.

Les Rebelles que j'avais côtoyés n'étaient pas les êtres pernicieux que mes supérieurs décrivaient. Ils étaient réels. Plus je passais de temps avec eux, moins j'étais certaine d'être dans mon bon droit. Je me battais quotidiennement avec ma conscience.

Le pire, c'était la nuit, allongée dans mon lit. La tête posée sur un oreiller bien trop fin dont j'avais hérité d'un combattant de la liberté mort depuis longtemps, je sentais les sueurs froides couler le long de ma nuque. Et lorsque je parvenais à trouver le sommeil, je me trouvais assaillie de rêves dérangeants dans lesquels mes compagnons rebelles me jetaient des regards suspicieux. Je niais tant que je pouvais, mais je finissais toujours par sentir le contact froid d'un blaster à l'arrière de mon crâne, avant de me réveiller brusquement, en pleine panique.

Le jour de mon rendez-vous avec mon agent de liaison des Renseignements Impériaux était largement passé, peut-être même me croyaient-ils morte. Je pourrais sans doute continuer à vivre ce mensonge, réellement soutenir l'Alliance et les courageux individus avec lesquels je travaillais quotidiennement... De toute façon, si l'Empire me retrouvait, je ne serais pas traitée moins durement que les Rebelles eux-mêmes, qu'avais-je donc à perdre ?

Je repoussai ces pensées insidieuses, fermai les yeux et me résignai à mon sort.

Les traîtres rebelles se jouaient de moi, me retournant contre l'Empire. Mes formateurs des Renseignements Impériaux m'avaient avertie de ce risque : d'après eux, même le plus loyal des sujets de l'Empire pouvait être corrompu par l'Alliance Rebelle. Dès que je fournirais à mes supérieurs les coordonnées de ce monde, je pourrais quitter cette misérable vie de tromperie.

C'était décidé, j'allais trouver un peu de temps dans l'après-midi pour une balade au cours de laquelle j'activerais le signal, caché par mes soins dans une petite poupée traditionnelle Chardriléenne. Un souvenir de mon ancienne vie, leur avais-je raconté. À cette occasion j'avais même réussi à verser quelques larmes, dissimulant mes yeux mouillés derrière une main tremblante. Les Rebelles s'étaient contentés d'acquiescer et ne m'avaient plus jamais posé de questions au sujet de la petite poupée.

Mon comlink sonna. Je repris mes esprits et attrapai l'appareil sur la caisse qui me servait de table de chevet.

— Docteur Saras, j'écoute, répondis-je d'une voix parfaitement posée.

— On a un souci, doc, fit la voix masculine et familière de Venner, un Rebelle d'une quarantaine d'années qui officiait comme aide-soignant à l'infirmerie.

— Quelqu'un est blessé ? demanda-t-il d'un ton neutre.

— Pas pour l'instant, répondit-il. On a... découvert un agent impérial.

— Vraiment ?

La peur me comprima la poitrine.

— Et pourquoi tu m'appelles ?

Venner s'éclaircit la gorge.

— Il faudrait le passer au scanner, tu sais, pour les implants, ce genre de trucs...

— Ah oui, bien sûr, dis-je, un peu soulagée. Où est-ce qu'on se retrouve ?

— À l'infirmerie. Dépêche-toi, on n'a pas beaucoup de temps.

Je le rassurai d'un « J'arrive » avant de raccrocher.

Dans ma tête se bousculaient mille questions : « Un autre agent ? Ici ? »

Il était en théorie possible que les Renseignements Impériaux aient infiltré un autre agent au sein de cette base. C'était presque un miracle pour moi, un moyen de détourner les soupçons de mes amis rebelles à mon égard... si tant est qu'ils en aient. Ça voulait dire sacrifier un agent allié, mais aucune mesure n'est trop importante dès lors qu'il s'agit de la sécurité de l'Empire.

Je m'habillai rapidement, attrapai ma sacoche médicale et me rendis rapidement à l'infirmerie. Plusieurs Rebelles armés y attendaient, me scrutant impassiblement. Immédiatement mal à l'aise, je fis signe à Venner. Il me regarda d'un air froid. D'une voix tremblante, je lui demandai :

— Venner ? Que se passe-t-il ?

Un humain curieusement familier était assis sur l'un des brancards métalliques qui nous servaient de lits de fortune à l'infirmerie. Où avais-je bien pu le rencontrer avant ? Des images de Coruscant me revinrent, mais mon année d'entraînement dans la capitale impériale était un fouillis de souvenirs et d'émotions indistincts. Il me regarda, me détailla quelques instants, puis se tourna vers Venner et acquiesça.

— C'est bien elle.

— Qui est-ce ? protestai-je. Qu'est-ce que ça veut dire ?

— Tu sais très bien ce que ça veut dire, doc.

Il soupira. Sa voix était triste et fatiguée.

— Il doit s'agir d'une erreur, protestai-je, totalement terrifiée à présent. Tu n'imagines tout de même pas que je pourrais...

Je sentis le contact froid d'un cercle de métal à l'arrière du crâne. Je restai sidérée, attendant que le cauchemar s'achève, comme il l'avait fait un nombre incalculable de fois.

Mais il ne faisait que commencer.

EXPLORER LES PLANÈTES DE LA RÉBELLION

L'Alliance Rebelle opère au sein d'une galaxie hostile. Bien que la brutalité de l'Empire ait valu de nombreux soutiens à l'Alliance, seule une poignée de planètes ont choisi de rendre public ce soutien. Ce faisant, ces planètes – Mon Cala, Sullust ou Chandrila pour ne citer qu'elles – risquent la colère sans limites de l'Empire. Mais même dans ces conditions, le conflit reste actif sur de nombreux fronts et la puissance militaire de Palpatine s'érode. Si l'Étoile Noire avait survécu à la Bataille de Yavin, elle aurait aisément mis fin à l'existence de ces planètes mutinées. Dans les faits, la victoire des Rebelles sur la station de combat impériale a renforcé la confiance que de nombreuses planètes avaient placée dans l'Alliance, et dans sa capacité à vaincre la tyrannie de l'Empereur.

En dépit du faible nombre de mondes qui lui prête assistance, l'Alliance persévère. Si la plupart des systèmes ne soutiennent pas ouvertement la Rébellion, beaucoup l'aident de façon détournée, en lui offrant du matériel, des véhicules, voire du personnel au nez et à la barbe de l'Empire. D'autres autorisent l'Alliance à mener leurs opérations librement depuis leurs territoires. Sans l'aide de tels alliés, les Rebelles se trouveraient indubitablement écrasés en peu de temps, mais le sort d'Aldérande a prouvé que la coopération – ouverte ou secrète – de ces systèmes planétaires avec l'Alliance n'est pas un acquis.

Afin de parer à cette incertitude, l'Alliance est constamment à la recherche de lieux en mesure d'abriter ses opérations en toute sécurité. Les explorateurs rebelles passent au peigne fin tous les systèmes planétaires les plus éloignés, à la recherche de havres où l'Alliance Rebelle pourrait installer un avant-poste, voire une base planétaire. Plus rares encore sont les mondes-refuges, des lieux complètement inconnus de l'Empire et suffisamment à l'abri d'une éventuelle découverte. Malgré ses efforts, l'Alliance doit cependant demeurer à l'affût d'une quelconque activité impériale sur ces planètes.

SE LIBÉRER DE SES CHÂÎNES

De tous les mondes occupés ou soumis par l'Empire, seule une poignée s'est rebellée contre l'opresseur et a réussi à se libérer du joug impérial. Des mondes tels que Mon Cala, foyer des Quarren et des Mon Calamari, sont probablement les soutiens les plus engagés de l'Alliance. Sullust a également réussi à se débarrasser de l'influence de l'Empire ; les Sullustéens demeurent indépendants mais soutiennent l'Alliance Rebelle. De telles planètes et leurs habitants fournissent leur aide à la Rébellion, mais ce qu'ils apportent avant tout est inestimable : l'espoir.

De nombreuses autres planètes soutiennent activement les insurrections contre l'Empire, qu'elles soient affiliées ou non à l'Alliance. De telles planètes sont souvent en proie au chaos, et subissent des représailles constantes de la part des Impériaux pour les actes de

leurs révolutionnaires. Cependant, bien loin d'amoindrir la détermination du peuple, ces châtiments la renforcent bien souvent, créant ainsi plus de troubles et alimentant un cercle vicieux de dissension. De telles planètes sont une mine d'or pour les recruteurs rebelles, et se voient même érigées en exemple pour illustrer tout ce à quoi l'Alliance s'oppose avec véhémence.

Libérer une planète n'est pas chose aisée. Gagner la liberté est une chose, mais la conserver représente une tâche monumentale. L'Armée Impériale, dont les rangs et les arsenaux sont bien fournis, est un redoutable ennemi. S'il laissait échapper entre ses doigts un seul système solaire, cette faiblesse apporterait de l'espoir à d'autres mondes, qui pourraient bien à leur tour entrer en rébellion ouverte. L'Empire n'a qu'une réponse à offrir à de telles planètes : la riposte violente, jusqu'à ce qu'elles rentrent dans le rang. En dernier recours, il reste toujours la possibilité d'annihiler entièrement la planète et toute sa population. À l'aune de tels risques, il s'avère peu étonnant que la plupart des planètes prennent le parti de tolérer leurs maîtres impériaux.

LES MONDES-REFUGES

Certains des mondes les plus précieux de l'Alliance sont totalement inconnus de l'habitant galactique moyen. Ces sanctuaires, connus sous le nom de mondes-refuges, se trouvent généralement hors des sentiers battus et parfaitement isolés de toute route hyperspatiale. Seule une poignée de gens connaît leur emplacement, et leur accès est contrôlé de près par le Haut Commandement de l'Alliance. Les Rebelles utilisent ces mondes-refuges comme havres au sein d'une galaxie de plus en plus dangereuse, pour abriter leurs retraités ou leurs blessés graves, les dissidents politiques et leurs familles, ou encore d'importants prisonniers Impériaux.

Les mondes particulièrement fertiles peuvent fournir des ressources, tels qu'eau et nourriture, exportées pour alimenter la Flotte Rebelle et ses soldats sur le front. L'Alliance extrait et s'approprie également les matières premières telles que le minerai ou le carburant. Certains mondes-refuges finissent par prospérer, mais cette prospérité a un prix : plus les contributions d'une telle planète sont substantielles, plus elle court le risque d'être découverte par l'ennemi.

Nouvelle Aldérande et Sanctuaire comptent parmi les mondes-refuges les plus célèbres, toutes proportions gardées. Seule une poignée de gens connaît leur emplacement, mais les rumeurs de leur existence abondent. Les individus envoyés sur ces mondes ne reprennent que rarement du service ailleurs, essentiellement à cause du risque qu'ils représentent alors pour la sécurité de la planète. Il n'est pas rare d'entendre des soldats rebelles discuter d'un ami qui a mystérieusement disparu en ces termes : « il est parti au Sanctuaire », et ce, quel que soit le monde-refuge qu'il a effectivement rejoint.

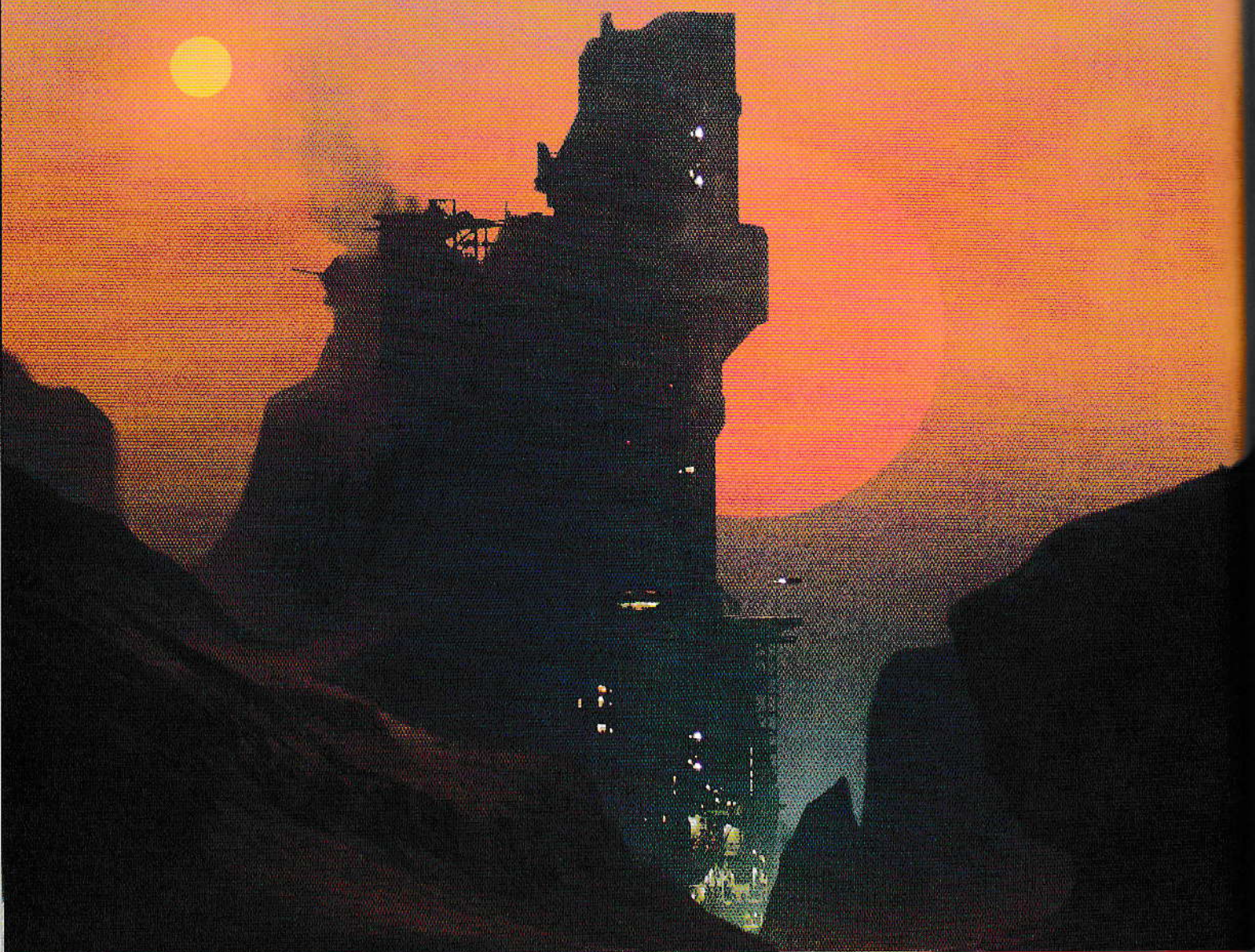
AIGUILLES ET BOTTES DE FOIN

Le Soutien de l'Alliance a la lourde responsabilité de localiser et de rendre habitables de potentiels mondes-refuges ; à cet effet il emploie des milliers d'éclaireurs dont l'unique mission consiste à sillonner la galaxie à la recherche de planètes ou de satellites adaptés. La tâche s'avère très largement infructueuse : la galaxie est gigantesque et la majorité des systèmes planétaires non surveillés se révèlent inhabitables. Il arrive néanmoins que des éclaireurs localisent un monde ayant du potentiel ; c'est alors que le vrai travail peut débuter.

L'exploration planétaire commence en orbite, avec le scan intensif de la planète en question. Atmosphère, climat, géographie... tout est cartographié, et les zones riches en vie indigène sont examinées de près. Des signes de technologie avancée trahissent généralement la présence de pirates, de contrebandiers ou d'activité impériale, disqualifiant de facto le monde en question. Si l'écosystème de la planète peut accueillir la vie, et si elle ne présente pas d'éléments dangereux tels qu'une météo instable ou une activité volcanique ou tectonique majeure, elle est considérée comme potentiellement favorable à l'installation d'une base de l'Alliance.

Dès lors que le processus de surveillance orbitale s'achève, ce qui peut prendre des semaines, voire des mois, les éclaireurs survolent la planète pour examiner de plus près les ressources et les formes de vie. Ils cataloguent alors les signes de vie intelligente selon l'avancement de leur technologie, puis prélèvent des échantillons d'eau, de terre, de flore et de faune locale pour analyse ultérieure par les scientifiques de l'Alliance. Les droïdes éclaireurs envoyés pour collecter ces échantillons demeurent en contact constant via communication laser, afin d'éviter l'interception éventuelle des messages.

Une fois ces données collectées, les éclaireurs les encodent avec les systèmes de cryptage les plus avancés de l'Alliance, puis les envoient à l'équipe d'expertise la plus proche. Ils récupèrent ensuite les droïdes demeurés à la surface de la planète, puis quittent le système planétaire, poursuivant leur exploration spatiale ailleurs, à la recherche de nouveaux mondes. Pendant ce temps, l'équipe d'expertise procède à l'analyse des données récoltées. Si le Soutien de l'Alliance estime que la planète mérite une exploration plus poussée, il envoie une équipe de spécialistes pour une inspection approfondie de sa surface.



SÛRS ET SECRETS

Garder les mondes-refuges à l'abri du reste de la galaxie constitue une tâche ardue. Les systèmes planétaires au sein desquels se trouvent des mondes-refuges habitables sont constellés de satellites de surveillance enregistrant toute intrusion technologique : mouvements de vaisseaux, signaux de communication... Les techniciens rebelles examinent soigneusement ces satellites et toute anomalie qui pourrait signaler un danger potentiel.

Le monde en lui-même ne sera équipé que du minimum nécessaire aux colons : la présence de systèmes technologiques augmenterait drastiquement les risques

de découverte par des indésirables. L'Alliance fera en sorte d'y conserver une faible population, afin de limiter l'empreinte écologique sur la planète. Enfin, des mesures de sécurité draconiennes sont mises en place : tout candidat colon sera examiné une, deux, trois, quatre fois si nécessaire avant d'être envoyé sur les lieux.

Il est rare que l'Empire soit parvenu à infiltrer un monde-refuge, mais la situation s'est déjà produite. Les agents impériaux démasqués sur de telles planètes sont interrogés sans ménagement, de même que les amis ou connaissances qu'ils ont pu s'y faire. La plupart sont ensuite exécutés, bien que l'Alliance ait tenté de rallier certains agents clés à sa cause, avec plus ou moins de succès.

MAIS AU FAIT, QUE CONTIENT CE LIVRE ?

BASTIONS DE LA RÉSISTANCE fournit aux maîtres du jeu une grande quantité d'informations sur les mondes soutenant l'Alliance Rebelle, que ce soit ouvertement ou secrètement. En plus de détailler plusieurs planètes, ce supplément s'intéresse aux bases rebelles cachées, à leur histoire et à leurs fonctions. Nous aborderons également les espèces bien connues pour leur défiance envers l'Empire, ainsi qu'un grand nombre d'options à l'usage des joueurs. Enfin, le maître du jeu trouvera à la fin de ce livre un certain nombre de rencontres modulables basées sur les planètes en rébellion.

CHAPITRE I : MONDES EN RÉVOLTE

Les mondes soutenant ouvertement l'Alliance ne sont pas légion. Ceux à l'abri, voire inconnus de l'Empire, sont encore plus rares. Ce chapitre se penche sur eux et fournit des informations qui permettront au maître du jeu de les intégrer aisément dans une campagne de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**.

Les mondes en question, qui comprennent Chandrila, Mon Cala, Kinyen, Sullust, Hoth, Ord Gimmel, Thyferra, le champ d'astéroïdes de Roche et Yavin 4, font l'objet d'un examen en profondeur. Une vue d'ensemble de ces planètes, de leur culture, de leur faune et de leur flore, ainsi que de leurs lieux importants, fournira au MJ de nouveaux mondes à faire explorer à ses joueurs.

CHAPITRE II : BASES SECRÈTES

Les bases secrètes constituent un élément clé des campagnes et scénarios de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Bien qu'elles fournissent à l'Alliance des abris loin des ravages de l'Empire, leur sécurité est loin d'être garantie.

La Base Écho sur Hoth, l'astéroïde natal des Polis Massans, l'avant-poste de Tierfon et la nouvelle base

du Noyau Rebelle sont tous minutieusement décrits. Le Maître de Jeu peut utiliser ces lieux dans ses propres parties et permettre aux PJ de les investir en tant que base d'opérations ou d'y faire simplement une pause lors de leur campagne. En de tels lieux, les intrigues sont nombreuses et le risque d'être découvert est omniprésent.

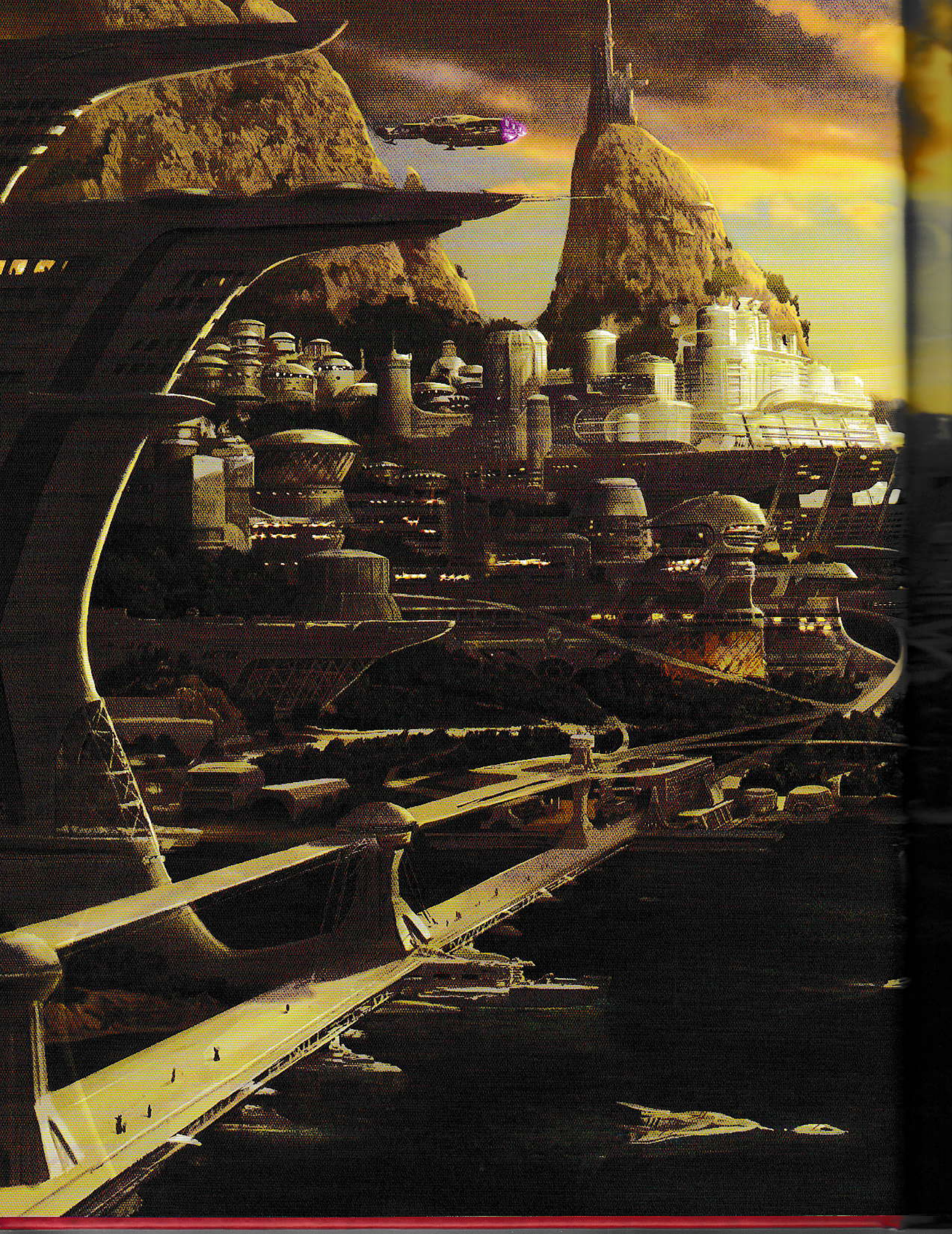
CHAPITRE III : OPTIONS DES JOUEURS

De nombreux systèmes planétaires et espèces extraterrestres fournissent secours et assistance à l'Alliance Rebelle. Si leurs contributions à l'effort de guerre varient, ils n'en demeurent pas moins de précieux alliés dans le conflit qui oppose l'Alliance à l'Empire.

En plus des profils d'espèces des télépathes de Polis Massa, des fougueux Quarrens et des Verpines férus de technologie, ce chapitre offre un large assortiment d'équipements destinés à l'exploration, à l'espionnage et à la défense de mondes en rébellion. Le maître du jeu y trouvera également des véhicules typiques des espèces et des mondes en question, parmi lesquels des transporteurs atmosphériques aussi bien que des vaisseaux stellaires, pour son propre usage ou celui de ses joueurs.

CHAPITRE IV : RENCONTRES MODULABLES

Les rencontres modulables sont des morceaux d'aventures à introduire dans n'importe quelle campagne, et représentent donc de fabuleux outils pour n'importe quel maître du jeu. Quatre de ces rencontres sont présentées ici, chacune d'entre elles explorant un thème majeur de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Que le MJ ait besoin d'enrichir sa campagne ou qu'il souhaite simplement épicer un peu la partie, les rencontres modulables des **BASTIONS DE LA RÉSISTANCE** devraient faire l'affaire.





MONDES EN RÉVOLTE

« Plus vous resserrerez l'étau impérial et plus vous aurez d'ennemis qui combattront votre dictature. »

— Princesse Lela Organa

Dès la formation de l'Empire Galactique, Palpatine et ses sbires concentrèrent leurs efforts sur la consolidation de leur pouvoir. Les agents impériaux réprimèrent sévèrement les mondes qui résistaient au règne impérial. Ils échouèrent cependant à faire taire certaines voix dissidentes, et la graine du mécontentement prit racine sur les planètes victimes de l'Empire et leurs voisines, tout particulièrement dans la Bordure Extérieure.

Les mondes en souffrance sous le joug du nouveau régime voient souvent apparaître des groupes de résistance locaux. Ces groupes ne rejoignent pas nécessairement l'Alliance Rebelle, puisque certains sont tout aussi opposés à la mise en place d'une nouvelle République. D'autres utilisent des méthodes que l'Alliance réprouve, ce qui les prive de son aide. Néanmoins, si seule une centaine de mondes résistent ouvertement à l'Empire, des milliers d'autre apportent leur soutien aux Rebelles. Les groupes de sympathisants fournissent à l'Alliance les crédits, le matériel, les informations et les abris dont elle a besoin afin de poursuivre le combat.

« Chaque allié est vital à la Rébellion, mais la chute de certains mondes handicaperait durablement l'Alliance. Chandrila qui, sous la direction de Mon Mothma, fut un

membre fondateur de la Rébellion, est incontournable à sa légitimité en tant que mouvement politique. Mon Cala fournit les Rebelles en vaisseaux de guerre et en équipages, tandis que Sullust subvient à ses besoins en armes, équipements et encore bien plus. Roche développe de nouveaux concepts de chasseurs, permettant à l'Alliance de rester dans la course face aux complexes militaires-industriels de l'Empire. Thyferra enfin, siphonne ses réserves de bacta pour limiter le nombre de victimes rebelles.

Lorsque l'Étoile Noire manifesta son immense pouvoir en détruisant Aldérande, les Rebelles déplacèrent leurs atouts clés au sein de leur flotte, où leur mobilité les protégerait d'une annihilation instantanée. La flotte ne peut cependant pas transporter ce qu'il faut de personnel de l'Alliance. Les Rebelles se servent donc d'un réseau de quartiers généraux et de bases secrètes pour cantonner leurs troupes et commander les effectifs de l'Alliance dans une région donnée. Ces installations sont généralement provisoires, conçues pour pouvoir être entièrement évacuées en quelques heures en cas de découverte par l'Empire. Des bases rebelles temporaires, telles que celles de Yavin 4 ou de Hoth, ont joué un rôle clé lors de la Guerre Civile Galactique.

CHANDRILA

Données d'astrogation : système de Chandrila, secteur de Bormea, région du Noyau

Mesures orbitales : 368 jours par an / 20 heures par jour

Gouvernement : assemblée démocratique

Population : 1 200 000 000 habitants (humains 96%, autres 4%)

Langues : Basic, Haut Galactique

Terrain : plaines et forêts

Villes importantes : Hanna City (capitale), Emita, Nayli

Sites intéressants : Académie Militaire de Brionelle, Institut de Hanna, Canyons de Cristal

Exportations : denrées alimentaires

Importations : technologie

Routes marchandes : route commerciale Perlemienne

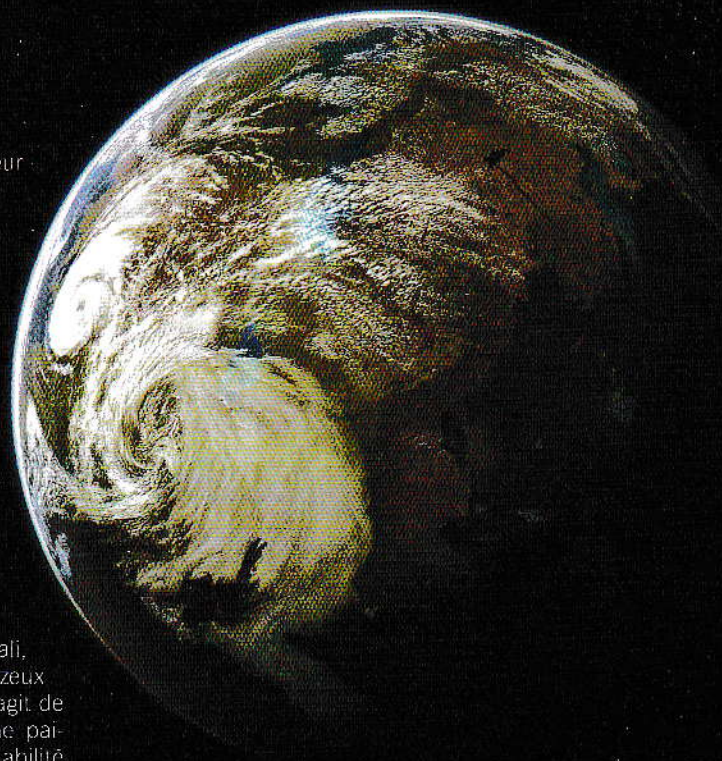
Conditions particulières : aucune

Contexte : Chandrila se trouve au sein du Bouclier Ringali, une région du Noyau traversée par un épais nuage gazeux qui s'étend du secteur Bormea au secteur Darpa. Il s'agit de l'un des rares mondes capsule non-industrialisés, une paisible planète recouverte de fermes et de collines. La fiabilité des archives étant sujette à caution, il s'avère impossible de prouver que Chandrila a bel et bien été le premier agrimonde de la République, comme les Chandriléens aiment à le clamer. La planète exporte néanmoins des produits agroalimentaires depuis plusieurs milliers d'années.

Les habitants de Chandrila sont de farouches écologistes, refusant de perturber l'écosystème dans le but d'augmenter le rendement de leur agriculture. Les autres agrimondes du circuit agricole et de la Bordure Médiane ne s'embarrassent pas de ce genre de considérations, ce qui force Chandrila à adapter sa stratégie pour préserver son économie : en lieu et place des champs, on trouve maintenant des vergers, des vignobles et des fermes potagères produisant une infinité de fruits et légumes périssables. La production est souvent vendue avant même la récolte aux meilleurs restaurants des Mondes du Noyau.

Mais Chandrila ne produit pas que des légumes : certains des politiciens les plus intègres et les sommités intellectuelles les plus inspirées de la galaxie, tels que la Sénatrice Mon Mothma, sont originaires de cette planète. En dépit de leur faible population, les villes Chandriléennes bénéficient d'une grande autonomie politique. Chaque ville dispose de son forum local consistant généralement en un amphithéâtre à ciel ouvert, où tous les citoyens sont invités à faire entendre leur voix lors de débats avec le gouvernement municipal. Les Chandriléens bénéficient entre autres privilèges du droit de manifester et en font régulièrement usage.

Le soutien politique non dissimulé de Mon Mothma à l'Alliance Rebelle fait néanmoins ombrage à Chandrila. Par ailleurs, l'agrimonde ne s'est pas fait que des amis parmi ses voisins industrialisés en condamnant leur mode de vie – de manière hypocrite diraient certains, puisque Chandrila dépend



d'eux pour acheminer et écouler sa production agroalimentaire. Les Mondes du Noyau les moins versés dans la politique ou l'écologie considèrent par conséquent Chandrila comme un monde prétentieux, et ne cachent pas leur dédain envers une planète ouvertement liée à l'Alliance Rebelle.

LES LUNES DE CHANDRILA

Deux lunes orbitent autour de Chandrila : Chandra et Chandrakant. Officiellement adoptés et enregistrés il y a plusieurs millénaires, ces noms peuvent approximativement se traduire par « Thèse » et « Antithèse » en ancien Chandriléen, une langue qui n'est plus parlée aujourd'hui que par quelques universitaires. Les lunes illustrent les valeurs de la cohabitation paisible, du débat animé et argumenté, et de la capacité de tourner la page lorsque ce dernier touche à sa fin.

La surface désertique de Chandra reflète une vive lumière de couleur lavande au travers d'une atmosphère quasi inexistante, et l'immense satellite en suspension au-dessus de Chandrila présente des cratères gigantesques. À l'inverse, Chandrakant émet une faible lueur dorée et sa taille modeste ne représente qu'une infime fraction de celle de Chandra. Les brumes ambrées de Chandrakant sont toxiques pour la plupart des espèces connues.

PORTÉS PAR LE DÉBAT

Ancien membre de la République, Chandrila présente toujours le charme pastoral que les premiers colons découvrirent il y a bien des millénaires. Agrimonde clé, la planète est également devenue un acteur politique incontournable de la galaxie.

ADVERSAIRES DE L'EMPIRE

La Sénatrice Mon Mothma de Chandrila s'opposa ouvertement au règne de l'Empereur Palpatine. Son mouvement politique en plein essor, visant à forcer Palpatine à abdiquer après la Guerre des Clones, fit d'elle un adversaire de premier ordre.

Bien que les Chandriléens n'aient jamais caché leur opposition au règne impérial, et malgré la nomination du Moff sectoriel Kohl Seerdon et du Gouverneur planétaire Hollek lors de la formation de l'Empire, Chandrila conserva son autonomie. Il était néanmoins devenu évident qu'une grande partie des opérations rebelles partaient de Chandrila ou d'Aldérande.

Si la victoire des Rebelles lors de la bataille de Yavin a épargné à Chandrila le sort d'Aldérande, ses citoyens commencèrent à payer le prix des bravades de Mon Mothma. Palpatine remplaça le gouverneur Holleck par l'ambitieux Gerald Weizel et ordonna un blocus sur la planète jusqu'à ce que l'Étoile de la Mort soit opérationnelle. Le Moff Seerdon supervisa personnellement le blocus à l'aide de quatre destroyers stellaires impériaux, puis lança des attaques de bombardiers TIE contre les spatioports de Chandrila, initiant l'application de la loi martiale. Il sous-estima néanmoins la détermination de l'Alliance à protéger la planète : il ne fallut pas longtemps à l'escadron Rogue pour briser le blocus, sauver les spatioports et forcer l'Empire à battre en retraite.

Exaspéré par le courage des Rebelles, Seerdon déplaça ses troupes sur Brentaal et Corulag, les planètes voisines de Chandrila le long de la route commerciale Perlemienne. Leur présence ainsi que celle de vaisseaux d'interception créa un blocus indirect, trop important pour être géré par les Rebelles. Combinée à une nouvelle réglementation tarifaire très stricte sur les denrées alimentaires, la situation porta un coup très dur à l'économie chandriléenne. Malgré cela, Chandrila laisse la garnison impériale en paix, se réservant toutefois la possibilité de l'annihiler à la moindre provocation du Gouverneur Weizel, par l'intermédiaire de la Flotte de Défense Chandriléenne stationnée en orbite. Les citoyens, quant à eux, s'appuient sur l'aide des contrebandiers pour s'approvisionner et exporter leurs biens.

PEUPLE ET CULTURE

Chandrila, paisible planète qui aurait participé à la fondation de la République, a toujours été un agrimonde. On ne trouve aucun prédateur à sa surface, et les premiers fermiers à l'avoir colonisée l'ont trouvée paradisiaque. Très tôt, un profond intérêt pour la démocratie représentative et la conservation de la beauté naturelle de Chandrila imprégnèrent fortement la culture de ses habitants. L'accent fut particulièrement mis sur

l'éducation, de façon à ce qu'aucun politicien ni aucune entreprise ne puisse arracher le pouvoir à un électorat inculte ou peu vigilant.

CRÉER LE CONSENSUS

La politique et le débat forment la trame de la vie quotidienne Chandriléenne. Le système d'éducation public considère l'activisme et le débat politique comme des sujets éducatifs majeurs, sur un pied d'égalité avec les arts et les sciences. La construction des villes s'articule autour d'amphithéâtres et de forums publics accueillant des discours de haute volée. Les gouverneurs y débattent d'égal à égal avec des journaliers agricoles, qui bénéficient du même temps de parole et dont les propos ont la même valeur. De la même manière, les tribunaux chandriléens résolvent les litiges par le débat ; avocats et conseillers juridiques s'avèrent extrêmement rares puisque la plupart des citoyens de Chandrila choisissent de se représenter eux-mêmes.

Sur Chandrila, le débat, s'il a pour objet la découverte de la vérité, confine au sacré. Tous les moyens permettant de défendre sa position sont a priori considérés comme valides : les Chandriléens sont experts en techniques argumentatives et toujours à la pointe de l'information politique. Par conséquent, il est difficile de remporter un débat en recourant à des attaques ad hominem, à des manœuvres d'intimidation, à la confusion, au mensonge ou à de faux dilemmes. Les plus brillants orateurs chandriléens choisissent de combiner des faits empiriques avec un lien émotionnel.

La dissolution du Sénat Impérial par l'Empire fut un camouflet pour les principes démocratiques de Chandrila. S'ils ne disposent que de peu d'équipement militaire, les Chandriléens sont toutefois soudés par leur exécution de la politique impériale. L'opinion publique demeure divisée quant à la nécessité d'une possible insurrection armée, mais la plupart des citoyens de la planète soutiennent les Rebelles. Un certain nombre pensent qu'une solution diplomatique est encore envisageable et que les violences empêchent le retour à la table des négociations.

EN HARMONIE AVEC LA NATURE

Si les Chandriléens adorent le débat politique, leur seconde passion est l'écologie. Les interférences du gouvernement dans la vie privée des citoyens sont extrêmement rares et toujours liées à la préservation de l'environnement. Ainsi, Chandrila a édicté une série de lois démographiques obligeant les familles à demander des autorisations spéciales pour avoir plus d'un enfant. Cette politique a maintenu la population de la planète à un peu plus d'un milliard d'habitants pendant des millénaires.

La préservation des espèces locales est d'une grande importance pour les Chandriléens. Les squalls, souvent adoptés par les enfants comme animaux de compagnie, sont libres de sautiller en tous lieux.

Cairnmogs et râblenoirs sont protégés dans des réserves naturelles. Les Parcs nationaux de Gladean abritent les espèces végétales menacées d'extinction afin de les préserver pour les générations futures. La Chambre Chandriléenne, le gouvernement planétaire, fait également en sorte de préserver l'environnement de la pollution industrielle. Ces initiatives ont contribué à ce que la surface de Chandrila reste la même depuis des millénaires.

Les loisirs des Chandriléens ne se limitent toutefois pas aux grandes balades dans la nature et au débat politique. Le canotage, la voile et de manière générale, la navigation de plaisance comptent parmi les loisirs les plus populaires. Chandrila accueille également la pêche de loisir (toujours de manière très réglementée), de vives régates et même des courses de voiles solaires. Les marins se rassemblent sur Chandrila après les moissons pour participer aux Jeux Cométaires Chandriléens, un championnat annuel de course de voile solaire.

Grâce à l'abondance de produits en provenance des vergers, potagers et élevages locaux, la cuisine Chandriléenne fait l'objet de nombreuses louanges. La délicate chair du squall, accommodée en sauce de colla, est servie dans tous les restaurants impériaux huppés des Mondes du Noyau. D'autres produits, tel le raisin, sont transformés en liqueurs et autres vins fins ; la plus célèbre cuvée étant le Bleu Chandriléen millésime 439, vinifié à partir des cépages des abords de Nayli.



Les Chandriléens soutiennent l'art avec ferveur, tout particulièrement le sculp plat de Vaathkree, une technique de peinture qui consiste à empiler des dizaines, voire des centaines de fines couches de sculp, un matériau malléable, transparent et aisément teint, pour fabriquer des sortes de vitraux. Danse, théâtre et poésie trouvent aussi leur fidèle public sur toutes les scènes de la planète.

LIEUX IMPORTANTS

La planète est particulièrement célèbre pour ses paisibles plaines et ses champs qui s'étendent à perte de vue. Les résidences secondaires y sont légion, de même que les maisons de retraite pour gens aisés, et lorsqu'une famille ordinaire imagine des vacances de rêve, c'est à Chandrila qu'elle pense.

HANNA CITY

Autrefois village de pêcheurs adossé à la colline reliant la mer d'Argent au lac Sah'ot, Hanna City est aujourd'hui la capitale de Chandrila, le siège du gouvernement planétaire et des administrations, ainsi que le centre académique de la planète. L'amphithéâtre des débats et la Chambre Chandriléenne se situent au cœur de la cité tandis que le spatioport est excentré à l'ouest. Le reste du centre-ville s'étend aléatoirement sur dix-huit kilomètres de front de mer. La ville dans son intégralité est bien plus vaste, doublant ainsi la taille des quartiers résidentiels

situés sur le littoral de la mer d'Argent et s'étendant vers le nord en direction des résidences secondaires du bord du lac Sah'ot. On trouve également un fleuve à l'ouest de la ville, reliant le lac à la mer et séparant Hanna City de sa réserve naturelle.

Si leur profond intérêt pour la politique est un trait commun à tous les citoyens de Chandrila, il s'agit d'une occupation centrale pour les habitants de Hanna City. Les citoyens discutent et débattent de tous les sujets politiques, des problématiques les plus locales aux grands sujets populaires sur la scène interrégionale, à toute heure et en tous lieux : dans les bars, les boutiques, les cafés, à domicile... Quand les citoyens galactiques imaginent un Chandriléen, ils se représentent un expert politique aux idées très arrêtées, originaire de Hanna City.

Le manque d'engagement politique du reste de la galaxie laisse à l'Empire la possibilité de commettre toutes sortes d'exactions, ce qui a le don d'exaspérer Chandrila.

LE SPATIOPORT DE HANNA CITY

Le spatioport de Hanna City, le plus grand de tout Chandrila, est composé de trois énormes hangars situés à l'ouest du centre-ville, des cylindres trapus de vingt étages et d'un kilomètre de diamètre. Autour de ces bâtiments, on trouve d'innombrables ponts d'atterrissage équipés de rayons tracteurs facilitant l'arrivée des vaisseaux. Les hangars peuvent accueillir sur leurs toits des vaisseaux mesurant jusqu'à 600 mètres de long ; ceux qui dépassent cette taille doivent rester en orbite.

La Force de Sécurité Chandriléenne contrôle le spatioport, la plus grande crainte des services de douane étant qu'un organisme ou un parasite étranger échappe à leur vigilance et puisse compromettre l'écosystème de Chandrila. Jusqu'à une période récente, des vaisseaux douaniers impériaux intervenaient depuis l'orbite, mais ils furent évincés un an après la Bataille de Yavin. Leurs recherches se concentraient plutôt sur les Rebelles ou les contrebandiers. Les personnes soupçonnées d'appartenir à l'Alliance se trouvaient alors envoyées en détention à la garnison impériale pour interrogatoire, puis éventuellement hors-monde en attente de leur procès ou pour purger leur peine.

LA CHAMBRE CHANDRILÉENNE

À bien des égards, chaque cité de Chandrila ressemble à un état souverain dirigé par un gouverneur. Chacun d'entre eux se rend régulièrement à la Chambre Chandriléenne pour débattre et mettre en place la politique globale qui régira la planète entière. Le Gouverneur Jovive Centi de Hanna City et le Sénateur Impérial Canna Omonda, qui remplaça la Sénatrice Mon Mothma, sont les deux figures les plus imposantes du gouvernement Chandriléen.

Si des débats se déroulent souvent à la Chambre, le vrai travail politique s'effectue dans les amphithéâtres publics ou à huis clos. Malgré la présence impériale, la grande majorité des Chandriléens soutient l'Alliance Rebelle et, bien qu'exilée, Mon Mothma envoie régulièrement des délégations et des émissaires, chargés de trouver de nouveaux alliés et de convaincre ceux de longue date d'intensifier leur soutien.

L'INSTITUT DES ANTIQUITÉS DE HANNA

Moitié musée et moitié université, l'Institut des Antiquités de Hanna finance des expéditions et des fouilles dans toute la galaxie. Depuis l'essor de l'Empire, l'Institut a appris à garder secrète toute découverte controversée, ayant été par le passé victime de la censure impériale : l'Institut a même été fermé et ses artefacts Jedi confisqués, pour raisons de « sécurité publique ».

Les expéditions archéologiques, menées par d'aven-tureux professeurs assistés de leurs élèves les plus brillants, visent à redécouvrir le passé très ancien de la planète et les secrets de l'univers. Un site de fouilles prometteur a récemment été découvert sur Chandrila, dans les Canyons de Cristal. Les petits objets découverts sur place datent de plusieurs milliers d'années et pourraient être liés au légendaire Ordre Jedi.

La partie de l'Institut ouverte au public présente régulièrement des expositions couvrant diverses périodes de l'histoire de Chandrila, du Bouclier Ringali et de la galaxie dans son ensemble. Au cours des dernières décennies, les expositions ayant remporté le plus grand succès concernaient Xim le Despoté, les Croisades du Pius Dea, les Chanceliers de la République et Freia Kallea. L'exposition actuelle, « Le Courage de Palpatine », revient sur la bravoure du chancelier durant la Guerre des Clones. Il s'agit de l'exposition la moins fréquentée de toute l'histoire de l'Institut.

LE CLUB DES EXPATRIÉS D'ALDÉRANDE

Le club des expatriés, créé bien des siècles avant la destruction d'Aldérande, est un pub situé à la périphérie maritime de Hanna City, et où se rassemblent les fans de l'immie. L'endroit déborde de trophées de ce sport, parmi lesquels un maillot de Cael Hanarist, de l'équipe d'Aldérande. Les écrans holographiques diffusent à la fois des matchs en direct et des retransmissions de matchs historiques, ainsi que les événements culturels populaires et autres rétrospectives liés à la famille royale et aux monuments d'Aldérande.

À la suite de la destruction de la planète, le club devint un havre pour les survivants ayant le mal du pays. Bien que les paysages de Chandrila ne ressemblent en rien à ceux d'Aldérande, les deux planètes étaient suffisamment proches culturellement pour attirer les réfugiés depuis les tréfonds de la galaxie. De ce fait, le club est un terrain fertile pour les opinions anti-impérialistes, et il constitue un lieu de recrutement idéal pour les agents rebelles. Des images de la destruction d'Aldérande et des interviews de survivants célèbres sont secrètement diffusées la nuit pour entretenir le sentiment d'opposition à l'Empire.

ACADÉMIE MILITAIRE – MÉMORIAL BRIONELLE

Nommée d'après l'Amiral Brionelle, célèbre commandant d'une station orbitale de défense de la Force de Sécurité Chandriléenne décédé il y a environ 4000 ans lors d'une attaque de l'Empire Sith, l'académie militaire se trouve sur les collines situées entre Hanna City et le lac Sah'ot.

Les cadets s'entraînent dans un cadre harmonieux de discipline et de programmes éthiques mettant l'accent sur le travail d'équipe et les tactiques militaires en unités restreintes. Au bout de deux ans, les cadets de l'armée de terre se spécialisent dans les manœuvres individuelles, les tactiques et opérations en escadrons de marcheurs et de speeder, le droit, le travail de police et la gestion des catastrophes. Les cadets de la marine, quant à eux, se spécialisent dans le combat spatial, le maniement des vaisseaux capitaux et des stations de défense, le droit douanier et la logistique. Avant la Guerre des Clones, Chandrila possédait une vaste flotte défensive commandée par l'Amiral Drayson puis, plus tard, par l'Amiral Seerdon, mais elle fut absorbée par la flotte de la République durant ce conflit.

L'académie de Brionelle ne jouit certes pas du même prestige que ses consœurs sur Carida, Corulag ou Raithal, mais elle n'en demeure pas moins très respectable. Les élèves qui y sont diplômés n'ont aucun mal à trouver un poste dans la Force de Sécurité Chandriléenne, et les majors de promotion sont démarchés aussi bien par l'Empire que par l'Alliance. L'habitude toute Chandriléenne de questionner et de débattre de l'autorité limite drastiquement les possibilités d'évolution de carrière des aspirants ayant rejoint l'Empire : ces derniers désertent alors souvent leur poste pour rejoindre l'Alliance Rebelle.

LA GARNISON IMPÉRIALE

Le bâtiment de la garnison impériale est de conception ordinaire, un hexagone de fabrication standardisée identique à de nombreuses autres casernes à travers tout l'Empire. Il se situe à l'ouest du campus de l'Académie Brionelle. À la tête de la garnison, le Major Général Kalnor est un froid tacticien qui possède à la fois la réputation d'appliquer des méthodes peu orthodoxes et un dossier clamant qu'il est capable de réaliser l'impossible. Soucieux de partager son savoir avec d'autres, il engage fréquemment des discussions tactiques avec ses jeunes officiers et donne des cours magistraux en tant qu'invité à l'académie de Brionelle.

Fièrement drapé de banderoles impériales, le manoir du gouverneur se dresse entre la garnison et l'académie. Le gouverneur Holleck était un vétéran âgé de la Guerre des Clones, peu entraîné aux machinations politiques des Chandriléens. L'Empereur mit fin à sa

médiocre intendance en le forçant à prendre sa retraite et le remplaça par Gerald Weizel, un protégé du Grand Amiral Tigellinus. Weizel fait montre de beaucoup plus de subtilité et de jugeote politique que son prédécesseur ; il a requis l'aide de la COMPORN et du Bureau de la Sécurité Impériale pour débusquer les sympathisants rebelles les plus influents, amoindrissant drastiquement l'aide que Chandrila pouvait apporter à l'Alliance.

LE PORT DE HANNA CITY

La côte étincelante de Hanna City a inspiré plus d'un poète et plus d'un écrivain à travers les âges. Son littoral se compose d'une collection hétéroclite de plages, de jetées et de ponts. Le port de Hanna City se situe sur le littoral ouest, juste au sud du spatioport, et accueille des milliers de chalutiers ainsi qu'un marché aux poissons très fréquenté. Les agents rebelles cachent bien souvent des armes et autres équipements à destination de l'Alliance dans des caisses contenant des crustacés particulièrement odorants, afin de décourager d'éventuelles fouilles par la douane.

LE LAC SAH'OT

Seule l'élite politique de Chandrila et les hommes d'affaires influents ont les moyens financiers nécessaires à l'entretien d'une datcha, une résidence secondaire généralement composée d'un petit ranch et de quelques vignes ou de vergers. La voile de loisir et la pêche étant des activités prisées par les Chandriléens, les plus aisés possèdent généralement un ponton ou un dock privé sur la bordure de leur propriété donnant sur le lac.



Les agents de l'Alliance affrètent parfois de petits bateaux de pêche pour des réunions secrètes avec d'autres dissidents ou pour solliciter le soutien financier de généreux sympathisants.

LA RÉSERVE NATURELLE DE HANNA

La réserve naturelle de Hanna se trouve séparée de Hanna City par la rivière Jhanjaari, qui s'écoule depuis les montagnes Shashwaat jusqu'au lac Sah'ot, avant de dessiner la bordure ouest de la ville avec son estuaire. La réserve s'étend sur plusieurs dizaines de kilomètres carrés de forêt de tintolive et de collines pierreuses. Les lézards cairnmog et les oiseaux de proie râblenoir y chassent le squall et d'autres petits rongeurs, comme à l'époque où les agrifermes n'avaient pas encore envahi la planète.

Si est possible de se procurer un permis de chasse à Hanna City, ces derniers sont saisonniers et strictement contrôlés, la réserve naturelle étant le dernier endroit sur Chandrila où le port d'armes par des civils est autorisé. La chasse à l'insaisissable râblenoir se pratique généralement à dos de ghorla, une monture d'apparence équine. Lors du blocus, tous les permis ont été révoqués, à l'exception de ceux délivrés à des Impériaux.

EMITA

Emita est une région isolée de Chandrila dans laquelle a été regroupée toute la fabrication industrielle. Malgré cet isolement, les sociétés détenant ces usines sont soumises à des quotas de régulation de pollution absolument drastiques et supérieurs à tout ce qui se fait dans la galaxie. Cette politique écologique décourage les investisseurs extérieurs mais incite les Chandriléens à innover, ce qui a émulé une saine compétition et a permis l'émergence de solutions vertes.

LE SPATIOPORT D'EMITA

Le spatioport d'Emita, le plus petit de tout Chandrila et le seul d'Ananta, le continent oriental, gère essentiellement la logistique commerciale des usines locales. Emita régit le transfert de la majeure partie des céréales en provenance du nord du continent, et prend également en charge l'important trafic interstellaire de l'Académie des Sciences durant les périodes d'inscription ou d'examen. Le spatioport possède en outre un service de navettes traversant l'océan Émeraude pour desservir Hanna City.

L'ACADÉMIE DES SCIENCES DE CHANDRILA

Au départ simple université agricole, l'Académie des Sciences de Chandrila est aujourd'hui respectée dans toute la galaxie pour ses programmes en génétique et en physique appliquée. La classe politique Chandriléenne a toujours mis l'accent sur l'importance de l'éducation, et il n'a pas fallu longtemps pour que l'Académie attire les plus brillants esprits scientifiques des Mondes du Noyau. Les diplômés les plus prometteurs sont recrutés par l'Empire pour ses programmes militaires, les attirant par de coquettes subventions et la promesse

d'accéder à du matériel de pointe. Autre recruteur potentiel, ChandrilTech épulche consciencieusement les listings de jeunes diplômés, à la recherche de futurs ingénieurs et autres concepteurs de droïdes et de senseurs.

CHANDRILTECH

ChandrilTech, une des rares entreprises basées sur Chandrila à disposer d'une présence régionale, fabrique un produit de niche : des senseurs compacts et des senseurs équipant les droïdes. L'entreprise fabrique également une petite gamme de droïdes de classe trois, plus spécifiquement des droïdes juridiques, de recherche et de protocole. Ses usines comptent parmi les plus propres de l'industrie et ChandrilTech tire une grande fierté de la faible empreinte environnementale laissée par son activité.

ChandrilTech possède plusieurs bâtiments à Emita, parmi lesquels son usine principale située à l'extrémité est de la ville, et un entrepôt près du spatioport. On trouve des magasins et espaces de démonstration de ChandrilTech partout sur Chandrila. Le siège social, en centre-ville, gère la plupart des fonctions de l'entreprise. Dans l'impressionnante flèche, au-dessus de l'atrium de cristal bleu, les cinquante premiers étages sont dédiés aux services vente et de marketing. ChandrilTech envoie ses commerciaux visiter les principaux revendeurs de droïdes et de pièces détachées afin de placer ses produits sur le marché. Les vingt étages suivants sont occupés par les services administratifs : ressources humaines, fiscalité et tout ce qui a trait à l'habituelle bureaucratie. La seule partie de l'administration de l'entreprise à ne pas se trouver dans cette partie du bâtiment comprend les bureaux de la PDG et de ses vice-présidents-exécutifs, qui occupent les cinq derniers étages de la tour. Entre l'administration générale et la présidence se trouvent trente étages dédiés à la recherche, au développement, à la conception et aux tests de nouveaux produits.

Hella Thimram, une audacieuse femme de terrain, est la PDG de ChandrilTech depuis une dizaine d'années, ayant repris le flambeau au départ de son grand-père. Les qualités de dirigeante de Thimram sont source de fierté sur Chandrila : les citoyens ont tenté de la convaincre de se présenter au siège de Sénateur pour remplacer Mon Mothma lorsque celle-ci s'est retrouvée directement associée à la Rébellion, mais Hella refusa, et ce fut Canna Omonda qui remporta l'élection. Après l'exécution pour trahison de ce dernier par l'Empire, c'est le fils aîné de Hella, Savuud, qui reprit son siège. Il doit principalement sa nomination à la réputation de sa mère.

LES PARCS NATIONAUX DE GLADEAN

Toute activité industrielle sur Chandrila est soumise à une taxe spéciale finançant les parcs nationaux de Gladean. Légalement ratifiée par le Gouverneur Gladean d'Emita il y a plusieurs milliers d'années, la taxe prend en compte dans sa formule complexe les revenus, les profits, le patrimoine, les agents polluants et le risque d'accident d'une entreprise pour déterminer le montant qu'elle aura à payer. Le budget ainsi dégagé est partagé entre les gouverneurs de Chandrila pour entretenir les parcs nationaux de Gladean.

LES TRAINS GRAVITATIONNELS

Connectant les communautés rurales éparpillées sur la surface de Chandrila aux grandes villes, les trains gravitationnels surélevés voyagent à travers les airs sur des coussins d'énergie créés par des poteaux générateurs de champs de répulsion. Ces poteaux sont placés à intervalles réguliers à travers les paysages vallonnés de la planète. Les trains peuvent atteindre la vitesse de 200 km/h, mais voyagent le plus souvent à une vitesse moitié moindre, surtout lorsqu'ils sont chargés de marchandises ou qu'ils tractent plus d'une dizaine de containers.

Les trains gravitationnels peuvent transporter des voyageurs, mais ils convoient essentiellement des marchandises dans des containers frigorifiés et à destination des spatioports, généralement celui de Nayli. Les containers modulables se fixent alors aisément à des remorqueurs qui les envoient en orbite. De là, des vaisseaux de marchandises les transportent jusqu'aux acheteurs, à Brentaal ou toute autre destination du Noyau.

Les parcs comprennent des jardins botaniques, des arboretums et des réserves naturelles de préservation de la faune et de la flore sauvage. Les Canyons de Cristal et la Réserve Naturelle de Hanna reçoivent la plus grande partie de leur financement au travers du Fond des Parcs nationaux de Gladean. Emita est le secteur possédant le plus grand nombre de parcs nationaux de Gladean, parmi lesquels l'Arboretum de Gladean et le Parc botanique de Chandrila des Jardins de Gladean. Les parcs nationaux de Gladean attirent des touristes venus de tout le Bouclier Ringali, et dans une moindre mesure, du reste des Mondes du Noyau. L'Office des Gardes-Forêtiers des Parcs Chandriléens, composé d'expérimentés pisteurs, chasseurs et experts en survie en milieu sauvage, régule les parcs et prend en charge la sécurité des touristes.

NAYLI

Située sur le continent oriental, le plus fertile de Chandrila, au niveau de l'équateur, Nayli s'articule autour d'un spatioport central, lequel gère le gros des exportations Chandriléennes. La ville accueille également une gigantesque gare de trains gravitationnels. Ces derniers convoient à grande vitesse des produits provenant de tout le continent jusqu'à Nayli, où des porte-charges embarquent les wagons jusqu'au spatioport adjacent.

LE SPATIOPORT DE NAYLI

Ce que l'on nomme pompeusement le spatioport de Nayli n'est guère plus qu'une plate-forme d'atterrissage. Il s'agit d'une grande étendue plane adjacente à la gare de trains gravitationnels, où d'énormes bras mécaniques trient les containers modulables en vue d'un transport à destination de Brentaal ou d'autres

sites du Noyau. Le spatioport peut accueillir une douzaine de vaisseaux à la fois et ses bras mécaniques peuvent charger ou décharger un vaisseau à un rythme d'environ dix tonnes par minute.

L'ÉTABLISSEMENT DE VENTES AUX ENCHÈRES HYDIANS

Le bâtiment qu'occupe Hydiens est à lui seul considéré comme un trésor architectural. Quant à l'établissement en lui-même, il s'agit d'une institution très respectée où sont vendues aux enchères des collections d'œuvres d'art et d'autres raretés, souvent dans un but caritatif. Si d'aucuns ont jugé que la dernière tendance, la vente de collections d'authentiques objets d'Aldérande, était d'un goût douteux, de nombreux réfugiés sont prêts à déboursier des sommes astronomiques pour un souvenir de leur foyer disparu.

LES VERGERS COMARK

La famille Comark, à l'instar des Tagge et des Motti, compte parmi les plus influentes des familles nobles alliées à l'Empire dans les Mondes du Noyau. Le patriarche actuel, Jesco, occupe un poste clé dans le contre-espionnage impérial, et la rumeur court qu'il chercherait à prendre la place du Moff Seerdon.

Les Comark détiennent de nombreuses propriétés sur Chandrila, plus particulièrement les vergers Comark où sont récoltés les fruits du muja et du jaquir. Les vergers s'avèrent excessivement rentables, notamment grâce aux contacts haut placés de Jesco au sein de l'Empire. Néanmoins, lors du blocus sous le commandement de Seerdon, un bombardier TIE a accidentellement largué ses munitions sur le verger, qui a été rasé en grande partie.

LES CANYONS DE CRISTAL

Les Canyons de Cristal de Chandrila sont l'une des destinations touristiques les plus prisées de la planète. Les gens traversent des secteurs entiers pour venir admirer les crevasses abyssales de cristaux bleus et violets. Bien que les Canyons se trouvent sur le continent occidental, loin de toute propriété agricole, une petite ville touristique est apparue dans ce secteur plutôt désertique et propose des excursions et autres visites touristiques à

LE BLOCUS IMPÉRIAL

Peu après le premier anniversaire de la destruction d'Aldérande par l'Empire, le Moff Kohl Seerdon mit en place un blocus de Chandrila, et plus particulièrement sur Nayli, afin d'obliger les forces rebelles à se montrer en plein jour. Lorsque l'escadron Rogue intervint, Seerdon envoya des bombardiers TIE détruire le spatioport de la ville. Les pilotes rebelles expérimentés parvinrent à éliminer un grand nombre des bombardiers TIE avant que ceux-ci ne parviennent à larguer leurs munitions, forçant la retraite des Impériaux.

TOMBEAU JEDI

Au fin fond des Canyons de Cristal, perdu dans le temps et obstrué il y a des milliers d'années par un éboulement, se trouve le tombeau d'un Jedi jadis célèbre. Si son nom est perdu à tout jamais, d'obscurs enregistrements révèlent qu'il porta le titre de Bârsen'thor, ou Gardien de l'Ordre Jedi. Certains pensent qu'il s'agissait d'un sage Maître Jedi, rendu célèbre par ses nombreuses victoires au cours des anciens conflits contre les Sith. Des artefacts séculaires décorent son tombeau, de même que ses effets personnels, parmi lesquels son sabre laser.

travers les canyons. Certains pensent que ces canyons sont les vestiges d'une ancienne chaîne de montagnes, remontant à une lointaine époque où les pluies de Chandrila étaient acides.

Récemment, une expédition cofinancée par l'Académie des Sciences de Chandrila et l'Institut des Antiquités de Hanna a mis au jour un modeste dépôt secret d'artefacts Jedi dans le canyon. Les scientifiques pensent qu'autrefois, une académie ou un camp d'entraînement de l'Ordre Jedi occupait la crevasse, mais les restrictions impériales concernant les recherches liées aux Jedi ont ajourné la reprise des fouilles. Les archéologues en charge de l'expédition sont particulièrement mécontents, accablés à l'idée qu'en d'autres temps, une telle découverte aurait propulsé leur carrière sur le devant de la scène.

L'AGENCE DE VOYAGES « L'AVENTURE CHANDRILÉENNE »

L'agence de voyages « L'Aventure Chandriléenne » propose de dangereuses expéditions guidées à travers les Canyons de Cristal. Les guides, montagnards chevronnés et experts en survie en milieu sauvage, possèdent une solide connaissance des dangers qu'on peut rencontrer dans le canyon. Des râblenoirs planent sur les courants d'air chaud en provenance des abysses, traquant le gibier et attaquant occasionnellement les grimpeurs. Certaines grottes au sein des canyons servent de tanière à des cairnmogs sauvages, tandis que d'autres menacent de s'effondrer. Les touristes surpris par les gardes forestiers du parc à visiter les canyons sans guide ou sans autorisation se voient verbalisés et doivent s'acquitter d'une amende de 5 000 crédits par contrevenant.

CREATURES ET DÉFIS

Le gouvernement de Chandrila protège sa faune locale. Si la chasse et la pêche sont autorisées, les permis requis sont à la fois longs et coûteux à obtenir.

CAIRNMOG [SBIRE]

De la taille d'une monture, les cairnmogs sont des lézards dotés de sabots et de cornes. Ils se nourrissent de champignons, de mousses et d'aloherbe. Paisibles créatures se déplaçant généralement par groupe de deux

individus, les cairnmogs sont parfois chassés pour leur cuir et leur viande. Si un cairnmog sent que lui-même ou ses œufs sont menacés, il se montrera intimidant et n'hésitera pas à recourir à la violence.



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Pugilat, Survie.

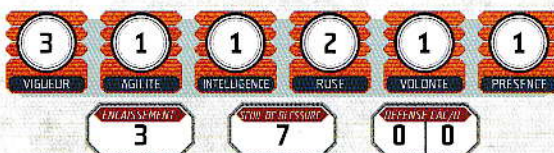
Talents : aucun

Capacités : Gabarit 2

Équipement : cornes pointues (Pugilat ; dégâts 9 ; critique 2 ; portée au contact ; Renversement)

FECKLEN [SBIRE]

Principal animal d'élevage sur la planète, le fecklen est un animal courtaud et trapu que l'on trouve sur tout Chandrila. Il est apprécié pour sa viande savoureuse et son lait de qualité. Les fecklen vagabondent dans la campagne Chandriléenne, paissant l'aloherbe et bloquant occasionnellement les routes. Le fecklen est un animal paisible connu pour son grondement retentissant, capable de se propager à travers les paysages vallonnés afin d'effrayer ses prédateurs et de localiser son troupeau.



Compétences (en groupe uniquement) : Perception

Talents : aucun

Capacités : Grondement du fecklen (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Survie facile** (♦) ; chaque ☆ désoriente une cible à portée moyenne pendant 1 round. Chaque ☹ ☹ augmente le nombre de rounds de 1 [une cible désorientée ajoute ■ à tous les tests de compétence qu'elle effectue])

Équipement : cornes (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement)

RÂBLENOIR [RIVAL]

Les râblenoirs sont des oiseaux de proie dont l'envergure peut atteindre cinq mètres, et qui se nourrissent de squalls et d'autres petits rongeurs. Trophées de chasse très prisés, ces majestueuses créatures ont frôlé l'extinction il y a quelques siècles. Leur chasse excessive a mené à une surpopulation chez les squalls, entraînant une infestation des cultures chandriléennes. Les râblenoirs sont aujourd'hui protégés par le gouvernement chandriléen qui leur dédie des habitats préservés tels que la Réserve Naturelle de Hanna. Il faut déboursier 200 000 crédits par oiseau tué pour obtenir un permis de chasse au râblenoir, cette somme étant alors intégralement allouée à leur programme de reproduction.



Compétences : Coordination 2, Pugilat 3, Vigilance 2
Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)
Capacités : Gabarit 2
Équipement : serres (Pugilat : dégâts 6 ; critique 2 ; portée moyenne ; Enchevêtrement 3)

GHORLA [RIVAL]

Le ghorla est une créature équine, généralement utilisée comme monture lors de parties de chasse. À l'instar des Chandriléens, le ghorla est indépendant et têtu, mais intelligent. Les élevages ont une grande variété de débouchés : les courses, les concours, les sports montés, mais aussi la surveillance de troupeaux et les travaux de ferme.



Compétences : Athlétisme 3, Coordination 1, Sang-froid 2
Talents : aucun
Capacités : Gabarit 2, Monture dressée 2 (ajoute aux tests de Survie d'un cavalier tant que ce dernier est à dos de ghorla)
Équipement : sabots (Pugilat : dégâts 7 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement)

CITOYEN DE CHANDRILA [SBIRE]

Le Chandriléen moyen se déplace en groupe de deux ou plus et on le trouvera souvent engagé en plein débat. Les meilleurs polémiques attirent systématiquement de petits groupes qui participent alors, se rangeant d'un côté ou de l'autre. N'importe quel citoyen sur Chandrila possède une connaissance détaillée des problématiques locales et galactiques, et manifeste une véritable passion pour la politique.



Compétences (en groupe uniquement) : Connaissance (éducation), Connaissance (Mondes du Noyau), Négociation, Perception

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : comlink, datapad, 100 crédits

CADET DE L'ACADÉMIE BRIONELLE [SBIRE]

On peut trouver des cadets de l'académie Brionelle se promenant dans Hanna City en groupes de deux à six pendant les interours, leur coupe de cheveux militaire et la rigidité de leur posture les rendant facilement identifiables. Les cadets aiment débattre des avantages et des inconvénients de la force armée, et leurs conversations animées sont un moyen de mettre à l'épreuve les idéaux inculqués par leurs instructeurs.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Coordination, Connaissance (éducation), Connaissance (stratégie), Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Sang-froid, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : comlink, datapad, uniforme de l'académie

AGRICULTEUR CHANDRILÉEN [RIVAL]

Les fermiers et éleveurs Chandriléens, pierre angulaire de toute l'économie locale, nourrissent la majeure partie du Noyau. Travailleurs acharnés, éduqués et politiquement actifs, les agriculteurs font la fierté de la planète. Les familles des fermiers sont composées de peu de membres, aussi embauchent-ils des saisonniers ou des droïdes pour les augmentations ponctuelles de charge de travail. La plupart des fermiers et éleveurs possèdent un fusil étourdissant, mais ils accordent une certaine confiance aux visiteurs tant que ces derniers restent sur les chemins, ne tentent pas d'entrer sur leur propriété et ne braquent pas.



Compétences : Athlétisme 1, Mécanique 2, Négociation 2, Résistance 3, Survie 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : fusil étourdissant (Distance [armes lourdes]; dégâts 9 ; critique 4 ; portée longue ; Dégâts étourdissants)

OFFICIER DE LA MARINE CHANDRILÉEN [RIVAL]

Les diplômés de l'académie de Brionelle trouvent généralement un emploi au sein de la Force de Sécurité Chandriléenne en tant qu'officiers de douane, sur les plateformes de défense orbitales ou encore en tant que pilotes de chasse pour la défense planétaire. Ces jeunes officiers ont reçu une très bonne éducation et sont considérés comme des piliers de la communauté. Il n'est pas inhabituel de les voir également s'engager dans une activité de loisir naval, comme le yachting ou la voile.



Compétences : Astrogation 2, Calme 2, Commandement 3, Connaissance (Mondes du Noyau) 2, Informatique 2

Talents : Salves Précises (au prix d'une manœuvre, tous les tests de combat effectués à partir du véhicule ou vaisseau actuel voient le gabarit de leur cible augmenter de 1 jusqu'au début du prochain tour)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet étourdissant (Distance [armes légères]; dégâts 6 ; critique 4 ; portée moyenne ; Dégâts étourdissants)

GOUVERNEUR DE CHANDRILA [NÉMÉSIS]

Les gouverneurs de Chandrila comptent parmi les meilleurs orateurs et rhéteurs de la galaxie. Leurs affirmations parfaitement documentées et leurs fervents argumentaires les rendent extrêmement difficiles à contrer. Les trois gouverneurs les plus influents sont les Gouverneurs Centi de Hanna City, Dehsea d'Emita et Millae de Nayli, mais des milliers d'autres sont en activité, gouvernant chacun une petite région qu'ils représentent à la Chambre Chandriléenne lors des sessions.

Les électeurs peuvent aisément rencontrer un gouverneur respecté ; on les trouve souvent à date fixe au forum ouvert au public. Un gouverneur peu disponible sera soupçonné de faiblesse, et on pensera qu'il s'efforce d'éviter de débattre en public d'une politique impopulaire. Les gouverneurs sont généralement accompagnés de quelques assistants.

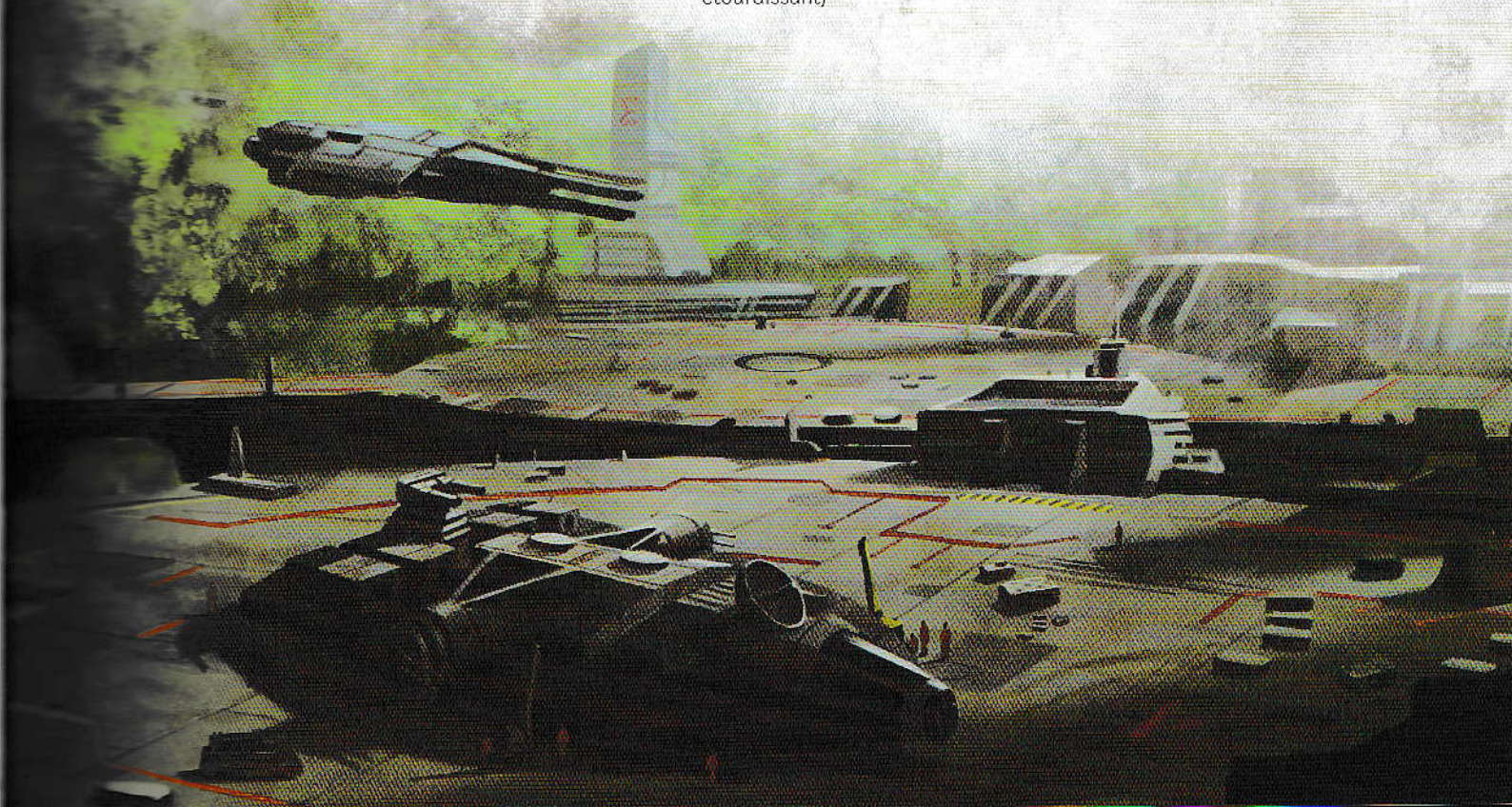


Compétences : Calme 3, Charme 4, Commandement 3, Connaissance (éducation) 4, Connaissance (Mondes du Noyau) 4, Distance (armes légères) 3, Perception 4, Système D 2, Vigilance 3

Talents : Sens de la rhétorique amélioré (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Commandement Moyen** [♦ ♦]. Chaque ☆ élimine 1 point de stress d'un allié à courte portée ; peut dépenser ☹ pour débarrasser un allié affecté de 1 point de stress supplémentaire. Les alliés affectés ajoutent [] à tous leurs tests pendant 3 rounds), Irrésistible 2 (retire [] à tous les tests de Charme et de Commandement)

Capacités : Commandant (tous les subordonnés à portée moyenne ajoutent [] à tous leurs tests de Sang-froid)

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères], dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)



KINYEN

Données d'astrogation : système Kinyen, secteur Bes Ber Bikade, région de l'Expansion

Mesures orbitales : 256 jours par an, 28 heures par jour

Gouvernement : stochocratie socialiste

Population : 1 983 000 000 (Gran 96%, autres 4%)

Langues : Basic, Gran

Terrain : champs, forêts et montagnes

Villes importantes : Montagne Aygion, Capra

Sites intéressants : Forêt de Dal, Cratère de Malthec

Exportations : denrées alimentaires

Importations : technologie

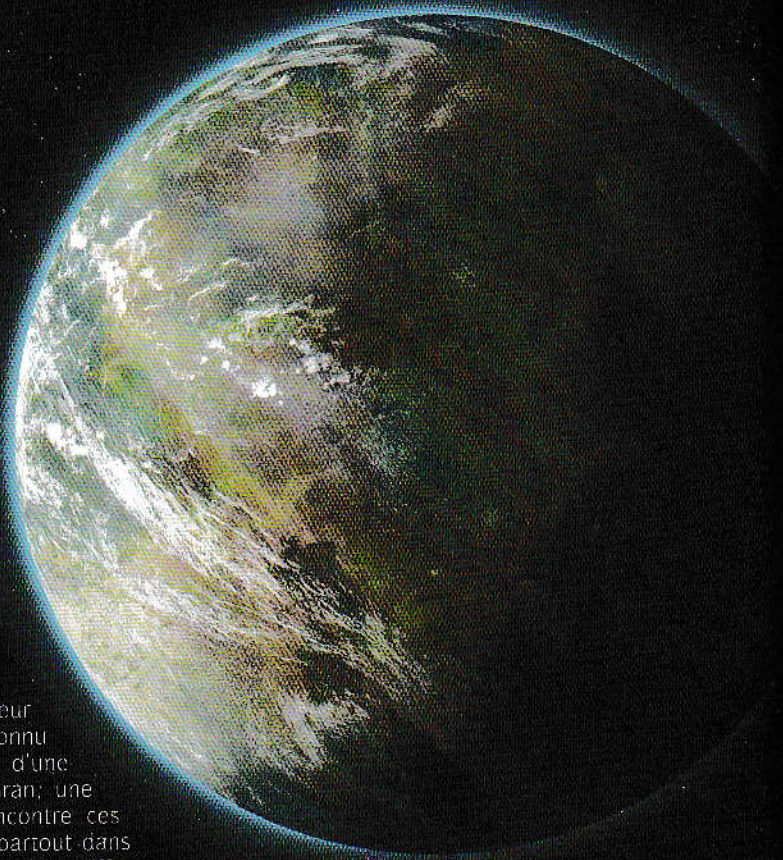
Routes marchandes : Voie marchande Coreillienne, Grande Route Gran

Conditions particulières : aucune

Contexte : Kinyen est un agrimonde majeur des Confins de l'Ouest, principalement connu pour ses exportations d'argenterbe et d'une variété de tubercules cultivée par les Gran; une espèce herbivore et intelligente. On rencontre ces humanoïdes dotés de trois yeux un peu partout dans la galaxie, mais les Gran de Kinyen sont assez différents de ceux que l'on trouve partout ailleurs, puisqu'ils adhèrent à un code moral très strict... ce qui n'est pas le cas de leurs cousins belliqueux et corrompus de Hok et de Malastare.

La situation géographique de l'agrimonde sur la Voie marchande Coreillienne a toujours fait de Kinyen une escale agréable pour les voyageurs longeant la Voie en direction de la Bordure. Au cours des derniers siècles et à la suite de l'accession des Gran au pouvoir au sein de la Fédération du Commerce, les échanges commerciaux connurent une croissance sans précédent. Les Gran utilisèrent leur influence au sein de cette organisation intergalactique pour mettre en avant la Grande Route Gran, une voie hyperspatiale qui se prolonge vers Cerea et au-delà. Kinyen devint ainsi un nœud commercial majeur pour de nombreux mondes au-delà des Confins de l'Ouest, assurant aux Gran une toute nouvelle richesse.

Si Kinyen a connu des succès financiers, elle a aussi souffert d'un certain nombre de déboires. Ses liens très importants avec la Fédération du Commerce l'ont forcée à rejoindre la Confédération lors de la Guerre des Clones, la marquant du sceau de la trahison auprès de la République. Après la guerre, l'Empire Galactique força la négociation des conditions de capitulation de Kinyen et déploya des garnisons sur ses territoires extraplanétaires. Récemment, l'Empire viola ces conditions en envoyant des forces d'occupation sur la planète, ce qui conduisit de nombreux habitants à rejoindre la Rébellion.



LES COLONIES GRAN

Au cours des mille cinq cents dernières années, les Gran ont établi de nombreuses colonies en différents lieux de la galaxie. Au départ sources de richesse, de pouvoir et de prestige sur la scène intergalactique, ces colonies ont finalement été victimes du désamour des Gran de Kinyen et les citoyens des territoires colonisés se sont vus évincés de la société Gran. Cette situation trouve sa source dans le conflit mortel qui opposa les Gran aux Dugs de Malastare, mais le vice et la violence, endémiques au sein des colonies, y contribuèrent grandement.

Parmi les colonies Gran les plus connues on retrouve Hok, Koensayr, Malastare, Silunes et Stend IV. Malastare est la plus puissante de toutes, produisant un carburant essentiel à l'effort de guerre impérial. La colonie abrite également le Protectorat Gran, une instance gouvernementale représentant les colonies coupées de la société Gran par Kinyen. Koensayr, en liens étroits avec Malastare, accueille la Corporation Koensayr, l'une des plus grandes usines de pièces détachées de vaisseaux de la galaxie et également usine de fabrication des chasseurs Y-Wing. On extrait divers types de cristaux sur Hok, et Silunes est un vignoble apprécié. La colonie située sur Stend IV, établie par Malastare il y a plusieurs dizaines d'années, était une tentative pour trouver de nouvelles sources d'énergie à exploiter.

SOUDÉS PAR LA COMMUNAUTÉ

Kinyen est un monde basé sur des valeurs de communauté et de coopération. La nature communautaire et grégaire des Gran entraîne un sentiment de chaleur et de bon voisinage tel qu'on peut le trouver dans un petit village, même dans les zones les plus denses d'une grande métropole.

HISTOIRE DE KINYEN

Les relations commerciales entre Kinyen et la République remontent à plus de quinze mille ans, lorsque les Gran prirent conscience du potentiel marchand de leur agrimonde. Si les Gran sont avides de troquer des denrées alimentaires contre de nouvelles technologies, ils ont néanmoins interdit l'accès de la planète à ceux qui n'en sont pas originaires, exception faite d'un unique quartier cloisonné au sein de leur capitale.

Kinyen est dirigée par la Ligue Tayan, un parti politique aux aspirations socialistes consacré à la religion doelliniste. Sa fondation remonte à plus de onze mille ans. À l'origine, elle avait pour but de résister à la Quinzième Croisade du Plus Dea initiée par le Chancelier Contispex XI. À l'époque, ses rangs n'étaient composés que des seuls vétérans militaires Gran pratiquant la religion Doellin. À l'issue du conflit, les héros de la Croisade se virent propulsés au gouvernement de Kinyen. Leur influence finit par convertir la quasi-intégralité de la population au culte de Doellin, la déesse à trois yeux des moissons. La Ligue permit à Kinyen de connaître dix mille ans de paix et de prospérité, jusqu'à l'ascension interne de personnalités progressistes.

LA PAIX PERDUE

Il y a quinze mille ans, les Neo-Tayan créèrent de nouvelles bases extraplanétaires et mirent en place un programme de colonisation gran. Durant les quelques siècles qui suivirent, ces colonies apportèrent à Kinyen de grandes richesses, que le gouvernement investit dans un droit de vote à la Fédération du Commerce. Les Gran détournèrent des ressources de la Fédération destinées à l'exploration spatiale pour établir la Grande Route Gran, une hypervole qui mène de Kinyen à l'Espace Sauvage. Les nouveaux mondes découverts au cours de cette exploration, ainsi que les routes qui y mènent, apportèrent de nouvelles richesses à Kinyen.

Malheureusement, les rétives colonies de Kinyen altèrent la réputation pacifiste des Gran. Il y a un millier d'années, les Gran de Malastare asservirent le peuple autochtone des Dugs au cours d'un conflit si violent qu'il nécessita l'intervention de la République. Les colons étaient bien entendu en tort, mais l'instinct protecteur des Gran conduisit Kinyen à engager toutes ses richesses pour influencer la médiation. Pire encore, profitant de la distraction et de la dissension au sein des Gran, les Neimoidiens en profitèrent pour prendre le contrôle de la Fédération du Commerce.

À la suite d'un tel échec éthique de la part des Gran, Kinyen se retira dans une politique isolationniste. Tous les Gran des colonies incriminées furent bannis, et l'indépendance fut accordée aux colonies. Aujourd'hui encore, de nombreux Gran pleurent la perte de leurs colonies, qu'ils surnomment « les enfants perdus de Kinyen ».

Au cours de la Guerre des Clones, le très apprécié Sénateur Kharrus périt lors d'une attaque de pirates en pleine mission diplomatique sur Florrum. Les Gran rivaux de Malastare empêchèrent la nomination d'un remplaçant, mettant en avant les liens étroits de Kinyen avec les Séparatistes de la Fédération du Commerce. Isolée de la République, et plus ou moins forcée à une alliance avec les Séparatistes, Kinyen devint une base de lancement pour les attaques des Séparatistes vers la Bordure le long de la Voie marchande Corellienne.

À la fin de la Guerre des Clones, Kinyen capitula sans résistance en faveur du très jeune Empire Galactique. L'Empire, comme les Séparatistes avant lui, se servit de Kinyen comme d'une base de lancement pour sa campagne des Confins de l'Ouest trois ans après l'instauration de l'Ordre Nouveau. En récompense pour sa capitulation pacifique, bien que sous conditions, l'Empire autorisa Kinyen à poursuivre ses activités commerciales pendant plus d'une décennie.

L'Empire finit néanmoins par demander un accès plus grand aux ressources de la planète, ainsi qu'une augmentation de la quantité de nourriture produite, mais les Gran refusèrent. La réponse ne se fit pas attendre et l'Empire bombarda la ville de Malthée, ne laissant qu'un cratère fumant. Horrifiée par l'étendue de la malveillance impériale, Kinyen se soumit. Les manifestations de Gran furent réprimées dans la violence, si bien que la plupart adoptèrent un comportement de patience pacifique, estimant que l'Empire finirait par s'écrouler de lui-même. D'autres Gran choisirent cependant d'aider l'Alliance Rebelle, voire de la rejoindre.

SYMPATHISANTS REBELLES

Depuis le massacre de Malthée, de nombreux Gran viennent en aide à l'Alliance Rebelle. Le soutien le plus significatif vient du leader de la résistance clandestine, Corbick Fask, qui a mis en place un réseau de fermiers faisant passer des denrées alimentaires et des crédits aux agents rebelles via les bases extraplanétaires.

Par peur d'autres bombardements, les Gran interdisent à l'Alliance de conduire des opérations militaires sur Kinyen. La plupart des Gran sont opposés à l'idée de s'engager de façon active contre l'Empire : ceux qui rejoignent l'Alliance occupent des rôles de soutien.

LE DOELLINISME

Historiquement, les membres de la Ligue Tayan sont de fervents adorateurs de Doellin, une déesse au centre des pratiques religieuses Kinyennes. Il y a bien longtemps, les Gran codifièrent leurs croyances dans une série de fables au sujet de Doellin, de son avatar ailé Taya et de son adversaire Byllaya. Ces fables devinrent la pierre angulaire du Doellinisme. Les mythes fondateurs doellinistes dépeignent la déesse comme la grande agricultrice cosmique : ses champs sont la galaxie, et les planètes les graines qu'elle a semées. Les Gran se considèrent comme la récolte de Doellin, cultivés à son image puis fauchés lors de leur mort. Taya, un rapace aux grands yeux, protège la récolte de Doellin contre Byllaya, une bête à l'appétit sans fin.

Si les Gran modernes ne prennent plus les mythes fondateurs au pied de la lettre, les considérant plutôt comme allégoriques, les grands principes doellinistes n'en demeurent pas moins profondément ancrés dans leur culture. La violence est de loin le tabou culturel le plus fort : même les formes mineures de comportements violents sont réprimées aussi sévèrement que le meurtre sur d'autres planètes. De plus, pour combattre la vulnérabilité des Gran à toutes formes d'addiction, le Doellinisme interdit les jeux d'argent, l'alcool, les épicés ainsi que toutes substances ou comportements addictifs. Les contrevenants s'exposent à l'exil, voire à la peine de mort. En dépit de ces sévères restrictions, le Doellinisme célèbre principalement la vie, la communauté et la joie.

PEUPLE ET CULTURE

Les Gran de Kinyen comptent parmi les créatures les plus dociles et les plus charitables de la galaxie. La culture Gran découle naturellement de leur évolution, mais la plupart de leurs comportements trouvent leur source dans la paisible – quoique stricte – religion connue sous le nom de Doellinisme.

UNE MENTALITÉ GRÉGAIRE

Les Gran descendent d'une variété d'herbivores montagnards dont la stratégie de défense contre les prédateurs était le rassemblement en troupes. La santé mentale des Gran est aujourd'hui encore assujettie au besoin ancestral de se regrouper avec d'autres membres de leur espèce : un Gran isolé développe très rapidement de sérieux troubles mentaux. Les Gran sont d'authentiques monogames et forment des liens si profonds que la mort de l'un des partenaires ou d'un enfant s'avère bien souvent fatale pour les survivants. Toute tendance à l'individualisme a été soigneusement extirpée de la société Gran au fil des siècles, engendrant ainsi une population qui accepte totalement son interdépendance. Cela se traduit de nos jours par une culture socialiste à l'échelle planétaire, dont la réussite abasourdit les théoriciens politiques.

Les enfants gran sont soumis à des tests d'aptitudes dont les résultats sont comparés aux besoins de la planète en termes de ressources dans tel ou tel secteur d'activité. Ils sont alors orientés vers des programmes d'éducation spécialisés répondant à ces besoins. La plupart des espèces trouveraient cette méthode plus que perturbante, mais les Gran de Kinyen placent le bien-être général au-dessus de l'individu, et la majorité d'entre eux trouvent les programmes éducatifs suffisamment

généralistes pour leur permettre de s'affirmer personnellement tout en étudiant les matières assignées. En conséquence, le taux de chômage de Kinyen compte parmi les plus bas de la région tandis que son produit intérieur brut est l'un des plus élevés dans le secteur planétaire proche. La pauvreté est quasi inexistante, et les Gran de Kinyen sont réputés être en meilleure santé et plus heureux que les autres populations de la galaxie.

La culture Gran présente toutefois des côtés sombres. Les gens différents se voient rapidement considérés comme des parias, quand ils ne sont pas exilés au nom de la pureté culturelle de Kinyen. Afin de se protéger des actes de leurs concitoyens gran de Hok et de Malastare, Kinyen a déclaré que ces derniers appartenaient à une espèce différente. Les Gran de Kinyen vont jusqu'à isoler leur planète de toute influence extérieure dans le simple but de protéger leur pureté culturelle, se coupant ainsi des bénéfices de la mixité et du regard extérieur.

En dépit de ces pratiques extrêmes, les Gran de Kinyen apprécient leur vie quotidienne faite de rencontres sociales, de fêtes, de galas et de commémorations qui leur permettent de passer du temps en famille et entre amis. En dehors de ces occasions spéciales, la vie quotidienne est également organisée de manière à favoriser les interactions sociales. Bien que les Gran ne mangent qu'une fois par jour, la plupart des restaurants proposent des tables communes : on s'assoit à côté d'un étranger, on repart riche d'un nouvel ami. Les transports sur Kinyen étant majoritairement conduits par des droïdes, les passagers ont l'occasion de sympathiser durant les trajets. En entreprise enfin, les relations amicales entre collègues sont vivement encouragées afin de souder les équipes, et la plupart des sociétés aménagent des temps de pause de plusieurs heures avant et après le déjeuner pour favoriser les relations sociales.

LIEUX IMPORTANTS

Les Gran ont colonisé les multiples paysages de Kinyen en construisant des centaines de villes animées, chacune d'entre elles étant un bijou architectural. Parmi les zones les moins peuplées on compte des chaînes de montagnes dentelées, des forêts aux rivières cristallines ainsi que des champs ondoyants d'argenterbe.

LE MONT AYGION

Le plus haut sommet de la chaîne du Pansat est le mont Aygion, qui culmine à quelque douze mille mètres. Ce que l'on pense être le berceau ancestral des Gran est aujourd'hui le siège du gouvernement planétaire de Kinyen. La capitale est bâtie sur des terrasses creusées sur la face sud de la montagne ; ses flèches de permapierre d'un vert profond et de vitraux en transparacier abritent ses 100 millions d'habitants. La plupart des bâtiments sont équipés, à plusieurs étages, de garages à airspeeder, bien que la circulation ne soit limitée qu'à certaines voies, tout particulièrement près de la ligne nuageuse.

LE PREMIER TEMPLE DE DOELLIN

S'il n'est pas, historiquement parlant, le premier temple doelliniste, le Premier Temple d'Aygion est en revanche le plus grand et le plus riche. La cathédrale triangulaire faite de pierre blanche polie et d'un éclatant marbre bleu trône haut sur la montagne, juste en dessous de la ligne nuageuse. Un motif d'un bleu éclatant, représentant un faucon Tayan, orne l'ensemble du temple, rendant hommage à l'avatar de Doellin sur Kinyen. La majorité des temples doellinistes proposent uniquement un service religieux à l'attention des fidèles, mais le Premier Temple accueille bien d'autres aspects essentiels du culte.

Il héberge par exemple les Archives Historiques doellinistes, qui préservent les œuvres les plus anciennes ayant trait à la foi, tels que des écrits, tapisseries, peintures et sculptures représentant des moments clés du Doellinisme. Certaines reliques sont antérieures aux premiers contacts de Kinyen avec la République. Les chercheurs doellinistes ont ainsi accès à une source d'informations qui fait saliver d'envie les historiens de la galaxie cherchant à corroborer certaines théories ou à élucider d'anciens mystères... en vain, l'accès à ces archives étant strictement réservé aux prêtres doellinistes engagés dans des travaux de recherche.

LE CERCLE DE DOELLIN

Le gouvernement planétaire de Kinyen siège au Cercle de Doellin. La légende veut que le bâtiment se trouve à l'endroit exact où Taya, à l'aube de la civilisation, aurait ordonné aux Gran la construction d'un mur défensif contre la mythique Byllaya. De nos jours, le Cercle de Doellin est un bâtiment ovale large d'une douzaine de kilomètres et haut de trente étages. Les différents ministères se voient attribuer une partie du bâtiment en fonction de leurs besoins. Au centre se trouvent des parcs,

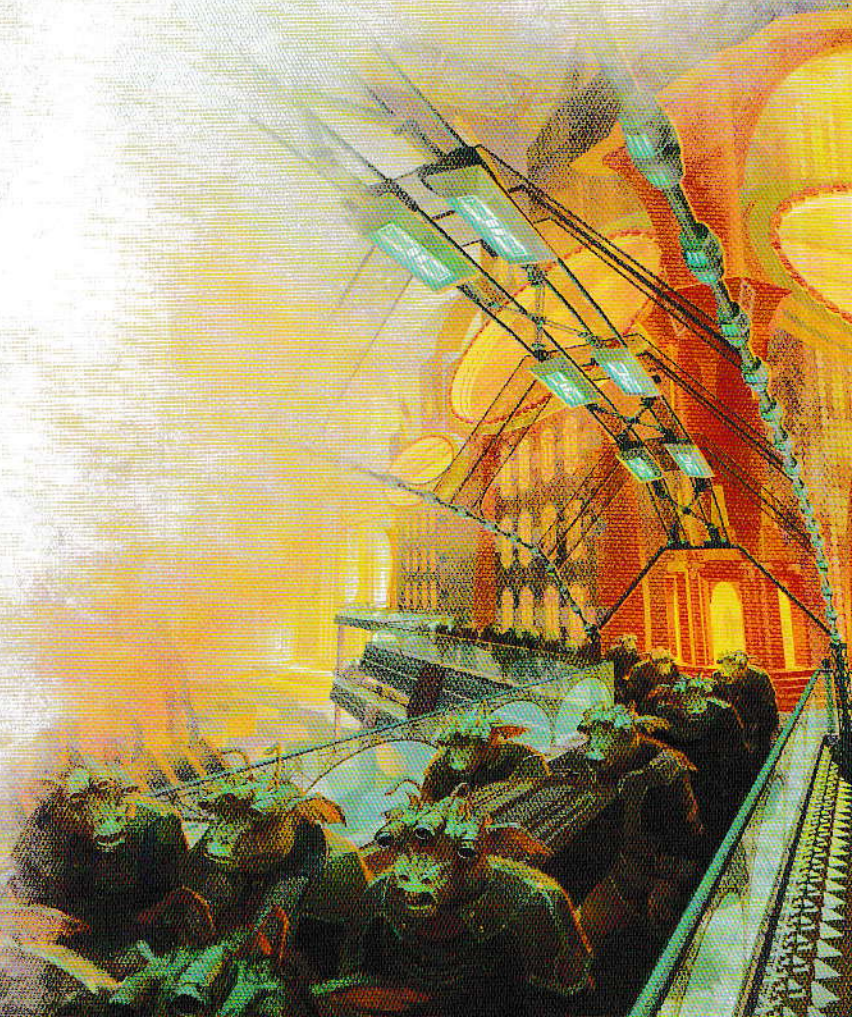
des musées, des monuments, des restaurants et même des lieux de loisirs. Les Gran sont particulièrement fiers du siège de leur gouvernement, et le Cercle de Doellin est une attraction touristique populaire pour les Gran venus de toute la planète.

LES CHAMBRES LÉGISLATIVES

Les deux branches les plus importantes du Cercle de Doellin sont la Chambre Agricole et la Chambre du Foyer. Ces deux organes législatifs collaborent pour gouverner Kinyen. La Chambre Agricole est composée de Kinyen tirés au sort parmi les citoyens ayant reçu un minimum d'éducation politique en plus de leur champ d'études principal. Ces législateurs sont mandatés pour un an et assurent à la classe ouvrière une voix au gouvernement, grâce à un droit de veto à l'encontre de la Chambre du Foyer. Les membres de la Chambre du Foyer sont quant à eux élus à vie par la Chambre Agricole, après avoir été sélectionnés parmi les citoyens ayant reçu une éducation strictement politique. La Chambre du Foyer rédige la plupart des nouvelles lois et se charge de les présenter à la Chambre Agricole pour approbation.

LE BUREAU DE L'ÉMIGRATION KINYEN

Les Gran souhaitant voyager en dehors de leur planète doivent obtenir l'accord du Bureau de l'Émigration Kinyen, situé au Cercle de Doellin. Le labyrinthe administratif que cela représente n'est rien comparé aux heures



LA MORT PAR L'EXIL

Les Gran s'écartant de l'étroit chemin balisé par le Doellinisme sont souvent envoyés en réhabilitation au sein de cliniques spécialisées, mais les criminels violents ou récidivistes sont généralement exilés. Dans les cas les plus graves, les exilés sont interdits de toute relation sociale avec d'autres Gran, partout dans la galaxie. Une violation des termes de leur exil se traduit par une peine de mort, laquelle est exécutée par un chasseur de primes.

Un Gran exilé survit rarement plus de quelques années : les premiers symptômes de la maladie mentale s'installent en quelques semaines, rapidement suivis d'une profonde dépression, voire d'une psychose. En l'espace de quelques années, le Gran exilé typique adoptera des comportements suicidaires ou développera une attitude violente à l'égard de tous ceux qui l'entourent, sans aucune distinction. Dans une tentative désespérée pour combler le vide de leur existence, certains développent même de multiples personnalités.

Certains Gran, affligés d'une maladie génétique causant d'importants œdèmes des membres, deviennent des proscrits. Ostracisés par leur propre communauté, ces Gran finissent par développer des comportements similaires à ceux des exilés et par exhiber les mêmes symptômes psychiatriques. Lorsque cela se produit, Kinyen ne perd pas de temps et exile les Gran affectés.

d'entretiens et de tests psychologiques requis avant de quitter la planète. Un Gran suspecté de développer une maladie d'isolement ou une addiction se voit refuser le départ. Le processus peut prendre des mois, mais une fois achevé, maintenir un visa ne demande qu'un entretien psychologique annuel.

LE TRIBUNAL DES EXILS

La menace d'un exil, annoncée par une convocation émanant du Tribunal des Exils sis au Cercle de Doellin, est la chose la plus terrifiante qui soit pour un Gran de Kinyen. Au Tribunal, les Gran accusés sont emprisonnés et soumis à des évaluations psychologiques tandis que preuves et témoins sont présentés devant un juge des exils. S'il est reconnu coupable, le Gran jugé est emmené par un représentant de l'ordre jusqu'à un tunnel spécial creusé dans le mont Aygion, où un train gravitationnel le conduit jusqu'au spatioport. L'exilé est alors directement envoyé par navette sur l'un des mondes ayant signé des accords avec Kinyen.

LES QUARTIERS DES EXTRAPLANÉTAIRES

Les quartiers des extraplanétaires permettent aux Gran de protéger la société de Kinyen des indésirables influences extérieures. Ces quartiers réussissent tellement bien leur mission que des mondes proches, parmi lesquels Cérèa, ont adopté des pratiques similaires. Le quartier des extraplanétaires d'Aygion, le plus ancien

des districts dédiés à l'accueil des visiteurs non-Gran sur Kinyen, se limite à quelques pâtés de maisons près du centre-ville. Il se compose essentiellement d'ambassades et de centrales d'achat étrangères, agglomérées autour du spatioport. Il est à noter que de nombreux bâtiments ont été détruits afin de libérer de la place pour la garnison impériale.

CAPRA

Grande cité située le long de la rivière Saeduree, Capra fut originellement fondée pour servir de plateforme transcontinentale d'échanges commerciaux. Depuis, la cité a évolué en une métropole tentaculaire enjambant la rivière et comptant des dizaines de millions d'habitants. La rivière coule sous et à travers de nombreux immeubles du centre-ville ; des canaux ont même été creusés pour accueillir des transports amphibies, lesquels proposent des visites architecturales de la ville.

Les immenses flèches du centre-ville de Capra rappellent la sensation de l'eau vive ; la plupart des bâtiments présentent de larges andains de vert ou de bleu vif, avec parfois une touche ambrée le long de leur façade extérieure. Les individus capables de percevoir les ultraviolets peuvent admirer un important réseau de détails complexes qui viennent compléter les courbes organiques des bâtiments. À l'intérieur, et peu importe la taille de l'édifice, les Gran évitent les grands espaces ouverts, leur préférant des vestibules intimistes qui favorisent les conversations.

LA TOUR TFS

L'édifice le plus imposant de tout Capra est celui qui abrite le siège social des Transports Fluviaux Saeduree, un bâtiment de métal brillant couleur d'écume conçu pour ressembler à un champ vertical d'argenterbe. Une série de champs tracteurs dissimulés et une pompe centrale font sinuer de grands ruisseaux d'eau le long des courbes ondulantes de la tour TFS. Grandes et profondes de plusieurs mètres, les ruisseaux abritent de nombreux poissons-nettoyeurs colorés. L'orientation des ruisseaux change quotidiennement, permettant au bâtiment de rester rutilant.

La société des Transports Fluviaux Saeduree est plusieurs fois millénaire, sa fondation remontant à l'époque où les récoltes d'argenterbe étaient acheminées jusqu'à Capra par voie d'eau, pour une exportation par voie maritime en direction des autres continents. En qualité de principale entreprise de transport de Capra, TFS bénéficie d'un statut privilégié au sein du gouvernement socialiste de Kinyen, et profite à ce titre d'une exclusivité sur la majorité des exportations de nourriture du continent. Si le gouvernement de Kinyen nationalise la plupart des activités commerciales (incluant la production de denrées alimentaires et la construction), le transport est l'un des rares secteurs semi-privatisés, permettant ainsi aux Gran de faire concurrence aux entreprises étrangères sans avoir à craindre d'ingérence gouvernementale. En revanche, les contrats d'exportation ne sont pas source de compétition, puisqu'ils sont attribués par le gouvernement.

LE STADE DU GRAND KHANUM

Connu sous le nom de limmie dans les Mondes du Noyau, le bolo-ball est l'une des rares influences culturelles extérieures adoptées par Kinyen. « Le beau jeu », comme certains l'appellent, a mené à la construction d'un immense stade à Capra. Il peut accueillir jusqu'à 150 000 spectateurs et présente essentiellement les matchs de la Coupe Galactique. Chaque siège est muni d'un dispositif holoïd interactif sur lequel les spectateurs peuvent consulter les statistiques ou revoir une action. De plus, un immense holoprojecteur plane au-dessus du terrain et propose des contenus additionnels. Les Gran apprécient énormément le bolo-ball, mais leur équipe se classe bien souvent parmi les plus faibles, peinant souvent à se qualifier. Suite à la destruction d'Aldérande, la Coupe Galactique a été suspendue et le stade a vu sa fréquentation baisser.

LE SPATIOPORT DE CAPRA

Situé à la limite de la ville, près du quartier des extraplanétaires et loin du fleuve, le Spatioport de Capra est un bâtiment ambré de plusieurs kilomètres de long, qui semble s'élever à un angle improbable. Inspiré par la courbe des ailes d'un faucon Tayan en vol, le spatioport s'étire loin de la ville comme pour éloigner les prédateurs par une attaque en piqué. Les portes des baies d'atterrissage s'ouvrent et se ferment à longueur de journée, voyant passer des voyageurs étrangers sur le départ ou venant d'arriver.

Des milliers de vaisseaux passent quotidiennement par le Spatioport de Capra. Autrefois, les forces de l'ordre et les douaniers Gran assuraient la sécurité, mais l'Empire a repris le flambeau. Cette situation reste en travers de la gorge des Gran de Kinyen étant donné l'explosion récente des ventes d'alcools et d'épices au marché noir.

L'ÉPONGE À CHORBA

Dissimulée derrière une porte anonyme située entre un revendeur de tissus et un magasin de réparation de matériel électronique, perdue au sein du très dense quartier des extraplanétaires de Capra, l'Éponge à Chorba est l'un des seuls lieux de Kinyen où l'on peut boire un verre. La prohibition locale sur l'alcool fait du bar clandestin un lieu de rassemblement privilégié pour tous les bons à rien, criminels et autres contrebandiers. La cantina tire son nom du chorba, un fruit distillé sur place en un puissant rhum.

L'emplacement de l'Éponge à Chorba est un secret soigneusement gardé par ses clients, et la plupart des nouveaux visiteurs sont introduits par un habitué.

Après avoir passé la porte anonyme, il faut descendre un escalier tortueux et suivre un couloir au bout duquel un vuideur Cragmoloïde du nom de Dimbu garde l'entrée, s'assurant que les forces de l'ordre et les fauteurs de troubles restent dehors. Le bar clandestin n'est guère plus qu'un comptoir de fortune assorti de quelques tables, et le jukebox n'atteint jamais un volume sonore suffisant pour couvrir le bruit des habitués.

LA COMMUNAUTÉ AGRICOLE D'AYANEE

À l'instar des milliers de communautés agricoles réparties sur la surface de Kinyen, Ayanee se situe loin des grandes villes conviviales si chères au cœur des Gran. La communauté agricole d'Ayanee est une parcelle de terrain hexagonale découpée en six champs triangulaires produisant de l'argenterbe. Également connue sous le



sobriquet d'« herbe à chèvres », cette plante à feuilles d'un vert argenté, essentielle à l'alimentation Gran, est l'une des bases de la cuisine galactique. Les familles et ouvriers agricoles d'Ayanee travaillent main dans la main pour atteindre les quotas de production annuels fixés par le gouvernement.

Chacune des six fermes possède une maison commune située près du centre de la communauté, de façon à ce que les six familles et leurs employés puissent vivre ensemble, ce qui engendre un fort sentiment d'appartenance et réduit les risques de voir se développer les maladies d'isolement parmi les fermiers. Le petit cercle des six fermes abrite également quelques commerces simples, des équipements communaux à destination de l'éducation pré-spécialisée des enfants, et des lieux de loisirs.

LA FERME LEES

Tayala Lees, sélectionnée par le gouvernement pour diriger la communauté agricole d'Ayanee, gère la ferme de sa famille. Major de promotion à l'école agricole, Tayala est l'héritière d'une longue et fière tradition agricole, au même titre que le reste de sa famille. Quatre générations de Lees travaillent actuellement à la ferme, avec une soixantaine d'employés et de journaliers. Tous vivent dans la maison commune.

Le Bureau des Exportations Agricoles transmet des instructions secrètes à Tayala depuis deux ans, afin qu'elle escamote dix pour cent de la production de la communauté et dissimule les pertes. Tayala déteste ce secret et les risques auxquels il l'expose, mais en tant que fille obéissante de Kinyen, elle s'efforce d'exécuter les ordres du mieux qu'elle peut. Au cours des fêtes des moissons, tandis que la plupart des fermiers de la communauté partent rendre visite à leur famille éloignée, les agents rebelles viennent ramasser les récoltes mises de côté à leur intention.

LE CRATÈRE DE MALTHEE

Ancienne cité prospère comptant plusieurs dizaines de millions d'habitants, Malthée a subi un bombardement impérial massif et soutenu, qui n'a laissé d'elle qu'un cratère calciné aujourd'hui considéré comme un mémorial. Un rebord de granit poli entoure le cratère. On y a gravé les noms de toutes les victimes. Ces dernières années, de nombreux Gran ont organisé des pèlerinages à Malthée, des processions funéraires d'une semaine au cours desquelles sont évoqués des souvenirs des défunts. À l'arrivée au cratère, les Gran cherchent les noms de leurs proches disparus gravés dans la pierre et les retracent de leurs griffes.

LE TEMPLE DE MALTHEE

Un temple doelliniste a récemment été érigé près du cratère Malthée afin d'accueillir les pèlerins venus rendre hommage aux disparus et leur proposer un service religieux. Le temple est en fait une immense cathédrale composée



de centaines de petites pièces où des prêtres de Doellin animent des groupes de discussion pour permettre aux Gran de faire le deuil de la tragédie de Malthée. Des services religieux plus intimes sont également proposés. De nombreux prêtres de Doellin s'avèrent être des sympathisants rebelles, si bien que des agents infiltrés opèrent aux alentours du temple afin de recruter des Gran en quête de justice. La mode actuelle est à la crémation au Temple de Malthée, après quoi les cendres sont dispersées au-dessus du cratère.

CREATURES ET DÉFIS

Les Gran de Kinyen respectent la vie de toutes les créatures de leur monde, du plus petit gamwidge sauvage au plus éminent des prêtres de Doellin.

HOUIJIX [RIVAL]

Grand lézard furtif aux sabots fendus et doté d'épines émaillées sur la queue et dans la bouche, le houjix est également le nom d'une pièce de jeu sur l'holo-échiquier de dejarik.

Sur Hok, ces animaux sont élevés pour le combat et forcés de s'affronter dans des arènes. Cette pratique est condamnée sur Kinyen, où les grandes créatures baveuses sont réputées pour leur gentillesse et leur capacité à aider les Gran à surmonter de brèves périodes d'isolement, ce qui fait d'eux des animaux de compagnie très appréciés.



Compétences : Charme 2, Perception 1, Pugilat 2 (houjix de Hok), Survie 1

Talents : aucun

Capacités : Compagnon Animal (une fois par rencontre, peut effectuer un **test de Charme Facile** [♦] ciblant un personnage engagé au corps à corps ; ce dernier élimine 1 point de stress par ☆)

Équipement : dents (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2), queue (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement)

FAUCON TAYAN [RIVAL]

Le faucon Tayan est un oiseau de proie au chatoyant plumage ambré qui niche dans les montagnes de Kinyen. Durant la journée, les oiseaux se laissent porter par les courants d'air chaud au-dessus des champs d'argenterbe afin de se nourrir de rongeurs ou d'insectes, lesquels s'attaqueraient sinon aux cultures. Les éleveurs de gamwidge dressent souvent ces rapaces afin de protéger leurs troupeaux contre les llayas.

Les Doellinistes vénèrent les faucons Tayan en tant qu'avatars de Doellin elle-même, protégeant ses champs des fléaux. La Ligue Tayan tire une grande partie de sa philosophie de l'observation du rapace : les concepts d'exil et de pacifisme viennent du comportement unique

du faucon, capable de faire fuir les llayas à grands renforts de cris et d'attaques en piqué. On retrouve l'image du faucon Tayan aussi bien dans les symboles religieux que dans les symboles d'État.



Compétences : Coercition 2, Perception 3, Pugilat 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : Attaque en piqué (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Coercition opposé au Calme** d'un personnage situé jusqu'à portée moyenne ; en cas de succès, la cible est étourdie pour un round et le faucon se retrouve au contact de sa proie ; peut dépenser ☆ pour infliger 1 point de stress supplémentaire à la cible, peut dépenser ⚡ pour que l'étourdissement dure 1 round de plus), Gabarit 0

Équipement : serres (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 4 ; portée moyenne ; Perforant 2)

GRAND PRÊTRE DOELLINISTE [NÉMÉSIS]

Sur Kinyen, la prêtrise doelliniste est le seul et unique choix de carrière qu'un Gran peut effectuer sans que le gouvernement n'interfère. Tout Gran intéressé par la prêtrise, ou souhaitant échapper au choix de carrière qui a été fait pour lui, peut poser sa candidature. Il arrive parfois que les Gran n'exercent leur ministère qu'à temps partiel, ce qui leur permet de poursuivre en parallèle leur carrière désignée. On estime qu'environ un Gran sur dix a atteint un niveau significatif dans la prêtrise et est formé à dispenser des conseils, ainsi qu'à fournir compagnie et réconfort aux Gran qui en ont besoin.



Compétences : Charme 2, Commandement 3, Connaissance (culture) 4, Connaissance (éducation) 3, Négociation 3, Sang-froid 2

Talents : Autorité naturelle 2 (ajoute ■■ aux tests de Commandement, les cibles affectées ajoutent ■■ à leurs tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures), Sens de la rhétorique (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Commandement Moyen** [♦♦], chaque ☆ élimine 1 point de stress d'un allié situé à courte portée ; peut dépenser ☆ pour débarrasser un allié affecté de 1 point de stress supplémentaire), Irrésistible 2 (retire ■ à tous les tests de Charme et de Commandement), Perspicace 2 (améliore 2 dès de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie le ciblant)

Capacités : Invocation de Doellin (une fois par rencontre, le Grand Prêtre de Doellin peut relancer un test de compétence sociale ciblant un personnage Gran)

Équipement : bâton Tayan, comlink, datapad, robes de prêtre, 500 crédits

MON CALA (DAC)

Données d'astrogation : système Calamari, secteur Calamari, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 398 jours par an / 21 heures par jour

Gouvernement : conseil représentatif

Population : 27 500 000 000 (Quarren 60%, Mon Calamari 39%, autres 1%)

Langues : Mon Calamarien, Quarren, Basic

Terrain : océans et récifs

Villes importantes : Aquarius, Coral city, les Profondeurs de Coral, Foamwander, Quarren City

Sites intéressants : la réserve d'arbres marins Mkbuto, la Banque des Connaissances, les chantiers navals

Exportations : fruits de mer, haute technologie, vaisseaux stellaires

Importations : denrées alimentaires, matériel médical, technologie

Routes marchandes : Médiane d'Overic, Route Giblim

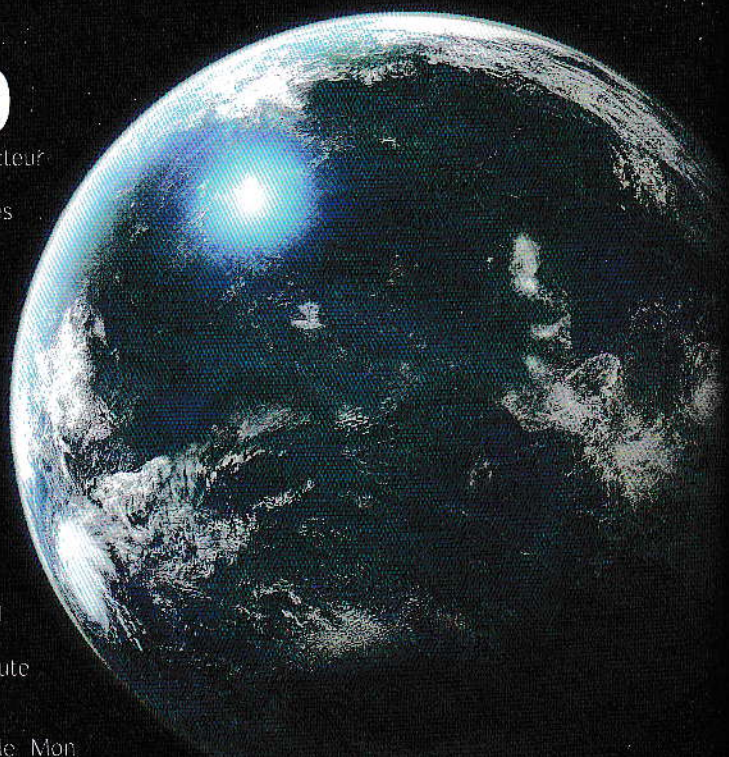
Conditions particulières : aucune

Contexte : également connue sous le nom de Mon Calamari ou de Dac, Mon Cala est couverte de vastes océans mouchetés en surface de quelques récifs et atolls. La planète grouille de vie aquatique, dont certaines espèces ont évolué jusqu'à un état de conscience. Cependant, deux espèces dirigent la planète : les Quarren – qui ressemblent à des calamars – sont majoritairement des mineurs et des ouvriers prônant l'isolationnisme ; tandis que les Mon Calamari – qui ressemblent à des poissons – sont souvent ingénieurs ou explorateurs, tournés vers le reste de la galaxie.

La découverte initiale de Mon Cala n'advint qu'au cours des derniers millénaires, mais les Quarren et les Mon Calamari n'ont pas attendu jusque-là pour développer leurs propres technologies et entamer l'exploration spatiale. Les Mon Calamari colonisèrent Ruisto, leur planète voisine, où ils rencontrèrent des éclaireurs de la République pour la première fois, mais également Mantan et Hinakuu. De leur côté, les Quarren s'approprièrent Minntooiné, Buchich et Pamman. Une douzaine d'autres systèmes clés furent colonisés au cours du millénaire, définissant ainsi les frontières de l'Espace Mon Calamari.

Mon Cala fut finalement accueillie en tant qu'état allié de la République peu de temps avant les Nouvelles Guerres Sith. La planète étant renommée pour les compétences d'ingénieurs et de constructeurs navals de ses citoyens, l'économie de Mon Cala connut une extraordinaire embellie. À la suite de cela, rencontrer un Quarren ou un Mon Calamari devint chose commune n'importe où dans la galaxie.

À l'issue de la Guerre des Clones, l'Empire envahit le secteur Calamari et réduisit ses habitants en esclavage, pour punir les Quarren d'avoir soutenu les Séparatistes.



Mon Cala et son espace proche ne furent libérés qu'un an avant la Bataille de Yavin, après une révolte planétaire suivie d'une série d'escarmouches avec l'Empire. Mon Cala ayant restauré sa souveraineté à l'aide de l'Alliance Rebelle, Mon Calamari et Quarren choisirent de rejoindre la Rébellion. Mon Cala devint immédiatement le principal fournisseur de vaisseaux capitaux de l'Alliance.

LA DÉFENSE DE MON CALA

Depuis que l'Empire a été évincé de Mon Cala, l'Alliance Rebelle a aidé la planète à fortifier ses défenses spatiales afin de se protéger contre les représailles impériales. Si le gros de la flotte rebelle reste mobile, la construction d'une flotte défensive fut mise en branle dans les chantiers navals de Mon Cala.

L'Espace Mon Calamari possède trois couches de défense : tout d'abord, des balises de détection ont été déployées en réseau autour des voies rapides menant jusqu'à Mon Cala ; ensuite, des blocus d'interception sur Reginard, Kamdon et le long de la Route Giblim (juste après Nouvelle Aldérande) défendent les trois routes traversant l'Espace Mon Calamari. Enfin, Mon Cala abrite le gros de la flotte défensive, convertie à partir de vaisseaux de ligne. En cas d'attaque, des renforts sont envoyés depuis Mon Cala afin d'assurer la victoire.

LIÉS PAR L'AMOUR DE LA LIBERTÉ

Mon Cala est une planète reculée, perdue aux confins de la galaxie. Réduits en esclavage par l'Empire en raison de leurs compétences en construction navale, les Quarren et les Mon Calamari firent front commun et libèrent leur monde avant de rejoindre la Rébellion.

L'HISTOIRE DE MON CALA

Les profondeurs abyssales des océans de Mon Cala ont donné naissance à une infinité de formes de vie. Si les Whaladon, la Banque des Connaissances et les Moappa possèdent tous une forme d'intelligence, les Quarren et les Mon Calamari sont les espèces dominantes de la planète aquatique. Malheureusement, le pragmatisme des premiers et l'idéalisme des seconds ont provoqué des tensions entre les deux espèces au cours de l'histoire.

Environ 4 500 ans avant la Bataille de Yavin, les Mon Calamari et les Quarren firent fi de leurs désaccords et s'unirent sous le règne du Roi Mon Calamari Morn, premier du nom. Un peu plus d'un siècle plus tard, les Mon Calamari convinquirent les Quarren de les aider à construire les vaisseaux à cavitation du mathématicien de génie Q-Viza afin de partir explorer le vaste océan spatial. Les vaisseaux à cavitation se révélèrent lents, mais les Mon Calamari finirent par atteindre Mon Eron, la cinquième planète de leur système. Tandis que la terraformation des océans souterrains de la planète avançait, les Mon Calamari colonisèrent Ruisto, Mantan et Hinakuu. Les Quarren finirent par jalouser les Mon Calamari, qui revenaient riches d'histoires et d'aventures, et partirent fonder leurs propres colonies.

Plusieurs décennies après le début des colonisations, les Mon Calamari entrèrent en contact avec des éclaireurs de la République. Plusieurs siècles plus tard, la République offrit à Mon Cala une place en son sein. Si les Mon Calamari apprécièrent la chance qui leur était offerte, les Quarren étaient plus craintifs. La représentante quarren Allat Za força le Roi à un compromis où Mon Cala rejoignit la République, mais uniquement en tant qu'état allié indépendant. Malgré la victoire d'Allat Za, les Quarren continuèrent de se sentir marginalisés par les Mon Calamari, comme s'ils n'étaient guère que des ouvriers de seconde zone.

RÉDUITS EN ESCLAVAGE PAR L'EMPIRE

La rancœur des Quarren couva, jusqu'à l'explosion lors de la Guerre des Clones, lorsque la Ligue Isolationniste Quarren s'allia avec la Confédération. Par deux fois, la Guerre des Clones apporta la désolation sur Mon Cala tandis que les Séparatistes tentaient de mettre fin à la lignée royale pour mettre un Quarren sur le trône. Le Prince Lee-Char survécut à la Guerre des Clones et fut couronné quatre-vingt-troisième Roi de Mon Cala ; il parvint à instaurer un semblant de paix sur sa planète, mais celle-ci fut de courte durée.

Lorsque l'Empire se regroupa derrière l'Empereur Palpatine, l'une de ses premières actions consista à punir les peuples qui s'étaient déclarés ennemis de la République au cours de la Guerre des Clones. Mon Cala et tout l'Espace Mon Calamari payèrent un très lourd tribut aux velléités séparatistes des Quarren. Mené par le Grand Moff Tarkin, l'Empire diligenta une flotte d'invasion destinée à punir les Quarren et tous ceux qui les soutiendraient. Assez ironiquement, c'est un petit groupe de la Ligue Isolationniste Quarren menée par Seggor Tels que Tarkin parvint à duper, obtenant ainsi le sabotage des générateurs de boucliers de Mon Cala, situés à la Cité de Corail, à Foamwander et à Récifoyer. Le Roi périt lors de l'assaut et les Quarren comme les Mon Calamari furent réduits en esclavage par l'Empire, forcés d'épuiser les ressources de leurs planètes et de construire des vaisseaux stellaires pour l'Empire.

Il y eut dès le départ des incidents isolés de sabotage et de résistance, mais les vieux rivaux mirent des années à coordonner leurs efforts. Enfin unis contre un ennemi commun, Quarren et Mon Calamari firent de l'occupation de leur planète une opération très coûteuse pour l'Empire.

L'INDÉPENDANCE, ENFIN

Après une réunion avec des dirigeants de haut rang de l'Alliance, les Quarren et les Mon Calamari s'unirent pour chasser l'Empire de leur planète. En guise de représailles, ce dernier rasa trois villes de Mon Cala au moyen de bombardements orbitaux. Galvanisée par cette destruction injustifiée, l'intégralité de la population de la planète se joignit au combat sous le commandement commun des Quarren et des Mon Calamari.

Pris au dépourvu, l'Empire fut forcé de battre en retraite. Il remplit ses vaisseaux d'esclaves et entreprit de quitter le secteur. C'était sans compter sur l'Alliance qui lui tendit une embuscade, au cours de laquelle elle détruisit de nombreux vaisseaux impériaux et libéra la majorité des esclaves. Mon Cala rejoignit officiellement l'Alliance et mit à sa disposition ses vaisseaux et ses chantiers navals.

PEUPLE ET CULTURE

Mon Cala est une planète très peuplée et abrite de nombreuses espèces différentes, chacune d'entre elles présentant des différences culturelles d'une ville à l'autre. Les écosystèmes très actifs de la planète abritent en leur sein de féroces prédateurs et d'autres dangers insoupçonnés ; c'est pourquoi la plupart des créatures de Mon Cala se regroupent à l'abri des villes. Ces dernières sont bien souvent construites autour de barrières naturelles, brise-lames ou autres récifs qui protègent ses habitants du danger. La même philosophie fut appliquée lors de la colonisation du secteur spatial proche.

LES PRÊTRES MON CALAMARI

Les anciens Mon Calamari vénéraient un dieu du nom de Pakoukou, qui est celui qu'ils donnent à la Banque des Connaissances. Les prêtres entraient en méditation afin de communier avec la Banque des Connaissances, ce qui leur permettait ensuite de conseiller le Roi. L'accès à la Banque des Connaissances était strictement contrôlé, et les Mon Calamari n'ont reculé devant rien pour s'assurer que l'Empire ne découvre jamais son existence.

Les fidèles possédaient une urne à bénédiction calamari chez eux, généralement reçue en tant que cadeau de mariage. L'urne présentait un cou verclé râpeux et contenait trois poissons kulthka. La croyance voulait que l'urne permette à Pakoukou de veiller sur la famille.

Les prêtres protégèrent les îles équatoriales Mkbuto, convaincant leur Roi de créer la Réserve d'Arbres Marins Mkbuto, afin de préserver la forêt aquatique qui s'y trouve. Les mythes fondateurs Mon Calamari suggèrent que leur espèce vit le jour sur ces îles, et que ces dernières sont le siège d'un ancien pouvoir que Pakoukou leur retira lorsqu'ils en abusèrent. On raconte qu'il invoqua un tsunami et submergea la plupart des îles. De récentes expéditions ont révélé l'existence d'une immense ligne de fracture le long de l'archipel, renouvelant grandement l'intérêt des religieux.

LES MON CALAMARI

Les Mon Calamari sont des créatures qui tiennent en haute estime la créativité, l'honneur et l'intelligence. Ils sont également grands créateurs et consommateurs d'œuvres d'art. Le ballet Mon Calamari est un art unique et respecté à travers toute la galaxie, et de nombreux sculpteurs ou groupes de joueurs de conques sont originaires de Mon Cala. Les Mon Calamari considèrent également la construction navale comme une forme d'art. Les meilleurs charpentiers navals pensent que leur rôle n'est pas de plier le matériau à leur idée, mais au contraire de laisser le matériau inspirer la forme que l'objet devrait adopter.

Traditionnellement, les villes Mon Calamari sont au moins partiellement émergées, de manière à ce que leurs habitants puissent, la nuit, contempler les étoiles.

Paisibles explorateurs, les Mon Calamari ont vécu dans une certaine opulence durant des millénaires en exploitant le travail des Quarren. La violence de la Guerre des Clones, suivie de l'esclavagisme impérial, fut un choc culturel pour tout Mon Cala, mais plus particulièrement pour les Mon Calamari. En tant qu'espèce, ils prirent soudain conscience de la nécessité que tous les êtres soient égaux et libres, et firent le vœu de s'amender auprès des Quarren si l'occasion leur en était donnée.

LES QUARREN

En tant qu'espèce, les Quarren ont tendance à se focaliser uniquement sur la tâche en cours. On les décrit souvent comme bourrus, voire grossiers avec les étrangers. Pendant des millénaires, les Quarren ont travaillé pour les Mon Calamari, s'échinant de longues heures, et dans de dangereuses conditions, à la mine ou sur des chantiers de construction. De nos jours, les Quarren sont encore naturellement attirés par le travail à la mine, et ils disposent de plus de mots pour décrire les pierres précieuses et leurs propriétés que la plupart des autres langages. En dépit de leurs lacunes éducatives, ils apprécient la construction de vaisseaux créés par les Mon Calamari, voyant là une occasion d'apprendre.

Les Quarren s'intéressent également à l'art. Leurs chanteurs sont aussi les dépositaires de leur tradition orale, et dès leur plus jeune âge, la plupart des enfants apprennent des centaines de chansons qui leur enseignent l'histoire de leurs ancêtres. L'obsession des Quarren pour les pierres précieuses les a conduits à perfectionner l'art de la taille et du polissage des pierres. Ils ont appris l'art de la sculpture sur corail des Mon Calamari, et savent maintenant façonner des œuvres complexes dans le corail vivant.

Les Quarren étaient bien plus à même de supporter l'asservissement impérial, et beaucoup ont secrètement pris plaisir à voir les Mon Calamari lutter pour survivre. Malgré les nouvelles conditions gouvernementales et la paix actuelles avec les Mon Calamari, la trêve demeure fragile. Beaucoup de Quarren éprouvent encore du ressentiment envers les Mon Calamari et ont des difficultés à tourner la page. Cependant, la plupart des Quarren sont conscients que les Mon Calamari tiennent leurs promesses et sont disposés à faire en sorte que le nouveau gouvernement soit un succès.

LE NOUVEAU CONSEIL DE DAC

Mon Cala fut une monarchie pendant quatre-vingt-trois générations. Son Roi bénéficiait des avis du Conseil Calamari, composé d'experts et de dirigeants municipaux venus de toute la planète. Quelques représentants Quarren siégeaient certes au conseil, mais ils étaient majoritairement orientés vers des travaux d'extraction minière et de construction, tandis que les Mon Calamari se tournaient vers les arts et la science. Ces inégalités systémiques conduisirent à des millénaires de tensions entre les deux espèces.

La Guerre des Clones a modifié le paradigme de Mon Cala en profondeur. Ironiquement, c'est l'asservissement de Mon Cala sous le joug de l'Empire qui a donné l'impulsion du changement. La monarchie étant éteinte, l'opportunité de mettre en place un gouvernement plus pragmatique prit forme, inspirée par le gouvernement planétaire chancriléen. Le Conseil Calamari se reforma et adopta un nom plus neutre pour devenir le « Conseil de Dac ». Les Gouverneurs et Gouverneurs Adjoints sont élus tous les deux ans dans chaque district de Mon Cala et chaque colonie afin de les représenter au Conseil. Chaque faction sélectionne un candidat à la direction du Conseil et ces derniers sont soumis au vote général. Le vainqueur est nommé chef d'État, ses dauphins prennent respectivement les fonctions de premier ministre et de ministre de la Défense.

LIEUX IMPORTANTS

Mon Cala est un monde d'océans abyssaux. En tant que tel, il s'agit d'un environnement vertical où les vastes populations vivent dans des villes qui s'étendent du plancher océanique à la surface de l'eau.

MON CALAMARI CITY

La capitale de Mon Cala est Mon Calamari City, mais depuis l'instauration du nouveau gouvernement, les Mon Calamari et les Quarren l'ont renommée Coral City, ou Cité de Corail. La ville accueille le Palais Royal, d'où le Roi régnait autrefois sur Mon Cala. Du fait de ses infrastructures high-tech, le Conseil de Dac a conservé son siège à la capitale. La ville est séparée en deux districts distincts. La Cité de Corail est une métropole flottante qui ressemble un peu à la Cité des Nuages sur Beshno. L'autre moitié de la ville se situe loin sous la surface, où elle est connue sous le nom des Profondeurs de Corail.

La circulation en ville s'effectue par l'intermédiaire de tubes à courant. Le débit d'eau rapide envoie les nageurs à des vitesses allant jusqu'à trente kilomètres à l'heure. Cependant, les nageurs, les traîneaux et les montures subaquatiques sont également monnaie courante dans la ville. Le transit vertical entre la Cité de Corail et les Profondeurs est facilité par une série de longs turbo-lifts pressurisés, qui permettent de voyager sans souffrir d'accidents de décompression.

LA CITÉ DE CORAIL

La partie la plus récente de la métropole est sa flottante Cité de Corail. La première moitié de la ville est immergée, tandis que la seconde s'étire en direction des étoiles. Les immeubles et dômes revêtent une grande variété de couleurs, essentiellement gris perle, rose, saumon ainsi que des nuances claires de bleu et de vert. La ville fut construite pour faciliter les échanges commerciaux et les négociations avec l'Empire, lequel manque cruellement de représentants aquatiques.

LES PROFONDEURS DE CORAIL

En tant que partie la plus antique de la ville, les Profondeurs de Corail incarnent certaines des merveilles d'ingénierie les plus anciennes des Mon Calamari et des Quarren. Chaque bâtiment mesure plusieurs centaines de mètres de haut. Les Profondeurs de Corail abritent également le Palais Royal, d'où des générations de Rois régnèrent autrefois sur les océans. Le palais a été transformé en musée, mais demeure néanmoins un spectacle saisissant. Source de fierté pour les Mon Calamari, il est néanmoins le symbole de l'oppression pour de nombreux Quarren. Les jeunes Rebelles Mon Calamari connaissent les Profondeurs de Corail comme étant la ville d'origine de l'Amiral Ackbar.



LES VILLES FLOTTANTES DE MON CALA

On trouve des dizaines de grandes cités flottantes similaires à Foamwander et à la Cité de Corail à la surface de Mon Cala. Un réseau de navettes automatisées permet de se rendre rapidement d'une ville à l'autre.

Heurkea : située près du Récif Mester dans les latitudes méridionales, Heurkea fut le site d'une tentative de coexistence pacifique entre Quarren et Mon Calamari. Lors de l'occupation impériale, le Grand Moff Tarkin utilisa cette ville comme base, y stationnant le 181^e Escadron de Chasseurs Impériaux. Elle fut le théâtre de l'une des premières batailles visant à libérer la planète.

Kee-Piru : située à proximité d'Heurkea et spécialisée en équipements high tech, Kee-Piru abrite le siège social de Kee-Piru Computronics, une société spécialisée dans la promotion extraplanétaire de technologies brevetées sur Mon Cala. Il n'est pas rare que Kee-Piru expédie des technologies sensibles à travers la galaxie, faisant appel pour ce faire à des coursiers privés.

Mon Ubris : ville pauvre du nord, située à quelques heures à peine de Foamwander, Mon Ubris est tristement célèbre pour sa criminalité et sa grande population de sans-abris.

Morjanssik : fondée par les Séparatistes, Morjanssik fut construite par les Quarren sans aucune aide des

Mon Calamari. La ville flotte au-dessus d'une faille océanique présentant des filons de farium, un métal nécessaire à la construction navale. On trouve dans cette ville-champignon quantité de cantinas servant des cocktails de vlizz-kick aux mineurs, ainsi que les prémices d'une criminalité organisée.

Orotoru G'am : cette métropole animée accueillait autrefois le Palais Royal lors d'une longue période de rénovation de celui de Mon Calamari City. Le palais est toujours présent, et le site historique fait l'objet de visites touristiques pour les Mon Calamari qui veulent contempler le Hall des Héros. On y trouve entre autres choses une immense statue de la Reine-Guerrière Mon Calamari Nasrabi en train de terrasser un keelkana sauvage. Les impressionnants Grands Récifs se situent à proximité de la ville.

Havrécif : cette élégante cité flottante est recouverte d'un réseau de corail rose poli. Elle abrite l'un des générateurs alimentant le bouclier planétaire de Mon Cala, à l'instar de la Cité de Corail et de Foamwander.

Eausavage : Eausavage fut construite il y a moins d'un siècle au dessus de la Fosse de Rako (demeure du mortellement dangereux krakana), afin de servir de destination touristique et de parc d'amusement. De nombreux complexes touristiques, tels que Fathoms, répondent aux moindres désirs de leur clientèle.

QUARREN CITY

Cette ville à population majoritairement quarren se situe à quelques kilomètres seulement de la Cité de Corail, sur le plancher océanique. Quarren City se compose d'un réseau de demeures en forme de disques, lequel est fixé au sol par une structure métallique. Elle s'étend au travers d'une forêt de plantes aquatiques qui poussent sur des évents volcaniques. Les profondeurs océaniques s'avérant très sombres et troubles en raison des émissions de fumée des évents, la majeure partie de la ville est éclairée par des lumières vert clair afin de faciliter la navigation.

Située près de la Faille Alopia, la ville se compose essentiellement d'entreprises en lien avec l'activité très animée d'extraction minière de la faille. Beaucoup de Quarren, même ceux qui travaillent dans des avant-postes miniers très éloignés, préfèrent se fournir en matériel à Quarren City. Quarren Industries est l'une des factions les plus puissantes de la ville. Jusqu'à une période récente, Quarren City était considérée comme la capitale de la population Quarren. C'est d'ici que les Quarren, aux côtés du Séparatiste Riff Tamson, rassemblèrent une armée confédérée et lancèrent une attaque contre les Mon Calamari.

LA FAILLE ALOPIA

La Faille Alopia abrite des milliers de camps de mineurs Quarren extrayant des métaux lourds et des pierres précieuses. Il s'agit d'une l'une des fosses d'extraction les plus sûres encore en activité sur Mon Cala. Les autres sont peuplées de poissons exotiques à la piqure venimeuse et de leurs prédateurs immunisés contre leur poison, mais au sein de la Faille Alopia, c'est l'effondrement d'une paroi qui représente le plus grand des dangers. La faille fait l'objet de forages depuis si longtemps que la stabilité de sa structure s'en trouve altérée en de nombreux endroits.

LE SIÈGE SOCIAL DE QUARREN INDUSTRIES

Inventeur de nombreux modèles de véhicules d'extraction minière, dont certains automatisés, Quarren Industries a bâti sa fortune grâce à sa grande expérience de la mine. La société teste un bon nombre de ses nouvelles créations au sein de la Faille Alopia puis, une fois peaufinées, elles sont vendues partout dans la galaxie. Les conceptions de Quarren Industries comptent parmi les meilleures dès qu'il s'agit d'extraction subaquatique. Dans le but de conquérir de nouveaux marchés, la société propose également une gamme de véhicules d'extraction minière à répulsion.

FOAMWANDER

La mégapole de Foamwander compte parmi les cités flottantes les plus anciennes de Mon Cala. Foamwander, qui compte parmi les villes les plus peuplées de la planète, dérive en suivant un tracé précis autour de la Banque des Connaissances. Bien plus petite à l'origine, la ville a entrepris d'importants travaux de construction et multiplié sa taille par dix. De loin, la forme vaguement pyramidale et gris perle de Foamwander est souvent prise pour un iceberg par les nouveaux arrivants. La ville est l'une des plaques tournantes du commerce sur Mon Cala. On trouve de nombreuses baies d'amarrage à sa surface, mais le gros de l'agglomération se trouve sous l'eau. La résistance à l'Empire a pris source ici, guidée par un groupe connu sous le nom des Cinq de Foamwander.

DISTRICT DE DATUM

En plus de ses activités de commerce, Foamwander abrite également un marché financier très animé. Le district de Datum est le théâtre d'opérations boursières où biens et services sont achetés et vendus sans états d'âme. De nombreux médias de l'holonet y conservent des journalistes à demeure afin de rester en permanence à l'écoute des fluctuations financières, en vue d'investir dans l'Espace Calamari.

LE MARCHÉ DU HANGAR

La surface de Foamwander est essentiellement composée de baies d'amarrage débouchant sur un marché central où toutes sortes de marchandises locales ou hors-monde sont disponibles à l'achat en gros. Les ventes sont conclues par des marchands indépendants ou des négociants, et non par de grandes sociétés, et payer plein tarif sans même tenter un minimum de négociation est considéré comme impoli.

LA CITÉ DES PROFONDEURS DE CORAIL

Souvent confondue avec le quartier du même nom situé sous la Cité de Corail, la Cité des Profondeurs de Corail est une petite communauté située dans la proche banlieue de Foamwander. Les Mon Calamari qui y résident sont des marchands ou des financiers travaillant à la cité flottante de Foamwander mais préférant vivre au milieu de la nature.

LA BANQUE DES CONNAISSANCES

Assemblage de mollusques semi-conscients situé non loin de Foamwander, la Banque des Connaissances est un organisme unique, doté d'un esprit de ruche, qui a enregistré toute l'histoire de Mon Cala depuis son accès à la conscience. La Banque des Connaissances communique par télépathie avec les bancs de poissons kulthka, des créatures qui ne sont pas douées de conscience. Ces poissons se trouvent partout sur Mon Cala et la Banque des Connaissances enregistre passivement tout ce que ces derniers voient et entendent. Cette source de connaissances est considérée comme l'une des grandes merveilles de la planète et a été protégée par les prêtres Mon Calamari pendant des millénaires. La plupart des habitants de Mon Cala connaissent l'existence de la Banque des Connaissances, mais tous ont fait en sorte que l'Empire n'en ait jamais vent.

LES CHANTIERS NAVALS MON CALAMARI

Les chantiers navals de Mon Cala, construits conjointement il y a plus de quatre mille ans par les Mon Calamari et les Quarren, entourent la planète tel un anneau. Les premiers vaisseaux à moteur à cavitation, qui permirent les premières explorations de l'Espace Calamari, y ont été assemblés. Une ceinture d'astéroïdes proche fournit le gros des matériaux nécessaires à la construction navale. S'ils produisent leurs propres modèles, les Mon Calamari ont également passé de nombreux contrats de construction avec Rendili Stardrive.

Lors de l'occupation impériale, la Corporation Loronar prit possession des chantiers. La Corporation y peaufina la conception de son croiseur d'attaque, même si le sabotage perpétré par les Quarren et les Mon Calamari ralentit le projet de plusieurs années.

Après la libération, le modèle de croiseur d'attaque fut copié et amélioré. La ligne de croiseurs de la série MC incorpore des éléments clés du concept original, en particulier les dômes d'armes modulables. Ces dômes ont la même forme et la même taille que ceux destinés à des passagers sur les croiseurs de luxe Mon Calamari. La plupart des croiseurs de la série MC furent construits en tant que vaisseaux de croisière pouvant être secrètement réaménagés en vaisseaux de guerre en quelques jours. L'Alliance Rebelle maintient une cadence de production élevée sur les chantiers navals afin de renforcer sa flotte dans toute la galaxie.

KRINEMONEN 3

Cette lune océanique orbitant autour de la géante gazeuse Krinemonen abrite une série de chantiers navals et sert de monde refuge pour les créatures aquatiques cherchant à fuir l'Empire : Priapulins, lyra et d'autres s'y rassemblent en grands nombres. Les chantiers navals produisent les croiseurs légers de taille moyenne MC30a et MC40a, dont l'architecture a été modifiée à partir des schémas volés à la Corporation Loronar.

MINNTOOINE

Minntooine, un monde d'une grande importance pour les Quarren durant la Guerre des Clones, abrita les chantiers navals de la Corporation des Ingénieurs Volontaires Libres de Dac. Sur les conseils avisés de la Guilde du Commerce, les charpentiers navals Quarren sortirent des sentiers battus pour créer les destroyers légers de classe *Réfractaire* et les transporteurs de classe *Providence* pour les Séparatistes.

PAMMANT

Lors de la Guerre des Clones, Pammant abritait les principaux chantiers navals Quarren, ceux qui construisaient les immenses croiseurs lourds de classe *Subjugeur*. À la fin du conflit, un incident d'hyperespace ouvrit la planète en deux, annihilant instantanément toute forme de vie. Les chantiers navals demeurèrent intacts, mais des doses massives de radiations passèrent l'inefficace barrière de boucliers et réduisirent les ouvriers en cendres. Les chantiers sont toujours là, monuments radioactifs au souvenir de milliards de morts.

RUISTO

Premier monde colonisé par les Mon Calamari et théâtre de leur première rencontre avec la République, Ruisto est une planète essentiellement terrestre pourvue de petits océans à haute salinité. De petits chantiers navals ceinturent la planète. Deux ans après la Bataille de Yavin, le vieillissant Grand Moff Therbon perdit patience à cause de son incapacité à reconquérir Mon Cala et ordonna un bombardement orbital soutenu de Ruisto, ce qui annihila toute trace de vie sur la planète.

CRÉATURES ET DÉFIS

Les profondeurs océaniques de Mon Cala comptent d'innombrables formes de vie, dont un grand nombre a atteint – ou est sur le point d'atteindre – l'état de conscience. Ce niveau élevé d'intelligence, mêlé à des instincts de prédateurs, fait des eaux de Mon Cala un lieu à la fois incroyable et terrifiant.

ANGUILLE DE MON CALA [SBIRE]

Curiosité des profondeurs de corail, les anguilles de Mon Cala paissent au fond de ses océans, électrocutant ceux qui les menacent. Ces longues créatures à quatre yeux mesurent de un à trois mètres et possèdent une peau texturée phosphorescente. Les Quarren se servent parfois d'anguilles attachées ensemble pour fabriquer des prisons improvisées.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Pugilat, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : Créature aquatique (les anguilles de Mon Cala ne subissent aucun malus quand elles se déplacent dans l'eau. Elles peuvent respirer sous l'eau, mais ne peuvent en aucun cas évoluer ou survivre sur terre), Gabarit 0

Équipement : peau électrique (Pugilat : dégâts 8 ; critique - ; portée au contact ; Dégâts étourdissants)

KEELKANA DRESSÉ [RIVAL]

Au cours du règne de la monarchie Mon Calamari, l'ordre des chevaliers Mon Calamari défendait le royaume des menaces subaquatiques monté sur des anguilles keelkana en armure. Depuis la Guerre des Clones, les montures de guerre subaquatiques n'intéressent plus grand monde, en revanche les courses de keelkana ont récemment gagné en popularité dans l'Espace Mon Calamari. Les énormes poissons, sinueux comme des

serpents, sont dotés d'un caractère féroce et de dents acérées capables de transpercer une armure de métal. On trouve des keelkana sauvages au fond des profondes failles océaniques de Mon Cala.



Compétences : Athlétisme 3, Pugilat 2, Survie 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : Créature aquatique (les keelkana ne subissent aucun malus quand elles se déplacent dans l'eau. Elles peuvent respirer sous l'eau, mais ne peuvent en aucun cas évoluer ou survivre sur terre), Charge Éclair (une fois par rencontre, un keelkana peut utiliser une manœuvre pour arriver au contact d'une cible située à portée moyenne ; toute attaque réalisée par le keelkana ou son cavalier ce round-ci ajoute 2 points de dégâts), Gabarit 3, Monture Dressée 2 (ajoute ■■ aux tests de Survie d'un cavalier tant que ce dernier est à dos de keelkana)

Équipement : mâchoires (Pugilat : dégâts 8 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 3, Sanguinaire 3)

WHALADON [RIVAL]

Les whaladons sont d'énormes mammifères marins proches du cétacé et vivant dans les océans de Mon Cala. Ces créatures ressemblant à des baleines peuvent atteindre trente mètres de long et comptent parmi les nombreuses espèces conscientes de la planète. Les whaladons coexistent avec les Quarren et les Mon Calamari depuis des millénaires, tenant une ambassade officielle autour de la cité-dôme d'Aquarius et communiquant à l'aide de chants. Bien que les whaladons soient des êtres conscients, il n'est pas rare de voir des touristes étrangers les chasser pour le sport ou le profit.



Compétences : Athlétisme 3, Pugilat 2, Survie 3, Vigilance 3

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

Capacités : Créature aquatique (les whaladons ne subissent aucun malus quand ils se déplacent dans l'eau. Ils peuvent respirer sous l'eau, mais ne peuvent en aucun cas évoluer ou survivre sur terre), Gabarit 4

Équipement : queue (Pugilat : dégâts 15 ; critique 5 ; portée au contact ; Cadence Lente 1, Choc 1)

CHARPENTIER NAVAL MON CALAMARI [RIVAL]

L'une des particularités de Mon Cala est le sens de l'esthétique de ses habitants dès qu'il s'agit de conception de vaisseaux. Que ce soit pour la construction de vaisseaux spatiaux ou celle de navires amphibies, des millions d'ingénieurs et de charpentiers navals Mon Calamari collaborent avec des ouvriers Quarren afin de créer des bâtiments d'une qualité rarement égalee dans la galaxie.

Bien qu'il s'agisse souvent de productions de masse basées sur des plans identiques, la créativité des ouvriers fait qu'il n'existe pas deux vaisseaux identiques.

2	2	3	1	2	2
FOUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	2	SEUIL DE BLESSURE	11	DEFENSE CAC/D	0 0

Compétences : Connaissance (éducation) 2, Informatique 1, Mécanique 2

Talents : Schémas Connus (une fois par séance de jeu, au prix d'une manœuvre, peut effectuer un test Difficile

◆◆◆ de Connaissance [éducation] : un succès signifie que le charpentier naval connaît bien le plan d'un bâtiment ou d'un vaisseau)

Capacités : Amphibie (les Mon Calamari peuvent respirer sous l'eau sans malus et ne subissent jamais de malus lors d'un déplacement sous l'eau)

Équipement : comlink, datapad avec schémas, outils de réparation

COMMANDANT MON CALAMARI [NÉMÉSIS]

Les équipages des vaisseaux amiraux de Mon Cala sont essentiellement composés de Mon Calamari, et peu de gens possèdent une connaissance aussi étendue des croiseurs de combat que les commandants de cette espèce. Les capitaines des croiseurs stellaires MC80 comptent parmi les officiers les plus respectés de la marine de l'Alliance, capables de tirer le meilleur des vaisseaux de conception Mon Calamari et d'extraire de leur système jusqu'à la dernière parcelle d'énergie. Ce niveau de maîtrise fait qu'obtenir un poste sous le commandement d'un Mon Calamari est considéré comme un privilège.

2	2	4	1	3	3
FOUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	2	SEUIL DE BLESSURE	12	SEUIL DE STRESS	12
			DEFENSE CAC/D	0 0	

Compétences : Calme 3, Coercition 2, Commandement 3, Connaissance (Bordure Extérieure) 3, Connaissance (stratégie) 3, Sang-froid 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Poigne (retire ■ des tests de Calme et de Commandement), Salves Précises (au prix d'une action, tous les tests de combat réalisés à partir d'un vaisseau ou d'un véhicule voient le gabarit de leur cible augmenter de 1 [non cumulable] jusqu'au début du prochain tour)

Capacités : Amphibie (les Mon Calamari peuvent respirer sous l'eau sans malus et ne subissent jamais de malus lors d'un déplacement sous l'eau)

Équipement : comlink, datapad



SULLUST

Données d'astroation : système Sullust, secteur Brema, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 263 jours par an / 20 heures par jour

Gouvernement : corporatisme

Population : 18 500 000 000 (Sullustéens 96%, humains 2%, Biths 1%, autres 1%)

Langues : Sullustois, Basic

Terrain : montagnes, volcans, grottes

Villes importantes : Byllurun, Fulluusb, Serres Sarrano

Sites intéressants : SoroSuub Central, Piringlisi

Exportations : vaisseaux stellaires, ordinateurs, droïdes

Importations : denrées alimentaires, eau

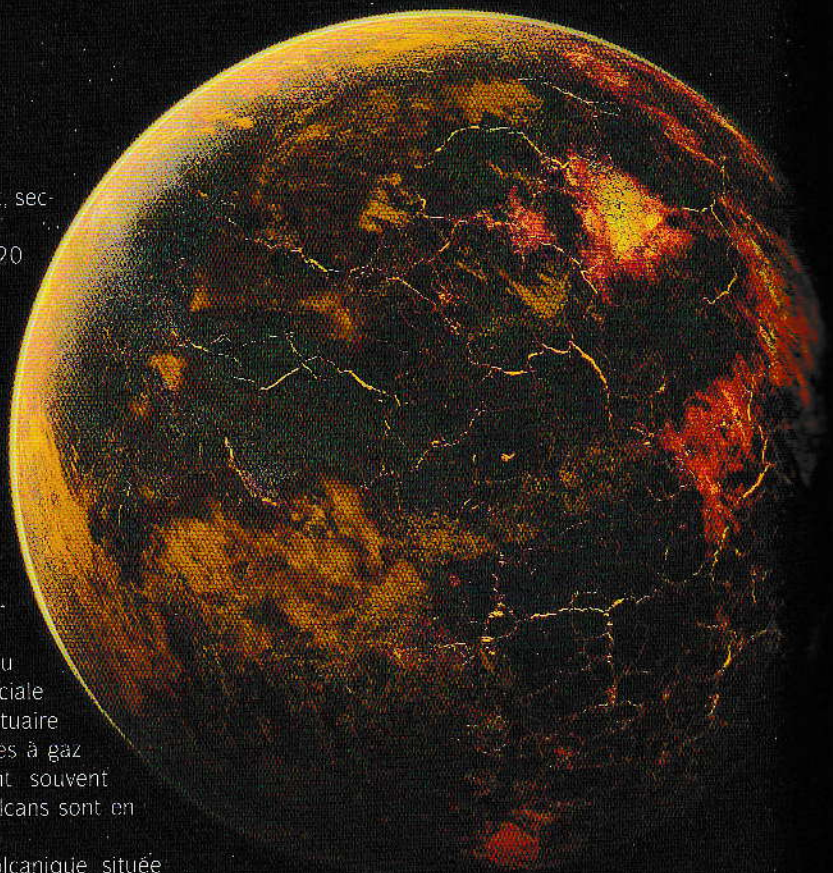
Routes marchandes : Route Commerciale de Rimma, Trace Silvestri / Pipeline Sanctuaire

Conditions particulières : des masques à gaz ou autres appareils respiratoires sont souvent nécessaires en extérieur, lorsque les volcans sont en activité

Contexte : Sullust est une planète volcanique située à l'extrémité intérieure de la Bordure Extérieure, dans les Secteurs Arrière bordant les Confins de l'Ouest. La surface toxique composée de cendres, de lave et de gaz nocifs fait de Sullust un monde peu accueillant pour une forme de vie intelligente, mais les Sullustéens autochtones ont évolué de manière à survivre dans un écosystème souterrain. Descendants de rongeurs, les Sullustéens ont un sens naturel de l'orientation, ce qui leur est d'une grande utilité dans les grottes sombres et les tunnels tortueux qui forment leur foyer.

Si les premiers Sullustéens se contentèrent d'occuper d'anciens tunnels de lave et des grottes naturelles, leurs prouesses en ingénierie leur ont, depuis permis de dompter un environnement hostile. Les villes sullustéennes ne craignent plus les éruptions volcaniques : des drains dérivent la lave jusqu'à la surface après l'avoir fait passer par des collecteurs d'énergie géothermique. L'abondance de lave suffit à couvrir la majorité des besoins énergétiques de la planète, et les centrales géothermiques disséminées sur la surface alimentent l'éclairage des villes souterraines.

Bien loin des racines primitives de leurs ancêtres charognards et mangeurs de lichens, les Sullustéens dirigent aujourd'hui SoroSuub Corporation, l'une des plus grandes entreprises de la galaxie. SoroSuub exporte une grande variété de produits à destination de toute la galaxie, mais fabrique et vend également tous les biens de consommation à destination de Sullust et emploie 90% des Sullustéens. SoroSuub profite d'un monopole vertical, extrayant, concevant, fabriquant et transportant ses produits pour les vendre dans toute la galaxie.



Par conséquent, on trouve des Sullustéens dans tous les recoins de la galaxie, même les plus reculés, où ils livrent généralement des produits SoroSuub.

À l'issue de la Guerre des Clones, Sullust dut travailler pour l'Empire jusqu'à ce qu'un coup d'État corporatiste redonne son indépendance à SoroSuub. Ayant officiellement annoncé sa neutralité dans la Guerre Civile Galactique, Sullust soutient secrètement la Rébellion, fournissant à l'Alliance asile, armes et matériel. Sullust pousse ses alliés Rebelles à lancer une attaque décisive contre l'Empire, craignant que ce dernier ne découvre sa véritable allégeance.

LES LUNES DE SULLUST

Deux lunes traversent l'espace orbital de Sullust. La stérile Umnuh fut autrefois source de matières premières pour SoroSuub, mais les réserves sont depuis longtemps taries. Sulon, en revanche, fourmille d'activité, son spatioport ridiculisant par sa taille ceux de Sullust. La majorité des denrées alimentaires qui alimentent Sullust poussent sur Sulon. SoroSuub possède une somptueuse retraite près du spatioport, destinée à accueillir les réunions commerciales avec des partenaires extraplanétaires. Poussée par la crainte de pertes sullustéennes au cours d'accidents souterrains sur Sullust, SoroSuub a choisi de déplacer certaines de ses opérations les plus sensibles sur Sulon, telles que la fabrication et le test des armes.

DIRIGÉS PAR LE COMMERCE

Les villes souterraines de Sullust sont gérées par la tentaculaire SoroSuub Corporation ; si bien que la majorité des installations de la planète n'existent que pour servir à l'entreprise d'une manière ou d'une autre : extraction minière, fabrication, logistique ou traitement de données par exemple.

L'HISTOIRE DE SULLUST

Nouvelle venue sur la scène galactique, Sullust a rejoint la République il y a cinq mille cinq cents ans, lorsque les marchands sullustéens découvrirent le secteur Tapani. À cette époque, SoroSuub Corporation dominait déjà l'économie sullustéenne et monopolisait le commerce dans le Couloir Sullustéen. Le Couloir finit par être relié au Réseau Hidakai pour créer la Route Commerciale de Rimma, connectant le Noyau Sud à la Bordure Extérieure. Depuis son rattachement à la République, la position stratégique de Sullust et ses infrastructures de production en ont fait une cible privilégiée au cours de chaque conflit galactique. La planète volcanique a grandement souffert sous le joug des Sith, lorsque ces derniers entrèrent en guerre contre la République.

REPOSITIONNEMENT D'ENTREPRISE

Lorsque la Crise Séparatiste atteignit un point de non-retour, Sullust chercha à briser le cercle vicieux de la victimisation en s'alliant à la Confédération des Systèmes Indépendants. Après plusieurs tentatives, la République parvint à envahir Sullust un an après le début de la Guerre des Clones. SoroSuub remplaça rapidement son PDG, son Président et le Sénateur Beolars Bribbs par Siin Suub, lequel soutint la République puis plus tard l'Empire. Deux ans avant la Bataille de Yavin, Suub émit la Proclamation Corporative 137d, qui dissolvait officiellement le Conseil Sullustéen.

La prise de pouvoir par SoroSuub ne fut pas du goût de tout le monde, en particulier du Sénateur Impérial Sian Tevv, qui menait un mouvement politique faisant pression pour que SoroSuub soutienne l'Alliance. Les efforts de Tevv finirent par payer lorsqu'il prit la place du PDG Siin Suub juste après la Bataille de Yavin. Bien qu'ayant signé un accord secret avec l'Alliance Rebelle avant la Bataille de Yavin, Tevv déclara publiquement la neutralité de SoroSuub. En réalité, si l'entreprise est effectivement indépendante, elle demeure alliée avec les Rebelles.

Tevv maintient des contrats avec l'Empire, mais fournit également l'Alliance en armes et en matériel. Chaque fois que les Rebelles repèrent une base impériale, ils envoient une équipe d'assaut pour la détruire. À l'inverse, chaque fois que l'Empire repère une base de l'Alliance, ils tentent de s'y infiltrer et d'y placer micros et balises de détection dans l'espoir de localiser la Flotte Rebelle. Un an après la Bataille de Yavin, le légendaire Escadron Rogue mena un assaut contre le Condensateur, l'une des bases secrètes de l'Empire. Depuis que l'Empire a appris que Tevv était un agent double, ce dernier a tout mis en œuvre pour forcer l'Alliance à lancer un assaut décisif, sachant pertinemment que les représailles impériales contre Sullust ne tarderont pas.

PEUPLE ET CULTURE

Les valeurs sullustéennes s'articulent autour de trois axes : le travail, la persévérance et la famille – dans cet ordre. Le modèle familial basique est le clan de terrier matriarcal, d'énormes foyers communs abritant plus d'une centaine de Sullustéens. Les femelles sullustéennes étant relativement peu nombreuses, les matriarches prennent souvent plusieurs époux, dont le premier est nommé Uupa. Exceptionnellement, dans le cas de mâles ayant accompli de hauts faits, ce paradigme est inversé.

Les femelles demeurent généralement avec leur clan de terrier, tandis que les mâles le quittent lorsqu'ils se marient. Certains de ces mariages sont arrangés pour renforcer des alliances avec d'autres clans, auquel cas les relations extraconjugales sont non seulement communes, mais également tolérées. Cependant, la majorité des Sullustéens se marient par amour. Beaucoup de jeunes Sullustéens choisissent de sortir du système clanique – au moins pour un temps – afin de se concentrer sur leur carrière ou d'accomplir certains objectifs personnels, avant de retourner auprès de leur clan ou d'en créer un nouveau.

SOROSUUB CORPORATION

SoroSuub est l'organisation la plus puissante et la plus influente sur Sullust depuis des siècles. Néanmoins, à l'inverse de beaucoup d'entreprises capitalistes, SoroSuub se sent responsable du bien-être des Sullustéens, où qu'ils se trouvent. La majorité des Sullustéens pensent que SoroSuub prend à cœur les intérêts de Sullust, si bien que le contrôle de la planète par l'entreprise ne soulève que peu de controverse. Les actions des divers PDG à travers l'histoire ont convaincu les Sullustéens que leur confiance est méritée.

SoroSuub offre une grande variété de choix de carrières aux Sullustéens. SoroSuub Central (autrefois Byllurun) est entièrement dédiée à la gestion des aspects administratifs de l'entreprise. D'autres villes sont dédiées à l'extraction minière, à l'industrie, à la raffinerie, aux usines et aux ports de commerce, employant les locaux en fonction des besoins. La majorité des salariés sont pilotes de cargo, quittant souvent Sullust pour de longues périodes afin de livrer des biens dans toute la galaxie et n'ayant que très peu de congés. SoroSuub étant l'employeur principal de la planète, ses besoins surpassant bien souvent ceux de l'individu. Les employés subissant de très longues périodes de déplacement pour le bien de l'entreprise sont source de fierté au sein du clan, surtout auprès des membres ayant de faibles revenus.

Il n'y a que très peu de prisons sur Sullust. À vrai dire, le pourcentage de la population incarcérée sur la planète compte parmi les plus bas de la galaxie. Les Sullustéens corrompus ou criminels sont extrêmement rares, ces derniers ayant plutôt des tendances grégaires et recherchant des environnements sociaux heureux et productifs, aussi bien au travail qu'au sein de leur foyer. Cette attitude s'est développée chez les Sullustéens en même temps que SoroSuub est montée en puissance. Les éléments

subversifs renvoyés par SoroSuub se voient souvent obligés de quitter la planète pour trouver un travail, un sort considéré comme bien pire que l'emprisonnement.

DÉFENSE

La Garde Planétaire Sullustéenne est une flotte de corvettes et de frégates établie par SoroSuub afin de protéger Sullust et le patrimoine de l'entreprise contre les attaques de pirates. Malheureusement, avant la Bataille de Yavin, lorsque la Résistance Sullustéenne de Sian Tevv entreprit de cibler les expéditions de SoroSuub à destination de l'Empire, le Commodore Deeb concentra tous ses efforts sur l'élimination des Rebelles. Cette nouvelle mission assignée à la Garde Planétaire lui permet de recevoir régulièrement des renforts et des entraînements de la part de la Flotte Impériale.

La Garde Planétaire défend les couloirs de navigation, mais depuis des millénaires, la Brigade Sullustéenne défend officiellement les bâtiments de SoroSuub. L'autorité légale de la Brigade s'étend au-delà de Sullust,

sur toutes les possessions de SoroSuub. Le grade de ses agents est identifiable par une bande de couleur, l'une des neuf du spectre lumineux : infrarouge et rouge pour les cadets et les débutants, orange et jaune pour les officiers de patrouille un peu plus expérimentés, vert pour les commandants régionaux, bleu et indigo pour les détectives, et enfin violet et ultraviolet pour les officiers de commandement supérieurs. Le Conseil Sullustéen a également à sa disposition des militaires réservistes connus sous le nom de Régiment Sullustéen et activables en cas d'invasion imminente.

L'Empire possède des garnisons sur Sulon et à SoroSuub Central ; quant à la Flotte Impériale, elle maintient une présence dans l'espace aérien afin d'escorter le transport de produits et de matières premières de SoroSuub vers des installations impériales secrètes situées sur la Trace Silvestri. Les deux garnisons possèdent des ambassades où les officiers de liaison impériaux travaillent avec SoroSuub pour s'assurer que les quotas de production et de qualité seront atteints.

LIEUX IMPORTANTS

Les villes de Sullust sont des merveilles d'ingénierie. Certaines des plus anciennes sont des terriers composés de tunnels et de successions de petites cavernes, mais les villes les plus modernes sont construites au sein de volcans actifs, dans de gigantesques poches de magma évidées.

SOROSUUB CENTRAL

Autrefois appelée Byllurun, la ville fut annexée par SoroSuub et rebaptisée SoroSuub Central. Comme beaucoup de villes sullustéennes, SoroSuub Central a été construite dans une ancienne poche de magma vidée, nettoyée et colonisée. SoroSuub Central est la capitale de Sullust ainsi que l'une de ses villes les plus prestigieuses. On y trouve certes ce que la culture, la cuisine et les loisirs offrent de mieux sur Sullust, mais ce sont essentiellement les autochtones qui en profitent. Les visiteurs extraplanétaires préfèrent mener leurs négociations dans l'environnement bien plus terrestre de Sulon. La ville présente toutefois un certain nombre de lieux qui attirent les touristes de toute la galaxie. SoroSuub Central est l'une des rares villes de la planète possédant des panneaux, des noms de rue et des points de repère facilement identifiables.

LE CENTROPLEX DE SOROSUUB

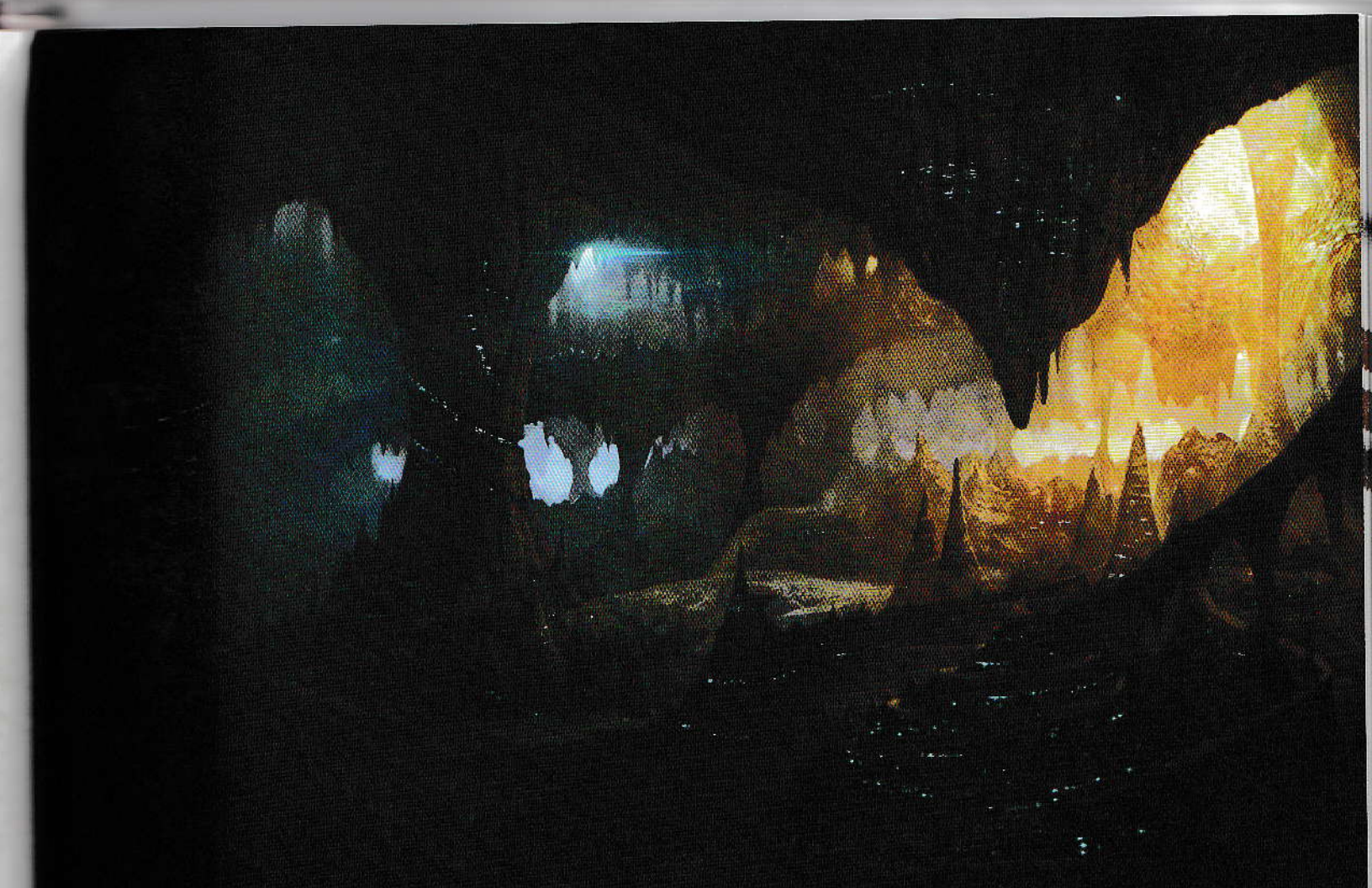
Le Centroplex de SoroSuub est un bâtiment occupant un pilier de soutien de trois kilomètres de haut situé en plein centre de SoroSuub Central, et visible partout dans la ville. L'immense magasin-vitrine de SoroSuub occupe l'intégralité des premiers étages, tandis que le reste de la tour est dédié à la bureaucratie nécessaire à la gestion d'une entreprise aussi diversifiée et influente. Si toute la ville est dédiée à SoroSuub, le Centroplex en est l'épine dorsale, le lieu où les décisions sont prises,

où les chiffres de fabrication et de ventes sont compilés, et où les comptes sont équilibrés. Les cadres de l'entreprise et les départements principaux profitent d'une vue spectaculaire depuis leurs bureaux situés dans les étages supérieurs.

Le Centroplex est devenu une destination touristique à part entière, attirant les chalands de toute la Route Commerciale de Rimma et des secteurs alentours.

LES VILLES DE SULLUST

Pour fonder une nouvelle ville, SoroSuub analyse la composition chimique de la lave sur un lieu d'éruption. Si des minéraux de valeur sont découverts, ou si les études géologiques révèlent une poche de magma particulièrement bien adaptée, une équipe de construction est envoyée sur le site. De puissants senseurs cartographient la poche de magma, de manière à ce que les ingénieurs puissent déterminer où placer les piliers de soutien. Des droides spécialisés, programmés par les architectes, construisent des moules en alliages de carbone résistants à la lave pour la fabrication desdits piliers. Une fois que les droides ont achevé leur travail, la lave est drainée à l'extérieur de la poche. Un agrégat de pierres et d'additifs spéciaux est mélangé à la lave à l'intérieur des moules jusqu'à refroidissement complet, jusqu'à ce que les piliers puissent remplir leur rôle. Il arrive que ces piliers soient évidés afin de pouvoir servir de bâtiments ou d'ascenseurs jusqu'à la surface. On obtient ainsi une chambre caverneuse à fond plat, constructible et prête pour la colonisation.



La quasi-intégralité des produits fabriqués par SoroSuub est disponible à l'achat, et les modèles obsolètes font l'objet de rabais considérables. Les trois musées du bâtiment sont consacrés à l'histoire de l'entreprise, de la ville et des anciens produits. Une galerie d'art présente des peintures Sullustéens de jadis récitant leurs chefs d'œuvres et des holo enregistrements.

L'HÔTEL LEQUANA

Situé dans le centre-ville de SoroSuub Central, l'hôtel Lequana se trouve à deux pas du Centroplex. Conçu à l'origine pour accueillir des dirigeants en visite et d'importants partenaires commerciaux, l'hôtel est ce qui se fait de plus luxueux dans la galaxie. Néanmoins, en raison de la préférence marquée des Sullustéens pour la vie et le travail en surface, le Lequana accueille principalement des Sullustéens au lieu de visiteurs extraplanétaires. SoroSuub Corporation utilise toutefois le Lequana pour loger ses Directeurs de sites et ses cadres travaillant pour l'entreprise dans d'autres villes ou hors monde.

En dehors de cela, l'hôtel est célèbre pour sa spectaculaire fontaine de lave, qui attire des visiteurs venus de toute la galaxie. Contenue par une combinaison de générateurs à répulsion et à lévitation magnétique, la lave est propulsée dans le hall principal de l'hôtel dans une de ces démonstrations magistrales de technologie et d'art dont SoroSuub a le secret.

L'ÉCOLE DE COMMERCE SOROSUUB

Établie il y a des siècles sous le nom d'Institut Sullustéen d'Éducation Supérieure, l'École de Commerce SoroSuub est l'endroit idéal pour se constituer un réseau si l'on vise un poste de cadre supérieur au sein de SoroSuub. Le campus se situe à quelques kilomètres à peine du Centroplex, et des sorties scolaires au siège social de SoroSuub sont chose courante au cours des semestres. Plus de deux millions d'étudiants y sont inscrits, et deux millions de plus fréquentent les branches satellites de l'école. Les étudiants renvoyés ou qui abandonnent déménagent souvent à Fullusub ou quittent la planète, accablés par la honte.

LE SIÈGE DU CONSEIL SULLUSTÉEN

Avant la prise de pouvoir par SoroSuub, le Siège du Conseil Sullustéen abritait à la fois le Conseil et son Président. Le bâtiment fut construit en face d'un pilier de soutien majeur et entouré d'autres bâtiments administratifs qui, tous ensemble, formaient le quartier du gouvernement. De nos jours, les forces de l'ordre patrouillent dans les bâtiments abandonnés et la Résistance Sullustéenne y peint occasionnellement des messages politiques. SoroSuub tenta de convertir le quartier en archives, mais rencontra une opposition suffisante pour que le projet soit abandonné.

PIRIN CITY

Pirin City est une ville minière, au sens traditionnel et sullustéen du terme. Elle fut fondée il y a quelques siècles à peine, lorsque des équipes de construction drainèrent sa poche de lave. La ville se compose d'une vaste caverne vide à fond plat, agrémentée d'une douzaine d'immenses piliers soutenant le plafond. La communauté minière se concentre sur l'un de ses côtés, celui où se trouvent les drains à magma.

On compte deux activités minières principales à Pirin. Bien que le volcan que la ville occupe soit maintenant éteint, les drains à magma révélèrent d'importants filons de pierres précieuses et de métaux lourds, générés par la pression et la chaleur du volcan au cours de millions d'années. De plus, la lave qui traverse les drains est évi- demment filtrée.

Comme dans n'importe quelle petite ville, la communauté de Pirin est très soudée et tout le monde se connaît. Chaque citoyen ou presque travaille pour SoroSuub Corporation. La vie de mineur est dure et le salaire presque criminellement bas ; cependant, les Sullustéens vivent dans des logements cofinancés par l'entreprise et font leurs courses dans des magasins SoroSuub où ils bénéficient de très importantes réductions. SoroSuub fournit à ses employés presque tout ce dont ils ont besoin, y compris des soins médicaux, l'éducation et même des loisirs.

LES MINES

Le secteur minier se trouve à seulement dix minutes en speeder de Pirin City, et SoroSuub a mis en place un système de navettes speeder pour que ses employés puissent se rendre sur leur lieu de travail et en revenir. La plupart des Sullustéens de Pirin City sont des mineurs travaillant à l'extraction d'aurodium, de cubirian ou d'autres métaux lourds. En réalité, des droïdes effectuent le gros du travail d'extraction, les Sullustéens étant quant à eux responsables de la programmation et de l'entretien desdits droïdes. Les pannes sont fréquentes, et les ouvriers doivent parfois intervenir pour de dangereuses réparations sur site. Les primes liées à de tels travaux attirent un grand nombre de prestataires externes, notamment pour les réparations les plus sensibles sur les foreuses laser, un matériel très coûteux.

LES DROÏDES FILTREURS

La lave en fusion charrie de nombreux éléments rares et autres minéraux, lesquels sont collectés par des droïdes filtreurs. La chaleur cause également des réactions chimiques formant des dépôts minéraux. Ces opérations de filtrage se retrouvent sur de nombreuses planètes volcaniques, telles que Mechis III, Alabash, Eos et Mustafar. Sur Sullust, les droïdes filtreurs patrouillent dans le secteur des drains, lesquels sont systématiquement situés bien en aval des générateurs géothermiques alimentant en énergie Pirin City et les communautés proches.

LA STATION PIRIN

Les minéraux, le minerai, les pierres précieuses et les éléments filtrés sont tous transportés à la Station Pirin, située à l'intérieur d'un immense pilier de soutènement. Les matières brutes y sont chargées sur des transporteurs qui vont rejoindre une file d'attente en vol circulaire autour du pilier, dans l'attente d'un feu vert pour rejoindre la surface via un tunnel. Ce dernier est scellé magnétiquement pour protéger l'air de Pirin d'une contamination extérieure. Les transporteurs reviennent alors chargés d'ouvriers, de pièces de rechange ou d'équipes d'inspection de SoroSuub.



SERRES SARRANO

Ville industrielle clé de Sullust, Serres Sarrano occupe le cœur d'un volcan inactif : le Mont Sarrano. La ville compte plusieurs millions d'habitants et abrite d'immenses installations dédiées à la production et à la construction navale, ainsi que des raffineries et des centrales électriques. Les ouvriers de Serres Sarrano travaillent très dur et cherchent naturellement à se divertir lors de leur temps de repos ; les courses de n'importe quel type sont extrêmement populaires et le sens inné de l'orientation des Sullustéens en fait des pilotes de compétition sur n'importe quel circuit.

Les opérations rebelles menées à Serres Sarrano visent bien souvent à saboter des usines ou leur capacité de production. La majorité des Sullustéens soutiennent la Rébellion, mais ils craignent les représailles, et SoroSuub ne peut se permettre de collaborer ouvertement. De ce fait, les cargaisons à destination des Rebelles « disparaissent » des spatioports, usines ou entrepôts lors d'opérations très risquées. SoroSuub s'assure que ses employés ne soient pas en danger, mais les Rebelles doivent se débrouiller pour passer les blocus impériaux et les patrouilles.

LA MANUFACTURE D'ARMES SOROSUUB

SoroSuub Corporation a passé de nombreux contrats avec l'Empire concernant la fabrication d'armes et de matériel. Ses contrats les plus lucratifs concernent la fabrication sous licence du fusil blaster BlasTech E-11 et du pistolet blaster SC-4. Le coût de la licence de l'E-11 s'avérant trop élevé, SoroSuub travailla à la rétro-conception du modèle pour créer le fusil blaster Stormtrooper One, qui fut par deux fois amélioré.

À l'issue de la Bataille de Yavin, le soutien de Sullust à l'égard de la Rébellion s'intensifia grandement, et si les usines de Serres Sarrano continuent de produire des armes pour l'Empire, elles en escamotent une partie à destination de l'Alliance. Ces fusils sont maquillés, renommés Freedom One, Two et Three, et vendus à prix coûtant à l'Alliance Rebelle.

LES RAFFINERIES DE QUADANIUM

Dès le début de sa relation commerciale avec Sullust, l'Empire passa commande de gigantesques quantités d'acier quadanium. SoroSuub importe une partie des éléments nécessaires à sa fabrication, mais la grande majorité se trouve en abondance sur Sullust. SoroSuub utilise le quadanium pour les coques de ses vaisseaux et pensait que l'Empire faisait de même. Ce n'est qu'après la Guerre Civile Galactique que les Sullustéens comprirent qu'ils avaient involontairement participé à la construction de l'Étoile Noire.

LE CHANTIER NAVAL DE SARRANO

En entendant parler de chantiers navals, la plupart des gens pensent immédiatement aux massives installations orbitales de Corellia, de Kuat ou de Fondor, mais la majorité des petits vaisseaux sont en réalité construits dans des chantiers navals terrestres. Celui de Sarrano, détenu par SoroSuub, peut construire des vaisseaux allant jusqu'à soixante-dix-sept mètres de long. L'usine et la fonderie adjacentes fabriquent la majorité des pièces

des vaisseaux ; tout ce qui n'est pas fabriqué sur Sullust est importé depuis d'autres planètes.

Sous le règne de l'Empire, le Chantier Naval de Sarrano a produit d'innombrables navettes de luxe de classe *Ambassadeur*. Un an après la Bataille de Yavin, le même chantier produisait des patrouilleurs *Cutlass-9* et des chasseurs d'attaque pour le compte de la Rébellion. Des sections entières du complexe sont parfois aménagées et la production interrompue afin d'accueillir des courses de vaisseaux.

FULLUUSUB

Comptant trois millions d'habitants entassés dans une enfilade de grottes naturelles et de tunnels d'aération, Fulluusub est la plus grande ville de Sullust qui ne se trouve pas sous le contrôle direct de SoroSuub Corporation. C'est ici que les Sullustéens rejetés par SoroSuub font un ultime effort pour trouver un travail honnête avant de quitter la planète. La majeure partie de la population de la ville présente des schémas de comportements asociaux. De nombreux artistes et inventeurs trouvent que Fulluusub nourrit leur créativité.

Malgré la mise au ban de Fulluusub par la plupart des Sullustéens, SoroSuub Corporation emploie tout de même un tiers de ses résidents. Ceux que SoroSuub a mutés ici se savent mis au placard. Le reste de la population est à son compte, et beaucoup sont des inventeurs qui espèrent toucher le jackpot le jour où SoroSuub achètera un de leurs concepts. Fulluusub abrite également une grande communauté d'artistes, plus particulièrement des musiciens et des poètes. Les meilleurs orateurs funèbres vivent ici, au moins pour un temps. Une population importante d'ingénieurs et de musiciens Biths considère Fulluusub comme l'une des plus belles villes de la galaxie.

À LA CHOPE DE NEED

Need Nunb, cousin au troisième degré du leader de la Résistance Nien Nunb, tient une cantina très fréquentée près du modeste spatioport de Fulluusub. L'établissement est situé dans un quartier malfamé, repaire de contrebandiers et de gangs de swoops. Les chasseurs de primes ont donc pris l'habitude de garder un œil sur la cantina, toujours à l'affût d'un contrat. Un abri rebelle se trouve non loin de là, et malgré tous les efforts de leurs commandants, les agents de l'Alliance ont adopté le tripot sullustéen comme lieu de prédilection. Le contrebandier corellien Elias Halbert et son équipage ont pour habitude de forcer sur la boisson et de déclencher des bagarres chaque fois qu'ils sont en ville.

PIRINGIISI

Piringiisi (dont le nom peut se traduire par « lave curative ») est une ville dont la fondation remonte à plusieurs milliers d'années, et qui occupe un vaste réseau de grottes creusées par des rivières souterraines. Ces rivières serpentent à travers la ville jusqu'à ce qu'elles tombent dans le magma, où elles sont instantanément vaporisées. La vapeur remonte alors jusqu'au plafond de la grotte, parfois même jusqu'à la surface. L'eau de Piringiisi fut essentielle à l'apparition de la vie sur Sullust, et de nos jours, la ville touristique est particulièrement

LES CIBLES REBELLES SUR SULLUST

Les cibles entrant dans le cadre de Devoirs ou fonctionnant comme des aventures à part entière abondent sur Sullust. Vous trouverez ci-dessous une liste de cibles potentielles.

Manufacture de blasters : la manufacture de blasters de Serres Sarrano expédie des milliers de fusils blaster et en fabrique des milliers de plus chaque jour. Les PJ recevront l'ordre de voler, de détruire ou de saboter les fusils.

Raffinerie d'acier quadanium : Serres Sarrano raffine de grandes quantités d'acier quadanium pour l'Empire. Les PJ devront infiltrer la raffinerie et altérer la qualité du quadanium en modifiant sa composition chimique depuis les serveurs de production.

S'ils réussissent, chaque fois que les PJ rencontreront un vaisseau impérial, ils pourront tenter un **test de Connaissance (stratégie) Difficile** (◆◆◆) pour vérifier si l'appareil a été fabriqué après le sabotage de la raffinerie. Si c'est le cas, toutes les attaques contre ce vaisseau ajoutent ■ jusqu'à la fin de la rencontre. Cet effet n'est pas cumulable.

La Garnison Volcanique : les espions bothan de la Base Keff ont localisé une garnison impériale dotée

d'un condensateur à la surface de Sullust. Les PJ doivent élaborer un plan pour détruire cette garnison. Ils doivent tout d'abord contourner ou désactiver les impénétrables boucliers qui l'entourent. Ceci requiert soit une infiltration réussie, soit la destruction de la douzaine de générateurs alimentant le bouclier, à l'aide d'explosifs ou d'un chasseur.

Garnison standard : les garnisons impériales de SoroSuub Central et de Sulon furent les cibles d'attaques rebelles jusqu'à la fin de la Bataille de Yavin. Chaque garnison détient une base de données détaillant les livraisons de SoroSuub à destination de l'Empire. Ces informations seraient inestimables pour l'Alliance.

Le vol du Bulwark : le chantier naval orbital de SoroSuub vient d'achever la construction du croiseur de bataille de classe *Rempart* : *La flèche de Sullust*. Puisqu'il est impossible à SoroSuub de livrer directement le vaisseau aux Rebelles, les PJ doivent le voler, naviguer jusqu'à une distance raisonnable puis sauter jusqu'au point de rendez-vous. Avec une vague ébauche d'équipage pour toute aide, les PJ parviendront-ils à repousser les assauts impériaux suffisamment longtemps pour procéder au saut ?

célèbre pour ses palaces, ses sources chaudes, ses bains de boue verte, ses spas thérapeutiques et ses magnifiques panoramas. Les touristes peuvent venir depuis le Noyau pour profiter des effets thérapeutiques des bains de boue verte et oublier le stress de la vie quotidienne.

LA GARNISON IMPÉRIALE DU CONDENSATEUR

L'Empire maintient officieusement des installations sur Sullust, depuis lesquelles il peut lancer des opérations secrètes, même après avoir été chassé de la planète après la Bataille de Yavin. L'une de ces installations, cachée entre les volcans actifs de la planète, est la Garnison Volcanique. Ses bâtiments sont également appelés Garnison du Condensateur à cause de la douzaine de condensateurs géothermiques qui alimentent leur arsenal et leurs boucliers impénétrables. Les troupes de cette garnison reçoivent un entraînement spécial pour le combat en zone montagneuse, souterraine et volcanique.

LES CHANTIERS NAVALS ORBITAUX SULLUSTÉENS

La majorité des vaisseaux sullustéens sont d'assez petits transporteurs et chasseurs qui sont construits sur les chantiers navals terrestres de taille modeste situés sur Sullust. Les chantiers orbitaux bâtissent la plupart des énormes yachts, croiseurs et cargos de SoroSuub. Bien

qu'ils concentrent leurs efforts sur les très gros vaisseaux, les chantiers navals eux-mêmes ne sont rien comparés aux immenses installations de Sluis Van ou de Fondor.

LES VAISSEAUX DE LA GARDE PLANÉTAIRE

Depuis l'arrivée de l'Empire au pouvoir, l'essentiel du travail réalisé sur les chantiers navals a concerné la maintenance et la réparation des vaisseaux impériaux. Cependant, lorsque la Garde Planétaire fut mise en place, un grand nombre de plans de vaisseaux furent créés ou détournés afin de servir dans l'armada anti-pirates de SoroSuub. Certains modèles n'avaient plus été vus depuis la Guerre des Clones.

Parmi les concepts les plus courus, on trouve le transporteur lourd de classe *Brayl*, converti en corvette, et les vaisseaux de classe *Quasar Fire* et *Hornet*, qui servent à transporter les chasseurs, bien que seul celui de classe *Hornet* ait été à l'origine conçu pour le combat. Le croiseur de classe *Libérateur* est un vaisseau anti-pirates armé jusqu'aux dents et capable d'affronter à lui seul toute une armada de petits vaisseaux, tandis que le croiseur de bataille de classe *Rempart* peut absorber les dégâts et faire jeu égal avec un Destroyer Stellaire de classe *Impérial*.

CRÉATURES ET DÉFIS

La plupart des Sullustéens sont amicaux et parfaitement disposés à apporter leur aide aux visiteurs de passage. Toutefois, les membres de la Garde Planétaire et de la Brigade Sullustéenne sont compétents et prêts à défendre leur monde.

MIIM [RIVAL]

Les miims sont de grandes et adipeuses créatures fousseuses, utilisées autrefois comme bêtes de somme dans le cadre des premières tentatives d'extraction minière et d'agriculture sur Sullust. Ce sont des créatures intelligentes, sociables et aisément domesticables. Lorsqu'ils sont effrayés, les miims frappent violemment la menace potentielle à l'aide de leur queue avant de s'enfuir. De nos jours, les Sullustéens idéalisent la place des miims dans leur Histoire.



Compétences : Perception 3, Pugilat 1, Résistance 2, Survie 2

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

Capacités : Gabarit 2, Monture Dressée 1 (ajoute  aux tests de Survie d'un cavalier tant que ce dernier est à dos de miim)

Équipement : queue (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 5 ; Portée courte ; Renversement)

BRIGADIER DE RANG ORANGE [SBIRE]

Les brigadiers de rang infrarouge sont de jeunes recrues, et ceux de rang rouge sont des débutants, mais la plus grande partie de la brigade est composée de brigadiers de rang orange. Ces derniers opèrent par équipe de deux, généralement des partenaires de longue date liés par le sang. Ils effectuent bien souvent une ronde routinière à bord d'un speeder, ou gardent un lieu spécifique.



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Perception, Pilotage (planétaire), Sang-froid, Vigilance

Talents : Pilote Chevronné (retire  à tous ses tests de Pilotage)

Capacités : Honneur de Brigadier 2 (ajoute automatiquement  à tout test social réalisé dans le but de convaincre un Brigadier de rang orange d'agir contre les intérêts de Sullust)

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglae étourdissant), vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement)

BRIGADIER DE RANG BLEU [RIVAL]

Les Brigadiers atteignant le rang bleu sont des détectives travaillant généralement seuls. Leur autorité s'étend

au-delà de Sullust, sur toute installation détenue par SoroSuub, ce qui leur permet de poursuivre leurs suspects à travers la galaxie. Le rêve de la plupart des Brigadiers de rang bleu est d'atteindre un jour le rang indigo, et de se voir ainsi confier les affaires les plus difficiles et les plus dangereuses.



Compétences : Calme 2, Coercition 2, Distance (armes légères) 3, Perception 2, Pilotage (espace) 3, Sang-froid 2, Vigilance 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Pilote Chevronné (retire  à tous ses tests de Pilotage)

Capacités : Honneur de Brigadier 3 (ajoute automatiquement  à tout test social réalisé dans le but de convaincre un Brigadier de rang bleu d'agir contre les intérêts de Sullust)

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement)

COMMANDANT FREILA [NÉMÉSIS]

Originaire de Chandrila, Jyn Freila a rejoint la Rébellion après avoir piraté un discours de Mon Mothma depuis un canal illicite. Autrefois pilote de chasseur X-Wing, elle fut promue après avoir perdu un œil et la quasi-totalité de son escadron au cours d'un raid cauchemardesque contre une cargaison d'acier quadanium à destination de l'Empire. Le commandant Freila est une pilote expérimentée dont les états de service parlent pour elle. Ses deux missions : garder secrète la Base Keff et « récupérer » les fournitures subtilement laissées sans surveillance par SoroSuub.



Compétences : Artillerie 3, Astrogation 2, Calme 3, Commandement 2, Connaissance (stratégie) 4, Distance (armes légères) 2, Perception 3, Pilotage (espace) 3, Sang-froid 2, Vigilance 2

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Pilote-né (une fois par séance de jeu, peut relancer un test d'Artillerie ou de Pilotage [Espace])

Capacités : Aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglae étourdissant)

ORD GIMMEL

Données d'astrogation : système Ord Gimmel, secteur Ado, Bordure Médiane

Mesures orbitales : 256 jours par an / 28 heures par jour

Gouvernement : monarchie héréditaire

Population : 111 790 000 000 (Deaons 42%, autres 58%)

Langues : Basic

Terrain : urbain, réserves naturelles forêts, montagnes

Villes importantes : Geharr

Sites intéressants : Palais Royal de Geharr, usine de SoroSuub Corporation

Exportations : technologie, composants d'hyperdrive

Importations : denrées alimentaires, matières premières

Routes marchandes : Voie Ado, Trace Senex

Conditions particulières : faible gravité (la gravité légèrement plus faible que la normale ajoute ■ à tous les tests basés sur la Vigueur [sauf Résistance] et à tous les tests de Coordination)

Contexte : située à la jonction entre la Voie Ado et la Trace Senex, Ord Gimmel est un important comptoir commercial des Confins de l'Ouest. La planète est également une escale appréciée pour les voyageurs coupant la Voie Marchande Corellienne et la Route Commerciale de Rimma à travers le secteur Senex. À l'origine, Ord Gimmel était une base secrète de ravitaillement militaire de la République, avant de devenir un pôle de manufactures après sa réintégration dans la galaxie voici quelques milliers d'années.

Ord Gimmel est un lieu unique pour tout ce qui touche à la fabrication high-tech ultra spécialisée. La gravité légèrement plus faible que la normale de la planète permet aux usines de réaliser des opérations d'ingénierie qui requièrent habituellement de coûteuses stations orbitales. Ord Gimmel est également le foyer des Deaons, qui constituent une main-d'œuvre hautement qualifiée. Ces facteurs combinés font de la planète un incontournable dans le secteur de l'industrie, tout particulièrement pour la conception de composants d'hyperdrive.

La Reine Nehanna régnait depuis plus de dix ans sur Ord Gimmel, profitant du soutien de ses sujets et des sociétés investisseuses ; sa soudaine disparition il y a un an a malheureusement laissé la planète sans successeur désigné. La population s'est scindée en diverses factions, chacune soutenant son prétendant au trône prêté. Certaines factions ont cherché des soutiens extraplanétaires, et les outsiders, allant de gouvernements régionaux aux autorités galactiques, se sont réunis sur Ord Gimmel pour prendre parti.



VOIES COMMERCIALES

Ord Gimmel est située au milieu de la Trace Senex. C'est un axe hyperspatial majeur de la Bordure Médiane, qui connecte le commerce de la Bordure Extérieure et le comptoir commercial Eriadu au riche et puissant Secteur Senex. Il est doté d'embranchements en direction de la Voie Marchande Corellienne. La Voie Ado traverse en longueur le Secteur Ado depuis Ord Gimmel en direction du Noyau, et rejoint la Route Commerciale de Rimma à Medth. L'emplacement privilégié d'Ord Gimmel à la jonction de ces deux routes a fortement profité à l'économie locale depuis la réintroduction de la planète dans la galaxie.

Paranda, et occasionnellement Fengrine, toutes deux situées le long de la Trace Senex, fournissent Ord Gimmel en denrées alimentaires. Les matières premières nécessaires aux usines proviennent également de mondes situés sur la Trace Senex. Ord Gimmel fournit quant à elle des biens high-tech à Medth et à Eriadu, d'où ils sont expédiés aux principaux fabricants de vaisseaux stellaires sur Sullust, Sluis Van, Patriim, Keltos ou autres.

GUERRES DE RUE

La vie quotidienne sur Ord Gimmel demeure la même qu'à l'époque de la Reine Welnarra, mais durant l'année qui vient de s'écouler, les rues ont vu exploser le nombre d'escarmouches entre les différentes factions en lice pour diriger la planète.

L'HISTOIRE D'ORD GIMMEL

Des éclaireurs militaires de la République découvrirent Ord Gimmel il y a plus de dix mille ans. Sa découverte fut immédiatement dissimulée par le Chancelier Suprême, qui ordonna sa colonisation secrète en vue de soutenir les Douzième et Quinzième Croisades du Pius Dea. Le souvenir de l'existence d'Ord Gimmel mourut avec le conflit. Les colons restèrent seuls pendant des millénaires, oubliés de tous.

Livrés à eux-mêmes, les Deaons établirent une lignée royale descendant du Grand Vicaire Sidharra, le leader spirituel du premier vaisseau cathédrale. Ils finirent par abandonner les pratiques religieuses, bien qu'on en ressentisse encore l'influence au travers du langage et de l'architecture. Lorsque la République redécouvrit Ord Gimmel il y a environ deux mille ans, la Reine Welnarra mit en place les jalons d'une rapide réintégration au sein de la galaxie. Elle signa d'importants accords commerciaux avec des partenaires d'autres mondes, comptant sur les investissements étrangers pour reconvertir ses sujets en ouvriers qualifiés.

UNE SUCCESSION DIFFICILE

La politique de la Reine Welnarra mena à une période de croissance exceptionnelle dès que la galaxie eut vent des prouesses technologiques des Deaons. Au cours des derniers siècles de la République, Ord Gimmel était réputée comme le meilleur fabricant de composants d'hyperdrive de la région. Au début de la Guerre des Clones,

la dernière descendante de Sidharra, la Reine Nehanna, déclara ouvertement son soutien à la République et annula tous les contrats la liant à des chantiers navals Séparatistes.

La tragédie frappa la planète il y a un an, lorsque la Reine Nehanna disparut. Si en apparence Ord Gimmel semble fonctionner normalement, la population est à deux doigts de la guerre civile pour le contrôle de la planète. Le Régent Solfinn défend le trône contre les usurpateurs, tout en utilisant toutes les ressources en son pouvoir pour enquêter sur la disparition de la Reine. Pas moins de quatre factions rivalisent pour obtenir le pouvoir royal, et surtout mettre la main sur l'un des chaînons majeurs de la fabrication d'hyperdrive dans la galaxie.

Ebrahi, le fils aîné de Nehanna, est trop jeune pour régner, mais il a reçu le puissant soutien des Anneaux Mondes Indupariens. Meilarra, la sœur de la reine, s'est alliée à l'Empire, affirmant qu'elle ne souhaite qu'occuper la régence en attendant que son neveu ait l'âge de régner. Geit Chambell est un autre candidat au trône qui prétend que sa lignée remonte jusqu'à Sidharra. Enfin, l'Alliance Rebelle soutient Salana, une jeune femme native d'Ord Gimmel sans aucun lien avec la lignée royale, mais qui s'est démarquée en tant que leader de la résistance.

PEUPLE ET CULTURE

Les Deaons sont des gens passionnés, au sang chaud, qui disent ce qu'ils pensent et suivent leur instinct. Leur monde s'urbanisant très rapidement ces dernières années, certains urbanistes prédisent qu'il n'y aura plus de parcs ni de réserves naturelles d'ici quelques générations.

TRAVAILLEURS NOBLES

Abandonnés sur la planète après le retrait de la République, partie avec tous ses biens, les humains locaux furent transformés par plusieurs milliers d'années d'adaptation. Leur espèce est maintenant quasi-humaine, mais avec une peau jaune pâle et de longs membres filiformes. Péjorativement surnommés « les Gimmiens » par les Impériaux, les natifs se nomment eux-mêmes les Deaons. Sur Ord Gimmel, ils ont coutume de s'exprimer publiquement avec force, sans hésitation, honte ni excuses.

L'absence de conventions sociales est déstabilisante pour les nouveaux arrivants, peu habitués à se voir confrontés à la vérité nue et acceptant difficilement d'oublier ou de pardonner. Par bonheur, les Deaons comptent parmi les cultures les plus indulgentes de la galaxie et ne se montrent que rarement rancuniers. Les habitants d'Ord Gimmel pensent qu'il est plus sain de dire ce que l'on pense sur le moment. Ils se laissent porter par les émotions qui guident leurs pensées et leurs actes, mais une fois le moment passé et les émotions pleinement exprimées, les Deaons tournent la page et oublient toute transgression.

LA REINE DISPARUE

La Reine Nehanna disparut un an avant la destruction de l'Étoile Noire. Si personne ne sait exactement ce qui lui est arrivé, chacun a sa théorie : certains pensent qu'elle a été assassinée par l'Empire après avoir secrètement rencontré des agents rebelles, d'autres que les Anneaux Mondes Indupariens l'ont tuée pour disposer d'une chance d'accéder au pouvoir. D'autres encore soutiennent qu'elle a été assassinée par un amant éconduit.

Une minorité de moins en moins importante pense que la Reine est toujours en vie : elle se serait retirée pour forcer ses ennemis à se révéler, ou serait prisonnière quelque part, attendant d'être délivrée. La seule certitude, c'est que son absence a créé une instabilité politique dangereuse pour Ord Gimmel.

LIEUX IMPORTANTS

À l'exception de quelques chaînes montagneuses, d'une poignée de réserves forestières et d'un nombre symbolique de terres cultivables, Ord Gimmel est en passe de devenir une planète de continents urbains.

GEHARR

À l'origine, Geharr se composait de six villes distinctes situées dans des vallées ; en s'étendant, elles se combinèrent et couvrent aujourd'hui l'intégralité du plus vaste continent d'Ord Gimmel. En Haut Galactique – un dialecte toujours d'actualité sur la planète – Geharr signifie « Gardien des Fidèles ». La majorité des bâtiments de la ville sont d'imposantes ziggourats d'un kilomètre de haut, de grandes usines cubiques ou des tours monolithiques occupées par des entreprises. On trouve également à Geharr des milliers de quartiers, souvent circulaires, dont la plupart sont dirigés par une entreprise.

LE PALAIS ROYAL DE GEHARR

Le Palais Royal de Geharr est un dôme imposant d'un kilomètre de haut, entouré par une douzaine de fines flèches. Neuf portes placées sur des anneaux concentriques protègent le Quartier Royal et contrôlent l'accès au palais. La porte la plus éloignée, située à dix kilomètres, marque l'emplacement du bouclier protégeant le palais lorsqu'il est activé. Le Quartier Royal est librement accessible – exception faite du dernier anneau – mais hermétiquement fermé dès que des violences éclatent à proximité.

Le Deaon actuellement au pouvoir au palais est le Régent Credi Solfinn. Il devrait gérer la planète en ne se contentant pas de poursuivre la politique de la Reine, mais il se concentre en réalité sur l'enquête concernant sa disparition. Les différentes factions insurgées attaquent régulièrement le palais, forçant le Régent à améliorer la sécurité du lieu. Des dizaines de milliers de gardes loyaux envers la couronne protègent le Quartier Royal de la violence.

LE QUARTIER SOROSUUB

Les Sullustéens entretiennent à Geharr tout un quartier d'usines dédié à la fabrication de composants d'hyperdrive nécessaires aux chantiers navals de Sullust. Le siège social de SoroSuub occupe une tour placée au centre de centaines d'usines pleines de Sullustéens et de Deaons qui travaillent d'arrache-pied pour atteindre les objectifs de production. Le quartier est bordé d'un anneau d'entreprises commerciales et, plus loin, de ziggourats résidentielles.



Les frères Sien et Fiev Kyak gèrent les opérations de SoroSuub dans le quartier ; ils s'avèrent aussi être secrètement des sympathisants rebelles. Alors qu'elle n'était qu'une gamine des rues de Geharr, Salana – la candidate de l'Alliance pour le trône – a sauvé les frères Kyak des assauts d'un officier de l'Empire ivre. Les frères l'ont alors prise sous leur aile et l'ont préparée à devenir le leader de la cellule rebelle sur Ord Gimmel. Ils lui ont donné accès à une usine désaffectée et lui fournissent régulièrement armes et conseils.

LA GARNISON IMPÉRIALE

Meilarra a élu domicile à la garnison principale de l'Empire, qui la considère comme la prétendante au trône la plus légitime. Elle possède de loin la plus importante force militaire, mais les agents impériaux ont jusqu'ici préféré la diplomatie. Les Renseignements Impériaux estiment que ce n'est qu'une question de temps avant que Solfinn ne se retire pour laisser la place à Meilarra en tant que Reine-Régente. Prendre le palais par la force risquerait d'affaiblir son bon droit.

Dans l'attente, Meilarra est exhibée à travers Geharr comme appât pour faire sortir ses ennemis de l'ombre. Les Rebelles de Salana, la milice de Chambell et même les loyalistes d'Ebrahi et les mercenaires des Anneaux Indupariens ont attenté à la vie de Meilarra. Cette situation est devenue si banale que les civils se mettent désormais à l'abri dès qu'ils aperçoivent le convoi de speeders blindés arborant le blason impérial et le sceau de la famille royale, craignant une attaque.

L'ÎLE DE MEIHANNA

Petite île au large du continent urbain de Geharr, l'île de Meihanna est une réserve naturelle et une retraite réservée à la famille royale. On y trouve bien sûr plusieurs résidences secondaires allouées à la famille éloignée et des logements pour les domestiques, mais la Retraite Royale est de loin le bâtiment le plus remarquable. Le Prince Ebrahi occupe les lieux avec ses domestiques et ses courtisans. Il s'agit d'une réplique du Palais Royal où il demeure sous bonne garde jusqu'à ce qu'il atteigne l'âge de régner. L'île est l'un des endroits les plus sûrs de la planète : un large éventail de gardes royaux la protège contre toute infiltration, tandis qu'un bouclier se charge de repousser tout assaut aérien.

L'AMBASSADE DES ANNEAUX MONDES INDUPARIENS

Le Prince a mis à disposition des représentants des Anneaux Mondes une somptueuse villa adjacente à la Retraite Royale. Officiellement, les ambassadeurs du Roi Indupar, qui lui témoigne ouvertement son soutien, rendent visite au Prince Ebrahi afin de protéger ses intérêts. Ils lui ont fourni armes, équipements, troupes et conseillers afin de s'assurer qu'il montera bien sur le trône. Mais la plupart des Daeons craignent qu'Ord Gimmel devienne une planète vassale des Anneaux Mondes Indupariens si le Prince devait accéder au trône prochainement. Cependant, de nombreux Daeons le soutiennent en tant qu'héritier légitime.

CRÉATURES ET DÉFIS

Il ne reste que peu de bêtes sauvages sur Ord Gimmel, la planète étant devenue un immense paysage urbain.

LE RÉGENT CREDI SOLFINN [RIVAL]

Autrefois conseiller de la Reine Nehanna, Credi Solfinn a endossé le rôle de Régent à contrecœur mais sereinement, ce qui a conduit la population à lui faire confiance. Il tient régulièrement les deaons au courant de l'avancement de l'enquête concernant la disparition de la Reine.



Compétences : Calme 4, Charme 2, Connaissance (éducation) 3, Négociation 3, Perception 2, Sang-froid 2, Tromperie 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Irrésistible 1 (retire ■ à tous les tests de Charme et de Commandement)

Capacités : aucune

Équipement : comlink, datapad, gardes royaux

SALANA [NÉMÉSIS]

Adolescente Daeon sortie de nulle part, Salana a commencé à lancer des attaques contre des cibles impériales à travers tout Ord Gimmel bien avant la disparition de la Reine. Affirmant que ses seuls parents sont les rues de Geharr, elle est progressivement devenue une figure mythique pour ses sympathisants. Elle mène ses batailles depuis le front et en ressort toujours indemne. Elle planifie elle-même toutes ses frappes et a acquis des centaines de loyaux partisans au cours des deux dernières années.



Compétences : Charme 3, Coercition 2, Commandement 3, Connaissance (stratégie) 2, Distance (armes légères) 2, Magouilles 2, Négociation 3, Perception 2, Système D 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Sens de la rhétorique (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Commandement Moyen** [◆◆], chaque ☆ élimine 1 point de stress d'un allié à courte portée, peut dépenser ☹ pour débarrasser un allié affecté de 1 point de stress supplémentaire)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), comlink, bouclier déflecteur individuel (+2 défense)

CHAMP D'ASTÉROÏDES

Données d'astrogation : système de Roche, secteur de Roche, région de la Bordure Médiane

Mesures orbitales : 283 jours par an / 23 heures par jour (artificiel)

Gouvernement : technocratie démocratique directe

Population : 1 618 000 000 (Verpines 37 %, travailleurs Verpines 62 %, autres 1 %)

Langues : Verpine, Basic

Terrain : grottes, urbain, centres de production, terrariums, vide

Villes importantes : Nickel One (capitale), Slayn, Korpil

Sites intéressants : générateurs atmosphériques, usines, chantiers navals

Exportations : vaisseaux spatiaux, technologie

Importations : denrées alimentaires, matières premières

Routes marchandes : Route commerciale Perlemienne

Conditions particulières : combinaisons spatiales requises sur la plupart des astéroïdes et à l'extérieur des zones habitées

Contexte : le système de Roche se trouve sur la Route commerciale Perlemienne, au sein de la Bordure Médiane et au nord de la Tranchée. Alors qu'il ne semble être rien de plus qu'un minuscule champ d'astéroïdes gravitant autour d'un modeste soleil jaune, parmi les denses amas de poussière et de roches se cache la prolifique civilisation insectoïde des Verpines.

Les Verpines font partie des premières civilisations spatiales de la galaxie et sont réputés pour leurs connaissances technologiques. Beaucoup les considèrent même comme les meilleurs ingénieurs et charpentiers navals qui soient. Les spationautes fréquentent les plus grandes colonies à la recherche d'objets uniques ou de l'expertise verpine. Lorsque leurs propres développeurs sont à court d'idées et de solutions, les compagnies viennent sous-traiter aux ruches verpines leurs complexes problèmes de conception ; elles les exploitent également pour l'efficace esprit de ruche dont ils font preuve lors de la production de masse d'objets manufacturés. S'ils n'étaient pas sous surveillance, les Verpines, par leur nature altruiste et leur grande expertise technique, pourraient représenter une sérieuse menace pour l'Empire.

Après la bataille de Yavin 4, et malgré les fréquentes patrouilles impériales dans tout le champ d'astéroïdes de Roche, un contingent rebelle s'infiltra dans le système et obtint l'aide des charpentiers verpines sur la base du Projet Shantipole. Lorsque l'Empire l'apprit, il mit sous blocus le système de Roche et prit la reine verpine en otage. Elle vit à présent cloîtrée dans son antre, sous la surveillance de la garde impériale, au cœur de la capitale de Roche : Nickel One. Pour assurer la pérennité de leur espèce, les Verpines coopèrent désormais avec l'Empire, effectuant diverses réparations et productions technologiques pour le compte de l'Armée Impériale.



LE PROJET SHANTIPOLE

Loin des nuisances de la circulation interstellaire, dans la zone la plus dense du champ d'astéroïdes de Roche, se trouve la colonie de l'astéroïde Shantipole. Ce dernier abrite l'une des nombreuses infrastructures où les colonies de Slayn et de Korpil se livrent conjointement à la recherche et au développement technologiques. Elles sont à l'origine de nombreuses conceptions navales, telles que le Bombardier Tempest H 60 et le Chasseur Torrent V-19.

Slayn et Korpil furent contactés par l'amiral Ackbar pour produire en série un prototype d'un chasseur d'assaut lourd Mon Calamari capable de prendre pour cible les navires de guerre impériaux. Les Verpines améliorèrent alors le Chasseur B-Wing avant d'en commencer une production limitée au sein de la base. Malheureusement, un espion parmi l'état-major d'Ackbar alerta le Gouverneur Impérial Nothos, qui bloqua l'usine alors que les premiers B-Wing sortaient des chaînes de production.

Les Rebelles, à l'aide de leurs nouveaux chasseurs-bombardiers B-Wing, réussirent à évacuer et à saborder le complexe, puis s'échappèrent en transperçant le blocus. Cet événement fut une telle défaite pour l'Empire que l'Empereur démit Nothos de ses fonctions. Bien que l'Alliance soit partie depuis longtemps, le blocus impérial reste toujours fermement en place.

PRISONNIERS DE LEUR GÉNIE

Les merveilles présentes dans le champ d'astéroïdes de Roche témoignent de l'ingéniosité technologique dont font preuve les Verpines. Tout au long de leur histoire, ils ont su maîtriser presque tous les domaines de l'ingénierie et les progrès significatifs qu'ils ont su accomplir dépassent ceux de presque toutes les autres civilisations galactiques connues.

L'HISTOIRE DE ROCHE

Les Verpines ont exploré les étoiles et peuplé les territoires spatiaux de la Bordure Médiane plus longtemps que ne peuvent remonter leurs archives. On sait cependant qu'ils firent partie des premières civilisations indépendantes à rejoindre la République durant la Guerre Tionaise. Tout au long de leur présence au sein de la République, ils maintinrent leur foyer dans le champ d'astéroïdes de Roche. Néanmoins, beaucoup pensent qu'ils n'en sont pas originaires, et cet océan d'astéroïdes ne serait qu'un vestige de leur civilisation originelle.

Qu'importe qu'il soit leur berceau ou simplement une colonie, les Verpines ont su transformer le champ d'astéroïdes de Roche en un lieu d'habitation rempli d'incroyables merveilles technologiques. Au cours des millénaires, leur travail est devenu la quintessence même de l'innovation technologique, rivalisant avec l'ingéniosité corellienne. De nombreuses firmes d'ingénierie, des chantiers navals, des centres hyper-nautiques et des usines de fabrication de munitions y ont été fondées. Crédits en main, les entreprises viennent de toute la galaxie afin de bénéficier de leurs grandes connaissances et de trouver des solutions à leurs complexes problèmes technologiques.

Peu après la Proclamation de l'Ordre Nouveau, l'Empereur Palpatine fut lui aussi intéressé par les compétences techniques de ce peuple. Afin de garder un œil sur eux, il posta une flottille de vaisseaux impériaux à l'intérieur du champ d'astéroïdes de Roche. Bientôt, plusieurs célèbres maisons nobles de l'aristocratie du Noyau suivirent son exemple, dont Sienar et Tagge, qui éprouvèrent un intérêt soudain pour ses habitants. Les Verpines devinrent les esclaves de l'Armée Impériale. Malgré leur opinion sur le conflit galactique, ils soutinrent l'Alliance Rebelle, lui fournissant secrètement vaisseaux spatiaux et autres produits technologiques.

PEUPLE ET CULTURE

Malgré l'absence de planète ou de lune, plusieurs importantes ceintures d'astéroïdes orbitent autour du soleil de Roche. Pour survivre, les Verpines ont construit leurs habitations à l'intérieur même des astéroïdes, en utilisant une série d'innovations technologiques créant des environnements capables d'assurer leur subsistance.

ORIGINES INCERTAINES

Beaucoup pensent que les Verpines descendent en réalité d'insectoïdes venus d'ailleurs, tant leurs conditions de vie au sein du champ d'astéroïdes de Roche s'appuient sur la technologie. Certains historiens suggèrent qu'ils sont les descendants d'une colonie établie par une société extragalactique depuis longtemps oubliée. D'autres encore prétendent que le champ d'astéroïdes de Roche est tout ce qui reste de leur monde d'origine, détruit par un grand cataclysme ou une violente guerre civile.

Les événements entourant l'origine des Verpines remontent peut-être si loin que nul ne s'en souvient réellement. Les Verpines eux-mêmes, habituellement si bavards, restent étrangement silencieux au sujet de leur passé, une réaction qui pousse les historiens à adopter la théorie de la guerre civile. Leur doctrine pacifique pourrait venir de ce conflit, profondément enfoui dans leur mémoire collective.

En observant chaque facette de leur société, il est évident que cette civilisation croit avec une ferveur presque religieuse en l'innovation technologique. L'importance qu'ils accordent à l'innovation et à l'avancée de nouvelles technologies font d'eux les premiers inventeurs et charpentiers navals de la galaxie. Ils n'utilisent que très rarement la technologie ordinaire, mais sont également réputés pour la seconde jeunesse qu'ils confèrent aux technologies obsoètes grâce à leur créativité.

Les Verpines communiquent entre eux par ondes radio, ce qui leur permet un niveau sans précédent d'organisation et de collaboration dans ce qu'ils mettent en œuvre. L'esprit de concertation et de coopération vient naturellement aux espèces dotées d'un esprit de ruche comme celle des Verpines. Ce comportement affecte tous les aspects de leur vie, que ce soit le gouvernement, le travail ou les relations sociales. À cause de leur franchise naturelle, les Verpines ont du mal à appréhender le concept abstrait de tromperie, au point qu'ils peuvent paraître naïfs aux yeux des autres espèces.

Bien qu'ils soient tous nés de la même reine, il existe deux races distinctes de Verpines au sein de la ruche : ceux que l'on peut rencontrer dans la galaxie sont intelligents et appartiennent à la race hermaphrodite dominante, tandis que les autres sont des ouvriers stériles semi-intelligents qui constituent la majeure partie de la population du champ d'astéroïdes de Roche. Ces derniers sont la main-d'œuvre première des colonies et des centres technologiques des astéroïdes. Les Verpines dominants leur transmettent via des ondes radios les tâches ingrates, que leurs congénères exécutent sans poser de question.

LIEUX IMPORTANTS

La plupart des champs d'astéroïdes ne sont que des amas de roches sans vie, orbitant autour de leurs systèmes solaires. Au sein de celui de Roche, au contraire, des dizaines de lieux grouillent d'occupation. Plus d'un milliard de Verpines s'y affairant, créant et produisant de nouvelles technologies.

LE RÉSEAU PÉRIPHÉRIQUE

Naviguer dans la ceinture d'astéroïdes qui entoure le système de Roche peut s'avérer dangereux. Pour résoudre ce problème, les Verpines créèrent un système de voie à grande vitesse afin de pouvoir acheminer les matières premières et se déplacer rapidement. Combinant plusieurs technologies, leurs ingénieurs fabriquèrent des milliers de portails d'accélération d'un diamètre de dix-sept mètres, qu'ils nommèrent le réseau périphérique.

En communiquant par le biais d'un réseau décentralisé de supercalculateurs, les voyageurs peuvent planifier des trajets en pilotage automatique d'un point à un autre le long de cette route. Plusieurs colonies majeures telles que Korpil, Nickel One ou Slayn possèdent leur propre voie hors du trafic régulier. Les Verpines utilisent ce réseau pour transporter des astéroïdes aux chantiers miniers, échanger diverses marchandises entre leurs colonies ou simplement voyager. Quelques pilotes de chasseurs TIE téméraires et en quête de sensations fortes s'essaient à en passer certaines portions : c'est à qui gardera son sang-froid le plus longtemps. L'Alliance Rebelle adopta elle aussi cette méthode, et utilise des anneaux d'accélération achetés aux Verpines sur ses terrains de formation pour pilotes.

LES GÉNÉRATEURS ATMOSPHÉRIQUES

Chaque colonie verpine intègre des systèmes complexes dans les astéroïdes afin de produire l'atmosphère, la pression, la gravité ainsi que tout ce qui est indispensable à sa survie. Répartis sur toute la surface des astéroïdes, des dômes en transparent, contenant des terrariums d'un kilomètre de diamètre chacun, fournissent vivres, eau potable et air frais à l'ensemble de la colonie. Afin de rendre les terrariums plus efficaces et de générer un cycle jour/nuit, des micropropulseurs sont placés sur les astéroïdes pour les stabiliser et les faire tourner sur un seul axe.

Pour protéger les colonies des collisions avec de possibles débris spatiaux ou d'autres astéroïdes, des bobines à répulsion sont placées sur la surface des astéroïdes. Elles créent une gravité artificielle et forment une coque de protection autour d'eux. La gravité peut être ajustée manuellement dans les différentes sections de la

colonie ; des champs magnétiques et des rayons traceurs annulent cet effet bouclier afin de permettre aux vaisseaux d'accoster.

KORPIL

Korpil, l'une des plus grandes et des plus anciennes colonies verpines, est le premier concepteur de générateurs électriques, de moteurs ioniques et d'hyperdrives dans le système de Roche. Situé au sein de la deuxième ceinture orbitale, proche du centre du système, Korpil Recherche & Développement possède des dizaines de laboratoires, d'usines d'assemblage rapide, ainsi que des installations d'essais dédiées à la conception et à l'amélioration des moteurs ioniques et des systèmes de propulsion alternative. De plus, la société produit des milliers de pièces de moteur essentielles pour d'autres fabricants et a également collaboré avec l'Alliance Rebelle dans la production des B-wing.

Plus d'un millier de chercheurs, ingénieurs et ouvriers verpines fourmillent dans le dédale de passages creusés au laser dans les profondeurs de Korpil. Ils y testent des théories défiant la pensée conventionnelle. Au centre de l'astéroïde, sous plusieurs boucliers de champ quantique nul, les scientifiques de Korpil testent des singularités artificielles et des anomalies hyperspatiales comme potentielles sources d'énergies. En dehors de l'installation, les hyperphysiciens verpines font des tests sur le tachyon et l'hypermatière, utilisant les portails du réseau périphérique comme un immense accélérateur de particules à l'échelle du système stellaire.



NICKEL ONE

Nickel One, le plus grand astéroïde situé à la périphérie du système de Roche, est à la fois la capitale et la plus grande usine de munitions des verpines. Plusieurs siècles auparavant, elle était aussi la principale source de fer-nickel, l'alliage qui sert à fabriquer les munitions de leurs fracasseurs. Ces filons étant à sec depuis bien longtemps, les cavernes ont été évidées puis polies afin d'y abriter des ambassades, des centres d'affaires et des usines aux parois de métal étincelantes.

Les protubérances de la surface de l'astéroïde émettent une douce lueur rouge et bleue, réaction due aux éléments qui font briller les roches à la lumière du soleil. Nickel One regorge aussi d'innombrables emplacements d'armes afin de protéger la reine verpine et ses œufs, cachés au cœur de la capitale dans des cavités couvertes de lichen bleu. L'espace qui entoure Nickel One est dépourvu de débris, comme si une coquille de protection invisible protégeait la colonie ovoïde. Seul un long anneau dense de poussières spatiales entoure l'installation, résultat de millénaires d'essais d'armes sur les rochers environnants.

CRÉATURES ET DÉFIS

Les champs d'astéroïdes de la galaxie sont souvent habités par une grande variété de créatures, et celui de Roche n'y fait pas exception. Ses habitants, les Verpines, sont souvent confrontés à ces monstres importuns.

MYNOCK [SBIRE]

Les Mynocks sont des parasites siliceux de nature aviaire qui ravagent les vaisseaux de la galaxie. Ils possèdent un squelette souple, des ailes membraneuses qui dépassent un mètre d'envergure, et des pattes élancées aux griffes acérées. Leur tête bulbeuse est pourvue d'une grande gueule-ventouse bordée de filaments conducteurs, dont ils se servent pour pomper l'énergie des vaisseaux imprudents qu'ils croisent.

Ils vivent dans le vide de l'espace, où ils causent chaque année des milliards de crédits de dégâts matériels : ils s'accrochent aux vaisseaux de passage, puis trouvent le blindage de la coque pour aspirer les réserves d'énergie. Le plus souvent, les Mynocks fuient lorsqu'ils sont menacés, mais plusieurs rapports indiquent que s'ils sont affamés, ils peuvent se ruer sur des êtres organiques pour dévorer leur chaleur corporelle. Ils sont extrêmement allergiques à l'hélium, qui leur inflige des cloques et peut même les faire exploser s'ils y sont exposés.

1	3	1	1	1	1
BRAN	AGILITY	INTELLECT	CUNNING	WILLPOWER	PRESENCE
STAB VALUE	W. THRESHOLD	M/R DEFENSE			
1	4	1 1			

Compétences (en groupe uniquement) : Coordination, Pugilat

Talents : aucun

Capacités : Allergie à l'hélium (quand ils y sont exposés, les Mynocks subissent 1 blessure par round, ignorant l'encaissement, jusqu'à ce que leur corps boursoufle et explose), Créature du vide (peut survivre dans le vide sans malus et peut se déplacer dans un environnement sous vide), Créature volante (les Mynocks peuvent voler, cf. page 214 du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**), Parasite énergétique (peut faire un **test de Coordination Moyen** [♦♦] pour saisir n'importe quel vaisseau ou véhicule ; les vaisseaux ou véhicules auxquels un Mynock s'est fixé subissent 1 point de stress mécanique par Mynock et par jour et réduisent leur maniabilité de 1)

Équipement : gueule-ventouse et griffes (Pugilat ; dégâts : 4 ; critique : 5 ; portée au contact),

GIGANTESQUES LIMACES DE L'ESPACE

Les limaces de l'espace, aussi connues sous le nom d'exogorths, sont l'une des plus grandes formes de vie siliceuse de la galaxie. Elles habitent dans les champs d'astéroïdes et les zones de rayonnement, se nourrissant essentiellement de roches, de rayonnements stellaires, de Mynocks, et parfois de vaisseaux. Comme leur nom l'indique, ces créatures serpentiformes sont réellement gigantesques. Elles se cachent dans des terriers creusés dans la roche et attendent qu'une proie imprudente entre dans leur gueule grande ouverte avant de l'avaler entièrement.

La limace de l'espace est présentée avec un profil de vaisseau, mais c'est une créature indépendante. Quand elle détermine son initiative ou attaque avec son insatiable gueule, elle fait un test de Coordination, en considérant qu'elle possède une valeur de **3 en Coordination** et une **Agilité de 1**.

Charge utile : 50 000 (dans son estomac)

Armes : gueule insatiable (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 12 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 2)

RÈGLES ADDITIONNELLES :

7	0	-6	DEF. AV. / BÂT. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 0 0 4	10
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			70	35

Vaisseau dévoré : Quand un vaisseau de Gabarit 5 ou moins est attaqué par la gueule insatiable de la gigantesque limace de l'espace, son pilote doit faire un **test de Pilotage (espace) Difficile** (♦♦♦) afin d'éviter que le vaisseau soit entièrement englouti. Cet effet est déclenché même si l'attaque a échoué.

S'il est avalé, le vaisseau est lentement digéré et subit 10 points de dégâts de coque chaque jour qu'il reste dans l'estomac de la limace. Ce dernier abrite souvent des Mynocks, qui ne perdront pas de temps à attaquer le vaisseau une fois qu'il s'est fait avaler.

THYFERRA

Données d'astrogation : système de Polith, secteur de Jaso, région de la Bordure Intérieure

Mesures orbitales : 479 jours par an / 21 heures par jour

Gouvernement : ploutocratie corporative

Population : 117 000 000 (Vratix 72 %, humains 28 %)

Langues : Basic, Vratix

Terrain : forêts, jungles tropicales, montagnes, grottes

Villes importantes : Xucphra (capitale)

Sites intéressants : centre de communications de l'Alliance, Zalxuc

Exportations : bacta

Importations : denrées alimentaires, technologie

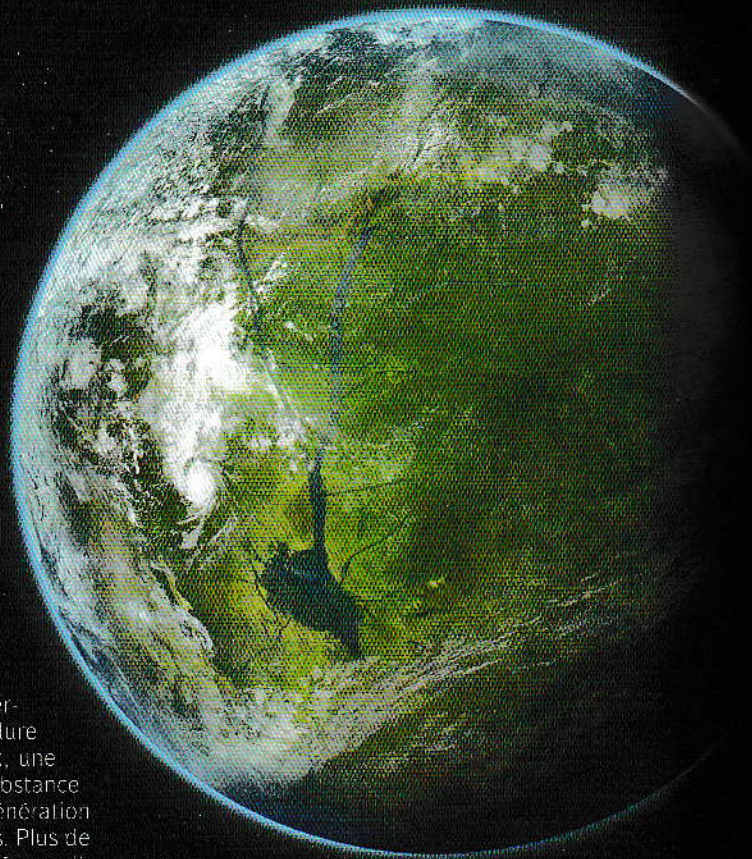
Routes marchandes : Route commerciale de Rimma

Conditions particulières : aucune

Contexte : Thyferra se situe sur la route commerciale de Rimma, au sud galactique de la Bordure Intérieure. C'est le lieu d'habitation des Vratix, une race insectoïde productrice de bacta, cette substance médicinale miraculeuse qui favorise la régénération rapide des cellules chez la plupart des espèces. Plus de la moitié de la surface de la planète est occupée par la culture d'alazhi, une bactérie nécessaire à la production du bacta. Sur le reste, on trouve l'épaisse forêt vierge où vivent les Vratix, à la cime des arbres. Même s'ils ont voyagé dans l'espace et colonisé par eux-mêmes plusieurs lunes de leur système, ce n'est qu'au moment où ils ont rejoint la République que leur civilisation adopta réellement la technologie de pointe. Bien qu'ils soient indispensables à la production du bacta, produisant grâce à leur organisme la majorité de cette substance, un conglomérat de sociétés extraplanétaires amORAles du nom de Cartel du Bacta a pris le contrôle de toute l'industrie sur Thyferra.

Le Cartel du Bacta exerce une incroyable influence politique, dont il se sert pour maintenir la neutralité de la planète, ce qui lui permet de vendre sa production à la fois à l'Alliance Rebelle et à l'Empire. Toutefois, les contrats signés avec l'Armée Impériale assurent à l'Empire de recevoir la grande majorité de la production de bacta, qu'il revend ensuite pour conserver le contrôle du marché.

Les Vratix acceptent de laisser le Cartel contrôler la commercialisation et la distribution de leur production, à la seule condition d'être bien traités. Malheureusement, la compétition entre les deux sociétés qui forment le Cartel est rude et les Vratix se retrouvent bien souvent au milieu de leurs querelles. En signe de protestation, un groupe de résistants vratix, les Ashernis, émergea et entreprit plusieurs actes de sabotage et de terrorisme, espérant attirer l'attention sur leur cause et reprendre le contrôle de leur monde natal.



FABRIQUER UN MIRACLE MÉDICAL

Les ancêtres des Vratix ont développé leur capacité à sécréter le bacta afin de l'utiliser sur leurs proies pour leur permettre de se régénérer au fil des jours tandis qu'ils les dévoraient. Le métabolisme vratix combine une bactérie, l'alazhi, et une enzyme, le kavam, pour créer naturellement de très faibles quantités de bacta. Mais quand apparut la possibilité de commercialiser leur particularité génétique, les Vratix se détournèrent de leur régime alimentaire de proies vivantes et commencèrent à chercher un moyen d'augmenter leur production de bacta.

Tout bascula quand ils apprirent à cultiver la bactérie plus rapidement au sein de champignons xoorzi, qui poussent en abondance sur Thyferra et Verkuyl. Le kavam, lui, doit être extrait de leurs propres glandes salivaires. Dans les installations souterraines, les Verachens, les maîtres mélangeurs vratix, combinent soigneusement les deux substances qui deviendront ensuite le bacta. Ce remède miraculeux peut être utilisé sous différentes formes : absorbé par la peau, pris oralement ou mélangé avec une solution d'am-bori pour une immersion dans une cuve à bacta.

NATURELLEMENT GUÉRISSEURS

Le commerce du bacta a prospéré sur Thyferra depuis qu'il a supplanté celui du kolto comme principal remède de la galaxie, il y a de cela trois mille ans. Comme le Cartel du Bacta est le principal fournisseur de ce remède populaire, les factions se disputent ses faveurs.

L'HISTOIRE DE THYFERRA

Thyferra rejoignit la République il y a plus de quatre mille ans et les Vratix se retrouvèrent sur le devant de la scène grâce à cet incroyable composé médicinal qu'est le bacta. Le vrai talent de ce peuple réside toutefois dans la création de cet agent réparateur, et non pas dans celui de son commerce galactique. Il ne fallut donc pas longtemps pour que des sociétés opportunistes viennent tirer profit de ce nouveau business. En quelques années, de nombreuses sociétés abusèrent de la naïveté commerciale des Vratix, ce qui mena à la création du Cartel du Bacta, qui s'adjugea alors le monopole de la production et contrôla l'industrie tout entière.

Après une série de pénuries de kolto, le bacta devint le premier fluide régénérant utilisé par les centres médicaux de la galaxie. Bien que le kolto soit incontestablement plus efficace que le bacta, comme en attestent de nombreuses preuves, les campagnes de diffamation financées par le Cartel contre l'industrie du kolto scellèrent définitivement son sort. Le bacta devint ainsi le produit médical numéro un de la galaxie. En l'absence de concurrence, les fondateurs du Cartel se retournèrent les uns contre les autres. S'ensuivirent des siècles de luttes intestines, d'espionnage industriel et de rachats hostiles, ce qui réduisit leur nombre à une poignée de compagnies.

Près de cinquante ans avant la Bataille de Yavin, l'orchestration d'une pénurie permettant d'augmenter le prix du bacta constitua sans doute le plus grand complot du Cartel. En sabotant les raffineries de la capitale, ses membres feignirent leur détresse financière et purent ainsi vendre leurs stocks de bacta dix fois plus cher que d'ordinaire. Mais la destruction des installations tua des milliers de Verachens, et les ouvriers vratix, une force de travail habituellement docile, s'indignèrent en masse. Un petit groupe d'activistes vratix mena un mouvement politique qui évinça le Cartel, et le peuple put enfin reprendre le contrôle de l'industrie du bacta. Cette période fut baptisée la Saison Prospère. Ce mouvement permit également aux sociétés d'autres mondes, telles que BioTech Industries, les laboratoires Genetech et même les cartels Hutts, d'établir sur Thyferra des unités de recherche et de développement sur le bacta et des centres de production.

La croissance économique de la Saison Prospère dura plus d'une décennie, jusqu'à la naissance de l'Empire Galactique. L'Empereur reprit alors le contrôle de la production aux Vratix et signa des contrats d'exclusivité avec les corporations Xucphra et Zaltin, réduisant de nouveau les Vratix au rang d'esclaves. Grâce aux accords entre l'Armée impériale et le Cartel du Bacta garantissant la neutralité de Thyferra, l'Empire ne maintient qu'une présence minimale dans la ville de Zalxuc.

PEUPLE ET CULTURE

Originaires de Thyferra, les Vratix sont une espèce insectoïde hermaphrodite qui possède l'incroyable capacité naturelle de produire le bacta. De nature idéaliste et pragmatique, ils estiment que leur faculté à guérir les autres espèces est leur contribution la plus bénéfique à la galaxie. Il est cependant difficile pour eux, de par leur nature clinique, de comprendre des concepts comme la créativité et la compassion : ils finissent par voir le processus de récupération et le traumatisme émotionnel comme de simples réactions chimiques, ce qui les empêche d'établir facilement un lien avec leurs patients.

Ils possèdent un esprit de ruche et l'utilisent pour communiquer avec les autres membres de leur clan. Chaque individu se désigne par « nous » pour parler de lui-même. Lorsqu'ils communiquent avec d'autres clans ou d'autres espèces, ils accentuent leur discours avec une série de cris aigus, des déclics sonores et des changements de couleur de peau. Ils préfèrent également le contact physique à la vue ou à l'ouïe, une approche souvent mal perçue par les autres espèces, qui peuvent l'interpréter comme une invasion de leur espace personnel.

Le Cartel du Bacta établit une coopération délicate entre les corporations Xucphra et Zaltin, qui fixent les prix et les accords commerciaux liés au bacta. Elles collectent le bacta brut des Vratix et l'amènent aux centres industriels de la ville de Zalxuc. Là-bas, le bacta est préparé par les Verachens pour cibler certaines maladies, conditionné sous différentes formes comme des patchs ou des sprays, ou emballé pour la distribution hors-monde. Même si, officiellement, les deux compagnies semblent entretenir de bonnes relations de travail, l'espionnage est monnaie courante entre Xucphra et Zaltin, chacune des sociétés cherchant à prendre la tête du Cartel.

Bien que l'Empire ait des forces stationnées sur Thyferra, l'Empereur a assuré que cette planète resterait un monde politiquement neutre en ratifiant les conditions du Traité de Thyferra. Le Cartel du Bacta a le droit de vendre à des tiers, mais l'Empire achète la majeure partie des stocks produits, qu'il revend ensuite aux organismes médicaux de son choix en gonflant les prix. Cette méthode lui permet de maintenir son accord avec le Cartel du Bacta tout en contrôlant la production.

Les forces impériales et le Cartel du Bacta travaillent de concert pour maintenir des contrôles de douanes stricts au sein des spatioports. Le trafic entrant est soumis à un examen minutieux, et scanné à la recherche d'agents pathogènes qui pourraient contaminer l'écosystème local et nuire aux récoltes d'alazhi. Même si la neutralité politique de la planète permet au Cartel de vendre à n'importe quel client, la forte présence impériale dans les spatioports complique la vente à la Rébellion. La majorité du bacta que cette dernière reçoit est acheminée par les contrebandiers.

LIEUX IMPORTANTS

Les rizières d'alazhi occupent plus de la moitié de la campagne thyferrienne, alors que les forêts vierges tropicales dominent une grande partie du reste de la planète. Thyferra accueille un développement urbain limité, dominé par le Cartel du Bacta.

CENTRE DE COMMUNICATIONS DE L'ALLIANCE

Le bacta fait de Thyferra un atout stratégique militaire important et pourtant, les forces impériales sont remarquablement peu présentes dans le système de Polith, grâce aux accords signés entre l'Empire et le Cartel du Bacta. Avant la Bataille de Yavin, les Rebelles ont profité de la négligence des patrouilles pour bâtir un important centre de communications régional, dissimulé au cœur de la jungle montagneuse de l'hémisphère nord de Thyferra. Ce centre de communications achemine les communications rebelles cryptées en provenance de la Bordure Intérieure vers les Secteurs Grimpants, les Confins de l'Ouest et les régions du Noyau Sud situées vers la Bordure.

Le complexe est situé dans un bunker en préfabriqué, équipé de plusieurs paraboles holonet à haute fréquence. Elles relaient les communications entre le Haut Commandement de l'Alliance et les forces sectorielles voisines par le biais de flux fantômes. Le site comporte des baraquements pour une compagnie complète, une infanterie mécanisée de tanks speeders et d'airspeeders, ainsi que des balises sur un périmètre de dix kilomètres. Ce centre gère également la coordination avec la Résistance Ashern et les contrebandiers qui livrent le bacta à l'Alliance.

ZALXUC

Il n'existe qu'une poignée de zones urbaines sur Thyferra et la ville tentaculaire de Zalzuc est de loin la plus grande. L'économie de ce vaste centre industriel est entièrement tournée vers le raffinement, l'emballage et l'exportation du bacta. La ville est partagée en deux districts bien distincts, chacun dédié à l'un des membres du Cartel du Bacta, les corporations Xucphra et Zaltin. Presque toute la population humaine de la planète, à l'exception des inspecteurs des plantations, vit et travaille pour le Cartel, dans l'enceinte de la ville.

La population n'est cependant pas exclusivement humaine : beaucoup d'administrateurs et de représentants vratrix travaillent aux côtés des employés de Xucphra et Zaltin, maintenant ainsi de bonnes relations entre les Vratrix et les étrangers, et assurant le contrôle qualité. Le personnel vratrix travaille aussi dans un grand nombre de raffineries, de centres médicaux et de postes de secours situés en ville.

Zalzuc abrite également le principal spatioport de Thyferra. Il se situe dans le district de Xucphra, non loin du quartier général de la corporation. Y décollent les cargos transportant les cargaisons d'alazhi aux colonies vratrix et approvisionnant en bacta les dépôts impériaux à travers la galaxie.

CHEZ MORBO

Morbo tient une petite cantina à l'ambiance détendue dans le district de Zalzuc. Les employés du Cartel, ainsi que les représentants étrangers, y font halte après une longue journée de travail pour y boire un verre. Elle a la réputation d'être l'un des meilleurs établissements de nuit de la ville, servant les plus incroyables spiritueux faits maison et grogs norvaniens de ce côté de la Bordure Intérieure ; en plus d'offrir des commodités étincelantes et un personnel accueillant. La tenancière, la sublime Voralla Morbo, reste en permanence derrière son bar. Les gestionnaires du Cartel et les vice-présidents-exécutifs fréquentent justement l'établissement pour avoir une chance de lui parler.

CRÉATURES ET DÉFIS

Si l'industrie du bacta a dompté la plupart des bêtes sauvages thyferriennes, il n'en reste pas moins qu'une abondance de créatures sanguinaires se cachent dans les jungles et forêts tropicales de la planète.

KNYTIX [SBIRE]

Les Knytix comptent parmi les créatures les plus répandues sur Thyferra. Ces insectes de cinquante centimètres de haut, à l'allure de mante, sont dociles et résident dans les forêts tropicales de la planète, où ils se confondent facilement avec la flore environnante. Les Vratrix les considèrent comme leurs jeunes cousins, et les emploient régulièrement comme animaux de compagnie. Ils utilisent la salive des Knytix mélangée à de la boue afin d'en faire une mixture dont ils se serviront pour construire leurs maisons dans la cime des arbres. Semblable à l'adobe, cette substance est incroyablement durable et résiste à la forte humidité qui règne dans la jungle thyferrienne. Dans la culture vratrix, il est de coutume de s'excuser d'une offense en préparant une soupe de Knytix.

1	4	1	3	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENDURANCE		NIVEAU DE BLESSURE		DEFENSE CAC/D	
1		2		0 0	

Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Pugilat, Survie

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 0, Salive gluante (les Knytix produisent une salive visqueuse qui peut être utilisée comme adhésif)

Équipement : piques et dents (Pugilat ; dégâts 2 ; critique - ; portée au contact)

AIGLE SANGLANT [RIVAL]

De nombreuses créatures peuplent les forêts tropicales de Thyferra, mais peu sont aussi redoutables et terrifiantes que les colossaux aigles sanglants. Ces oiseaux massifs aux ailes couvertes de plumes rouges lustrées possèdent également un long bec courbé. Avec leurs impressionnantes ailes de quatre mètres d'envergure, ils survolent et balaient du regard les cimes des arbres et les prés d'alazhi en quête de leur prochain repas. Avec leurs serres surdimensionnées, ils sont capables d'attraper un Vratix adulte. Une fois sa proie repérée, l'aigle plonge en piqué et l'empoigne, puis la jette violemment contre les rochers. Malgré toutes les précautions prises par les Vratix, les aigles les attaquent régulièrement lors des récoltes d'alazhi, provoquant des accidents fatals.

5	3	1	3	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 6	STRIKES DE BLESSURE 16	DEFENSE CALCUL 0 0			

Compétences (en groupe uniquement) : Perception 4, Pugilat 2, Survie 2, Vigilance 3

Talents : Coup assommant (amélioré) (peut infliger des points de stress au lieu de points de blessures, l'encaissement s'applique néanmoins ; peut dépenser ⚡ lors de ses tests de Pugilat pour étourdir sa cible pour une durée de 1 round par ⚡ utilisé)

Capacités : Gabarit 3

Équipement : serres acérées (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 2 ; portée au contact ; Enchevêtrement 3, Perforant 2, Sanguinaire 2)

SABOTEUR GRIFFE NOIRE [SBIRE]

Les Asherns, surnommés les Griffes Noires, existent sur Thyferra depuis des décennies. Ce groupe radical de Vratix a combattu pour la liberté de son peuple et fut le seul responsable de la Saison Prospère, période de dix ans de la Crise Séparatiste au cours de laquelle les Vratix reprirent au Cartel le contrôle de la production de bacta. Ils refirent surface quand l'Empereur signa les accords avec les corporations Xucphra et Zaltin, leur donnant ainsi le pouvoir sur Thyferra. Depuis lors, ils ont frappé le Cartel du Bacta, saboté les lignes de production, mais aussi bombardé les plateformes de transports et volé les cargaisons d'alazhi. Ils aiguisent souvent leurs griffes et teignent leur carapace en noir mat.

2	2	3	2	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 3	STRIKES DE BLESSURE 5	DEFENSE CALCUL 1 0			

Compétences (en groupe uniquement) : Discrétion, Distance (armes légères), Mécanique, Pugilat

Talents : aucun

Capacités : Création de bacta (les Vratix peuvent sécréter un litre de bacta par jour)

Équipement : griffes noires (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Sanguinaire 1), 3 grenades à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6)

VORALLA MORBO [RIVAL]

Voralla Morbo est une jeune femme dynamique qui a longtemps vécu sur l'île de N'Van, une retraite corporative sur la planète Ban-Satir II, dans le Secteur Corporatif. Elle passa des années dans l'industrie du service, à travailler auprès de cadres venant des quatre coins de la galaxie. C'est là-bas qu'elle développa son excellent sens des affaires et son ouïe aiguisée. C'est après avoir voyagé avec des contrebandiers dans toute la galaxie et développé un profond dédain envers l'Empire qu'elle rejoignit l'Alliance Rebelle. Son passé fit d'elle la candidate idéale pour devenir agent de renseignement, et le général Airen Cracken la poussa à devenir une espionne et son contact sur Thyferra.

Voralla investit alors dans une cantina située dans le district des affaires de Zalxuc. Elle la baptisa « Chez Morbo » et gagna rapidement sa réputation actuelle : celle d'être l'un des meilleurs établissements de la ville. Cette sublime barmaid de grande taille et à la démarche sensuelle n'a pas que son physique comme atout : elle a aussi de la conversation et son fameux spiritueux fait maison délie très bien les langues. Très peu de ses clients, même les plus haut placés, savent que lorsqu'elle s'absente « pour cueillir des baies nécessaires à son spiritueux », il ne s'agit que d'un prétexte pour aller livrer ses rapports réguliers aux Renseignements de l'Alliance.

2	2	2	3	2	4
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 2	STRIKES DE BLESSURE 12	DEFENSE CALCUL 0 0			

Compétences : Charme 3, Perception 2, Tromperie 2

Talents : Irrésistible 1 (retire ■ à tous les tests de Charme et de Commandement)

Capacités : aucune

Équipement : 100 crédits, Cantina Chez Morbo



YAVIN 4

Données d'astrogation :
système Yavin, secteur de
l'Étendue Gordienne, région de
la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 4 818
jours par an / 24 heures par jour

Gouvernement : aucun

Population : pas de population permanente

Langues : aucune

Terrain : jungles, forêts tropicales

Villes importantes : aucune

Sites intéressants : Grand Temple Massassi
(ancienne base rebelle), Temple d'Exar Kun,
temple de l'Amas de Follazur, Palais de la
woolamandre

Exportations : aucune

Importations : aucune

Routes marchandes : aucune

Conditions particulières : aucune

Contexte : lune insignifiante dans un système appa-
remment insignifiant, Yavin 4 a pourtant été le théâtre
de plusieurs événements majeurs. Dans un passé loin-
tain, elle a été le berceau des Massassi, une civilisation
qui idolâtrait les Seigneurs Noirs Sith. Plus récemment,
elle accueillit une improbable bataille lors de laquelle
une petite troupe de Rebelles détruisit l'Étoile Noire,
l'arme la plus puissante de la galaxie.

Le système de Yavin, loin de toute route commerciale,
est situé dans le secteur isolé de l'Étendue Gordienne,
dans les frontières trans-hydiennes de la Bordure
Extérieure. Yavin 4 est recouverte de jungles luxuriantes
et de forêts tropicales tentaculaires séparées par de
modestes océans. Les nombreux volcans actifs dispersés
sur sa surface lui permettent de développer son écosys-
tème. Yavin 4 est l'une des vingt-six lunes qui gravitent
autour de la géante gazeuse Yavin Prime.

Après la destruction de l'Étoile Noire et l'évacuation
de Yavin 4 par l'Alliance, l'Empire bloqua le système. Il
ratissa les vestiges de la station spatiale pour empêcher
que tout reste de technologie ne tombe entre de mau-
vaises mains. Après six mois de blocus, l'Empire leva la
restriction et autorisa de nouveau la circulation dans le
système. Mineurs et prospecteurs arrivèrent en premier
sur place pour récolter les précieuses gemmes corusca de
l'atmosphère de la géante gazeuse. Les explorateurs et
les universitaires suivirent, espérant percer les mystères
des ruines antiques qui jonchent la lune. Naturellement,
les syndicats du crime s'immiscèrent dans la structure de

Yavin 4 pour y braconner les animaux exotiques, faire du
trafic d'épices et dérober des gemmes précieuses. Même
les contrebandiers de l'Alliance s'y déplacèrent discrète-
ment, espérant récupérer de l'équipement de l'Alliance
dissimulé dans des caches secrètes.

L'ÉVACUATION DE YAVIN

La victoire de l'Alliance à la Bataille de Yavin dési-
gna les Rebelles comme la plus grande menace
du règne de l'Empereur, et provoqua un séisme poli-
tique dans la galaxie. Le Haut Commandement de
l'Alliance savait qu'il s'exposait à court terme à de
terribles représailles. L'Empire chercha à punir les
Rebelles pour leur victoire, tout en enquêtant au
sein du système à la recherche de possibles vestiges
de la station.

ENCERCLÉ PAR LES TÉNÉBRES

Une ancienne civilisation prospéra jadis sur la quatrième lune de Yavin, avant d'être oubliée par la galaxie pendant des millénaires. Ce qui reste de sa société laisse deviner une sombre histoire d'esclavage pour un Roi-Dieu, mais les Rebelles utilisèrent ce monde dans un but plus noble.

L'HISTOIRE DE YAVIN 4

Bien que récemment cartographiée et colonisée par la Rébellion, cette lune de jungles porte encore les traces de précédentes occupations. D'incroyables prouesses d'ingénierie ancestrale sont éparpillées à travers le continent Wetyin, dans les temples, les sanctuaires et les statues qui percent la canopée de la jungle. Ces structures sont couvertes d'inscriptions et de glyphes : elles brossent un portrait précis de la culture oubliée des Massassi, qui idolâtraient une dynastie d'anciens Seigneurs Sith.

Le sombre passé de Yavin 4 importait peu au Haut Commandement de l'Alliance, sa principale préoccupation consistant à trouver un nouvel emplacement pour sa base secrète. Avant la Bataille de Yavin, l'Alliance avait transféré une grande partie de ses soldats, équipements et personnels de soutien dans la nouvelle base mise en place à l'intérieur des ruines du Grand Temple Massassi. Cette base est restée sûre jusqu'à ce qu'un traceur placé à bord du Faucon Millenium ne conduise le Grand Moff Tarkin et l'Étoile Noire directement à Yavin 4, provoquant une bataille épique.

Après la destruction de l'Étoile Noire, le personnel de l'Alliance hâta l'évacuation de la base, mais fut surpris par la vitesse à laquelle l'Empire déploya des renforts pour bloquer le système. La plupart des ressources et personnels de l'Alliance avaient déjà évacué le système, mais le temple contenait encore certains équipements, abandonnés dans leur départ précipité. Les patrouilles impériales occupent désormais la base rebelle abandonnée et patrouillent dans les jungles environnantes à la recherche de Rebelles piégés sur place.

PEUPLE ET CULTURE

Le Haut Commandement de l'Alliance établit donc un nouveau centre de commandement dans le Grand Temple Massassi sur Yavin 4, désigné comme Base One. La majeure partie du personnel occupait le temple reconverti, coordonnant avec les forces sectorielles alliées les frappes contre l'Empire partout dans la galaxie. Comme Base One était sous le contrôle de l'Alliance, son personnel se devait de respecter les protocoles militaires stricts établis par le commandant en chef, le général Jan Dodonna.

La sécurité autour de la base était supérieure à celle des autres installations militaires de l'Alliance. Tout le personnel devait porter en permanence des cylindres d'identification codés, et se voyait assigner des itinéraires particuliers et alternatifs pour accomplir les missions qui lui étaient confiées. Des gardes armés renforçaient la sécurité et n'hésitaient pas à recourir à la force. Toute personne découverte dans une zone non autorisée par son rang ou son assignation se voyait faire l'objet d'une enquête et la sanction était définie par un tribunal militaire. En plus de nombreux points de contrôle de sécurité permanents protégeant ses zones sensibles, Base One possédait un certain nombre d'équipes de « contrôle volant » qui se déplaçaient dans toute l'installation à intervalles irréguliers. Des tours de sentinelles furent érigées à travers la jungle environnante et des emplacements d'armes installés à chaque entrée du temple.

Bien que les membres du Haut Commandement de l'Alliance aient rarement eu l'occasion de se battre en personne, le personnel de l'Alliance continua d'être entraîné comme une troupe militaire. Les équipes de pilotes maintenaient la modeste dotation en chasseurs de combat à une efficacité optimale, et recevaient les chasseurs endommagés des unités au front afin d'entretenir leur expertise technique. Les soldats auxiliaires et les pilotes couraient quotidiennement pour garder la forme. Les équipes de sécurité patrouillaient sur tout le périmètre du temple et gardaient l'œil sur les relevés des capteurs sensoriels. Malgré ces procédures pesantes, les soldats étaient bien traités, chacun effectuant des rotations de travail de dix heures par jour, et beaucoup se portaient volontaire pour faire des heures supplémentaires.

La vie au sein de Base One était tout entière consacrée au service de l'Alliance, mais elle avait ses avantages. Les soldats effectuaient leur service pour le Haut Commandement par pelotons entiers, les unités demeurant groupées pour maintenir une cohésion et un bon moral des troupes. Les unités qui exerçaient admirablement leurs fonctions se voyaient récompensées par des â-côtés, tels que du temps libre supplémentaire, un bonus de rations ou la priorité lors du choix des tâches sur le tableau de service.

Après la Bataille de Yavin, les conditions de vie changèrent radicalement. Ceux qui restèrent piégés par le blocus durent lutter pour survivre dans les forêts tropicales sans provisions ou presque. Les rebelles qui connaissaient l'existence de caches secrètes de provisions et d'armes dans la jungle menèrent des actions de guérilla contre les éclaireurs impériaux. De petits groupes de soldats organisèrent des raids de ravitaillements depuis l'ancienne base de Yavin tout en évitant les patrouilles impériales. À présent, les survivants ne s'installent jamais dans un seul et même endroit, de peur d'être repérés par les senseurs impériaux, mais passent souvent d'un temple Massassi à un autre abri.

LIEUX IMPORTANTS

Bien que Yavin 4 ait sombré dans l'obscurité il y a des millénaires, beaucoup de ses sites principaux ont résisté au temps. La jungle abrite de nombreux secrets attendant d'être découverts, mais les périls qui guettent les voyageurs imprudents sont plus nombreux encore.

LE GRAND TEMPLE MASSASSI

Le Grand Temple Massassi est l'un des plus grands édifices jamais bâtis sans l'utilisation de techniques gravitoniques ou de machineries lourdes. Plusieurs milliers de tonnes de dalles de granit forment les marches du temple, alors qu'aucune carrière de granit n'a encore été trouvée sur cette lune. Toutes les étapes de construction de ce temple déroutent les ingénieurs et les spécialistes. Les historiens affirment que les Massassi, caste guerrière d'une race aujourd'hui éteinte, ont construit cet énorme temple sur la Crête d'Ersham il y a plus de cinq mille ans afin d'honorer leur Roi-Dieu Naga Sadow.

Après l'évacuation de sa précédente base sur Dantooine, l'Alliance Rebelle établit son quartier général principal à l'intérieur du Grand Temple. Le corps des ingénieurs de l'Alliance Rebelle nettoya l'intérieur du temple et rénova la surface ainsi que les niveaux souterrains, aménageant des hangars assez grands pour des dizaines de transport de taille moyenne et une escadrille de chasseurs. Les étages supérieurs furent transformés en casernes et en installations de soutien, tandis que le Commandement de l'Alliance installa des réseaux de senseurs, des grilles de communication et un poste de commandement dans les étages supérieurs du temple. Tant que la base était en activité, un périmètre de défense et des postes de sentinelle entouraient l'enceinte, et des troupes patrouillaient le long de la Crête d'Ersham.

Depuis l'évacuation des Rebelles, la jungle a repris ses droits sur le temple, qui contient encore de l'équipement abandonné lors de leur départ précipité. Six mois après la Bataille de Yavin, l'Empire a levé certaines restrictions de circulation au sein du système, mais le Grand Temple reste strictement interdit sauf pour le personnel impérial. Ce dernier continue de le fouiller à la recherche de renseignements qu'aurait pu laisser la Rébellion.

LES TEMPLES MASSASSI

Avec leurs architectures uniques et les bizarreries que l'on peut y trouver, plusieurs temples d'allure étrange percent la canopée de Yavin 4. Les experts de plusieurs prestigieuses universités galactiques sont venus pour les étudier, ainsi que la mystérieuse langue que l'on retrouve inscrite sur leurs murs. Alors que certains sites existent sur les continents de Koos, Starloft ou Swivven, la plupart de ces monuments résident dans une zone que les explorateurs surnomment « le site Massassi ». On y retrouve

entre autre le Grand Temple, mais également d'autres structures plus petites dispersées sur Wetyin, le plus grand continent de la lune.

LE PALAIS DE LA WOOLAMANDRE

Le long des rives de la rivière Unnh, dans les entrelacs de la dense jungle de Val'Arnos, se cachent les ruines d'un monastère abandonné. Les glyphes sur les murs du temple indiquent qu'il a été construit par les Massassi pour leur maître Exar Kun, un ancien Seigneur Sith. L'auteur de cette découverte archéologique, le Sullustain Dr'unn Unnh, surnomma le site « le palais de la woolamandre », d'après les nombreuses représentations d'une ancienne créature arboricole qui avait autrefois occupé ces lieux. L'intérieur du temple est sillonné par un grand réseau de couloirs qui couvre plusieurs niveaux, descendant jusqu'à plusieurs dizaines de mètres sous la surface. On rapporte que des cris et des gémissements désincarnés se feraient entendre à l'intérieur de ces passages. Certains explorateurs soutiennent qu'une salle voûtée, cachée au cœur du labyrinthe souterrain, abriterait un étincelant globe en or de plusieurs mètres de diamètre, posé sur une structure en forme de losange. Malheureusement, les holo-enregistrements de la salle sont indéchiffrables, leurs images déformées, et les échantillons audio ne donnent rien d'autre qu'un bruit parasite. En outre, les explorateurs à l'origine de cette découverte n'ont jamais réussi à retrouver le chemin de la chambre souterraine.

LE TEMPLE DE L'AMAS DE FOLIAZUR

Juste en aval du Grand Temple Massassi, sur le delta du Taurin, se trouve le Temple de l'Amas de Blueleaf, une ziggourat cylindrique sur trois niveaux. Sa construction en forme de tonneau est constituée de morceaux de granit lisse et de roche métamorphique rouge d'une taille incroyable. Hormis les glyphes ornementaux représentant les feuilles bleues de la plante éponyme à l'extérieur du temple, la roche est entièrement lisse. A l'instar de beaucoup d'autres structures sur Yavin 4, ce temple présente une absence d'excavation qui fait de sa construction un mystère pour les xénoarchéologues. L'âge du temple est estimé à des milliers, voire des dizaines de milliers d'années, mais d'étranges interférences l'entourent et ont rendu impossible la confirmation des données.

Des corridors triangulaires de vingt mètres de haut bordent le périmètre de l'édifice. Ces passages colossaux sont remplis d'obélisques coniques, eux-mêmes couverts de marques étranges. Des émetteurs holographiques dysfonctionnels sont placés dans des puits d'apparence sans fond et projettent d'horribles images dégradées et déformées par le temps. Le cœur de l'édifice est une grande cavité conique percée d'un puits dans son plafond. Bien que le temple soit exposé aux éléments, la faune et la flore dominant la planète n'osent y pénétrer, laissant ainsi vierge la chambre centrale. Les radiations

Cronau détectées à l'intérieur du temple amenèrent les éclaireurs de l'Alliance à évacuer la structure, et le Haut Commandement ordonna de le sceller.

LE TEMPLE D'EXAR KUN

Les flèches d'obsidienne du Temple d'Exar Kun se situent au centre d'un cratère abritant un lac tranquille, au nord-est du Grand Temple Massassi. Le complexe est accessible par un chemin de pierres de gué, juste sous la surface de l'eau, donnant l'impression que ceux qui l'approchent marchent sur l'onde. L'extérieur est orné de gemmes corusca, alors qu'au sommet du temple se dresse une statue d'onyx en l'honneur du Roi-Dieu Exar Kun. Les inscriptions autour de la structure suggèrent que les Massassi édifièrent cette retraite pour leur Maître il y a de cela plus de quatre mille ans.

L'année suivant la Bataille de Yavin, les xénoarchéologues de l'Université de Corellia menèrent une expédition à l'intérieur du temple. Les caveaux découverts sous le complexe indiquent qu'ils servaient aux Sith de laboratoire d'alchimie et d'expérimentations. Plusieurs artefacts en ont été rapportés, mais leur déplacement s'accompagna d'une série d'étranges accidents, qui poussèrent les explorateurs superstitieux à croire à une malédiction. Ils affirmèrent éprouver un réel sentiment de peur en entrant dans le temple et parlèrent même d'ombres qui rôderaient dans les catacombes.

AVANT-POSTE MINIER

Depuis que la Bataille de Yavin a poussé le système sous le feu des projecteurs galactiques, des milliers de mineurs et de prospecteurs ont afflué à la recherche de richesses, nullement dissuadés par l'écrasante présence impériale. Après des mois de négociations, les représentants de la Guilde Minière finirent par convaincre l'Empire de leur donner une exemption pour le trafic minier. Ils placèrent alors plusieurs bâtiments en préfabriqué sur la côte nord de la Jungle Sauvage pour faire office d'avant-poste minier, en attendant qu'une installation orbitale puisse être convoyée jusqu'à Yavin. Les vaisseaux y atterrirent pour se faire inspecter par la guilde et se réapprovisionner avant de repartir.

La corruption suit bien évidemment les crédits. Les bénéfices tirés de l'extraction de gemmes dans la géante gazeuse rouge attirèrent les représentants des Cartels Hutts. Ils soudoyèrent les fonctionnaires des douanes impériales afin de laisser passer le trafic à travers l'avant-poste, et ainsi éviter les frais de la Guilde Minière et les tarifs impériaux. Actuellement, les trafiquants des cartels acheminent des gemmes de corusca, des foliazurs hallucinogènes et des animaux sauvages hors de Yavin 4. Cette faille dans le dispositif de sécurité permet également aux contrebandiers de l'Alliance de transférer du personnel rebelle sur Yavin 4 afin de récupérer les équipements dissimulés et de secourir ceux qui étaient restés durant l'évacuation.

CRÉATURES ET DÉFIS

Yavin 4 regorge de vies de toutes tailles et formes, éparpillées sur chaque centimètre carré de la surface de la jungle lunaire.

CHOKU [SBIRE]

Les chokus sont des créatures reptavaires agressives qui chassent en meute, se frayant un chemin à travers les vignes denses et les branches des jungles de Yavin 4. Bien que ces quadrupèdes possèdent une fourrure d'un blanc et gris vif ponctuée de rayures marron et beige, ce qui devrait ressurgir dans la jungle verdoyante, ils sont difficiles à repérer quand ils chassent. Se mouvant par groupe de trois, les chokus encerclent leur proie et la tuent avec leur bec rempli de dents tranchantes comme des rasoirs.



Compétences (en groupe uniquement) : Coordination, Discrétion, Pugilat

Talents : aucun

Capacités : Camouflage (dans la jungle, le choku ajoute à tous les tests de Discrétion), Pied sûr (les chokus ne subissent aucun malus quand ils se déplacent en terrain difficile)

Équipement : dents crénelées (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 5 ; portée au contact ; Sanguinaire 1)

MAMIEN [RIVAL]

Le mamién moyen, un simien surdimensionné que l'on trouve dans les jungles de Yavin 4, peut mesurer jusqu'à trois mètres de haut lorsqu'il se tient debout. Les mamiens ressemblent à des humanoïdes laineux, ventrus, aux bras et aux jambes maigres, avec un nez trapu et d'imposants sourcils. Ils ne craignent pas la plupart des espèces et sont de nature curieuse et plutôt décontractée. Ils sont cependant très protecteurs envers leur progéniture, et des groupes entiers peuvent recourir à la violence en une fraction de seconde si un petit est menacé.



Compétences : Pugilat 4, Survie 3, Vigilance 2

Talents : Pied sûr (les Mamiens ne subissent aucun malus quand ils se déplacent en terrain difficile)

Capacités : aucune

Équipement : poings (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement, Sanguinaire 2)

INDÉPENDANCE

L' *Indépendance*, fleuron de la Flotte Rebelle, était encore le siège du Haut Commandement de l'Alliance jusqu'à la Bataille de Hoth. Peu après cette dernière, le siège en question fut transféré à *Home One*.

L' *Indépendance* était auparavant un navire d'exploration de l'espace lointain, et fut par conséquent équipé de senseurs spécialisés et d'équipements de communications. Pendant la majeure partie de la Guerre des Clones, il croisa le long de la bordure du lointain secteur Mon Calamari, prenant des mesures et explorant les mondes aux confins de la galaxie.

8	2	-2	DEF AV/BÂB/TRIB/ARR	10
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ		
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			150	90

Type de véhicule/Modèle : Croiseur stellaire lourd / *Home One*

Constructeur : Chantiers navals Mon Calamari

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 9)

Navioordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 5400 officiers, pilotes et membres d'équipage

Chasseurs embarqués : 120 chasseurs

Véhicules embarqués : navettes amovibles et de nombreux appareils de débarquement, navettes et véhicules utilitaires

Charge utile : 20 000

Passagers : 1200 soldats

Provisions : 2 ans

Coût/rareté : 150 000 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 2

Armes : Trente-six batteries de turbolasers lourds réparties en deux groupes de six à l'avant et à l'arrière, et deux groupes de douze à bâbord et à tribord (portée : longue ; arc de tir : avant, bâbord et tribord *ou* avant, bâbord et arrière *ou* avant, tribord et arrière *ou* bâbord, tribord et arrière ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Jumelé 1) ;

Trente-six batteries de canons ioniques jumelés d'artillerie navale réparties en deux groupes de six à l'avant et à l'arrière, et deux groupes de douze à bâbord et à tribord (portée : moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et tribord *ou* avant, bâbord et arrière *ou* avant, tribord et arrière *ou* bâbord, tribord et arrière ; dégâts 9 ; critique 4 ; Brèche 3, Cadence lente 2, Ionique, Jumelé 1) ;

Six rayons tracteurs lourds montés sur la coque (portée : courte ; arc de tir : tous ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6)

RÈGLES ADDITIONNELLES :

Massif 2 : Lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de Critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 2

HISTOIRE

Les membres d'équipage de l' *Indépendance* regagnèrent Mon Cala durant les derniers mois de la Guerre des Clones et furent surpris de voir que beaucoup de choses avaient changé là-bas. Yos Kolina, leur roi, avait été assassiné, et le prince Lee-Char lui avait succédé. De nombreux membres d'équipage apprirent à leur retour la triste nouvelle de la disparition de leurs proches tant la guerre avait ravagé la planète. Quand se termina la Guerre des Clones, l' *Indépendance* était encore amarré dans les chantiers navals sur Mon Cala, où ils terminaient l'aménagement d'un nouveau système de communication, au moment où commençait l'invasion impériale. Avec un équipage réduit de seulement 1230 soldats à son bord, l' *Indépendance*, aux côtés du *Liberté* et du *Défiance*, transperça le blocus et plongea dans l'hyperespace.

Les vaisseaux restèrent cachés durant des années dans les profondeurs du secteur Calamari, harcelant les forces impériales dès que l'occasion se présentait, mais restant concentrés en priorité sur leur survie. Peu avant la Bataille de Yavin, les croiseurs s'allièrent à l'Alliance Rebelle et aidèrent à la libération de leur monde natal. Après cette bataille, le commandant Mon Calamari Ackbar fut élevé au rang d'amiral de la Flotte Rebelle et reçut l' *Indépendance* en guise de vaisseau amiral.

Gardant toujours une longueur d'avance sur l'Empire, l' *Indépendance* mena la Flotte Rebelle à travers l'hyperespace, pendant que d'innombrables opérations de guérillas et de bombardements étaient lancées depuis ses hangars. Le vaisseau abrite également le Haut Commandement de l'Alliance, y compris Mon Mothma. Par conséquent, l' *Indépendance* participe à un certain nombre de sommets diplomatiques et de campagnes de recrutement.

ÉQUIPAGE RÉDUIT

Les vaisseaux capitaux sont censés abriter des équipages complets supplémentaires pour assurer les roulements et veiller à ce que tous les postes soient tenus par des gens éveillés et alertes, mais ce n'est malheureusement pas toujours le cas. Dans certaines situations, un navire peut être obligé de fonctionner avec un équipage réduit, voire limité au strict minimum.

Équipage réduit : il est composé de plus de la moitié d'un équipage normal, mais sans être complet. L'équipage ne peut effectuer de quarts standards sans que ses membres soient rapidement fatigués, ce qui réduit leur temps de réponse et les rend plus sujets aux erreurs. Tous les tests effectués depuis ce vaisseau subissent ☐ jusqu'à ce que l'équipage soit de nouveau complet.

Équipage au strict minimum : composé du quart à la moitié d'un équipage normal, un tel équipage ne peut effectuer de quarts standards. Ses membres doivent prendre de plus grosses responsabilités et de plus grosses charges de travail afin que le navire reste opérationnel. Améliorez 1 de difficulté de tous les tests effectués depuis un vaisseau à l'équipage réduit au strict minimum.

LIEUX IMPORTANTS

L'intérieur des croiseurs Mon Calamari est par défaut rempli d'eau de mer, mais l'*Indépendance* a drainé ses coursives pour lui permettre d'accueillir la plupart des espèces terrestres.

LES SALLES DE RÉUNION

La stratégie de l'Alliance repose sur la coordination de sa flotte, afin de lancer plusieurs frappes de guérilla en même temps et de frapper l'Empire là où il s'y attend le moins. Les Rebelles se replient ensuite rapidement dans leurs bases secrètes avant l'arrivée des renforts impériaux. Les forces de l'Alliance sont briefées avant toute opération militaire et débriefées ensuite. Ces réunions peuvent se tenir dans plusieurs lieux à bord de l'*Indépendance*.

Les pilotes possèdent deux salles dédiées à leur préparation, chacune dans l'un des hangars principaux. Elles sont équipées d'un lecteur holographique, d'une estrade, ainsi que de plusieurs dizaines de postes pour les pilotes. Les forces des Opérations Spéciales utilisent parfois ces pièces, mais occupent habituellement une des salles sécurisées situées sur le pont de commandement. L'amphithéâtre tactique est utilisé pour les opérations communes ou de grande envergure. On y trouve un grand holo-émetteur entouré de gradins.

LE CENTRE DE RENSEIGNEMENTS

En dehors de la chaîne de commandement, le Chef des renseignements de l'Alliance, Airen Cracken, dirige un grand centre d'analyse de données situé à proximité du centre de communications de l'*Indépendance*. Pour y entrer, il faut passer par les deux lourdes doubles portes nécessitant chacune un cylindre d'identification et un mot de passe. Elles sont également placées sous la constante surveillance de soldats rebelles. Ce centre abrite des baies entières de stockage de données et d'unités de traitement, entretenues par des agents de renseignements et des droïdes d'analyse.

Le personnel de Cracken analyse au CR les rapports qu'envoient les agents dispersés dans l'Empire. Le Centre prépare également des briefings pour le Haut Commandement, et les informations utilisables sont transmises aux officiers de planification des missions afin qu'ils puissent organiser les frappes et les raids. Cracken mandate parfois lui-même des missions de collecte de renseignements, quand ceux dont il dispose ne lui semblent pas suffisants pour être transmis au service de Planification. Il fait souvent usage des moyens de communication de son navire pour garder le contact avec ses agents à travers la galaxie.

LE SIMULATEUR

Les vaisseaux de l'Alliance et leurs droïdes astromechs sont presque tous équipés d'enregistreurs de vol universels, ce qui leur permet, une fois expurgées des informations sensibles, de transférer les données dans les simulateurs de vol. Le responsable de la supervision du stage final en simulateur des cadets est le commandant Dafid, ancien officier d'entraînement tactique bourru ayant survécu à plus de 150 sorties de combat pour l'Alliance. Le simulateur de l'*Indépendance* dispose de quatre bancs de douze capsules, mais on peut en retrouver d'autres dans la baie de réparation des chasseurs. Les quarante-huit capsules peuvent simuler différentes missions ou être reliées pour que plusieurs escadrons s'entraînent de concert. Chaque capsule peut être modifiée pour ressembler au cockpit de la plupart des chasseurs ou navettes en service au sein de l'Alliance. Le simulateur est disponible pour tous les pilotes et cadets, à toute heure du jour et de la nuit, à la seule condition que le tableau des réservations le permette.

LES HANGARS

En tant que transporteur de chasseurs et vaisseau amiral, l'*Indépendance* comprend plusieurs hangars. Ceux de bâbord et de tribord supportent jusqu'à deux escadrons chacun. Ils disposent également d'un turbolift menant à l'étage inférieur (où peuvent être stockés trois escadrons supplémentaires) et dont la cabine peut accueillir simultanément jusqu'à trois chasseurs. Un hangar auxiliaire gère le trafic de navettes et les fonctions d'une baie de réparation. Les escadrons Bleu, Rouge, Or et Rogue furent stationnés sur l'*Indépendance* pendant une partie de la Guerre Civile Galactique.

Le hangar auxiliaire régit la majeure partie du trafic de l'*Indépendance*. Chaque jour, il accueille les nouvelles recrues, les diplomates, mais aussi les fournitures et les transferts d'équipage. La supervision est toujours assurée par un officier de pont, le plus souvent issu du service Artillerie e Ravitaillement de l'Alliance. Les magasiniers ayant la fâcheuse tendance à être de mauvais joueurs de sabacc, la plupart des membres d'équipage acceptent d'être payés en produits de luxe de contrebande détournés lors des réapprovisionnements.



MONDES & SITES SUPPLÉMENTAIRES

Si beaucoup de planètes défient la loi impériale, rares sont les sympathisants de l'Alliance capables de la soutenir aussi ouvertement que Mon Cala ou Ralltiir. Beaucoup de systèmes stellaires lui fournissent secrètement un soutien financier ou logistique, du ravitaillement, des refuges, voire des lieux de recrutement. Les planètes décrites ici sont de parfaits exemples de mondes qui luttent contre la tyrannie impériale ou qui contribuent d'une manière essentielle à ce que l'Alliance poursuive son combat contre l'Empire Galactique.

BARKHESH

Situé dans la Bordure Extérieure entre la Voie marchande corellienne et la Voie hydienne, Barkhesh fait partie des mondes contrôlés par l'Empire. La planète présente un environnement luxuriant de terres agricoles, de canyons et de vallées entrecoupés de grandes forêts et de mers. D'anciennes ziggourats, semblables à celles de Yavin 4, dominent le paysage de la région connue sous le nom de Vallée du Grand Temple. L'un de ces édifices abrite une base secrète rebelle.

La Résistance de Barkhesh n'a aucune chance de chasser à elle seule l'Empire de ses terres fertiles, mais elle reste déterminée à aider l'Alliance par tous les moyens. Les Rebelles de Barkhesh cultivent les terres, cousent des uniformes, assemblent des nécessaires de survie, usinent des pièces de base et produisent toutes sortes d'autres objets simples mais essentiels à la Rébellion. Plusieurs fois par an, tous les membres de la Résistance apportent leurs ressources à la base d'approvisionnement, où elles sont ensuite chargées dans un grand convoi de speeders. La cargaison est le plus souvent transportée dans une navette de type impérial appartenant à l'Alliance, sous une fausse identification afin d'éviter tout soupçon et d'échapper à une inspection. Une fois qu'elle est livrée au sein de la flotte, les rebelles la redistribuent aux plus nécessiteux.

CHARDAAN

Aux origines de la République, un consortium de voyage fondorien s'installa sur Chardaan pour ravitailler et réapprovisionner ses vaisseaux de croisière de luxe proposant des excursions vers les plus époustouflants phénomènes astraux de la galaxie, telles les nébuleuses Noire et Itani. Au cours des millénaires, les chantiers de réparation navals de Chardaan s'étendirent jusqu'à devenir une gigantesque oecuménopole dotée d'immenses infrastructures dédiées aux chantiers navals. À mesure que la pollution envahit la planète, son tourisme s'effondra, et les éblouissants attrapes-touristes tombèrent en ruine, recouverts d'une couche de saleté. La situation géographique de Chardaan, au croisement de la Trace des Constructeurs Navals et de la Voie hydienne, en fait l'emplacement idéal pour l'industrie des chantiers navals et un refuge prisé des marins.

Durant la Guerre des Clones, Chardaan devint la base opérationnelle de la 16e Armée sectorielle de la République. À la prise de pouvoir de l'Empire, le Grand Moff Coy missionna la 16e Armée pour patrouiller dans tous le secteur de Pallis. De nombreux vaisseaux douaniers furent réquisitionnés et quittèrent l'orbite de Chardaan. Débordés, les inspecteurs se focalisèrent principalement sur le trafic entrant, délaissant le trafic sortant de la planète. L'Alliance Rebelle profita de cette aubaine pour s'infiltrer sur ce monde industriel pollué et rallier de nombreux constructeurs navals à sa cause, au nez et à la barbe de l'Empire. A-wing, X-wing et Y-wing sortirent de chaînes de montage clandestines et de chantiers navals orbitaux, puis furent cachés dans de volumineux conteneurs de fret expédiés hors du système, invisibles dans la densité du trafic entourant les chantiers navals.

CONTRUUM

Le monde tropical de Contruum, situé aux abords de la Route commerciale perlemienne, se trouve être l'une des planètes les plus importantes de la Bordure Médiane. Venus des quatre coins du Couloir d'échange de Vaathkree, de nombreux géologues, métallurgistes et ingénieurs en devenir y affluent pour étudier dans les prestigieuses universités de sciences appliquées de la planète. Les internes et diplômés de ces établissements peuvent facilement trouver des programmes d'alternance travail-études, mais aussi un emploi dans les fonderies de la planète, ainsi que dans ses mines de borium et ses chantiers navals. De nombreux fabricants d'excavatrices à pointes de borium et de foreuses industrielles emploient également un contingent de jeunes diplômés universitaires.

Lors de la Guerre Civile Galactique, Contruum a acquis une notoriété à travers toute la galaxie en devenant l'un des premiers mondes à se rebeller ouvertement contre l'Empire. Huit ans avant la Bataille de Yavin, l'Empire débarqua sur Contruum pour tenter de s'emparer des mines de borium et des chantiers navals pour l'usage de l'Armée Impériale. Le propriétaire d'un petit atelier de mécanique du nom d'Airen Cracken réagit en organisant un petit groupe de résistants composé de mécaniciens, de mineurs et d'ingénieurs qui se surnommèrent La Bande à Cracken. Ce groupe de rebelles mena un combat de plusieurs années contre les oppresseurs impériaux, lançant



des opérations de guérilla contre les installations vitales de l'Armée Impériale, et attaquant des docks spatiaux, des garnisons, des baies d'atterrissage et des dépôts d'approvisionnement.

Cette guerre d'usure coûta beaucoup à l'Empire, à tel point qu'un peu avant la Bataille de Yavin, le Moff du secteur Truum accéda aux requêtes de Contruum et opéra une retraite complète du système. La planète devint alors l'une des premières à se libérer de l'occupation impériale. Malgré le silence médiatique de l'Holo-net, elle réussit même à devenir un modèle à travers la galaxie pour les Rebelles combattant l'Empire. Lorsque la Proclamation de la Rébellion devint publique, Cracken passa agent de renseignements puis, plus tard, fut nommé général au sein de l'Alliance Rebelle. Si la Bataille de Yavin avait connu une autre fin, Contruum, siège d'une des plus célèbres rébellions contre l'Empire, aurait très probablement été l'une des prochaines cibles de l'Étoile Noire, après Mon Cala et Chandrila.

HOTH

La sixième planète du système Hoth n'est composée que d'un environnement polaire de plaines de glaces et de toundra. Le système se trouve au sein de la Bordure Extérieure, aux abords de la Voie marchande corellienne, entre l'Éperon de Koda et la Passe de Lipsec, dans le Corridor d'Ison. Hoth et ses systèmes environnants n'ont que peu de valeur militaire ou commerciale : il s'agissait donc du terrain idéal pour que l'Alliance y installe la nouvelle base du Haut Commandement juste après la Bataille de Yavin. Si cette planète gelée n'abrite aucune espèce intelligente autochtone, elle regorge cependant d'une remarquable variété d'espèces sauvages.

TAUNTAUN [RIVAL]

Le tauntaun est un herbivore bipède repto-mammalien possédant une épaisse fourrure laineuse, de courtes pattes avant et une tête à aigrette encadrée d'une paire de cornes recourbées de chaque côté de son museau trapu. Il survit dans les plaines glacées en se nourrissant d'algues gelées, et les grottes où il fait habituellement son nid lui fournissent lichen et autres plantes poussant abondamment dans ces lieux. Pour les espèces intelligentes qui traversent les étendues gelées de Hoth, le tauntaun est la monture idéale, en raison de son caractère docile et de son épaisse couche de graisse qui lui permet de survivre au froid mordant.



Compétences : Résistance 3, Survie 1, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 2, Monture Dressée 1 (ajoute  aux tests de Survie d'un cavalier tant que ce dernier est à dos de tauntaun)

Équipement : cornes (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 1)

WAMPA [RIVAL]

Les wampas occupent le sommet de la chaîne alimentaire de Hoth. Ces créatures sanguinaires à la fourrure blanche hirsute se fondent parfaitement dans leur environnement, ce qui leur permet de se faufiler discrètement jusqu'à leur proie. Elles vivent généralement au sein de la toundra, dans les cavernes de glace formées par les sources chaudes. Les wampas ne s'aventurent jamais dehors, si ce n'est pour chasser. Ils se nourrissent principalement de tauntauns et font preuve d'une grande intelligence lorsqu'il s'agit de traquer leur proie. Contrairement à la plupart des carnivores, les wampas préfèrent capturer leur proie vivante, la suspendant au plafond de leur tanière jusqu'à ce qu'ils aient faim.



Compétences : Discrétion 3, Pugilat 3, Résistance 3, Survie 3

Talents : Coup assommant (peut infliger des points de stress au lieu de points de blessures. L'encaissement s'applique néanmoins.)

Capacités : Adapté au froid (les wampas sont immunisés contre tous les effets dus au froid et aux environnements gelés), Camouflage (dans les environnements neigeux, ajoute  à tous les tests de Discrétion)

Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 3, Sanguinaire 2)

KOLAADOR

Kolaador est une planète au climat aride, au sol rocheux, parcourue de canyons. Son paysage terne est contrasté par la présence d'obélisques cristallins qui jaillissent en grappe de la surface. Antérieurement à la Bataille de Yavin, l'Alliance fit construire un centre de formation de pilotes à proximité d'une fissure particulièrement sinueuse remplie d'excroissances cristallines. L'épreuve finale permettant le passage de simple cadet à officier consistait pour les apprentis pilotes à parvenir à traverser les canyons. Pendant la plus grande partie son existence, la base était dirigée par le commandant Murleen, un homme à l'humour fin et apprécié de tous.

En plus de l'école de pilotage, le centre de formation abrite également un banc de simulateurs. Beaucoup de pilotes reviennent à Kolaador pour parfaire leur formation ou obtenir une certification au pilotage de nouveaux modèles de vaisseaux de combat. C'est aussi le quartier général de l'Escadron Bailout, un groupe de pilotes d'essai d'élite. Ils sont régulièrement mandatés pour tester les modèles en production ou leurs variantes, tels que le X-wing, même si les chasseurs nouvellement développés, comme les A-wing et les B-wing, possèdent généralement des équipes dédiées de pilotes d'essai impliquées depuis le prototype de l'appareil.



MYGEETO

La plupart des organisations ayant soutenu la Confédération des Systèmes Indépendants ont été démantelées et détruites par l'Empire à la fin de la Guerre des Clones. Craignant une instabilité financière galactique ou un effondrement économique, l'Empire prit également le contrôle direct du Clan Bancaire Intergalactique et nationalisa un certain nombre de ses ressources, dont Mygeeto, l'un de ses mondes boursiers. L'Empire soumit également les autochtones de ce monde et les réduisit en esclavage.

Pendant des années, ils furent forcés d'extraire les riches gisements de carvanium (utilisé dans la composition du duracier), de cristaux de nova et de relactite des mines de la planète. Des centaines de milliers d'entre eux moururent d'épuisement ou de leur exposition prolongée à ces cristaux. Leur épouvantable traitement facilita la tâche de l'Alliance Rebelle, qui s'infiltra dans les camps de travail et les incita à se rebeller, et ce, juste avant la Bataille de Yavin. La révolte des esclaves, soutenue par les troupes de l'Alliance, permit de libérer Mygeeto de la domination impériale en quelques semaines.

L'Empereur ne peut cependant pas se permettre de perdre les richesses qu'offre Mygeeto. La Marine Impériale lança donc une contre-offensive majeure, menée par Dark Vador en personne, afin de récupérer la planète. Les forces de l'Alliance furent anéanties dans la bataille, et l'insurrection Muun étouffée. Même si Mygeeto reste l'une des réserves monétaires majeures de l'Empire, les esclaves apprirent de leur brève libération comment combattre leur oppresseur. Les soulèvements d'esclaves sont courants alors que la présence impériale se trouve être plus élevée que jamais. Ceux qui ont pu s'échapper attaquent même les avant-postes impériaux afin de libérer leurs semblables des camps de travail.

NOUVELLE ALDÉRANDE

Nouvelle Aldérande aurait pu faire partie de la courte liste des mondes-QC de l'Alliance Rebelle si elle ne se trouvait pas si isolée géographiquement. Découverte par le Soutien de l'Alliance aux alentours de la Bataille de Yavin, elle se trouve dans les Mondes Cendrés, du côté Noyau de l'espace Mon Calamari et suffisamment éloignée de la Route de Giblim pour ne pas attirer l'attention. Elle a donc plutôt été reclassée comme potentiel monde-refuge. La princesse Leia Organa choisit cette planète pour les quelques survivants d'Aldérande.

La nouvelle se répandit rapidement parmi l'Alliance et ses sympathisants : si des survivants souhaitaient se rendre sur Nouvelle Aldérande, la Rébellion pouvait les y amener. Un important dispositif de sécurité fut mis en place pour les visiteurs : des fouilles à la recherche de balises et d'appareils de communication, un trajet constitué de multiples sauts et un isolement dans leurs quartiers le temps du voyage, avant d'être enfin libérés sur leur nouvelle terre d'adoption. Malgré ces mesures, la population de Nouvelle Aldérande atteignit 60 000 habitants en très peu de temps.

Il faut dire que Nouvelle Aldérande ressemble sensiblement à l'ancien foyer de la Maison Organa, avec ses pics, ses montagnes, ses champs verdoyants et ses forêts denses. Les Rebelles qui souhaitent se souvenir d'Aldérande construisirent dans les montagnes une ville qu'ils nommèrent Nouvelle Aldera. Les habitants ont peu à peu remplacé leurs bâtiments de fortune en préfabriqués par des maisons d'un blanc étincelant, aux flèches dorées, qui forment une copie modèle réduit de leur ancienne capitale.

Les colons se mirent à l'agriculture et à l'élevage dans l'espoir de produire suffisamment de nourriture pour l'Alliance, mais la météo chaotique de Nouvelle

Aldérande, associée au fait que la plupart d'entre eux n'avaient que peu d'expérience dans ces domaines, leur rendait la tâche difficile. La plus grande contribution de la planète à la Rébellion réside sans doute dans sa capacité d'accueil des survivants d'Aldérande, qui peuvent à nouveau y vivre ensemble et prospérer. La planète se trouve être également un excellent centre de recrutement pour la Rébellion, de nombreux survivants cherchant à se venger de l'Empire.

Les mondes-refuges ont aussi une autre fonction importante pour l'Alliance. Ces mondes lointains, inconnus de l'Empire et éloignés des routes hyperspatiales fréquentées, sont idéaux pour accueillir des réfugiés, mais aussi des prisonniers. À l'autre bout de la planète, sur une petite île au milieu de l'océan et à l'opposé de Nouvelle Aldera, l'Alliance a bâti une prison souterraine de haute sécurité nommée Cellule Cantham.

SANCTUAIRE

Sanctuaire est une petite planète océanique parsemée d'îles, au sud de l'espace Mon Calamari. Elle abritait autrefois des milliers de pacifistes esquivant les conscriptions de l'Armée Impériale. Elle attira également les quelques non-humains discriminés par l'Ordre Nouveau de Palpatine. Ils colonisèrent une petite chaîne d'îles où ils y construisirent des navires à vapeur qui leur permettaient de pratiquer la pêche en haute mer, complétant leur alimentation par une agriculture à petite échelle.

Peu de temps après la Proclamation de la Rébellion contre l'Empire, les habitants de Sanctuaire prirent contact avec l'Alliance. Les deux groupes parvinrent à un arrangement mutuel avantageux : les habitants de Sanctuaire, ne souhaitant pas prendre une part active à la lutte, offrirent un asile aux Rebelles blessés, aux familles de membres de l'Alliance et aux exilés politiques, en échange d'un investissement en matériel et en équipement afin d'accroître leurs capacités de production agricole.

Ayant accédé au statut de monde-refuge de l'Alliance, Sanctuaire vit sa population passer en quelques années de quelques milliers d'habitants à près de trente mille. La pêche et l'agriculture produisant beaucoup plus de nourriture que nécessaire aux réfugiés, ils commencèrent à troquer leur surplus avec la Rébellion : de la nourriture contre des biens technologiques de base, tels que des datapads et des droïdes ouvriers. Ils débutèrent également la culture de plantes textiles et devinrent rapidement l'un des principaux fournisseurs d'uniformes militaires de l'Alliance. Au moment de la Bataille de Hoth, Sanctuaire produisait une part importante des denrées alimentaires de l'Alliance et exportait mensuellement plusieurs tonnes de poissons et de céréales.

L'emplacement des mondes-refuges est une information classifiée au sein de l'Alliance, et Sanctuaire n'y fait pas exception. Les seules personnes à connaître

les coordonnées géographiques de la planète sont les membres d'équipage des rares transports qui transfèrent le personnel et l'approvisionnement.

TALAY

La planète Talay cachait dans son environnement océanique l'avant-poste de l'Alliance nommé Base Tak. Ce centre de communications Mon Calamari relayait les communications cryptées de la Rébellion à travers la bordure sud de la Tranchée. Plusieurs semaines après la Bataille de Yavin, la Base Tak intercepta un communiqué impérial contenant des informations sur un programme top secret de l'Armée Impériale appelé Projet Dark Trooper. Les techniciens Mon Calamari échouèrent à détecter qu'un programme-espion était greffé à la transmission impériale, et l'emplacement de leur base fut compromis.

Des troupes de Dark Troopers firent alors une descente sur la Base Tak afin de détruire les informations détenues par l'Alliance avant qu'elles ne soient divulguées. En un clin d'œil, les soldats rasèrent la base ainsi que la ville environnante. Ce fut une perte coûteuse pour l'Alliance, qui mit des semaines à rétablir ses communications avec plusieurs secteurs du sud de la Tranchée. Quand l'Alliance découvrit les atrocités commises sur Talay, elle relaya les images à travers la galaxie via ses flux fantômes. Cet exemple de brutalité dont peut faire preuve l'Empire rallia de nombreux systèmes à la cause de la Rébellion.

BASE VERGESSO

Les astéroïdes de Vergesso, au-delà des Secteurs Grimpants, dérivent en bordure de l'Espace Sauvage le long d'une route hyperspatiale appelée les Cinq Voiles. Bien qu'éloignés, ces astéroïdes accueillent un trafic important venant de toutes parts. Des patrouilles impériales traversent le système pour combattre la piraterie qui sévit au fin fond de la Bordure Extérieure. La société des Transports Ororo exploite un modeste centre de distribution sur l'astéroïde principal, Vergesso Prime, situé en bordure du système. Si peu de gens réalisent que l'installation n'est qu'une façade pour le syndicat Tenloss, encore plus rares sont ceux qui suspectent qu'elle cache un port fantôme de l'Alliance Rebelle.

Les agents de Tenloss, œuvrant pour la Rébellion, font souvent des raids dans les entrepôts et les dépôts d'approvisionnement impériaux à travers la galaxie et y dérobent de la nourriture, des munitions, des fournitures médicales ou encore des pièces de rechange. Ils remettent leur butin à des contrebandiers du syndicat, qui les acheminent ensuite à la Base Vergesso, où la Rébellion occupe plusieurs baies de hangar. Celles-ci sont cachées au plus profond de l'installation, les contrebandiers y livrant discrètement la marchandise et la transférant dans les transports de l'Alliance. Cette chaîne d'approvisionnement clandestine aide les Forces Rebelles à travers les Confins de l'Ouest et jusqu'à l'espace Bothan.





II BASES SECRÈTES

« Vous préférez un autre objectif ? Un objectif militaire ?
Alors dites où est la base ! »

- Grand Moff Tarkin

Les bases secrètes sont des lieux fondamentaux pour l'Alliance Rebelle et des éléments emblématiques de l'univers *Star Wars*. Les joueurs peuvent s'y projeter facilement tant elles y occupent une place importante, que ce soit dans les films ou les autres histoires de la franchise *Star Wars*. Ici, elles offrent aux personnages un certain nombre de possibilités : un endroit où vivre, avec lequel interagir, dans lequel s'infiltrer ou s'exfiltrer, s'abriter et même sur lequel s'appuyer. Elles offrent également un minimum de sécurité sur des mondes dominés par les forces impériales, voire par d'autres menaces. Elles peuvent également être source de rebondissements, notamment lorsque les joueurs devront garantir leur couverture, et quand des rivalités internes ou de profondes divisions s'y produiront au sein du personnel.

Ce chapitre offre un bref aperçu de ce qui vous attend dans ces bases secrètes rebelles : leurs objectifs, leur structure de commandement ainsi que les principaux dangers qui les menacent. Au total, quatre bases

secrètes rebelles sont ici décrites en détail. Trois d'entre elles sont tirées de l'univers *Star Wars* : la Base Écho située sur Hoth, la Base de Recherche sur Polis Massa et l'Avant-poste de Tierfon. Vous y trouverez également un complexe inédit, celui du Noyau Dissident.

La manière dont le maître de jeu utilisera ces bases affectera l'ensemble de sa campagne. Les MJ dont la campagne suit le déroulement de l'histoire officielle pourront y mêler leurs propres éléments. Cela permettra aux joueurs de redécouvrir des événements ou des lieux qui leur sont déjà familiers. Toutefois, certains MJ et joueurs peuvent avoir l'impression que respecter à la lettre l'histoire officielle limite leurs choix et l'impact qu'ils ont sur le site en question. Le Noyau Dissident leur propose par conséquent un lieu qu'ils peuvent utiliser et modifier à leur guise dans leurs campagnes. Par ailleurs, les MJ qui s'écartent de l'histoire officielle pourront offrir plus de liberté aux personnages dans les bases connues.

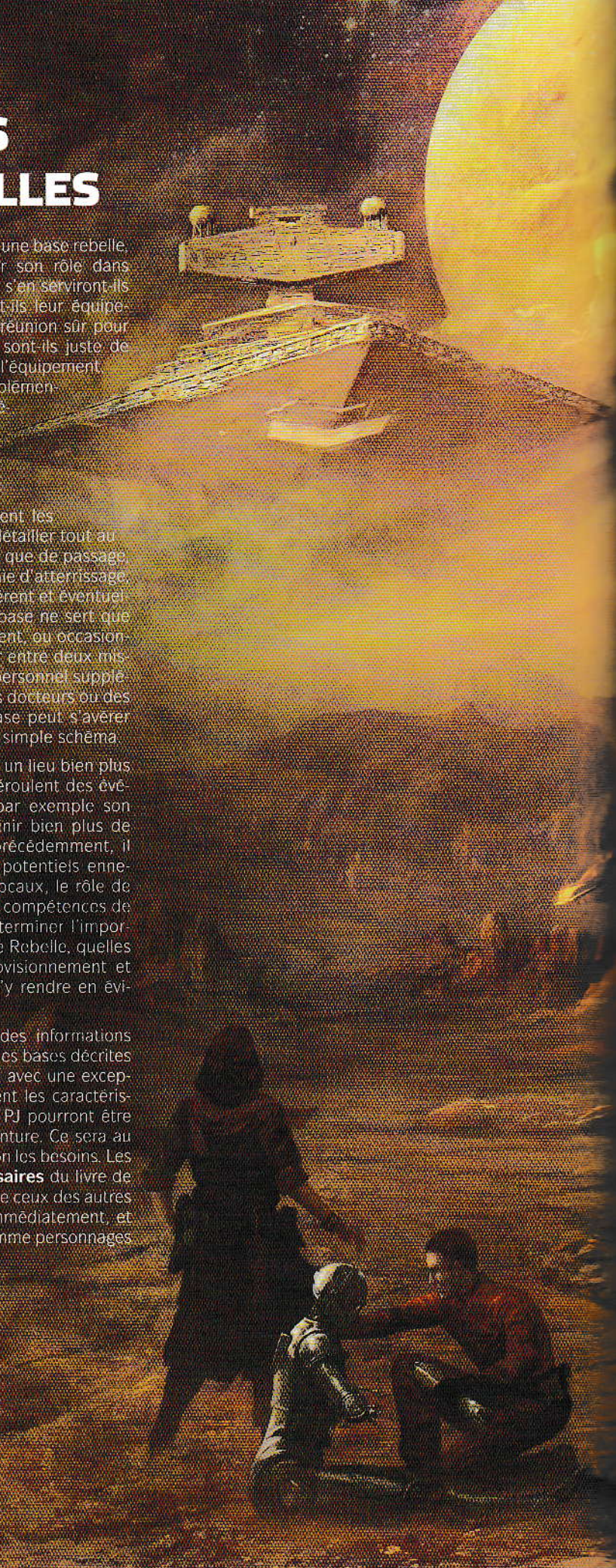
UTILISER LES BASES REBELLES

Lors de la création ou de l'utilisation d'une base rebelle, le MJ devra avant tout déterminer son rôle dans l'aventure ou dans la campagne. Les PJ s'en serviront-ils comme base principale ? Y stockeront-ils leur équipement et l'utiliseront-ils comme lieu de réunion sûr pour s'entretenir avec leurs supérieurs ? Y sont-ils juste de passage pour récupérer un véhicule, de l'équipement, des instructions ou du personnel supplémentaire ? Sont-ils affectés par leurs supérieurs à une base en particulier ? En sont-ils responsables, doivent-ils l'agrandir ou la défendre ?

Comme dans le cas de la plupart des lieux, plus les PJ restent et utilisent les locaux, plus le MJ aura besoin de les détailler tout au long de la campagne. Si les PJ n'y sont que de passage, le MJ aura juste besoin de décrire la baie d'atterrissage, une salle de conférence, un officier référent et éventuellement un opérateur technique. Si la base ne sert que de simple entrepôt pour leur équipement, ou occasionnellement à s'entraîner et à se soigner entre deux missions, le MJ pourra toujours créer du personnel supplémentaire selon les besoins, comme des docteurs ou des mécaniciens. Avoir une carte de la base peut s'avérer utile aux PJ, même sous la forme d'un simple schéma.

Si au contraire la base se révèle être un lieu bien plus important dans la campagne, où se déroulent des événements marquants qui impliquent par exemple son personnel, le MJ aura besoin de définir bien plus de détails. En plus des éléments cités précédemment, il devra établir une liste complète des potentiels ennemis, des alliés et des sympathisants locaux, le rôle de la base ainsi que la composition et les compétences de son personnel. Il devra également déterminer l'importance de la base aux yeux de l'Alliance Rebelle, quelles sont ses priorités en termes d'approvisionnement et d'équipement, et s'il est difficile de s'y rendre en évitant d'en révéler la localisation.

Vous trouverez une grande partie des informations dont vous aurez besoin pour chacune des bases décrites dans les quatre parties de ce chapitre, avec une exception toutefois : chaque base ne contient les caractéristiques que d'un seul des PNJ que les PJ pourront être amenés à croiser au cours de leur aventure. Ce sera au MJ de créer et d'adapter les autres selon les besoins. Les PNJ prêtés du **Chapitre XII : Adversaires** du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, ainsi que ceux des autres suppléments du jeu, peuvent servir immédiatement, et certains peuvent même être utilisés comme personnages principaux, avec ou sans modifications.



PERSONNALITÉS DE LA BASE

Afin que les joueurs s'intéressent à la base dans laquelle ils vont intervenir, celle-ci se doit d'être bien plus qu'un simple lieu. Le personnel de la base et ses dirigeants devront avoir une personnalité identifiable. Le MJ devra détailler plusieurs PNJ fondamentaux auxquels les PJ seront régulièrement confrontés, sans nécessairement décrire toutes les personnes présentes sur la base, tels que les commandants et les officiers d'instructions, le personnel médical, les équipes de maintenance ou encore les instructeurs. Il peut s'agir d'amis, de rivaux ou bien de parents, mais ces individus ne seront le plus souvent que de simples connaissances. Quelques traits de caractère distinctifs peuvent suffire à donner de la profondeur à ces personnages. La **Table 9-4 : cinquante traits**

de personnalité, à la page 333 du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, pourra toujours vous donner quelques idées.

La Rébellion fait sans cesse tourner son personnel et ses combattants : certains sont réaffectés à d'autres bases ou à d'autres postes, ou peuvent être blessés ou faits prisonniers lors des combats contre l'Armée Impériale. Le MJ pourra donc lui aussi agir sur la base, en changeant de temps en temps ses occupants. Par exemple, les PJ peuvent apprendre qu'un de leurs alliés a été capturé ou tué, un nouvel officier peut être nommé sur la base, plus sévère que le précédent, et les joueurs peuvent même rencontrer un visage familier dans une autre base ou sur le terrain. Ces événements peuvent servir d'amorce à de futures aventures.

RÔLE

Cette section contient un rapide aperçu de la base secrète. Vous pouvez retrouver plus en détail tous les types de bases rebelles dans le **Chapitre XI** du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, à la page 396. Contrairement à celles qui vont suivre, la majeure partie des bases secrètes ne sont pas militaires. Essentielles au succès de la Rébellion, ce sont des zones sécurisées où s'organise l'opposition rebelle et se mettent en place les plans contre l'Empire. Ces bases sont obligatoirement tenues secrètes, les Rebelles étant régulièrement surpassés en nombre et en armes par les forces impériales qui leur sont opposées.

Les petites bases servent aux unités locales de la résistance. Elles ne peuvent abriter qu'une poignée de volontaires, mais sont à même de fournir des armes, du matériel médical et bien plus encore. Faute d'avoir le personnel et les experts nécessaires pour proposer davantage, ces petites bases ne peuvent servir qu'à des missions bien précises, comme de l'espionnage ou des actes de sabotage. Elles peuvent employer une vingtaine de personnes tout au plus, mais les postes ne sont que rarement pourvus en permanence. Les fortifications sont au mieux minimales.

Les bases de moyenne et de grande taille se doivent d'avoir plusieurs dizaines, voire plusieurs centaines de membres du personnel pour être pleinement efficaces. Elles vont se concentrer sur un ou plusieurs types de missions, mais peuvent également apporter leur soutien à d'autres types d'opérations. Ces bases-ci possèdent des fortifications et peuvent être soutenues par des véhicules armés ou des chasseurs. L'avant-poste de Tierfon et Polis Massa sont des bases de taille moyenne, cette dernière possédant de meilleures installations et associant une stratégie de défense classique à des leurres pour protéger les Polis Massans. Quant à celle du Noyau Dissident, elle commence au plus bas de l'échelle, mais offre la possibilité de s'agrandir au fil du temps.

Les bases de commandement sont de loin les plus grandes, mais aussi les mieux protégées. Celles de Yavin 4 et de Hoth ont servi de base principale au Haut Commandement de l'Alliance. D'autres bases de commandement gèrent les forces rebelles dans différents secteurs de la galaxie.

QUI COMMANDE ICI ?

À moins que les PJ ne contrôlent eux-mêmes leur propre domaine, toutes les bases secrètes sont dirigées par les Rebelles ou d'autres groupes de résistants. En règle générale, les plus importants complexes sont occupés par les Rebelles les plus hauts gradés ou par les chefs de la résistance locale. Une exception peut cependant exister : si une mission le justifie, une petite base pourra être commandée par un haut responsable. Les commandants de base seront toujours, ou presque, plus gradés que les PJ. Ils veilleront à ce que rien ne mette en danger le secret ou la sécurité de la base. Pour ce faire, il n'est pas rare qu'ils demandent à ce que les visiteurs y soient conduits par une navette spécialement affrétée. Ainsi, ignorant son emplacement, en cas de trahison ou de capture, ils ne pourront divulguer l'information aux forces impériales.

AU CROISEMENT DE LA RÉBELLION

Une base secrète voit se côtoyer toutes les espèces et tous les individus ayant un lien avec l'Alliance. C'est le lieu idéal pour que le MJ présente les autres Rebelles aux PJ, de l'agent de renseignements solitaire au vétéran à la carrière remarquable en passant par les pilotes de chasseurs vantards. De nouveaux joueurs ou des personnages de remplacement peuvent facilement intégrer la base sans qu'il ne soit nécessaire de détailler les raisons qui les amènent ici. Chaque base à sa propre ambiance, et c'est l'occasion pour les personnages de découvrir les conditions de vie particulières dans cette région de la galaxie.

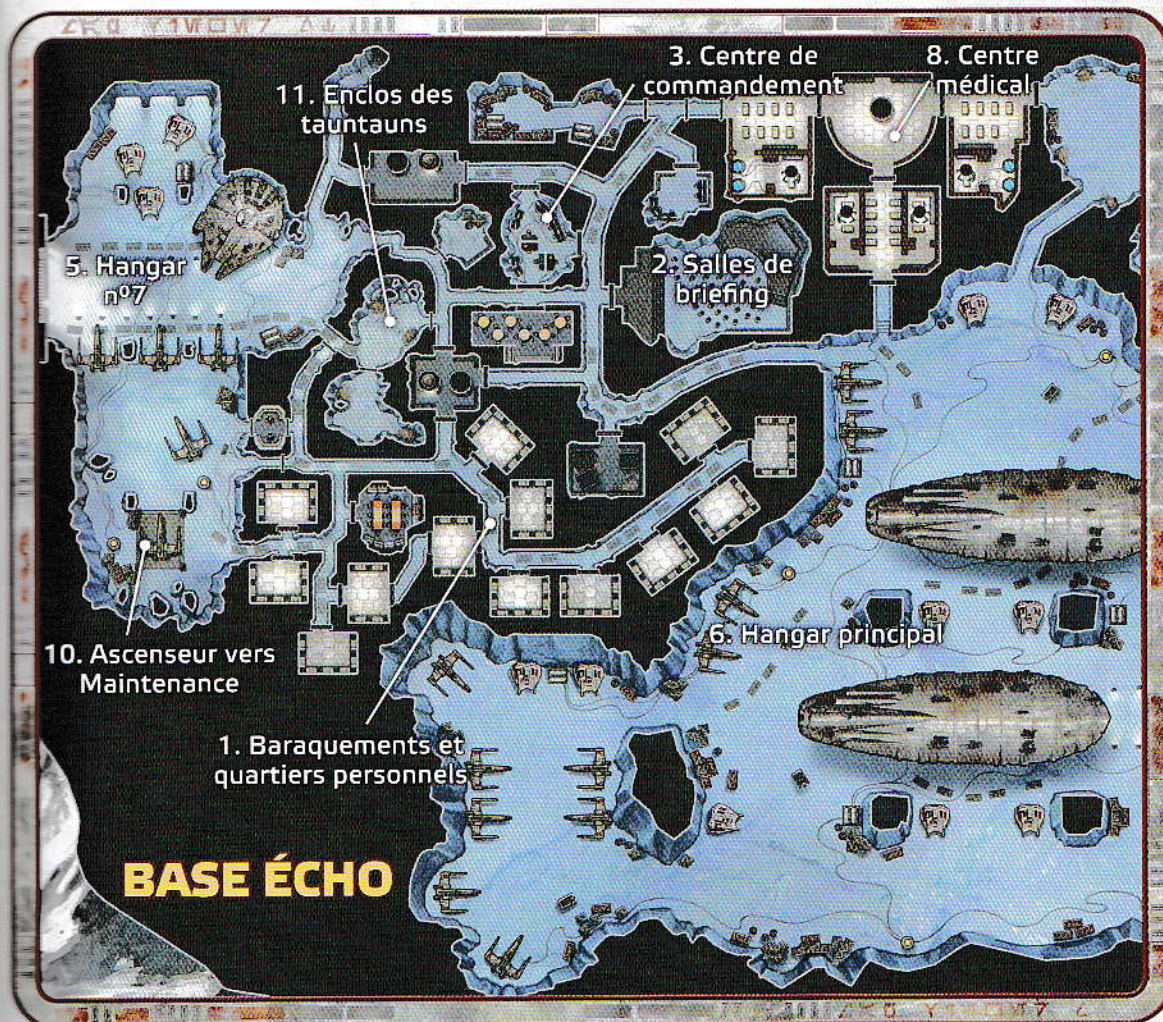
BASE ÉCHO

Après l'évacuation de la base de commandement dissimulée sur Yavin 4 suite à la destruction de l'Étoile Noire, les Rebelles furent contraints de parcourir la galaxie pour trouver un nouveau quartier général. Malgré l'innombrable quantité de planètes et de systèmes disponibles, l'activité qu'engendre une base rebelle reste difficile à cacher. Et pour garder leurs bases secrètes, l'isolement reste la meilleure solution. Trouver un emplacement qui est à la fois ignoré ou oublié des cartes officielles de la galaxie, à la fois inhabité, mais accessible et suffisamment loin des sondes et des patrouilles impériales prend du temps. Les Rebelles optèrent finalement pour l'installation de leur base dans les cavernes glacées de la lointaine et inhospitalière Hoth.

PLAN ET SITES NOTABLES

Peu de bases de l'Alliance Rebelle ne peuvent se vanter de disposer d'une installation aussi moderne et complète que celle de la base Écho. Comptant parmi les plus grandes bases secrètes rebelles de toute la galaxie, elle est construite à l'intérieur d'un glacier massif et composée de plusieurs étages aux nombreuses chambres, reliés entre eux par des tunnels et des turbolifts. On y trouve également de vastes hangars, d'interminables couloirs, des cavernes naturelles, un complexe médical complet ainsi que l'état-major des opérations rebelles.

1. **Baraquements et quartiers personnels** : les baraquements et les quartiers personnels sont répartis sur plusieurs niveaux autour de la base. Certains sont des unités indépendantes, creusées à même la glace ; les autres quartiers sont composés d'un mélange de cavernes, naturelles ou artificielles, et de modules scellés. Ces espaces sont divisés en plusieurs parties : les quartiers personnels des troupes, les quartiers des officiers, les chambres pour le personnel en transit et les quartiers VIP. Malheureusement, même les meilleurs quartiers n'échappent pas au froid intense de ces cavernes de glace. La plupart des quartiers ne sont guère équipés que d'une simple paille, d'un espace de stockage limité et du nécessaire au quotidien.
2. **Salles de briefing** : les missions et les stratégies rebelles sont discutées et transmises dans ces salles réparties autour de la base. Certaines ne peuvent accueillir qu'une dizaine de personnes, mais l'une d'elles a la taille d'un auditorium, avec des rangées de sièges fixes, un holoprojecteur et un large holoécran. Les Rebelles peuvent présenter les plans de bataille, les paramètres de missions ou toute autre information nécessaire.
3. **Centre de commandement** : le centre de commandement principal de la base Écho est sobre et fonctionnel. Situé au centre d'une caverne naturelle, il possède des panneaux de contrôle indépendants, du matériel, de l'électronique et divers autres équipements. Le centre de commandement est au cœur de toutes les opérations de la base.
4. **Fortifications et artillerie (non représentées)** : les Rebelles ont construit en surface tout un vaste réseau de tranchées, de tunnels et d'avant-postes à l'intérieur de la base et tout autour. L'ensemble est renforcé par des tourelles anti-véhicule et anti-personnel ainsi que par des unités d'artillerie portatives. La base Écho est également protégée par un bouclier d'énergie qui force les attaquants à renoncer à tout assaut aérien pour venir combattre au sol. Les tunnels et tranchées permettent le transfert et le déploiement rapide des troupes en toute sécurité.
5. **Hangar n° 7 (entrée Nord)** : le hangar numéro 7, le plus petit de la base, en garde l'entrée. Il peut abriter un escadron de speeders des neiges et un autre de chasseurs X-wing, et comprend également un enclos de tauntauns. Il peut également contenir un petit cargo léger ou tout autre vaisseau de taille similaire. Les patrouilles de surface sécurisant le nord et les alentours proviennent en général de ce hangar. L'entrée nord est protégée par une immense porte blindée, protégeant la base à la fois des attaques ennemies, mais aussi des conditions météorologiques extrêmes qu'offre Hoth. Si les membres de la base veulent rester en vie ou au moins garder leur équipement en état, cette porte doit obligatoirement être fermée à la nuit tombée ou dès que les températures deviennent trop basses.
6. **Hangar principal (entrée Sud)** : le hangar principal de la base se trouve dans une grande caverne naturelle que les Rebelles ont élargie et améliorée. Il peut contenir jusqu'à trente véhicules moyens, prêts à partir pour évacuer la base à tout moment. D'autres transports acheminent les provisions et l'équipement qui arrivent dans la base ou en sortent. Les cargos et autres vaisseaux de grande taille peuvent accoster, mais uniquement de manière temporaire. En cas de besoin, le hangar contient également des escadrons de chasseurs tels que des Y-wing. L'entrée sud possède deux portes immenses, assez grandes pour laisser passer facilement les cargos et leurs escortes de chasseurs pour une sortie rapide. À l'extérieur du hangar se trouve un espace d'accostage supplémentaire pour le chargement de navires et les autres opérations.
7. **Canon ionique (non représenté)** : Au sein de la base Écho, les Rebelles ont installé l'une des meilleures armes de défense de toute la galaxie : un énorme canon ionique Défenseur de Planète de CNK. Grâce à sa puissance de feu, quelques coups



bien placés suffisent pour désactiver temporairement un destroyer stellaire en orbite. Il peut aussi repousser une flotte d'attaque et couvrir les vaisseaux lors de leur fuite. Le canon ionique possède son propre générateur, situé en dehors de la base principale.

1. **Centre médical** : le centre médical présent sur la base Écho vaut n'importe quel hôpital de la galaxie. Il est cependant spécialisé dans les blessures de guerre et la rééducation des blessés. Le personnel médical est composé de plusieurs centaines de médecins et de spécialistes, ainsi que des droïdes médicaux les plus fiables tels que les modèles 2-1B et les unités FX à bras multiples. Le centre s'occupe également du personnel de la base blessé par accident ou après s'être confronté à l'une des nombreuses menaces présentes sur Hoth. Les agents et les soldats rebelles basés hors d'Écho peuvent être transportés au centre, mais uniquement en cas de blessure critique, car fournir toute sorte de soins médicaux à l'ensemble des membres de l'Alliance nuirait à la protection de l'emplacement de la base.

9. **Générateur de bouclier (non représenté)** : le principal moyen de défense de la base est son bouclier, capable de repousser toute attaque aérienne et spatiale, même celles en provenance d'une flotte de destroyers stellaires. Les paramètres opérationnels imposent au générateur d'être situé à la surface, et non à l'abri dans une caverne. C'est pour cela que les défenses rebelles ont été conçues de manière à le protéger au moins assez longtemps pour permettre l'évacuation en urgence de la base. Le bouclier empêche également les vaisseaux de passer : il doit donc être réduit pour permettre le trafic entrant et sortant, y compris dans les situations de combat.

10. **Niveau de maintenance des vaisseaux** : sous le Hangar n°7 se trouve un immense hangar dédié à l'entretien des vaisseaux. Il est impossible d'y accéder directement depuis la surface, seul un grand ascenseur permettant de s'y rendre. Les vaisseaux et véhicules qui ont besoin de grosses réparations ou d'améliorations sont transférés au niveau inférieur, où ils pourront rester aussi longtemps que nécessaire sans gêner les opérations courantes.

La maintenance ordinaire est habituellement réalisée dans les hangars principaux. Les Rebelles sont capables de réaliser des réparations et améliorations basiques sur les vaisseaux avec le matériel disponible, et n'ont malheureusement, malgré leur stock de pièces détachées, que très rarement la chance de disposer d'équipements dernier cri.

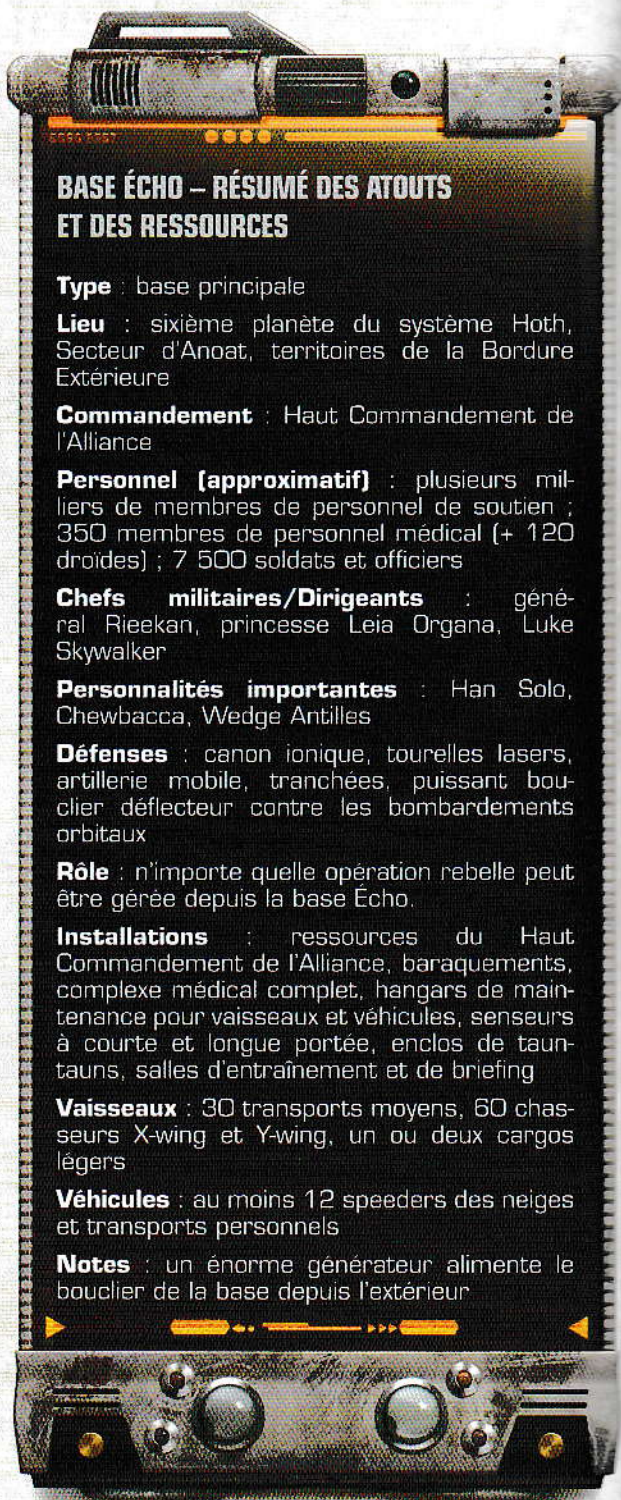
11. **Enclos des tauntauns** : les speeders des neiges sont inopérants tant qu'ils n'ont pas été modifiés pour les rendre opérationnels dans les conditions climatiques propres à Hoth. En attendant, les Rebelles montent des tauntauns, des créatures domestiquées rapides et capables de résister aux températures extrêmes. Leur discrétion les rend également plus difficile à repérer qu'un speeder ou qu'un vaisseau respectivement à haute ou à basse altitude. Malgré leur bonne résistance au froid, les tauntauns n'y sont pas non plus immunisés, notamment lors des nuits glaciales que peut connaître la planète. Les Rebelles s'occupent d'eux, les nourrissent et les soignent au sein de la base, dans des enclos près des hangars. La plupart de ces montures sont habituellement réservées aux patrouilles quotidiennes, mais elles sont également utilisées dans le cadre de missions spécifiques.

CAVERNES GELÉES

Après avoir découvert la planète Hoth, techniciens et ingénieurs rebelles ont travaillé de concert pour aménager et agrandir la base. Ils ont élargi les cavernes naturelles de glace, mais aussi creusé un certain nombre de passages, de tunnels, de chambres et de voies d'ascenseur grâce à de puissants lasers. Ces travaux donnent à la glace une texture particulière, avec ses stries horizontales et ses tronçons, vestiges d'anciennes stalactites et stalagmites. Durant sa construction, les Rebelles ont aussi nettoyé la zone en se débarrassant des wampas, ces féroces créatures de glace. Malgré leurs efforts, elles restent une menace pour les Rebelles, qu'elles ne craignent pas. Quelques-unes d'entre elles arrivent même à pénétrer la base, à la recherche de leur futur repas, tandis que d'autres déclenchent les senseurs lorsqu'elles essaient de pénétrer dans le périmètre de sécurité.

SITUATION ACTUELLE

Bien qu'elle soit partiellement opérationnelle, la base Écho est toujours en construction. Les températures extrêmes provoquent chaque de nombreux problèmes, l'équipement prévu pour un climat plus clément se montrant capricieux. Les techniciens rebelles ne manquent toutefois pas de ressources et adaptent rapidement les équipements et les appareils à ces nouvelles conditions difficiles. Quand les véhicules sont en cours de modification, les patrouilles de routine sont effectuées à dos de tauntauns. Lorsque la nuit tombe sur Hoth, les températures déjà basses chutent un peu plus et mettent en danger les parties exposées de la base. Les hangars sont protégés par d'énormes portes blindées, fermées chaque soir et rouvertes au matin seulement.



BASE ÉCHO – RÉSUMÉ DES ATOUTS ET DES RESSOURCES

Type : base principale

Lieu : sixième planète du système Hoth, Secteur d'Anoat, territoires de la Bordure Extérieure

Commandement : Haut Commandement de l'Alliance

Personnel [approximatif] : plusieurs milliers de membres de personnel de soutien ; 350 membres de personnel médical (+ 120 droides) ; 7 500 soldats et officiers

Chefs militaires/Dirigeants : général Rieekan, princesse Leia Organa, Luke Skywalker

Personnalités importantes : Han Solo, Chewbacca, Wedge Antilles

Défenses : canon ionique, tourelles lasers, artillerie mobile, tranchées, puissant bouclier déflecteur contre les bombardements orbitaux

Rôle : n'importe quelle opération rebelle peut être gérée depuis la base Écho.

Installations : ressources du Haut Commandement de l'Alliance, baraquements, complexe médical complet, hangars de maintenance pour vaisseaux et véhicules, senseurs à courte et longue portée, enclos de tauntauns, salles d'entraînement et de briefing

Vaisseaux : 30 transports moyens, 60 chasseurs X-wing et Y-wing, un ou deux cargos légers

Véhicules : au moins 12 speeders des neiges et transports personnels

Notes : un énorme générateur alimente le bouclier de la base depuis l'extérieur

Le Haut Commandement de l'Alliance s'est récemment installé dans le complexe, malgré les complications provoquées par le froid et les travaux en cours. Seules de petites opérations sont pour le moment préparées et réalisées dans ce complexe encore incomplet, mais les Rebelles améliorent chaque jour leurs capacités opérationnelles.

RÔLE

La base Écho n'abrite pas seulement un quartier général de commandement : c'est avant tout la base rebelle la plus importante. Les chefs, officiers et politiciens rebelles s'y retrouvent pour organiser et coordonner les groupes et soutiens de la résistance à travers toute la galaxie. La base comprend également des fortifications militaires et une zone de transit. L'absence de population locale permet aux Rebelles de préparer leurs missions sans se soucier de possibles représailles de l'Empire contre les civils ou les sympathisants.

CONDITIONS OPÉRATIONNELLES

Au quotidien, la plus grande menace qui pèse sur la base et son personnel réside dans l'environnement hostile de Hoth, le froid extrême compliquant jusqu'aux opérations les plus élémentaires. Pour assurer sa sécurité, tout le personnel suit un entraînement de survie aux températures négatives. Les wampas représentent un danger permanent, en particulier pour ceux qui doivent circuler à l'extérieur de la base. Attirées par les bruits produits par les divers appareils technologiques, ces créatures essaient parfois d'entrer dans la base. Les troupes rebelles sécurisent alors rapidement la zone et abattent l'intrus.

Alors que certains sont occupés par la répartition des opérations dans la galaxie, la majorité du personnel s'affaire à terminer la construction de la base. Hoth leur offre un monde à l'abri des regards, et l'Alliance profite de cet isolement pour réaliser ses opérations secrètes, mais cela a aussi un impact négatif sur les soldats, qui se sentent déjà bien seuls et doivent trouver par eux-mêmes de quoi se distraire.

De plus en plus de missions rebelles contre l'Empire sont préparées et lancées depuis la base Écho, même lorsque la cible se trouve au fin fond de la galaxie. Afin d'optimiser leurs chances de succès, les missions sont simulées au sein de la base, ce qui permet de s'assurer de leur bon déroulement et de régler les problèmes en amont.

DÉFENSES

En plus des fortifications, des emplacements d'armes et des boucliers mentionnés précédemment, la base Écho dispose des meilleures troupes possible. Les soldats d'élite tels que les Forces Spéciales Rebelles assurent l'essentiel de la défense, tandis que la majeure partie des soldats appartiennent aux forces régulières de l'Alliance. Les unités d'élite de l'escadron Rogue fournissent quant à elles une défense depuis les chasseurs et les airspeeders. Toutes les branches militaires de l'Alliance sont représentées au sein de la base Écho.

Seul un élément important manque à la défense de la base : la Flotte de l'Alliance. Si leurs missions le

requièrent, les navires de guerre et vaisseaux capitaux peuvent transiter à travers le système, mais le plus gros de la flotte est généralement déployé ailleurs. Cette tactique leur permet d'intervenir rapidement face aux autres menaces dans la galaxie, mais elle évite surtout aux Rebelles de perdre leur flotte et leur base principale en un seul combat. Par conséquent, la base Écho ne peut être correctement protégée par la flotte. C'est dans ce contexte que les Rebelles doivent adapter leur stratégie de défense : éviter au maximum les batailles rangées et fuir au besoin, dans l'espoir de continuer le combat un autre jour, dans de meilleures conditions.

OFFICIER DE PONT LT. NELA ARSELI [RIVAL]

Le lieutenant Nela Arseli est l'un des membres du personnel en rotation dans les hangars de la base Écho, et sert en tant qu'officier de pont. Tout au long de son service, elle supervise et dirige les opérations en cours dans le hangar. Alors que d'autres sont déjà chargés de la gestion du trafic, elle donne souvent un coup de main pour organiser les vaisseaux et les véhicules dans le hangar, en fonction de leurs missions et leurs besoins. Elle connaît par leur nom tous ceux qui travaillent dans le hangar.

Nela Arseli a rejoint la Rébellion sur Dantooine, où elle a servi jusqu'à ce que la base soit déplacée. Elle a depuis travaillé dans de plus petites bases et à différents postes, ce qui lui a permis de connaître bien plus de pilotes et de membres du personnel que la majorité des Rebelles. Elle a une mémoire d'éléphant et fait tourner tout un hangar toute seule, ou presque.



Compétences : Commandement 1, Connaissance (Stratégie) 3, Distance (armes légères) 2, Perception 2, Sang-froid 3, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : Recommandations tactiques (peut exécuter une manœuvre pour diriger un groupe de sbires de l'Alliance à portée moyenne ; le groupe peut exécuter une manœuvre gratuite immédiate ou ajouter ■ à son prochain test) ; Tir accablant (peut exécuter une action pour diriger un groupe de sbires de l'Alliance à portée moyenne ; le groupe peut effectuer une action de test de combat gratuite immédiate)

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), tenue d'exploration (+1 encasement), comlink, datapad

SI LA BASE EST DÉCOUVERTE

Les Forces Impériales parcourent toute la galaxie pour traquer et éliminer la Rébellion. Si la base Écho venait à être découverte, elle serait immédiatement la cible d'une attaque massive. Les défenses rebelles seraient rapidement submergées, mais le personnel saurait mettre en application le plan d'évacuation rapide de la base. C'est pourquoi les Rebelles gardent en permanence à disposition suffisamment de transports pour y charger l'équipement, le nécessaire vital, les armes et les archives de la base. Durant l'évacuation, les Rebelles savent qu'ils devront combattre l'ennemi avec pour objectif de gagner un maximum de temps.

Si la base est découverte par des criminels ou des non-impériaux, les Rebelles évalueront la menace, mais n'hésiteront pas, en dernier recours et pour préserver le secret de la base, à détruire tout vaisseau ou intrus qui tente de pénétrer dans la zone. Dans certaines circonstances, ils pourront même tenter de mentir à l'observateur et lui faire croire que cette base est celle d'un gouvernement secret ou d'une entreprise criminelle. Voire d'« oublier » d'un commun accord l'existence de chacun...

RESSORTS DRAMATIQUES ET INTRIGUES ALTERNATIVES

La base Écho fait partie des bases célèbres des films *Star Wars* : c'est le décor idéal où situer un moment marquant d'une aventure ou d'une campagne. Comme dans le cas des autres lieux spécifiques aux films, le MJ devra décider à l'avance si l'aventure suit ou non l'histoire connue dans *Star Wars*. S'il souhaite faire revivre la Bataille de Hoth à ses joueurs, il peut consulter l'encart **L'Empire attaque** de la page suivante. Il peut également intégrer des ressorts dramatiques sans se soucier du destin de la base. La section suivante décrit les intrigues possibles et leurs différents paramètres.

RESSORTS DRAMATIQUES

Les événements décrits dans cette partie peuvent être utilisés pour créer une aventure complète ou simplement comme source d'inspiration pour mettre en scène des rencontres.



Approvisionnement : antérieurement à une attaque impériale, les PJ se voient confier une certaine réserve de crédits avec lesquels ils doivent acquérir différents matériaux utiles à la construction, comme des découpeurs lasers, des armes, des droïdes et autres, avant de les acheminer sur Hoth. Ils se rendent rapidement compte que le coût est supérieur à leurs fonds disponibles, et ils devront trouver le moyen soit d'obtenir plus de crédits, soit de faire baisser le prix de vente, tout en évitant d'attirer l'attention des forces impériales ou de leurs informateurs. Une fois dans le système, ils se retrouvent pour une raison quelconque hors de la trajectoire prévue et doivent notamment traverser le champ d'astéroïdes à proximité de la planète. Le MJ peut faire durer l'événement en envoyant d'urgence les PJ en mission de réapprovisionnement en pièces détachées, perdues lors d'attaques de wampas ou d'accidents de construction. Il peut également y mêler l'amorce qui suit, voire celles présentées dans la page suivante.

Destruction de wampas : afin d'agrandir leur base, les PJ doivent former une équipe ou en rejoindre une existante pour nettoyer les cavernes de wampas. Leur mission les fera grimper et traverser de dangereuses cavernes de glace et leurs gouffres. Accomplir pleinement cette tâche pourra se faire sur quelques jours, où ils devront monter un campement en pleine nature. En chemin, ils croiseront des wampas solitaires qu'ils devront combattre, à moins que les créatures ne fuient sur leur passage. Un PJ isolé pourrait même se faire enlever. Les joueurs découvriront enfin un repaire de wampas, où ils pourront retrouver leurs compagnons disparus, voire d'autres Rebelles mis de côté pour de futurs repas. Ils devront alors au minimum sauver les captifs, et au mieux débarrasser les cavernes de ces créatures, que ce soit en les chassant ou en les abattant.

L'EMPIRE ATTAQUE

La base Écho est le site tristement célèbre de l'attaque conduite par Dark Vador dans *L'Empire contre-attaque*. Les MJ souhaitant utiliser Hoth en suivant l'intrigue des films peuvent faire revivre cette bataille aux joueurs. Avant son déclenchement, les PJ peuvent se retrouver au cœur d'autres intrigues, qui leur donnent l'occasion d'explorer d'autres lieux connus des films. Pour maintenir un certain suspense, le MJ peut mettre en scène plusieurs aventures ou rencontres au sein de la base Écho. Il peut tenir les PJ occupés dans différents endroits de la base jusqu'à la destruction du droïde sonde impérial et à l'ordre d'évacuation donné par le Général Rieekan.

La participation des joueurs à la bataille, ou à d'autres événements, dépend de leurs carrières, de leurs objectifs, de la situation actuelle, mais aussi de leurs Motivations et de leurs Devoirs. Le MJ devra se montrer prudent s'il offre aux joueurs l'occasion d'interagir avec les personnages célèbres ou les événements du film. S'ils ne sont pas intéressés ou tentent délibérément d'agir de façon à modifier les événements « officiels », le MJ peut les amener à se préoccuper de leurs propres problèmes, loin de l'action principale.

Quels que soient leurs choix, les joueurs peuvent prendre part aux deux événements principaux : combattre contre les forces impériales et s'échapper de la planète. Voici plusieurs ressorts dramatiques possibles :

Un ou plusieurs PJ sont appelés à piloter un speeder des neiges supplémentaire dans la lutte contre les TB-TT. Si le MJ craint qu'ils n'influent trop sur le cours de la bataille, ils pourront être relégués au poste de canonnière arrière au lieu de pilote, laissant ainsi l'essentiel des possibilités de narration au MJ.

Les PJ doivent intégrer les effectifs des tranchées ou des emplacements d'armes. Ils sont aux premières loges de la bataille terrestre et doivent combattre les soldats des neiges impériaux des forces Blizzard jusqu'à ce que la retraite pour évacuation soit ordonnée.

Les PJ pourront être des éclaireurs ou occuper les avant-postes, et seront les premiers à voir les marcheurs.

Le MJ peut provoquer une autre attaque qui bloquera l'un des accès de l'évacuation. L'attaque ne devrait pas comporter de TB-TT, mais elle pourrait associer TR-TT et fantassins impériaux. Les joueurs pourront avoir accès à un speeder des neiges, mais il est plus probable qu'ils auront à se battre au sol. Les joueurs les plus gradés pourront organiser les défenses ou une contre-attaque décisive contre les envahisseurs.

Si les PJ sont des personnages débutants ou peu versés dans le combat, ils pourront être chargés d'aider à l'évacuation de la base. Le MJ pourra créer des rencontres spécifiquement adaptées au groupe de PJ et les utiliser au moment où les troupes impériales envahissent la base. Ensuite, les PJ devront choisir entre tenir le terrain et battre en retraite.

Dans la plupart des cas, les PJ devront se replier pour s'échapper à bord d'un transport ou de leur propre vaisseau. Le temps leur est compté et des obstacles pourront les attendre : issue bloquée, rencontre avec des troupes impériales ou nécessité de porter secours à des Rebelles blessés.

Les PJ pilotes pourront devoir piloter un ou plusieurs transports, ou bien encore des X-wing pour intercepter les destroyers stellaires en approche.

Pour accentuer l'immersion, le MJ peut régulièrement donner aux PJ la chance d'observer des événements majeurs. S'ils sont à l'extérieur, ils peuvent assister à la chute des marcheurs, au décollage des vaisseaux rebelles, aux tirs du canon ionique et à la destruction du générateur de bouclier, voire à l'arrivée de Dark Vador. S'ils sont à l'intérieur, ils peuvent voir leur base trembler sous les tirs et les blocs de glace qui s'effondrent, tandis que la panique de l'évacuation se répand partout. Ils peuvent aussi se battre contre les troupes impériales, et même apercevoir Dark Vador qui se dirige à grands pas vers le Faucon Millénaire.

BASE DE POLIS MASSA

Depuis les origines de l'Empire, les habitants de Polis Massa ne cachent pas le peu d'estime qu'ils témoignent à l'Empereur. Ils n'ont guère à craindre la colère impériale : leur situation géographique isolée et leur obsession pour les études archéologiques de leur propre planète limitent les contacts avec le reste de galaxie. Polis Massa est donc une parfaite terre d'accueil pour une base secrète rebelle.

Les Polis Massans disposent de nombreux avant-postes et sites de recherche éparpillés au sein du champ d'astéroïdes de Polis Massa, vestiges rocheux de l'ancienne planète du même nom. La base de recherche de Polis Massa, qui existe sous différentes formes depuis plusieurs siècles, est le complexe le plus important. Reconnue pour son expertise dans les domaines de la connaissance médicale et du soin, elle abrite également une part importante des recherches archéologiques des Polis Massans, des installations de soutien logistique pour la recherche ainsi que des quartiers d'habitation. Depuis plus de 500 ans, les Polis Massans creusent les astéroïdes à la recherche du moindre indice permettant de reconstituer le passé tragique de leur planète.

La première aide qu'apportèrent les Polis Massans à la Rébellion fut un soutien médical. Au fil du temps, les Rebelles ont multiplié leurs opérations, au point de commencer il y a quelques années à aménager leur base secrète dans les réseaux d'avant-postes et de tunnels abandonnés. La nature fractionnée de la base la protège contre une attaque directe impériale, et permet aux Polis Massans de nier de manière crédible avoir connaissance de son existence, en cas de soupçons impériaux.

Les zones rebelles sont reliées à la base de recherche de Polis Massa par un système de tunnels. Les Rebelles malades ou blessés de toute la Bordure Extérieure, voire d'au-delà, sont transférés dans les installations médicales afin d'y être soignés. La base sert également de centre de coordination pour les missions rebelles à venir ; les sympathisants et alliés peuvent également se rencontrer pour discuter de leurs prochaines actions et les planifier.

PLAN ET SITES NOTABLES

La base rebelle de Polis Massa est divisée en plusieurs zones opérationnelles bien distinctes. La première est la base de recherche située dans le cratère de Wiyentaah. La seconde, à plusieurs kilomètres sous le cratère, est une zone de fouilles archéologiques abandonnée, dans laquelle les Rebelles ont agrandi leur base. Ces zones sont composées de plusieurs bâtiments accolés et reliés entre eux par des tunnels. Pour terminer, la troisième zone regroupe les avant-postes isolés sur l'astéroïde principal et ceux éparpillés dans tout le champ d'astéroïdes de Polis Massa.

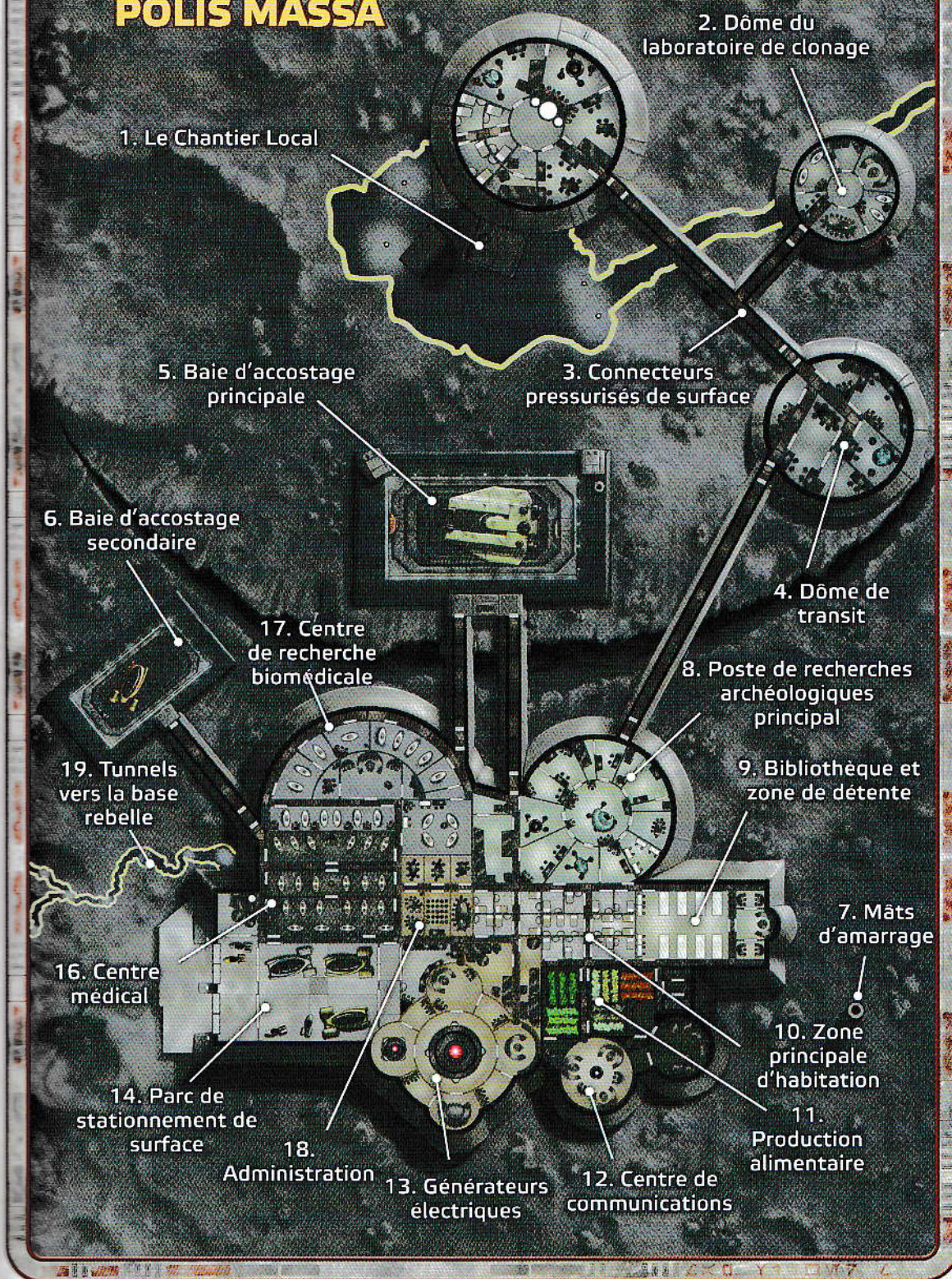
BASE DE RECHERCHE DE POLIS MASSA

1. **Le Chantier Local** : le Chantier Local est le plus important site archéologique de l'ancienne cité

souterraine de Wiyentaah. Étant souterrain, le site est indétectable à l'œil nu depuis l'extérieur. Le dôme supérieur donne accès à des ascenseurs menant au grand complexe souterrain. Il contient des entrepôts et des laboratoires d'analyse et d'expérimentation utiles aux examens archéologiques. Les archéologues et les autres travailleurs peuvent s'y reposer ou déjeuner entre chaque rotation. Le Chantier Local est relié à la base de recherche par des connecteurs pressurisés de surface, permettant un transit rapide et sûr entre les sites sans véhicule ou combinaison adaptée.

2. **Dôme du laboratoire de clonage** : ce dôme abrite les laboratoires de recherche sur le clonage, qui s'assurent de la qualité du matériel génétique trouvé à Wiyentaah. Le dôme est relié au connecteur principal entre le Chantier Local et le Dôme de transit. Certains appareils de clonage de pointe et expérimentaux se trouvent dans cette partie de la base. Son accès est hautement sécurisé et les visiteurs y sont rarement admis.
3. **Connecteurs pressurisés de surface** : les connecteurs sont des couloirs métalliques entièrement étanches permettant de transiter facilement entre de nombreuses installations sur Polis Massa. Dans certains des plus longs, on trouve des chariots ou des trains à répulsion pour écourter les trajets. Certains des tunnels sont opaques, d'autres ont des rangées de petites fenêtres, voire des parois transparentes du sol au plafond.
4. **Dôme de transit** : ce dôme contient le principal centre de traitement archéologique. Le catalogage des découvertes du Chantier Local qui y est effectué initie le processus de conservation.
5. **Baie d'accostage principale** : la majorité de la surface de la baie d'accostage est souterraine, ses différents niveaux étant reliés à la surface par un long puits vertical. L'entrée est protégée par un générateur de bouclier annulaire, similaire à ceux qui protègent les hangars à l'intérieur des vaisseaux. Le trafic local des vaisseaux et des véhicules est régulé par les tours de contrôle intégrées à l'anneau. Deux connecteurs pressurisés de surface mènent à la base principale de recherche, traversant une large fissure. Bien que la baie possède plusieurs niveaux de hangars de taille conséquente, la taille de l'entrée du tunnel limite les accostages à de petits vaisseaux, comme des navettes ou des cargos légers.
6. **Baie d'accostage secondaire** : une seconde baie d'accostage est reliée à la base principale par un tunnel de surface. Ce dernier peut laisser passer des vaisseaux au faible rayon d'action nommés des « voltigeurs » : ils sont utilisés pour faire la navette entre les astéroïdes et les autres installations. Cette baie est une version plus petite de la baie d'accostage principale, comprenant elle aussi des hangars souterrains et des zones de stockage.

BASE DE POLIS MASSA



7. **Mâts d'amarrage** : faute de gravité suffisante pour les empêcher de dériver, les vaisseaux incapables de pénétrer dans la baie d'accostage sont reliés physiquement ou par un rayon tracteur à des mâts d'amarrage renforcés.
8. **Poste de recherches archéologiques principal** : il s'agit du centre des opérations archéologiques des Polis Massans. C'est un complexe complet d'analyse, de conservation, de stockage et d'expérimentation, situé dans une structure à plusieurs étages disposant d'un accès direct au Chantier Local via un tunnel de surface. Les artefacts les plus prometteurs en provenance des autres secteurs du champ d'astéroïde y sont aussi analysés.
9. **Bibliothèque et zone de détente** : les zones communes de la base, où l'on peut se détendre, s'amuser et étudier. On y trouve l'une des meilleures bibliothèques médicales de la Bordure Extérieure, si ce n'est de la galaxie.
10. **Zone principale d'habitation** : il s'agit des quartiers personnels et des services connexes pour la majorité du personnel et les visiteurs. La plupart des chambres sont conçues pour la morphologie des Polis Massans, mais peuvent facilement s'adapter à celle de n'importe quelle espèce en visite. L'habitat est lourdement renforcé pour servir d'abri d'urgence, au cas où la base viendrait à subir de gros dégâts suite à une attaque ou à une collision avec un astéroïde. Les Rebelles disposant de leurs propres chambres les ont regroupées, pour minimiser les risques de détection.
11. **Production alimentaire** : les installations hydroponiques permettent une culture à haut rendement à destination du centre de recherche et de quelques avant-postes voisins. Les ingénieurs rebelles ont amélioré les installations, ce qui leur permet de cultiver rapidement une plus grande variété de nourriture afin de satisfaire toutes les espèces composant les troupes rebelles.
12. **Centre de communications** : cette tour est le centre de communications des Polis Massans à travers le champ d'astéroïdes. Elle permet un accès à l'Holonet, un luxe rare parmi les bases rebelles. Malheureusement, depuis que les Impériaux surveillent et contrôlent l'accès à l'Holonet, son utilisation doit être limitée au strict minimum afin d'éviter aux Rebelles d'être repérés. Si la tour attirait trop l'attention, les Impériaux pourraient venir la détruire.
13. **Générateurs électriques** : cette tour abrite le réacteur à fusion principal et le système de distribution d'énergie. Les plus petites tours accolées à sa base sont le générateur de secours, le générateur de gravité artificielle et un équipement de datation sophistiqué. Le générateur de gravité artificielle sert à l'ensemble de la base, y compris au Chantier Local.
14. **Parc de stationnement de surface** : un grand garage pourvu d'une baie de maintenance entretient la flotte de la base, composée de speeders et de véhicules d'exploration. La faible gravité de l'astéroïde rend leur utilisation délicate. Ces appareils sont principalement utilisés pour transporter les cargaisons et les passagers entre la base de recherche et les vaisseaux amarrés.
15. **Stockage souterrain (non représenté)** : sous la base et le hangar secondaire se trouvent de nombreux étages de stockage souterrains. Des ascenseurs et des passerelles permettent l'accès à tous les niveaux. La majeure partie de l'espace de stockage est utilisée pour abriter des reliques archéologiques, même si on peut y trouver des fournitures en vrac.
16. **Centre médical et installations chirurgicales** : le centre médical offre des installations chirurgicales sophistiquées, à côté de salles de soins généraux et de chambres de patients. Pour faciliter l'apprentissage et les études du futur personnel médical, certaines salles d'opération sont couvertes de fenêtres du sol au plafond, offrant ainsi une bonne visibilité aux observateurs. Le personnel médical se compose essentiellement de Polis Massans et de droïdes médicaux, assistés de médecins rebelles et de techniciens médicaux lorsque le patient appartient à l'Alliance.
17. **Centre de recherche biomédicale** : les installations principales de recherche médicale explorent et expérimentent de nouvelles techniques de clonage, dans le cadre des efforts des Polis Massans qui espèrent ressusciter des espèces éteintes à partir du matériel biologique récupéré lors des fouilles. Les données des procédures de clonage kaminoanes y sont elles aussi conservées, et les scientifiques et les techniciens les cataloguent et les analysent également. Un système robuste de filtrage de l'air maintient un environnement stérile dans tout le bâtiment.
18. **Bureaux de l'Administration, salles de conférence et de briefing** : un ensemble de salles de conférence et de petits auditoriums fournissent aux Rebelles des lieux pour tenir des réunions secrètes avec leurs alliés et visiteurs potentiels. Elles servent aussi de salles de briefing pour la préparation et le débriefing des missions rebelles. Les bureaux de l'administration de la base sont principalement gérés par les Polis Massans, mais quelques-uns sont secrètement utilisés par les Rebelles pour la coordination des opérations de terrain et du trafic des vaisseaux de leurs hôtes.
19. **Tunnels vers la base rebelle et les avant-postes** : un tunnel souterrain relie la base de recherche à un réseau de cavernes naturelles et de nouveaux tunnels qui mènent à la base rebelle souterraine, elle-même conduisant à plusieurs avant-postes rebelles via un autre réseau de passages. La plupart des tunnels sont étroits et inégaux, beaucoup trop pour y circuler avec des speeders. Les speeder-bikes pourraient s'avérer utiles, mais le trajet reste risqué, même à vitesse réduite. Très peu de passages offrent une atmosphère respirable : des combinaisons sont donc requises pour voyager dans ces tunnels jusqu'aux avant-postes les plus éloignés, mais un masque respiratoire suffit pour les petites excursions n'excédant pas deux kilomètres. La gravité artificielle n'est présente que près d'un avant-poste, laissant les sections intermédiaires dans leur état naturel.

- 20. Sites de recherches actifs (non représentés) :** les sites de recherches actifs polis massans sont disséminés sur plusieurs astéroïdes. Certains sont des versions réduites de la base de recherche principale, mais la plupart ne sont que des avant-postes de quelques bâtiments. Ces derniers contiennent généralement tous des quartiers personnels, des laboratoires sommaires, des zones de stockage d'équipement et de réparations, des sas, des petits garages et un accès direct au site lui-même. La majeure partie des sites sont souterrains, bien qu'il existe quelques chantiers de surface.
- 21. Sites de recherches abandonnés (non représentés) :** après avoir achevé leurs fouilles sur un site donné, les archéologues se rendent sur un nouvel emplacement. Les bâtiments, l'équipement et tout le matériel sont abandonnés sur place, jusqu'à ce qu'ils soient utiles ailleurs. Le démantèlement complet peut donc prendre plusieurs mois, voire plusieurs années. Les pirates et les criminels prennent parfois l'une de ces installations comme repaire. Les Polis Massans ont tendance à les laisser tranquilles, tant qu'ils ne représentent pas une menace directe pour leurs opérations. Les Rebelles, et parfois même les Impériaux, se chargent de chasser les organisations les plus dangereuses.

BASE REBELLE

Reliée à la base de recherche des Polis Massans par des tunnels secrets, la base rebelle ne figure pas sur la carte.

- 22. Baraquements :** hébergements de base pour les soldats et le personnel, en surface et sous terre.
- 23. Salles de briefing :** c'est ici que se déroule le briefing des missions impliquant du personnel qu'on ne doit pas voir dans la base de recherche.
- 24. Centre de commandement :** c'est depuis ce bunker profondément enterré qu'on supervise toutes les opérations rebelles hors de la base de recherche.
- 25. Dispositif de communication :** le réseau de communication d'origine ayant été détruit lors du raid impérial effectué par la 501^e Légion, son remplaçant, plus limité, est complètement dissimulé dans la paroi d'un cratère environnant.
- 26. Faux avant-poste (détruit) :** Ce petit avant-poste ressemble à une version miniature de la base principale. Il a été presque entièrement détruit lors du raid de la 501^e Légion (cf. page 81).
- 27. Hangar n° 1 :** un escadron de X-wing opère dans ce hangar profondément enterré et construit dans l'un des plus grands tunnels d'exploration abandonnés.
- 28. Hangar n° 2 :** un escadron d'Y-wing est dissimulé dans plusieurs structures de faible surface, ne comprenant pas plus de deux ou trois vaisseaux par bâtiment. Le Hangar n° 2 se situe à 12 km du Hangar n° 1, et encore plus loin de la base de recherche.
- 29. Tourelles lasers :** plusieurs structures en surface et des dépressions peu profondes abritent des petites tourelles lasers capables d'abattre des chasseurs et de petits vaisseaux, mais inutiles contre des navires capitaux.
- 30. Générateurs électriques :** de petits générateurs sont dispersés tout autour de l'installation et peuvent être facilement mis hors de tension pour éviter d'être détectés.
- 31. Connecteurs pressurisés de surface :** certaines structures de surface sont reliées par des tunnels métalliques pressurisés au-dessus du sol.
- 32. Dispositifs senseurs :** Ces dispositifs à courte et à longue portée sont placés stratégiquement autour du champ d'astéroïdes afin de détecter les patrouilles impériales et les vaisseaux pirates.
- 33. Générateurs de bouclier :** quelques bâtiments sont protégés par des boucliers de faible capacité, d'une puissance équivalente à ceux installés sur les cargos légers. Chacun dispose d'une alimentation électrique issue d'un petit générateur dédié, et ils ne se rechargent que très lentement (ils ont besoin de quatre tours pour être rechargés).
- 34. Garages de maintenance des tanks et véhicules :** Les bâtiments de surface contiennent entre un et trois hovertanks et un ou deux voltigeurs.
- 35. Zones d'entraînement :** des zones en surface et en sous-sol permettent aux troupes rebelles, aux agents et aux pilotes de s'entraîner. Elles incluent des caches d'armes et une piste de pilotage traversant le champ d'astéroïdes.
- 36. Tunnels des avant-postes et de la base de recherche :** des tunnels étroits et tortueux mènent aux autres installations.



LA BASE DE RECHERCHE DE POLIS MASSA ET LA RÉBELLION

Pendant 500 ans, les Polis Massans ont mené un bon nombre de fouilles et de recherches archéologiques dans l'espoir d'en apprendre autant que possible sur leurs ancêtres. Ils croient être les descendants des Eellayins, un peuple qui serait originaire de la planète Polis Massa, avant qu'un cataclysme ne la brise en milliers d'astéroïdes (voir **Polis Massans** page 98). Les Polis Massans ont établi une importante base sur l'un des plus gros astéroïdes pour y réaliser leurs recherches. Ils cherchent à recréer des formes de vie disparues depuis longtemps en clonant les rares vestiges qu'ils exhumant des rochers. Ils ont donc développé des techniques de clonage novatrices et installé un département de recherche médicale de pointe.

Les astéroïdes du champ de Polis Massa sont parsemés de tunnels d'exploration et d'avant-postes temporaires, dont la plupart n'ont donné que peu, voire pas de résultat. Habituellement, lorsque les fouilles d'une zone sont terminées, les Polis Massans récupèrent les abris et les machines pour s'en servir sur leur prochain site. Toutefois, certains éléments restent abandonnés sur place jusqu'à ce que la structure, le matériel ou l'équipement soient utiles ailleurs.

Il y a plus de cinquante ans, les Polis Massans ont découvert la grande ville souterraine de Wiyentaah, presque sous la base elle-même. Le site, baptisé Chantier Local, constitue sans doute la découverte la plus importante de tout le champ d'astéroïdes. Malgré l'accent mis sur ce chantier par les chercheurs, les opérations continuent partout ailleurs. Le cratère abritant à la fois la base et le Chantier Local fut par la suite rebaptisé Wiyentaah.

À cause des pirates et des autres menaces de la Bordure Extérieure, les Polis Massans ont cherché à rendre leurs installations indétectables par des étrangers. Les structures de surface ont généralement été nichées dans des cratères ou des recoins sans ligne de vue. Ces habitudes et un ancestral sentiment anti-impérialiste font de ce lieu une base de lancement parfaite pour les opérations rebelles.

OPÉRATIONS REBELLES

Au début, les Rebelles tiraient avantage de la sympathie des Polis Massans envers leur cause, en bénéficiant en secret des meilleurs traitements médicaux pour leurs agents et combattants blessés. Lorsque les deux groupes commencèrent à se faire mutuellement confiance, les Rebelles purent renforcer leur présence et multiplier leurs opérations sur Polis Massa. Désormais, ils utilisent la base de recherche pour coordonner leurs actions dans le secteur et pour briefer leurs agents.

À mesure que les missions et leur organisation devenaient de plus en plus risquées pour la base, les Rebelles éloignèrent leurs centres d'opérations, qu'ils établirent dans un petit avant-poste sur un site archéologique abandonné, à plusieurs kilomètres du cratère Wiyentaah. En cas de détection, cela leur permettait de ne pas impliquer les Polis Massans, et ainsi, peut-être, de leur épargner des représailles impériales. Les Rebelles ont

BASE DE POLIS MASSA – RÉSUMÉ DES ATOUTS ET DES RESSOURCES

Type : Base opérationnelle

Lieu : champ d'astéroïdes de Polis Massa, Secteur Subterrel, territoires de la Bordure Extérieure

Commandement : Armée de l'Alliance

Personnel (approximatif) : 25 officiers ; 150 membres du personnel de soutien ; 200 combattants, pilotes compris

Chefs militaires/Dirigeants : général Elora Silssusio

Personnalités importantes : aucune

Défenses : boucliers et tourelles lasers cachées de faible puissance, tromperie, sens politique

Rôle : assaut de chasseurs, espionnage, renseignement, centre médical

Installations : baraquements, centre(s) de commandement, centres de communications, mâts d'amarrage, base de recherche de Polis Massa comprenant des installations médicales et des hangars pour vaisseaux et véhicules

Vaisseaux : 12 chasseurs X-wing, 12 chasseurs Y-wing, 2 transports, un cargo léger d'approvisionnement

Véhicules : 6 voltigeurs Polis Massans, 8 hoversuits

Notes : gravité artificielle requise à l'intérieur et dans un périmètre proche des zones de la base

cependant continué à utiliser le centre médical. La base de recherches fournissait un point de rencontre neutre pour les Rebelles et leurs sympathisants, alliés ou soutiens potentiels.

Les Rebelles ont continué à développer leur base, l'étendant sur une plus vaste zone, y compris sur d'autres astéroïdes. Ils espéraient ainsi garantir la sécurité de leurs avant-postes en cas de détection par les Impériaux. Les avant-postes pouvaient également servir de point de ralliement dans le lancement de contre-attaques. L'espace dans le hangar de la base de recherche devenant limité, les Rebelles commencèrent à en construire de plus grands parmi les avant-postes.

Ils creusèrent de nouveaux tunnels qui, combinés avec les fissures et cavernes naturelles, offraient un accès secret à la base de recherche. Cela leur permettait d'aller et venir sans alerter les espions, les indiscrets ou les droïdes sondes. La plupart des avant-postes rebelles de l'astéroïde principal sont reliés par des tunnels similaires, même si quelques-uns disposent également de corridors en surface, car certaines zones souterraines se sont révélées trop dangereuses pour y creuser des accès.

LE RAID DE LA 501^E

Juste avant les événements menant à la Bataille de Yavin, les Impériaux remontèrent la trace d'un holodisque contenant des informations confidentielles importantes. Elle les mena à une installation de Polis Massa qui était secrètement devenue un avant-poste rebelle. Pensant qu'il s'agissait là d'une véritable base rebelle, la légendaire 501^e Légion lança un raid contre le complexe, espérant y écraser un petit groupe de défenseurs. Au lieu de cela, les stormtroopers rencontrèrent une résistance bien organisée qui livra une lutte féroce. Les Impériaux n'étaient pas au bout de leurs surprises : tandis que le combat se propageait à l'intérieur de l'avant-poste, une petite bataille d'hovertanks fit rage à l'extérieur.

Malgré cette contre-attaque, les Impériaux réussirent à récupérer le disque et à transférer les données vers un vaisseau en attente. En partant, ils détruisirent une grande partie de l'avant-poste, y compris sa console et sa parabole de communication sophistiquées. Dans le chaos et la précipitation, les Impériaux ne se rendirent pas compte que le flux constant de renforts rebelles provenait de l'entrée secrète d'un tunnel, à l'arrière d'une caverne reliée aux structures de surface.

Les Rebelles laissèrent les zones endommagées en l'état et limitèrent l'accès aux vestiges de la structure souterraine à un nombre restreint d'opérations. L'avant-poste et son réseau furent en partie transformés en leurre, au cas où les Impériaux reviendraient. Dans le cadre d'une future attaque, les Rebelles prévoient d'attirer les Impériaux vers ce qu'il reste de l'avant-poste, afin de les détourner de la base de recherche de Polis Massa et des autres avant-postes rebelles.

Le renforcement des opérations rebelles dans le secteur attire parfois l'attention des forces impériales, qui pistent alors les Rebelles jusqu'à leur base. Une poignée d'escarmouches et d'attaques impériales se sont déjà produites, mais elles n'ont heureusement ciblé que des avant-postes isolés. Les Rebelles survivants se contentent alors de rejoindre d'autres sections de la base.

GÉNÉRAL ELORA SILSSUSIO [NÉMÉSIS]

L'actuel commandant rebelle sur Polis Massa est le général Elora Silssusio. Supervisant toutes les opérations rebelles, c'est à la fois le chef de liaison, la coordinatrice et la négociatrice entre l'Alliance et les Polis Massans. Elle dirigeait autrefois une société privée d'investigation et de sécurité du nom d'Ulterior Vision, spécialisée dans le travail clandestin pour les Sénateurs Impériaux soi-disant loyaux. Le BSI finit par démasquer ses activités, et un sénateur allié organisa sa fuite, qui lui permit de rejoindre un groupe naissant de résistants dans la Bordure Extérieure. Lorsque le groupe intégra l'Alliance Rebelle, elle fut rapidement promue pour mener des missions secrètes à travers la galaxie. Elle subit de graves blessures dans une escarmouche en s'échappant d'un destroyer stellaire, et fut envoyée sur Polis Massa pour y être soignée. Pendant sa convalescence, elle utilisa ses talents de négociatrice, acquis auprès des sénateurs, pour convaincre les Polis Massans d'accroître leur soutien envers l'Alliance.

L'Alliance fut impressionnée, la promut générale et lui confia les opérations sur Polis Massa. Elle y protège les relations entre les Rebelles et leurs hôtes, n'hésitant pas à faire preuve d'une sévère autorité en expulsant toute personne qui met la base en péril. Elle briefe également les équipes des opérations spéciales, qu'elle a personnellement sélectionnées. Elle voue une haine sans borne à l'Empire depuis la dissolution du Sénat, certains de ses anciens clients ayant été arrêtés et probablement exécutés sur-le-champ. La générale

ne porte que rarement son uniforme officiel, ce qui lui permet d'éviter d'attirer l'attention des étrangers qui pourraient l'apercevoir à l'intérieur de la base.

2	3	4	4	3	4
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENVOIEMENT	SAUVEUR DE BLESSURES	S. TIR/SHIELD	DEFENSE CALCUL		
2	16	14	0	0	

Compétences : Artillerie 1, Commandement 3, Connaissance (stratégie) 2, Distance (armes légères) 3, Négociation 4, Perception 3, Sang-froid 4, Système D 4, Tromperie 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dès de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Autorité naturelle 2 (ajoute ■■ aux tests de Commandement ; les cibles affectées ajoutent ■■ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures), Officier supérieur (amélioré) (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Commandement Moyen** [◆◆] : 8 alliés peuvent aussitôt exécuter une manœuvre gratuite à condition de subir 1 point de stress ; peut dépenser ☉ pour permettre à un allié d'exécuter 1 action gratuite au lieu d'une manœuvre)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

SITUATION ACTUELLE

Depuis le raid de la 501^e Légion, les Rebelles ont élargi leurs opérations grâce à l'ajout de deux escadrons : un de X-wing, un autre d'Y-wing. Ces chasseurs contribuent à la défense de la base, mais permettent également aux Rebelles de lancer leurs propres raids. L'Alliance continue d'utiliser la base de recherche de Polis Massa, mais essaie toujours d'en cacher les activités dissidentes. La sécurité du Chantier Local est encore plus importante pour les Polis Massans que celle de la base de recherche : s'il venait à être endommagé, ils en seraient bouleversés. Les patrouilles impériales reviennent régulièrement dans le champ d'astéroïde, à la recherche de pirates ou attirées par l'activité rebelle. La taille des patrouilles varie de petits vaisseaux jusqu'aux destroyers stellaires. Les Polis Massans n'apprécient pas la recrudescence de l'activité impériale, mais ils ont jusqu'à présent réussi à détourner les investigations et à paraître neutres aux yeux de l'Empire.

RÔLE

La base remplit trois rôles principaux : le soutien et le déploiement des chasseurs, les opérations d'espionnage et leur préparation, et finalement l'aide médicale. Les Rebelles qui ont besoin de soins importants ou de longue durée sont transportés jusqu'à la base depuis tout le secteur, et parfois même depuis ceux des environs.

SI LA BASE EST DÉCOUVERTE

Les Forces Rebelles l'ont déjà prouvé : elles peuvent survivre à une découverte par les Impériaux. Toutefois, si l'Empire venait à apprendre l'existence des tunnels et des autres connexions entre les avant-postes rebelles et la base de recherche, il est certain qu'il attaquerait à nouveau et tenterait de la détruire. Sa disparition rendrait les opérations rebelles difficiles à maintenir, et y mettrait sans doute un terme définitif.

RESSORTS DRAMATIQUES ET INTRIGUES ALTERNATIVES

En dehors du raid de la 501^e, les événements qui se déroulent à Polis Massa sont largement inconnus. Les MJ ont donc une grande liberté pour utiliser la base comme ils le désirent. L'attitude des Polis Massans envers les Rebelles peut varier considérablement. Seule une catastrophe majeure les pousserait à retirer leur soutien, mais ils n'apprécient pas forcément les méthodes et les prises de risques de l'Alliance. Les PJ peuvent être envoyés sur Polis Massa pour y être soignés, réapprovisionner la base ou y être chargés d'une mission.

RESSORTS DRAMATIQUES

Les événements décrits dans cette partie peuvent être utilisés pour créer une aventure complète ou simplement comme source d'inspiration pour mettre en scène des rencontres.

Espionnage impérial : un voltigeur polis massan retourne à la base de recherche, tractant une capsule de sauvetage. Malheureusement, la capsule est endommagée et l'occupante humaine à l'intérieur est inconsciente, empoisonnée par les gaz atmosphériques toxiques. Les techniciens médicaux de Polis Massa la conduisent de toute urgence au centre médical pour la soigner. Le général Silssusio ordonne aux PJ d'enquêter sur l'origine de la capsule, apparemment éjectée après le crash d'un vaisseau sur un astéroïde proche. Pendant ce temps, de petits droïdes senseurs rampants et volants sortent discrètement des compartiments secrets de la capsule. L'humaine blessée est en réalité un agent du BSI du nom de Shel Prav, mais qui se fait appeler Cernsa Kou. Elle a mis en scène l'accident pour pouvoir s'infiltrer, ainsi que ses droïdes, dans la base de recherche.

Les PJ doivent voler à travers un champ d'astéroïdes particulièrement dense et trouver le site du crash. Le vaisseau, coincé dans une étroite fissure, est difficile à localiser en raison de sa petite taille. Les PJ découvrent sur place que l'accident semble avoir été mis en scène. Le vaisseau est un simple cargo léger dont les dégâts ont été maquillés et dont les codes d'identification sont douteux.

De retour, les PJ voudront probablement inspecter la capsule. Les plus compétents en technique d'entre eux pourront trouver les compartiments secrets, deviner qui en étaient les occupants et tenter de les repérer grâce aux senseurs de sécurité du hangar. La capsule est programmée pour relayer automatiquement les transmissions des droïdes jusqu'au vaisseau (ce qui peut se produire alors que les PJ sont toujours à bord). La course est maintenant lancée pour les PJ et les autres Rebelles : trouver où se cachent les droïdes au sein de la base, et les éliminer. De son côté, l'agent impérial s'est parfaitement remise de ses blessures bien qu'elle feigne être toujours blessée. Elle continue à jouer la comédie jusqu'au moment où elle se sent menacée. Elle tente de récupérer tous les droïdes qu'elle peut et de les embarquer avec elle dans un vaisseau qu'elle volera dans le hangar. Heureusement pour les personnages, le seul appareil disponible ne dispose pas d'hyperdrive. Il peut s'ensuivre une série d'aventures où les joueurs la traqueront à travers le champ d'astéroïdes, d'une cache à une autre, jusqu'au site archéologique où elle tentera par tous les moyens de voler un vaisseau capable de passer en hyperspace. Si elle réussit à s'enfuir, les Impériaux attaqueront la base à coup sûr.

Attaque impériale : si les PJ viennent à trahir la position de l'un des avant-postes, un destroyer stellaire arrive pour l'envahir ou le détruire. Le vaisseau bombarde la zone et affaiblit les défenses rebelles. Les troupes impériales passent alors à l'attaque, espérant s'emparer des Rebelles ou au moins des données de leurs opérations dans le secteur. La bataille fait rage dans l'avant-poste, sous terre comme en surface. Les PJ doivent alors défendre la base et couvrir la fuite des Rebelles, faire profil bas tandis qu'un bombardier TIE essaie de les

débusquer, puis fuir par n'importe quel tunnel souterrain menant jusqu'à la base de recherche ou un autre avant-poste, tunnel qu'il devront faire ébouler derrière eux. De là, les PJ pourront aider à rebâtir la base en surveillant les avant-postes jusqu'à ce que la reconstruction soit

possible, en agençant les nouveaux plans et les systèmes de défense. De plus (ou alternativement), les PJ peuvent entamer une campagne de désinformation dans les systèmes des alentours, afin de faire croire aux Impériaux que les Rebelles ont quitté le système.

AVANT-POSTE DE TIERFON

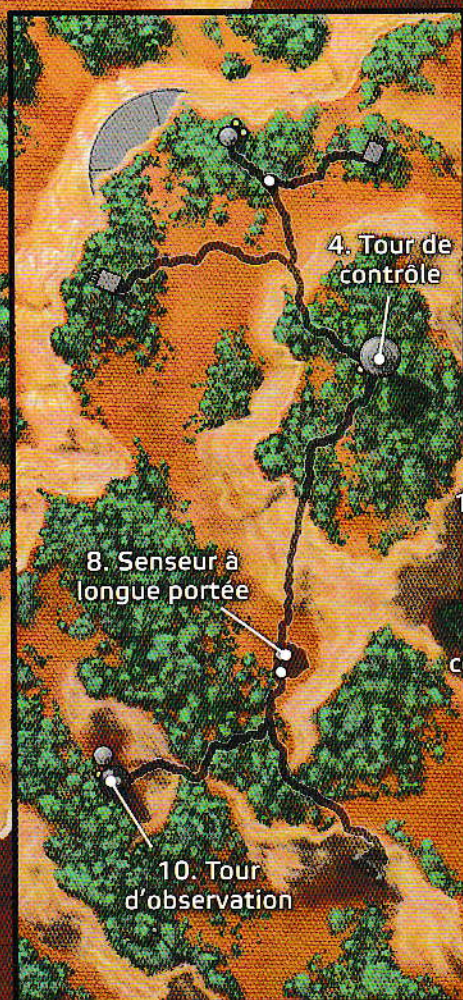
L'avant-poste de Tierfon est l'exemple type de la base de chasseurs ou de l'avant-poste rebelle que l'on peut retrouver partout dans la galaxie. Entre les restrictions de personnel et la supériorité militaire impériale, les Rebelles ne peuvent compter que sur les attaques éclair : des assauts rapides pour maximiser la puissance de tir et minimiser l'exposition au combat. Les bases fournissent un soutien logistique et des installations de réparation fortement sollicitées. Les chefs rebelles doivent maintenir un certain équilibre : il s'agit à la fois de réduire autant que possible la durée des missions et de préserver le secret des opérations. Le dispersement des bases rend difficile le déploiement d'une importante force de frappe, mais en contrepartie, la destruction par l'Empire de l'une de ces bases cause moins de pertes humaines et matérielles. Les avant-postes comme celui de Tierfon sont situés dans des zones reculées, où leur trafic régulier ne devrait pas attirer l'attention.

PLAN ET SITES NOTABLES

L'avant-poste de Tierfon est une petite base lourdement fortifiée. Elle est abritée dans une énorme falaise qui la cache en grande partie de l'observation extérieure, tout comme elle masque la signature énergétique de son bouclier et d'autres signes qui pourraient révéler une activité. Les seuls éléments visibles de l'extérieur sont l'entrée du hangar, les tours de contrôle et d'observation, les fortifications et d'occasionnelles tourelles laser sur pivot.

1. **Armurerie** : elle se trouve dans un bunker blindé avec de multiples systèmes de sécurité et de senseurs. Les munitions sont stockées dans d'importants casiers : des missiles et des bombes pour les chasseurs, ainsi que d'autres armes au sol lourdes. L'armurerie abrite également des pièces détachées telles que des bouches de canons laser pour chasseurs, des supports d'artillerie, des modules de mise à feu et des lance-missiles. Les armes de plus petit calibre ne sont généralement pas gardées ici, hormis les armes de réserve qui n'ont pas encore été affectées au personnel de la base.
2. **Centre de commandement** : le centre de commandement est en permanence occupé par les officiers de service, qui sont supervisés par le personnel de commandement et soutenus par des techniciens. Il abrite l'ordinateur et le générateur centraux de l'avant-poste et contrôle tous les systèmes principaux de la base. Le personnel du centre de commandement garde un œil sur tous les résultats des senseurs longue portée et des senseurs locaux disposés sur et autour de la falaise. Il surveille de près toutes les missions des chasseurs, transmettent à l'occasion de nouveaux ordres et dépêchant des équipes de sauvetage pour les vaisseaux et pilotes abattus. Pour protéger le secret de la base, il n'y a que peu de communications directes durant les missions, qui sont généralement supervisées sur écran tactique ou par holoprojection.
3. **Salle commune** : cette pièce polyvalente est adaptable à un grand nombre de fonctions. Elle sert régulièrement de mess principal ou de salle de détente au personnel de la base. Elle peut également faire office de salle de briefing ou d'entraînement, et accueillir à l'occasion les cérémonies de remise de décorations. Comme la base ne comprend que peu de quartiers personnels, cette salle peut aussi servir de dortoir temporaire pour le personnel en transit ou les réfugiés.
4. **Tour de contrôle** : la tour de contrôle blindée est l'un des rares éléments extérieurs de la base. Elle est située tout en haut, au sommet de l'affleurement

AVANT-POSTE DE TIERFON



7. Hangar

1. Armurerie

2. Centre de commandement

9. Installation médicale

12. Cabines standards et privées

6. Cambuse

3. Salle commune

rocheux, loin de la face de la falaise. Cette position lui offre une vue imprenable sur toute la région environnante. Les contrôleurs aériens surveillent et gèrent tout le trafic, confirmant visuellement l'approche de tout appareil. Ils contrôlent le trafic, fournissent des indications de trajectoire aux pilotes et aux vaisseaux de passage, et dirigent les défenses et les armes de la base en cas d'attaque. L'antenne de communication et les équipements du même acabit sont installés tout en haut de la tour.

5. **Cellules énergétiques (non représentées)** : les condensateurs à haute puissance sont situés dans les sous-sols du hangar de la base. Ils restent continuellement en charge et fournissent immédiatement l'énergie nécessaire au rechargement des cellules énergétiques des vaisseaux. L'énergie peut être détournée pour alimenter instantanément tous les systèmes d'armes de l'avant-poste et renforcer les boucliers de la base. Les cellules sont également utilisées comme source d'énergie de secours en cas de panne du générateur principal.
6. **Cambuse** : c'est ici que sont préparés les repas du personnel. La cambuse est composée d'une petite cuisine et d'une remise où stocker les aliments. Les membres du personnel mangent habituellement dans la salle commune, ou dans les quartiers personnels s'ils désirent avoir un moment de calme et d'intimité.
7. **Hangar** : le hangar est le site essentiel de la base. Il contient un escadron complet de chasseurs, généralement des X-wing. Chaque vaisseau est placé dans une baie renforcée de maintenance et de réparation, chacune étant isolée des autres. Cette procédure améliore la sécurité de la base et des chasseurs, empêchant que l'explosion ou l'incendie d'un vaisseau, ou tout autre danger, mette en péril l'intégrité de la base. En cas d'urgence, un remorqueur peut dégager le vaisseau endommagé et le sortir du hangar. Toutes les réparations des chasseurs sont gérées dans ces baies, car il n'existe aucun autre étage ou compartiment. Il y a toujours un chasseur et son pilote prêts à partir sur ordre. Le hangar comprend également une baie d'accostage pour les cargos légers et les navettes, mais aussi pour les speeders et autres véhicules de la base.
8. **Senseur à longue portée** : placé à l'extérieur, éloigné de la tour de contrôle, le senseur à longue portée est le principal élément du système de surveillance et d'alerte de la base. Les membres du personnel de la tour de contrôle et du centre de commandement analysent les résultats des balayages afin de détecter tout intrus ou unité de reconnaissance appartenant à l'Empire, mais aussi pour surveiller leurs propres vaisseaux.
9. **Installation médicale** : l'installation médicale, d'une taille limitée, s'occupe des soins de routine ou des urgences vitales pour les pilotes et le personnel blessés. Il peut accueillir jusqu'à six patients. Le docteur Veedo Vaocan, un chirurgien rodien pacifiste, dirige



AVANT-POSTE DE TIERFON – RÉSUMÉ DES RESSOURCES

Type : base de chasseurs

Lieu : Tierfon, système de Tierfon, Secteur Sumitra, Région de l'Expansion

Commandement : commandement de la chasse

Personnel (approximatif) : 18 pilotes, 54 soldats, 86 officiers et membres du personnel

Chefs militaires/Dirigeants : commandant Farion Kalena

Personnalités notables : pilotes Jek Porkins et Wes Janson

Défenses : tourelles lasers et boucliers de faible puissance

Rôle : opérations et frappes de chasseurs, balisage et réapprovisionnement des missions de renseignement, soutien de missions secondaires de manière occasionnelle

Installations : baraquements, centre de commandement, hangar, installation médicale

Vaisseaux : 8 chasseurs (X-wing ou Y-wing), cargos et navettes de livraison ou d'affectations temporaires

Véhicules : 5 airspeeders, 2 landspeeders, 4 speeder bikes

l'installation, secondé par des droïdes médicaux modèles MD-1 et MD-2. Un bloc opératoire et une cuve à bacta permettent de prodiguer des soins pour les blessures les plus graves.

10. **Tours d'observation** : de grands mâts ne pouvant accueillir qu'une seule personne chacun servent de tours de guet et de postes d'observation pour les sentinelles et les gardes du périmètre. Ils sont généralement cachés ou camouflés pour se fondre dans leur environnement.

11. Senseur de visée et de recherche à courte portée (non représenté) : ce senseur permet de mieux guider, repérer et assister les vaisseaux en approche de l'ouverture du hangar.

12. Cabines standards et privées : le personnel régulier est logé dans des cabines pouvant contenir de quatre à douze personnes, et généralement récupérées dans d'autres installations ou des vaisseaux. Ces chambres surpeuplées contiennent des lits superposés et des casiers. Les officiers et les pilotes partagent des logements du même genre, mais contenant moins d'occupants. Ces cabines, même privées, sont parfois réquisitionnées pour d'autres utilisations, sans obligatoirement expulser au préalable leurs occupants. Parfois, quand la place manque, les membres du personnel se retrouvent à partager leur espace avec de petits laboratoires, des zones de réparation pour les droïdes et l'équipement, ou encore des patients quand ceux-ci ne peuvent être accueillis par l'installation médicale.

13. Tunnels (non représentés) : pour accroître la discrétion de la base, un réseau d'étroits tunnels relie la tour de contrôle, les tourelles laser, l'armurerie, le senseur à longue portée et d'autres éléments. Ils permettent également de rejoindre des ascenseurs menant au niveau principal de la base.

UNE FALAISE SOLIDE POUR UNE CONSTRUCTION SOLIDE

Les ingénieurs rebelles ont créé tout un complexe souterrain à partir de rien, uniquement en le creusant dans une falaise. Ils ont ensuite consolidé leur caverne artificielle avec des matériaux renforcés, pour lui fournir une meilleure protection contre la détection impériale et les armes puissantes.

SITUATION ACTUELLE

Après la Bataille de Yavin, la base fit la demande d'un nouvel escadron, pilotes compris, pour remplacer celui des As Jaunes, fraîchement dissout (cf. **Les As Jaunes de Tierfon**, à la page 87). En attendant, les pilotes restants effectuent des missions mineures, tandis que les commandants de la base font préparer et rénover le hangar pour les nouveaux pilotes et leurs vaisseaux. Alors que les As Jaunes volaient dans des chasseurs Y-wing, la base s'attend à disposer d'X-wing, des appareils d'une conception plus récente.

CHEF D'ÉQUIPE JERION « COURT-JUS » TEROLT [RIVAL]

Court-jus est l'un des plus anciens chefs d'équipe de Tierfon. Le jovial mécanicien sullustéen a un talent indéniable pour assembler des tas de ferraille avec des morceaux de vaisseaux. Il est apprécié des pilotes, car il ne les réprimande pas lorsqu'ils ramènent un appareil endommagé. Au contraire, il se montre très fier qu'ils aient réussi à survivre et à continuer à voler, même s'ils ont dû recourir à des méthodes parfois... très créatives. Les réparations peu orthodoxes de Court-jus se font au détriment de certains systèmes dédiés au confort du pilote, qui ne s'en aperçoit généralement qu'aux moments les plus inopportuns. Ces réparations, certes non critiques, obligent tout de même ce dernier à adapter sa façon de piloter et de gérer armes et systèmes défensifs. Les pilotes expérimentés apprennent vite qu'il vaut mieux effectuer quelques vols d'essai juste après des réparations ou des modifications, et il n'est pas rare qu'on les entende maudire Court-jus sur les canaux de communication lorsqu'ils sont subitement confrontés à un dysfonctionnement inattendu.

Court-jus gagna son surnom après avoir refait l'installation électrique du tableau de commande principal d'un détestable, arrogant et odieux pilote de X-wing. Après les dix premières minutes de son vol, le pilote en question subissait des chocs électriques bénins chaque fois qu'il touchait aux commandes. Les décharges s'arrêtaient dès lors qu'il déployait ses ailerons S pour le combat.

Le mécanicien fut officiellement réprimandé par le commandant de la base, mais le reste de l'escadron et les équipes de réparations apprécèrent le divertissement et la leçon qu'avait reçue le pilote.

Court-jus enseigne cette technique à un grand nombre d'agents rebelles passant par l'avant-poste de Tierfon, leur donnant ainsi un moyen efficace de neutraliser les tableaux de bord des vaisseaux, véhicules et autres appareils impériaux lorsqu'on ne souhaite pas directement les détruire. Durant le peu de temps libre dont il dispose, il met au point de nouvelles méthodes discrètes de détérioration et de destruction d'appareillages technologiques.

2	2	4	3	2	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	ROUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ÉTENDUE D'ACTION		NIVEAU DE DÉSASTRE		NIVEAU D'ÉTAT	
2		10		0 0	

Compétences : Astrogation 1, Artillerie 2, Distance (armes légères) 2, Informatique 3, Mécanique 4, Pilotage (espace) 2, Pilotage (planétaire) 2

Talents : As de la mécanique 1 (retire ☐ aux tests de Mécanique)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), trousse à outils, comlink, datapad

La base n'a pas encore été détectée malgré l'intensification récente des frappes rebelles. Les cibles locales sont toujours les vaisseaux impériaux solitaires et les convois faiblement protégés. L'escadron doit aussi s'attendre à devoir aller soutenir d'autres escadrons et vaisseaux rebelles à tout moment.

RÔLE

Le rôle principal de l'avant-poste de Tierfon consiste à maintenir opérationnel son escadron de chasseurs. Bien que les commandants de base puissent ordonner leurs propres attaques ou opérations contre les forces impériales régionales, le Commandement de la chasse gère la sélection de la majorité des missions et la planification globale. La base est également un support pour les missions de renseignements, servant de site d'escale et de ravitaillement. Les opérations de renseignement ne sont pas gérées par le personnel de la base. En réalité, il est même rare que le personnel soit au courant de la nature des missions.

SI LA BASE EST DÉCOUVERTE

Les bases de chasseurs sont difficiles à garder cachées longtemps, car même si la plupart des escadrons effectuent leurs missions loin de leur propre base, le trafic régulier qui l'entoure conduit souvent à sa découverte. Une fois que l'Empire a détecté une base, il déploie rapidement ses forces militaires pour la détruire ou s'en emparer. La plupart du temps, un seul destroyer stellaire a suffisamment de puissance de feu et de forces à bord pour venir à bout d'un petit complexe. Alors que les bases à découvert peuvent être soumises à des bombardements orbitaux, la nature de celle de Tierfon et ses alentours forcent les Impériaux à mener une attaque aérienne. Les attaques initiales des chasseurs et bombardiers TIE sont destinées à neutraliser les combattants au sol et le périmètre de défense. En cas d'échec, les stormtroopers prendront d'assaut les éléments extérieurs et tenteront d'entrer dans la base par les tunnels. Une navette d'assaut pourrait également accoster dans le hangar, permettant un déploiement des escouades de soldats directement dans la base.

Les Rebelles sont tout à fait conscients qu'une position défensive ne leur permettra pas de tenir longtemps contre des forces supérieures. Le commandant rebelle ordonnera certainement aux chasseurs de fuir l'attaque plutôt que de se sacrifier vainement. Malheureusement, il est probable que la base n'ait pas assez de vaisseaux pour évacuer l'ensemble du personnel. Les Rebelles présents seront donc peut-être amenés à se battre aussi longtemps que possible, ou pourront tenter de fuir avec les speeders restants, voire à pied dans les terres accidentées. Toutes les données rebelles importantes devront être détruites dès l'instant où les Impériaux pénétreront la base.

RESSORTS DRAMATIQUES ET INTRIGUES ALTERNATIVES

Les MJ peuvent utiliser l'avant-poste de Tierfon directement, s'en inspirer pour créer leur propre base de chasseurs ou bien le relocaliser sur un autre monde plus compatible avec leur campagne. Il n'y a aucune raison pour que la configuration de cette base ne puisse être reproduite ailleurs dans la galaxie, même s'il convient de l'adapter aux conditions locales et au décor.

LES AS JAUNES DE TIERFON

Les As Jaunes formaient un escadron de pilotes d'Y-wing basé sur Tierfon avant la Bataille de Yavin. Ils débutèrent comme unité de formation pratique pour les nouveaux pilotes de chasse. Au fil du temps, on leur confia de plus en plus de missions à mesure qu'ils montaient en grade, et l'escadron devint pleinement actif après la destruction d'Aldérande. Néanmoins, certains d'entre eux furent immédiatement rappelés pour renforcer les escadrons de Yavin 4. L'un d'eux, Jek Porkins, fut intégré au sein de l'escadron Rouge, et perdit la vie dans l'attaque contre l'Étoile Noire.

Que le MJ utilise l'avant-poste de Tierfon avant ou après la Bataille de Yavin, l'impact et l'influence des As Jaunes doivent se faire pleinement ressentir. Les aventures situées avant la bataille peuvent donner aux PJ l'occasion de rencontrer et d'assister les personnages célèbres que sont Jek Porkins et Wes Janson. Après la perte ou la réaffectation d'autant de pilotes vers d'autres escadrons, les As Jaunes ont été officiellement dissous. Ils ont été remplacés par un nouvel escadron après la Bataille de Yavin.

RESSORTS DRAMATIQUES

Les remplaçants : les PJ sont intégrés au sein des As Jaunes pour remplacer les pilotes réaffectés, promus ou morts au combat. Cette situation est intéressante pour les MJ qui veulent mettre en avant les personnalités et les rouages de l'escadron. De quelle manière les nouveaux pilotes et les anciens vont-ils travailler ensemble ? Comment ces derniers vont-ils réagir ? Sont-ils accueillants ou distants ? Est-ce qu'ils considèrent les PJ comme indignes de l'escadron ou dangereusement inexpérimentés ? Éprouveront-ils un sentiment de jalousie ou un respect forcé ? Les PJ tenteront-ils d'arrondir les angles, ou provoqueront-ils au contraire des rivalités internes pouvant mettre en danger les missions et l'escadron ?

Un nouvel escadron : après la dissolution des As Jaunes à l'époque de la Bataille de Yavin, Tierfon a besoin d'un nouvel escadron. Les MJ et les joueurs cherchant à jouer une campagne approfondie de pilotes de chasse y trouveront l'occasion idéale de créer leur propre escadron. Ils pourront suivre un chemin similaire à celui des As Jaunes, en commençant par une unité d'entraînement jusqu'aux opérations complètes, à moins qu'ils n'interprètent des pilotes expérimentés reprenant directement le flambeau des As Jaunes.

BASE DU NOYAU DISSIDENT

La base du Noyau Dissident est construite à partir d'énormes sections d'un vaisseau de la période de la Guerre des Clones, un destroyer séparatiste de classe *Refractaire*. Vers la fin de la guerre, les destroyers stellaires de la République ont tendu une embuscade au *Nova Dissident* et l'ont bombardé jusqu'à ce qu'il s'écrase à la surface d'Innton II, une planète faiblement peuplée en bordure du système Triton, juste à côté de la route commerciale de Rimma dans la Bordure Extérieure. Les Séparatistes, opportunistes, s'allièrent pour récupérer les parties utilisables du vaisseau, les transférer en sous sol et les utiliser comme nouvelle base. La guerre s'acheva avant que la base ne soit terminée, et la plupart des Séparatistes survivants préférèrent fuir vers des bastions fortifiés ou disparaître pour retourner à la vie civile.

Le vaisseau et la base furent abandonnés et oubliés pendant des années, jusqu'à ce qu'un petit groupe de Rebelles entende de vieilles rumeurs à leur sujet. Ils les trouvèrent après de longues recherches, et constatèrent que les principaux éléments étaient restés intacts malgré

le besoin urgent de rénovation. Ils décidèrent de convertir le tout en une base secrète rebelle.

Le MJ peut faire jouer dans cette base des aventures ou des événements dramatiques qu'il n'oserait peut-être pas mettre en place dans une base « officielle ». La description du Noyau Dissident détaille ses capacités opérationnelles, sa taille et son rôle en fonction des étapes de son évolution. Le MJ pourra l'utiliser telle quelle, sans y apporter aucune modification.

Cependant, si le MJ veut créer des récits où les joueurs participent activement à la découverte, à l'installation ou à l'agrandissement de la base, il pourra choisir de la présenter sous une forme moins développée. Bien que les joueurs ne soient pas destinés à construire la base par eux-mêmes, le succès et l'échec de leurs missions au service de la Rébellion influenceront fortement le rythme et l'ampleur de son expansion. Plusieurs conseils pour une localisation alternative en milieu urbain permettront aux MJ de placer la base dans des endroits plus adaptés à leurs campagnes.



PLAN ET SITES NOTABLES

Les MJ utilisant la base du Noyau Dissident au complet peuvent ignorer dans cette section la partie descriptive par étape. S'ils souhaitent la présenter à l'un des différents stades de son évolution, ils peuvent commencer à la phase qui convient le mieux à leurs aventures ou objectifs de campagne. Normalement, les étapes sont prévues pour être complétées dans l'ordre, mais le MJ peut décider de les modifier pour mieux s'adapter à l'histoire. Les personnages pourront par exemple découvrir à leur retour de mission qu'une étape vient d'être terminée. Dans le cas d'une expansion plus importante, et donc plus longue, les PJ peuvent assister aux travaux (et donc au passage par plusieurs stades) au cours de plusieurs aventures.

LE SITE DU CRASH DU NOVA DISSIDENT

Lorsque le *Nova Dissident* tomba depuis l'espace, il s'écrasa sur Innton II, creusant une tranchée de cinq kilomètres de long dans la forêt, croisant deux rivières sur son passage, et terminant sa course en aplanissant trois collines. Les rivières remplirent partiellement la crevasse massive qu'il venait de créer, formant ainsi un lac peu profond qui déborda, creusant un nouveau sillon loin du lit d'origine des cours d'eau. Les autochtones surnommèrent la crevasse la Balafre, le nouveau plan d'eau Glisselac et les lits asséchés les Eaux mortes.

Les pillards, récupérateurs, pirates et Séparatistes passèrent le site au peigne fin. Les Séparatistes récupérèrent dès le début les éléments les plus importants, comme le journal de bord, les richesses accessibles ou les données précieuses. Les droïdes-pilleurs séparatistes démontèrent ensuite de grandes portions du vaisseau et les ramenèrent à la nouvelle base à l'aide d'une flotte de speeders de transport lourds et de remorqueurs. Le site fut totalement abandonné dès la fin de la Guerre des Clones, et les équipes de récupération et de construction se déplacèrent vers des zones moins hostiles de la galaxie, loin du nouvel Empire. Les droïdes sondes de la République examinèrent l'épave et remarquèrent qu'on avait tenté une opération de récupération, mais passèrent complètement à côté de la base.

Soumis pendant des années au climat rude, aux vents et aux récupérateurs opportunistes, l'épave est devenue un endroit extrêmement dangereux. Les substances toxiques qui se sont écoulées dans Glisselac l'ont métamorphosé en mare empoisonnée qui a contaminé les rivières des alentours. Les vieux moteurs et les sections d'ingénierie émettent encore de dangereux niveaux de rayonnement. L'oxydation et la décomposition rongent le blindage de la coque et du pont, même si certaines parties à l'intérieur sont restées épargnées. La superstructure du navire est broyée, tordue et endommagée, et il s'effondre lentement sur lui-même dans un concert de grincements et d'échos de métal torturé. La nature y a totalement repris ses droits et les plantes grimpantes envahissent sa carcasse. L'effondrement occasionnel des ponts et de la superstructure fait parfois surgir des meutes de créatures qui s'éparpillent dans les environs. Les ferrailleurs désespérés continuent d'explorer le site, mais ils ne s'attardent généralement pas.

LA CAVERNE ET LA DOLINE

Quand le chef des forces séparatistes locales, le général Dalesham, élaborait les plans de la nouvelle base, il ordonna à des dizaines de droïdes de reconnaissance de parcourir la région à la recherche de sites appropriés, en surface et en sous-sol. Ces éclaireurs découvrirent une gigantesque caverne dissimulée dans la forêt de Senol. La caverne était pourvue d'une grande entrée, suffisamment large pour permettre à des vaisseaux de taille moyenne d'y pénétrer, et elle contenait une doline reliée à un réseau de cavernes situé 300 mètres plus bas. Le gouffre était stable, après s'être effondré des centaines d'années auparavant. Toute la caverne était dissimulée par les végétaux qui recouvraient les parois jusqu'à l'entrée, et les arbres qui la bordaient. L'eau remplissait complètement le fond de la doline.

La caverne principale à l'entrée est connue sous le nom de Grande Caverne. Elle est vraiment gigantesque, les pièces récupérées du *Nova Dissident* se logeant aisément à l'intérieur. La doline qui conduit au reste de la caverne est hélas loin d'être aussi grande, et tout ce que les Rebelles souhaitent descendre au complexe inférieur doit passer par un ascenseur rudimentaire construit sur place. La taille réelle du complexe tout entier reste encore inconnue. Les cavités principales sont reliées par des passages naturels de différentes tailles s'étendant au nord et à l'ouest ainsi que vers les profondeurs. Un large passage rejoint une doline de dix mètres de profondeur située à l'extérieur, au nord-ouest de la caverne, et de plus petits passages sont reliés à des cavités de taille similaire, fournissant de nombreux accès à la surface.

ÉTAPE 1

Les éléments essentiels de la base forment le cœur de l'installation, à partir desquels les étapes suivantes peuvent s'ajouter. Les éléments de l'étape 1 sont les seuls à être représentés sur la carte.

1. **Grande Caverne** : la gigantesque caverne présente un sol relativement plat (à l'exception de la doline menant au complexe inférieur). L'éclairage du vaisseau a été déployé pour illuminer l'ensemble du lieu. La caverne abrite bon nombre de parties du vaisseau et d'autres éléments. Elle est également utilisée comme hangar.
2. **Pont** : la passerelle tout entière du *Nova Dissident* fut retirée, transportée avec précaution jusqu'à la caverne et installée au centre de la Grande Caverne, surplombant l'entrée de la doline et de la zone d'atterrissage des vaisseaux. Ce pont sert de centre de commandement et concentre tous les systèmes de la base. Ses fenêtres forment une vitrine transparente teintée en vert, offrant aux officiers et au personnel un point de vue adéquat pour superviser les opérations de la base. Le pont dispose toujours de tous les systèmes de commande, de contrôle et de communication du vaisseau, qui ont été réaménagés dès que possible.
3. **Générateurs** : comme les moteurs du vaisseau et les générateurs principaux ont été détruits, la base s'appuie sur des générateurs auxiliaires d'énergie, des générateurs de secours et des cellules électriques pour maintenir ses systèmes opérationnels. Les générateurs sont placés sur une plateforme

surélevée près du fond de la Grande Caverne. Bien que la base dispose d'un réseau énergétique, la plupart des générateurs alimentent l'unité qui leur est la plus proche. Leur nombre conséquent permet de garantir l'approvisionnement en énergie de la base au cas où l'un ou plusieurs d'entre eux tomberaient en panne, ce qui est souvent le cas à cause de leur âge et de leur état. Si les pièces nécessaires sont disponibles, la réparation peut prendre des heures, voire des jours.

4. **Cabines et baraquements** : quelques-unes des meilleures cabines du vaisseau, transférées en même temps que la section du pont, tiennent lieu de chambres au personnel de commandement et aux visiteurs importants. Quelques-uns des plus grands quartiers du personnel ont été déplacés dans les cavernes adjacentes.
5. **Cambuse et compartiments de restauration** : le *Nova Dissident* abritait relativement peu d'êtres vivants, mais le général Dalesham a fait en sorte que la cambuse et les compartiments de restauration du vaisseau soient déplacés dans la caverne. Les appareils de cuisson proposent une cuisine bien plus élaborée que dans la plupart des bases militaires. Cette luxueuse salle à manger, clinquante avec son bois poli, ses murs en métal et son plafond en panneaux, contraste totalement avec l'apparence extérieure des cavernes.

ÉTAPE 2

6. **Senseurs** : nombre des senseurs à courte portée du vaisseau ont été installés dans le paysage environnant. Certains renvoient leurs signaux sans fil, mais les unités les plus gourmandes en énergie sont physiquement reliées aux générateurs. Les senseurs peuvent fonctionner en mode passif et actif, et sont capables de détecter les vaisseaux et véhicules en orbite haute.
7. **Installation médicale** : l'installation médicale comporte majoritairement des distributeurs automatiques, des postes de chirurgie robotisés et un scanner biologique de pointe. Les droïdes médicaux ont disparu depuis longtemps, mais les Rebelles ont réussi à mettre la main sur un modèle 2-1B assez ancien, mais expérimenté. Il est urgent pour la base d'en acquérir d'autres. Bien que l'installation contienne une demi-douzaine de cuves à bacta, deux seulement sont opérationnelles, et les Rebelles ne disposent d'assez de substance que pour en remplir une seule.
8. **Tourelles lasers** : les systèmes d'armes du *Nova Dissident* allaient des petits lasers de défense aux massifs turbolasers. Un certain nombre des lasers de défense ont été mis en place dans des bunkers dissimulés ou dans de petites cavités camouflées autour de la caverne. Mais jusqu'à présent, seules deux des tourelles sont fonctionnelles et alimentées. Elles gardent l'entrée principale, tirant par le haut depuis les murs.
9. **Mâts rétractables de communications** et de senseurs : les Rebelles ont découvert que trois des mâts

de quarante mètres de haut et une paire d'antennes de communication de soixante mètres en provenance du vaisseau avaient été installés dans la forêt avoisinante. Après les avoir débarrassés de la végétation qui les recouvrait, ils les ont reconnectés. Les mâts peuvent être étirés pour améliorer la portée et la sensibilité, ou rétractés pour plus de discrétion.

10. **Armurerie** : les Rebelles ont découvert une profonde alcôve murale masquant l'entrée d'une pièce adjacente. À l'intérieur, des caisses en mauvais état remplies d'armes de la période de la Guerre des Clones étaient empilées le long des murs. La majeure partie des armes légères étaient destinées à des droïdes de combat B-1, mais certaines caisses contenaient des blasters et des grenades utilisables par des humains. Tous les blocs d'alimentation sont épuisés depuis longtemps et les armes doivent être nettoyées et réparées avant de servir. Les grenades, elles, font souvent long feu.

ÉTAPE 3

11. **Générateur de bouclier** : l'un des plus petits générateurs de bouclier du vaisseau a été restauré afin de protéger l'entrée de la caverne.
12. **Défenses basiques de surface** : une demi-douzaine de tourelles de défense ont été connectées pour se protéger des petits vaisseaux et des speeders.
13. **Atelier** : un des vastes ateliers et centres de réparation de droïdes du vaisseau a été découvert dans une caverne auxiliaire obstruée par un éboulement. Des équipements de réparation sophistiqués et des systèmes automatisés d'analyses de dégâts sont progressivement remis en fonction.
14. **Airspeeders** : un escadron d'airspeeders T-16 modifiés et armés est là pour renforcer les défenses, effectuer des raids locaux et fournir une formation initiale de pilote aux recrues. Ils sont situés dans le hangar principal.
15. **Camions speeders** : quatre camions landspeeders décatis fournissent des services de transport et d'approvisionnement locaux quand les cargos ne sont pas disponibles. En tant que landspeeders, les camions ne peuvent utiliser l'entrée principale et sont garés dans des hangars métalliques camouflés à la surface. Des traîneaux à répulsion acheminent les cargaisons jusqu'à la base à travers les passages inclinés du complexe inférieur.

ÉTAPE 4

16. **Lance-missiles de récupération** : les équipes de recherche rebelles ont découvert une caverne abritant quarante-sept lance-missiles de chasseurs droïdes démontés et environ soixante missiles et torpilles. Ils les ont remis en état, puis installés en batterie à l'entrée de la caverne dans des racks bricolés. Les missiles et les torpilles peuvent cibler les vaisseaux et speeders en approche ou entrant dans la caverne, même quand ils sortent de leur ligne de mire.

NOYAU DISSIDENT (GRANDE CAVERNE)

Ascenseur
jusqu'au réseau
de cavernes

4. Cabines et
baraquements

2. Pont

5. Cambuse et
compartiments de
restauration

3. Générateurs

17. **Caverne d'entraînement** : les Rebelles ont mis à jour une caverne sur plusieurs niveaux abritant un assortiment de morceaux de droïdes de combat, mais aucune unité complète fonctionnelle. Les Rebelles ont converti cet espace en pas de tir et en centre d'entraînement, en utilisant les droïdes comme cibles et en installant leurs armes sur des supports fixes pour les exercices de tir réel.
18. **Unité de renseignements rebelle** : une équipe de quinze agents de renseignements rebelles guide le personnel de la base en lui transmettant les données locales importantes, ce qui accroît les chances de réussite des missions.
19. **Cargos et approvisionnements réguliers** : le commandement du secteur Sluis établit des approvisionnements réguliers toutes les deux semaines, ce qui évite à la base de manquer de nourriture, de pièces et de personnel. Deux cargos légers YT-1000 sont en permanence affectés à la base pour effectuer ces approvisionnements et à l'occasion envoyer ou récupérer des agents ou des équipes.

ÉTAPE 5

20. **Tourelle turbolaser** : les Rebelles ont terminé la rénovation et la conversion d'un énorme turbolaser avant du *Nova Dissident*, installé sur une énorme tourelle. Il est alimenté par une paire de générateurs dédiés et installé près de la caverne principale dans une grande dépression, couverte par un maillage anti-senseurs et un camouflage visuel.
21. **Escadron de chasseurs et équipes au sol** : un escadron d'Y-wing est affecté à la base, avec ses pilotes et ses équipes au sol.
22. **Installations de maintenance complètes** : des équipements de réparation et des machines ont été mises à jour dans l'une des cavernes inférieures. Ils ont été déplacés vers le hangar principal et sur des espaces adjacents, afin d'offrir à la base la capacité de réparer presque tous les petits vaisseaux ou speeders.
23. **Augmentation de personnel** : la base possède du personnel supplémentaire, des chirurgiens, des équipes de recherche et de sauvetage entraînées et des renforts de troupes, afin de mieux soutenir et protéger l'escadron de chasseurs et la base.

SITUATION ACTUELLE

La situation de la base du Noyau Dissident dépend de son étape actuelle :

Étape 1 : à moins que les joueurs ne viennent de découvrir la base (voir **Ressorts dramatiques** à la page 95), le Noyau Dissident dispose déjà de tous les éléments clés d'une petite base fonctionnelle. Les systèmes sont fragiles et capricieux, et le traitement médical est au mieux primitif. La base peut subvenir aux besoins d'environ 25 membres du personnel à plein temps, sans inclure les travailleurs additionnels qui sont venus pour rénover certaines zones. Les autochtones et les Impériaux n'ont aucune idée de l'existence de la base, si ce n'est de vieilles rumeurs à son sujet.



Étape 2 : la première amélioration majeure de la base comprend les senseurs, qui améliorent la surveillance et les systèmes de défense. L'installation médicale devient opérationnelle grâce aux techniciens médicaux et à un droïde médical ancien, mais expérimenté. La base n'a toujours pas été repérée.

Étape 3 : les systèmes électriques ont été améliorés de sorte que la base peut gérer une petite flotte d'airspeeders et de camions speeders. Les générateurs de bouclier du vaisseau protègent la caverne, et certains de ses petits lasers défendent la surface. Les habitants locaux, à quelques kilomètres de la base, ont remarqué l'accroissement du trafic dans la région, mais ne trouvent pas encore ça inhabituel.

Étape 4 : les systèmes sont suffisamment améliorés pour subvenir aux besoins d'une unité à plein temps d'agents de renseignements rebelles. Ceux-ci peuvent contrôler les systèmes des alentours et organiser des opérations indépendantes destinées à soutenir les efforts de la résistance locale. Les cargos légers et les speeders approvisionnent régulièrement la base. Des lance-missiles et des torpilles ont été ajoutés aux défenses de la base. Des installations ont été aménagées pour l'entraînement des troupes rebelles et des agents spéciaux. Les habitants de la planète ont remarqué le trafic des speeders et des vaisseaux, et les Rebelles doivent donc mettre au point une histoire pour couvrir la base.

Étape 5 : l'effectif se développe, des équipes au sol sont affectées à la base pour soutenir un nouvel escadron de chasseurs Y-wing. Un centre de maintenance permet à la base de réparer pratiquement tous les petits vaisseaux de la flotte rebelle. Le lourd turbolaser ventral du *Nova Dissident* accroît la puissance de feu de la base. Les Rebelles recrutent parmi les autochtones et acquièrent des chalets, fermes et autres bâtiments inhabités près de la base afin d'agrandir son périmètre et de mieux dissimuler les vols des chasseurs.

RÔLE

La mission de la base du Noyau Dissident évolue avec son développement. Les premiers efforts se concentrent sur le recrutement et les actions rebelles locales ciblant les intérêts impériaux. Des mécaniciens

et des techniciens sont particulièrement nécessaires afin de pouvoir rénover et réparer les systèmes de commandement du vaisseau.

Bien que la base ne soit au départ qu'une retraite ou un lieu de rencontre sûr, elle prend rapidement une place importante parmi les Forces Sectorielles de l'Alliance. Elle fournit une zone de transit et un point de transfert pratique au personnel en mission. Les opérations deviennent de plus en plus importantes suite au succès de l'Alliance sur Innton II et dans les systèmes environnants. Des officiers de rang supérieur et des membres importants de la Rébellion sont affectés à cette base ou y font des visites d'évaluation des besoins.

Après avoir reçu son escadron de chasseurs, la base devient l'équivalent de n'importe quelle installation majeure, en dehors des fortifications les plus massives, telles que la Base Écho. Les commandants de la base exercent assez d'influence pour pouvoir mener leurs propres assauts de chasseurs et concevoir localement des plans de lutte contre l'Empire. Les chasseurs attaquent fréquemment les convois, chantiers navals et bases de formation de pilotes impériaux.

SI LA BASE EST DÉCOUVERTE

Si la base du Noyau Dissident est découverte aux premiers stades de son développement, la garnison impériale la plus proche déploiera une petite troupe pour effectuer un raid et nettoyer la base. Ce détachement se composera principalement de stormtroopers et d'officiers. Les éclaireurs et les droïdes sondes de reconnaissance recueilleront autant d'informations que possible sans être repérés par les Rebelles (les joueurs devraient avoir une chance de les détecter, même s'il leur sera difficile de réussir). Les stormtroopers utiliseront des navettes d'assaut blindées ou des speeders pour tenter de se poser directement dans le hangar. Les troopers éclaireurs peuvent découvrir les entrées en surface et descendre depuis les tunnels jusqu'à la caverne principale. Si l'attaque réussit, la base sera totalement perdue et les Rebelles devront battre en retraite et fuir la région. Si elle échoue, elle sera suivie par une attaque de troupes plus lourdement armées dans les jours qui suivent.

Si la base est découverte à un stade plus avancé ou pleinement opérationnelle, une attaque impériale de plus grande envergure sera nécessaire. Les bombardiers TIE pilonneront toutes les défenses en surface et les équipements détectables avant que les navettes d'assaut n'atterrissent près des entrées en surface et ne pénètrent dans la caverne par le hangar principal. Un escadron de chasseurs TIE engagera le combat avec tout chasseur, speeder ou autre vaisseau rebelle défendant ou fuyant la base. Les défenses rebelles seront mieux équipées, avec des boucliers plus solides et des armes lourdes. Un nombre plus important de soldats rebelles pourront contrer les attaques en surface et défendre les tunnels et les cavernes. Si l'attaque réussit, les Rebelles subiront un revers majeur dans le secteur Sluis et les survivants devront battre en retraite jusqu'à un lointain

GÉRER L'EXPANSION DE LA BASE

Les PJ n'ont a priori pas à concevoir ou à reconstruire eux-mêmes la base. Bien que le MJ puisse les y autoriser s'il le souhaite, les joueurs devront vivre leurs propres aventures, ce qui peut parfois coïncider avec les opérations de la base. Au besoin, le MJ peut ajouter une autre étape si un ou plusieurs de ces éléments se produisent :

- Le MJ peut lier l'expansion de la base à la valeur de Devoir des joueurs. Quand les PJ atteignent un certain seuil, ils peuvent le dépenser pour ajouter une portion de l'étape suivante de la base.
- Chaque expansion peut se faire automatiquement lorsque la campagne atteint certains jalons définis par le MJ ou en coopération avec les joueurs.
- Chaque expansion peut être directement liée à la réussite ou à l'échec de la mission des PJ. Le MJ peut fixer un nombre précis de missions qui doivent être accomplies avec succès pour que la prochaine étape, ou seulement une partie, soit atteinte.
- Dans certains cas, les PJ peuvent avoir besoin d'accomplir certaines tâches, d'effectuer une série de rencontres ou de vivre une aventure spécifique pour atteindre l'étape suivante.



COLONEL (GÉNÉRAL) ROMAR KEK [NÉMÉSIS]

L'Alliance Rebelle affecte le colonel Kek au commandement du Noyau Dissident lors de l'étape 3 pour optimiser le fonctionnement de la base et lui permettre d'assumer de plus en plus de missions critiques. Il est possible que la nomination de Kek puisse déranger l'actuel commandant de la base (surtout s'il s'agit d'un PJ), mais Kek a déjà fait ses preuves et est reconnu en tant que l'un des premiers concepteurs de la base de Yavin 4. Kek a un style de commandement qui exige le respect et l'obéissance. Cependant, il se rend bien compte que l'Alliance Rebelle n'est pas une organisation militaire comme les autres, et essaie donc de tirer le maximum de ses atouts et de la situation. Quand la base reçoit son escadron de chasseurs supplémentaire, Kek est promu général.

Kek est un humain âgé, et un adversaire de longue date de l'Empire. Au bout d'un certain temps, le personnel et les PJ commencent à comprendre qu'il en sait beaucoup plus sur les bizarreries et les rouages d'un destroyer de classe Réfractaire qu'il ne l'a initialement laissé entendre. Au début, certains ont pensé qu'il a pu servir à bord de l'un des vaisseaux capturés par les rebelles et encore en activité, mais il devient évident que ce n'est pas le cas. Kek n'en fera pas part volontairement, mais si on l'y pousse, il admettra qu'il est en réalité un ancien séparatiste. Il a servi en tant qu'artilleur à bord d'un destroyer de classe Réfractaire, le Flambeau de Pointe, qui fut détruit à la Bataille de Coruscant à la fin de la Guerre des Clones. Il s'échappa à bord d'un autre vaisseau et regagna l'espace séparatiste.

3	2	4	3	3	4
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEIN DE MESSAGE	S. THRESHOLD	DEFENSE CALCUL		
4	16	14	0	0	

Compétences : Artillerie 4, Commandement 3, Connaissance (Stratégie) 3, Distance (armes lourdes) 2, Distance (armes légères) 3, Perception 3, Sang-froid 3, Vigilance 2

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Assaut Conjugué 2 (au prix d'une manœuvre, 3 alliés à portée courte ajoutent 1 à tous leurs tests de combat jusqu'au début de son prochain tour), Autorité naturelle 2 (ajoute 1 aux tests de Commandement ; les cibles affectées ajoutent 1 aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures)

Capacités : Recommandations tactiques (peut exécuter une manœuvre pour diriger un groupe de sbires alliés à portée moyenne ; le groupe peut exécuter une manœuvre gratuite immédiate ou ajouter 1 à son prochain test)

Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), veste blast (+1 encaissement)

SITES ALTERNATIFS

Le MJ peut relocaliser la base du Noyau Dissident ailleurs dans la galaxie si cela convient mieux à sa campagne. Le plan peut s'adapter très facilement aux reliefs naturels capables de contenir des cavernes suffisamment volumineuses pour abriter les morceaux du vaisseau, qu'il s'agisse d'un flanc de montagne, d'un glacier ou même d'une lune vide ou d'un astéroïde. Cependant, les environnements sans air demanderont une certaine adaptation : il conviendra d'ajouter des sas et d'autres mesures de protection.

La base peut également se situer dans une zone urbaine dense, comme une grande ville ou une ville-planète telle que Nar Shaddaa. Même s'il est assez simple de mettre en place la base dans un profond complexe de cavernes souterraines, elle peut également se situer dans les niveaux inférieurs d'une ville, composée d'un seul bloc massif ou bien répartie sous

un grand nombre de bâtiments. La Grande Caverne peut également être remplacée par une immense structure artificielle ou un ensemble de bâtiments. Le MJ devra probablement justifier différemment la présence du vaisseau dans un tel lieu, particulièrement dans les zones les plus peuplées. Les sections du vaisseau pourraient par exemple avoir été déplacées soit pour fournir des pièces détachées, soit dans le cadre d'un processus inhabituel de remise en état.

Star Wars n'est pas en manque de lieux remarquables, et le MJ devrait essayer de créer un espace marquant, composé d'éléments intéressants à observer ou à découvrir. Si la base devait être localisée dans une structure unique et massive, les éléments les plus volumineux et les sections du vaisseau pourraient être disposés comme s'ils étaient destinés à être réassemblés ultérieurement.

point de rendez-vous. Tout ordinateur saisi ou personnel capturé fournira aux Renseignements Impériaux de quoi compromettre des opérations rebelles en cours. Si les défenseurs remportent la victoire, ils gagnent le temps nécessaire pour évacuer avant qu'un destroyer stellaire ne bombarde le site.

RESSORTS DRAMATIQUES ET INTRIGUES ALTERNATIVES

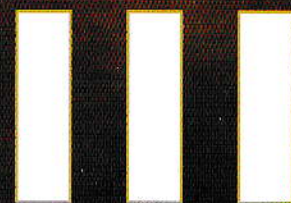
En dehors du processus de développement et de la trame de fond recommandés, le contexte du Noyau Dissident est moins riche que celui des autres bases, et présente moins de contraintes. Voici toutefois quelques possibilités de développement.

Histoire de famille : cette histoire lie étroitement un ou plusieurs personnages à la découverte, à la réhabilitation et à l'expansion de la base. Elle se fonde sur le thème familial de la découverte de l'histoire familiale d'un personnage et de l'influence qu'elle exerce sur ses actes. Les PJ débutent du côté des Rebelles et poursuivent leurs propres missions et aventures. Au bout d'un certain temps, un proche de l'un des PJ décède sur Innton II. Le PJ peut être originaire de cette planète. Dans l'idéal, il doit être proche du défunt, qui devait également avoir de bonnes raisons de lui faire entièrement confiance. Une puce de données est jointe à la nouvelle de la mort du proche. Dans un holomessage, il approuve pleinement la lutte du PJ contre l'Empire et lui confie de surprenants souvenirs liés au combat

aux côtés des Séparatistes. Le message suggère que creuser un peu l'histoire familiale et celle de la fin du Nova Dissident pourrait être d'une grande utilité au PJ et à la Rébellion. Il inclut également un fichier crypté d'origine séparatiste, mais qui ne contient qu'une série de chiffres. Les PJ enquêtent sur l'histoire du vaisseau et découvrent qu'il s'est écrasé sur Innton II, la planète natale du proche décédé. Ils visitent alors ce monde pour tenter de trouver le site du crash. Ils se renseignent auprès des autochtones ou des anciens amis du parent, lesquels leur conseillent de rechercher les entreprises de récupération qui s'affairent sur l'épave. Les PJ localisent les QG abandonnés des compagnies en question et trouvent un vieux droïde, qui identifie les chiffres : il s'agit d'un code secret Séparatistes indiquant des coordonnées précises. Il les traduit, ce qui mène les PJ à la base. Une fois sur place, le MJ pourra décrire la découverte de la Grande Caverne de manière spectaculaire et les PJ pourront choisir soit de l'utiliser eux-mêmes, soit d'impliquer la Rébellion pour la remettre en état.

Les spécialistes de l'approvisionnement : les PJ sont affectés au Noyau Dissident pour aider à la reconstruction de la base. Ils doivent effectuer des missions visant à obtenir des matériaux vitaux ou recruter du personnel de soutien. Les joueurs dotés de connaissances techniques peuvent également participer à la remise à neuf de l'équipement. Les PJ sont affectés à une équipe de recherche, explorant le complexe à la recherche d'équipement ou de sections supplémentaires du vaisseau. Sur le chemin, ils doivent traverser des zones dangereuses et peuvent parfois rencontrer une créature hostile. Le MJ peut s'inspirer des éléments des différentes étapes pour créer des aventures où les PJ devront rendre opérationnelle telle ou telle section.





OPTIONS DES JOUEURS

« J'ai piloté cet appareil d'un coin de la galaxie à l'autre, j'ai vu des tas de choses étranges dans ma vie... »

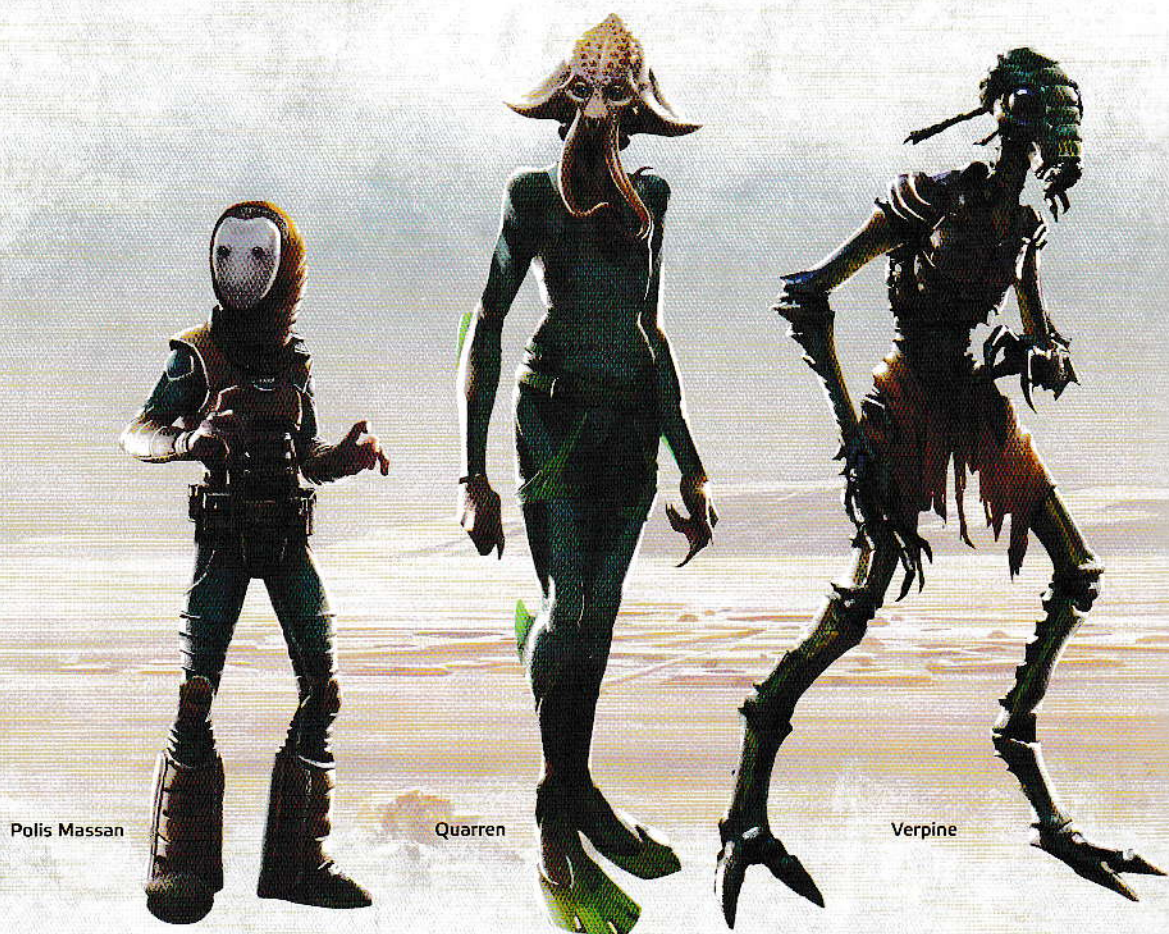
—Han Solo

Dans sa lutte contre l'Empire, l'Alliance Rebelle a besoin de toute l'aide possible. Qu'il s'agisse d'enrôler de nouvelles recrues au sein d'une population opprimée ou de libérer une planète, les Rebelles doivent mettre toutes les chances de leur côté s'ils veulent avoir la moindre chance de vaincre. Ils profitent donc de tout ce qui leur tombe sous la main, du plus banal au plus exotique, pour rester hors de portée de la redoutable puissance de l'Empire.

Ce matériel peut généralement être obtenu sans mal de manière tout à fait légale, mais il faut souvent l'adapter

aux besoins spécifiques de la Rébellion. D'autres éléments sont fournis par des alliés, dont beaucoup ont développé des technologies puissantes inconnues de la machine de guerre impériale. Ces espèces fournissent également à l'Alliance des experts qui honnissent l'Empire.

Ce chapitre propose aux joueurs de nouvelles espèces jouables, des armes, des armures, des vaisseaux et du matériel utilisés par l'Alliance dans sa lutte contre l'Empire.



Polis Massan

Quarren

Verpine

NOUVELLES ESPÈCES

La galaxie regorge de formes de vies très variées, auprès desquelles l'Empire ne fait naturellement pas l'unanimité. Seules quelques espèces, alliées indispensables, offrent un soutien direct aux Rebelles dans leur lutte pour la restauration de la République. Les joueurs trouveront dans cette section des règles permettant d'incarner trois espèces hostiles à l'Empire et des informations pouvant leur offrir de nouvelles perspectives sur le conflit galactique.

POLIS MASSANS

Originaires de Kallidah, un monde de la Bordure Extérieure, les Kallidahin sont plus communément appelés Polis Massans. Ils sont célèbres pour les vastes fouilles archéologiques entreprises sur le champ d'astéroïdes dont ils tirent leur nouveau nom. Depuis des siècles, le peuple polis massan est en quête de preuves qui le relierait à une mystérieuse espèce aujourd'hui éteinte : les Eellayin. Pacifiques et isolationnistes, les Polis Massans excellent dans les domaines de l'archéologie, de la médecine et de la xénobiologie.

Physiologie : les Polis Massans sont des humanoïdes de 1m40 en moyenne. Leur peau grise et lisse recouvrant une mince couche de graisse isolante est le vestige de leurs ancêtres cétacés. Exception faite de deux yeux noirs et ternes, leur visage est lisse comme un masque, ce qui ne les empêche pas de communiquer très efficacement grâce à un langage corporel complexe. La plupart des Polis Massans n'ayant pas de cordes vocales, ils recourent à la télépathie pour communiquer entre eux ou avec les autres espèces.

Société : la société des Polis Massans repose sur la communauté, l'ardeur à la tâche et une inextinguible soif de connaissances. Quoique dénués de conscience collective, les Polis Massans se considèrent comme un tout au sein duquel chaque individu joue un rôle important et est solidaire de ses semblables, qui se considèrent comme des frères et sœurs. Les divergences d'opinions existent, bien entendu, mais elles sont atténuées par leur sens de la communauté.

Les Polis Massans sont doux et paisibles à l'excès. Bien que parfaitement capables de se défendre, ils ne prennent que rarement les armes, car ils considèrent que

EXPERTISE KAMINOANE

Le petit peuple de Polis Massa fouille les entrailles de son astéroïde à la recherche de traces des Eellayin. Ils ont exhumé de nombreux artefacts et reliques de cette espèce disparue, mais leur plus grande découverte reste la quantité significative du matériel génétique qu'ils pensent être d'origine eellayin.

Après de longues années passées à en analyser l'ADN, les Polis Massans ont utilisé leurs propres techniques de clonage pour tenter de recréer des Eellayin. Pour cela, ils ont construit dans la Base de Recherche de l'astéroïde un immense laboratoire ultramoderne. Si les Polis Massans ont conçu une bonne partie du matériel, ils n'ont eu aucun scrupule à acheter ce qui leur manquait aux Kaminoans, une espèce peu connue aux techniques de clonage exceptionnellement avancées.

Les méthodes des Polis Massans sont certes efficaces, mais focalisées avant tout sur leur propre physiologie. Ils ont déjà réussi à recréer certaines espèces

disparues, mais le matériel génétique eellayin étant incomplet et de mauvaise qualité, leurs premières tentatives se sont soldées par des échecs.

Les Polis Massans ont donc recontacté les Kaminoans pour leur demander leur aide. Plusieurs spécialistes kaminoans se sont alors rendus à la Base de Recherche. Ils ont analysé le matériel génétique disponible, les techniques et le matériel utilisés et contribuent désormais à leur amélioration. Comme à leur habitude, les Polis Massans gardent cette collaboration secrète et sont peu enclins à partager leurs connaissances.

Les archéologues exhument régulièrement de nouvelles découvertes ADN que les exobiologistes analysent et classent aussitôt. Aucun Eellayin n'a encore pu être recréé, mais les Polis Massans et leurs conseillers kaminoans ne doutent pas que leurs efforts finiront par porter leurs fruits. Personne ne sait quelles seraient les implications de leur succès.

toute vie est sacrée. L'agressivité, la colère et la haine étant étrangères à leur nature, il est très rare qu'ils se défendent lorsque leurs intérêts sont menacés, faiblesse que leurs interlocuteurs ne manquent jamais de mettre à profit.

L'objectif principal des Polis Massans est de trouver un lien entre les Eellayin et eux. Ils les considèrent comme des ancêtres éloignés qui auraient disparu au cours d'un mystérieux cataclysme. Les Polis Massans cherchent à perpétuer la mémoire et les ouvrages de cette énigmatique espèce par le biais de leurs propres recherches. Ils vont même jusqu'à tenter de les cloner grâce à du matériel génétique découvert lors de leurs fouilles dans les entrailles des astéroïdes.

Monde d'origine : les Polis Massans sont originaires de Kallidah, une planète humide et tempérée du secteur Subterrel. Peu de temps après la mise en place d'une base sur Polis Massa afin de résoudre le mystère des Eellayin, la population entière s'installa sur cet astéroïde désertique pour se consacrer entièrement aux fouilles. Bien que leur planète d'origine soit relativement proche, les Polis Massans n'ont jamais exprimé le désir d'y retourner.

Polis Massa est le plus gros corps rocheux du champ d'astéroïdes du même nom, composé des multiples fragments de l'ancienne planète des Eellayin. L'astéroïde n'a pas d'atmosphère et ne peut donc accueillir de vie à sa surface, mais les Polis Massans ont construit plusieurs avant-postes leur permettant de poursuivre leurs recherches.

Langue : la langue maternelle des Polis Massans est le massan. Comme peu de membres de cette espèce sont dotés de cordes vocales, leur idiome est une combinaison élaborée de signes, de langage corporel et de télépathie. Même s'ils sont capables d'apprendre les langues d'autres espèces, la plupart des Polis Massans n'ont pas les organes nécessaires pour les parler. Les rares d'entre

eux à être dotés de cordes vocales sont généralement des linguistes très compétents.

Au sein de l'Alliance : les Polis Massans sont des soutiens de longue date de l'Alliance Rebelle, mais rares sont ceux qui prennent une part active à la lutte contre l'Empire. Ceux qui rejoignent les rangs de la Rébellion le font en tant que médecin, infirmier ou guérisseur. Quelques intellectuels s'enrôlent parfois pour avoir l'opportunité de visiter la galaxie et de rencontrer d'autres espèces.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 8 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 11 + Volonté
- **Expérience de départ :** 100 XP
- **Capacité spéciale :** les Polis Massans commencent le jeu avec 1 rang en Médecine. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création du personnage.
- **Absence de cordes vocales :** la plupart des Polis Massans viennent au monde sans cordes vocales, quelques rares individus faisant exception. Appelés les « orateurs » par leurs congénères, ils sont capables d'articuler des sons d'une voix douce aux résonances étranges. Lors de la création d'un personnage polis massan, un joueur peut dépenser 10 XP pour le doter de cordes vocales.
- **Télépathie :** les Polis Massans peuvent communiquer à courte distance grâce à une forme simple de télépathie. Toute personne à portée courte peut entendre ce qui est dit ; seul un contact physique permet de cibler un interlocuteur spécifique.

QUARREN

Les Quarren, originaires des profondeurs océaniques de Mon Cala, forment un peuple pragmatique et attaché à ses traditions. Depuis toujours, ils restent fidèles à leurs coutumes et à leurs technologies tout en refusant celles des autres espèces, en particulier celles des Mon Calamari. Les premières rencontres entre ces deux peuples furent violentes. Au fil du temps, les Mon Calamari sont parvenus à imposer une paix relative en tentant une expérience sociale assez radicale, mais les Quarren, très rancuniers, restent méfiants vis-à-vis de leurs voisins.

Physiologie : les Quarren sont des créatures amphibiennes à la peau tannée allant de l'orange au brun orangé bien que quelques individus, extrêmement rares, puissent arborer une couleur de peau inhabituelle, telles que le vert

gris, le violet ou le rose. Ils peuvent changer de couleur de peau à volonté, mais ne le font qu'à l'occasion de leurs rituels d'accouplement et refusent de manifester ce talent en présence d'autres espèces. Leurs yeux, d'un turquoise intense, sont très sensibles à la lumière, car adaptés aux profondeurs des océans de leur monde natal.

Les Quarren ont une tête triangulaire dotée de deux crocs proéminents qu'entourent au moins quatre tentacules préhensiles. Ces derniers leur servent à se nourrir, mais également à ajouter à leur discours des nuances très subtiles qui passent en général inaperçues des autres espèces. Cette morphologie particulière leur vaut parfois le surnom de « têtes de poulpe », qu'ils considèrent comme une grave insulte.

Les Quarren ont un corps élancé et musclé, parfaitement adapté aux courants des profondeurs océaniques de Mon Cala. Ils mesurent entre 1,70 et 1,80 m et peuvent plonger jusqu'à 300 m sans appareillage. Leurs longs doigts se terminent par des ventouses, et les exobiologistes s'accordent à dire qu'il s'agirait d'un vestige de leurs ancêtres aquatiques.

Société : les Quarren sont des êtres fiers qui manifestent le plus grand respect pour leurs innombrables coutumes et traditions. Extrêmement pragmatiques et conservateurs, ils traînent une réputation d'égoïsme et d'imprévoyance due à leur passé houleux avec les Mon Calamari. L'optimisme et l'idéalisme sont des concepts qui leur sont étrangers et qu'ils considèrent comme des marques de naïveté et de stupidité. Ils détestent les changements radicaux, particulièrement lorsqu'ils se sentent forcés d'agir contre leur volonté.

Leur philosophie est en grande partie responsable des conflits qui les ont opposés à leurs voisins, les Mon Calamari. Avant de les rencontrer, les Quarren vivaient dans les profondeurs océaniques de Mon Cala. En explorant des zones plus proches de la surface, ils ont rencontré les Mon Calamari. Se sentant menacés par la technologie de ces derniers, bien plus avancée que la leur, les Quarren ont tenté de les chasser par la violence, mais ces oppositions tournèrent généralement à l'avantage des Mon Calamari, ce qui contribua à engendrer une méfiance et une rancune tenaces.

Souhaitant pacifier les Quarren, les Mon Calamari ont opté pour une démarche atypique. Ils enlevèrent toute une génération d'enfants quarren à leurs parents pour les élever dans leurs propres villes. Après une dizaine d'années passées à leur enseigner la philosophie, les mathématiques et les sciences, les Mon Calamari les renvoyèrent chez eux. Tandis que les jeunes quarren faisaient



preuve d'un certain respect envers les Mon Calamari, leurs aînés ne voyaient dans l'opération qu'une tentative de lavage de cerveau. Les voix discordantes disparurent en même temps que les anciennes générations, et l'expérience mon calamari porta ses fruits lorsque les Quarren établirent quelques années plus tard leurs premières relations diplomatiques avec leurs anciens ennemis.

Tandis que les Mon Calamari se tournaient vers les étoiles, la plupart des Quarren préférèrent rester proches de leurs racines. Ils voyaient les Mon Calamari comme de doux rêveurs inconscients, qui auraient mieux fait de s'intéresser à la place qu'ils occupaient sur la planète qu'à celle qu'ils pouvaient trouver dans l'univers. Lorsque les voyages interstellaires des Mon Calamari attirèrent l'attention de l'Empire, les Quarren ne manquèrent pas de faire remarquer à quel point ils avaient eu raison et de blâmer leurs voisins. On soupçonne même des dissidents quarren d'avoir saboté les systèmes défensifs de Mon Cala, permettant aux Impériaux de s'emparer facilement de la planète.

Mon Cala fut rapidement asservie, et les soulèvements des Quarren comme des Mon Calamari réprimés dans le sang. Les Quarren n'ayant pas fui dans les profondeurs des océans furent enfermés dans des camps de travail aux côtés des Mon Calamari. Les conditions de vie étaient si atroces que les deux espèces se retrouvèrent soudées par une cause commune. Grâce à un effort collectif de résistance passive suivi d'une rébellion violente, ils parvinrent à chasser les Impériaux de leur planète.

Monde d'origine : Mon Cala est recouverte de vastes océans aux riches ressources naturelles subaquatiques, à la surface percée çà et là de petits archipels et de récifs coralliens. On y trouve de vastes cités mon calamari bâties en collaboration avec les Quarren, qui ont niché les leurs dans des poches reculées du plancher océanique. Ces derniers ont toujours préféré l'obscurité des profondeurs sous-marines, c'est pourquoi ceux qui s'installent dans les villes Mon Calamari restent dans les quartiers les plus éloignés de la surface. Même si les Quarren s'accrochent obstinément à leur passé, ils ne peuvent ignorer la puissance de l'Empire et les dangers que représente son inévitable retour sur Mon Cala.

Langue : le quarrenais est la langue natale des Quarren, mais la plupart d'entre eux apprennent à contrecœur, le basic et le mon calamarien. Le quarrenais se compose de gémissements aigus et de stridulations qui résonnent parfaitement dans les profondeurs des mers. Toutefois, cette langue se révélant difficile à vocaliser hors de l'eau, ses locuteurs ne l'utilisent qu'au sein de leurs villes sous-marines.

Au sein de l'Alliance : les Rebelles quarren sont relativement rares. Comme ils rejettent l'idéalisme, la noblesse de la cause rebelle les laisse froids. Ceux qui rejoignent la lutte le font généralement pour assouvir une vengeance, car Quarren et Mon Calamari ont beaucoup souffert sous le joug impérial. Ce sont de féroces combattants généralement attirés par une carrière de Soldat, mais d'autres

LES QUARREN ET LES MON CALAMARI AU SEIN DE L'ALLIANCE

Même si la paix règne désormais entre les deux espèces, les Quarren se souviennent dans les moindres détails des conflits passés. Ils rochignent à suivre les ordres des Mon Calamari, car obéir à leurs anciens ennemis, même pour la bonne cause, les emplit de honte.

Les rares Quarren qui atteignent un rang élevé dans l'Alliance doivent absolument réfréner leurs instincts et traiter leurs soldats mon calamari avec respect. Les Mon Calamari en sont conscients et font en retour leur maximum pour éviter que leurs subordonnés quarren se sentent froissés ou ostracisés.

Les frictions de ce genre ne sont pas rares au sein d'une force de combat aussi diversifiée que l'Alliance Rebelle, mais elles peuvent créer toutes sortes de problèmes dans les rangs si on laisse la situation s'envenimer. Fort heureusement, les rebelles quarren comprennent rapidement que leurs alliés mon calamari sont tout autant impliqués qu'eux dans la lutte contre l'Empire et que les deux espèces poursuivent les mêmes objectifs.

jouent de leur pragmatisme pour devenir d'excellents Intendants, ou choisissent une tactique différente pour lutter contre l'Empire en s'orientant vers des carrières d'Agitateurs ou de Saboteurs.

CAPACITÉS SPÉCIALES



- **Seuil de blessure :** 10 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 8 + Volonté
- **Expérience de départ :** 95 XP
- **Capacité spéciale :** les Quarren commencent le jeu avec 1 rang en Négociation. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Amphibien :** un Quarren peut respirer sous l'eau sans malus, et ne souffre d'aucun malus de déplacement lorsqu'il évolue dans l'eau.
- **Jet d'encre :** grâce à une poche spéciale située sous leurs branchies, les Quarren peuvent cracher une encre qui se disperse dans l'eau et génère brièvement un brouillard servant à gêner les adversaires ou à semer les prédateurs. Cette capacité peut également être utilisée hors de l'eau, mais elle est alors bien moins efficace, car le jet doit être directement dirigé sur l'adversaire. Une fois par rencontre, en tant que brouille hors tour, un Quarren peut subir 2 points de stress pour ajouter ■ (ou ■ ■ ■ sous l'eau) à un test de combat effectué par un personnage à portée courte.

VERPINE

Les Verpines sont des êtres insectoïdes hermaphrodites connus pour leur affinité avec la technologie. Ils préfèrent éviter les conflits et résoudre pacifiquement leurs différends. Les exobiologistes de toute la galaxie continuent de se poser de nombreuses questions à leur sujet, mais on considère qu'ils sont originaires du champ d'astéroïdes de Roche, un amas très dense orbitant autour de son étoile d'une manière étrangement ordonnée. La plupart des Verpines préfèrent ne jamais quitter leur système solaire, mais quelques individus aventureux sillonnent la galaxie en se faisant embaucher comme mécanos, un métier pour lequel ils présentent de prodigieuses prédispositions.

Physiologie : les Verpines sont des bipèdes insectoïdes élancés aux membres fins comme des baguettes. Dégingandés, ils mesurent en moyenne 1,90 m. Leur visage est long et orné de deux grands yeux noirs au-dessus d'un museau court qui se termine par une petite bouche édentée. Deux antennes servant d'organes auditifs émergent de part et d'autre du crâne. Elles sont également sensibles aux ondes radio, que les Verpines peuvent générer naturellement pour communiquer entre eux. En dépit des apparences, ce mode de communication n'est en rien de la télépathie.

Les Verpines sont recouverts d'une couche de chitine presque élastique. Cette carapace flexible est généralement verte, mais les teintes varient de l'olive terne à un brillant vert moussu, que l'on trouve surtout chez les jeunes spécimens. Malgré sa souplesse, cette carapace est d'une étonnante résistance et fait office d'armure naturelle particulièrement efficace contre les coups de griffes ou les armes blanches. Au fil des ans, les plaques usées ou endommagées se remplacent naturellement, à la manière d'une mue.

Leur haute taille et la finesse de leurs membres donnent aux Verpines une démarche gauche, en particulier lorsqu'ils sont soumis à la gravité. Ils peuvent toutefois faire preuve d'une rapidité qui surprend les observateurs et sont en revanche très à l'aise en apesanteur, car ils ont l'habitude de travailler dans de telles conditions. Leurs visages peu expressifs et leur langage corporel insectoïde laissent souvent une première impression très étrange. Les Verpines essaient souvent d'adopter les attitudes des espèces qu'ils rencontrent, avec plus ou moins de succès.

Société : la culture verpine est fondée sur un modèle de ruche, où chaque membre contribue au bien-être de la colonie. Les essaims de Verpines comportent entre vingt et cent individus, mais certains dépassent le millier d'habitants. Chacun peut communiquer avec les autres membres de son essaim grâce aux ondes radio qu'il génère naturellement. Cela lui permet d'exprimer son opinion sur toutes les questions importantes au sein de la colonie. Toutes les opinions sont collectées et la majorité dégagée permet de désigner instantanément la décision à prendre, et à laquelle chacun doit se soumettre.

Marqués par les pratiques communautaires de leur espèce, les Verpines qui s'aventurent hors de leurs colonies se préoccupent toujours des opinions de leurs camarades, surtout lorsqu'il s'agit de prendre de grandes



décisions. Même pour les plus insignifiantes, ils insistent, parfois lourdement, pour obtenir l'opinion de ceux qui les entourent. Les Verpines qui rejoignent l'Alliance Rebelle ont souvent beaucoup de mal à comprendre le fonctionnement de la hiérarchie militaire, où la prise de décision dépend d'un individu et non du collectif.

Les Verpines ne s'intéressent pas à la guerre. S'ils ne sont pas pacifistes, ils favorisent néanmoins la négociation et le compromis, ne faisant appel à la force qu'en derniers recours. Selon la légende, ce rejet de la violence leur viendrait d'une guerre civile ayant entraîné la destruction de leur monde natal dans un lointain passé. Les exobiologistes et les historiens n'ont trouvé aucune preuve de cette catastrophe, mais beaucoup d'indices laissent à penser que le champ d'astéroïdes de Roche est constitué des débris d'une seule et même planète.

Les Verpines sont également fascinés par la technologie. Leur expertise est inégalée et ils comptent parmi les meilleurs ingénieurs en vaisseaux spatiaux de la galaxie. Ils adorent bricoler et « améliorer » tout ce qui leur tombe sous la main, même si les résultats de leurs modifications s'avèrent parfois calamiteux. Malgré ce pèché mignon, les ingénieurs et les mécaniciens verpines sont des membres d'équipage très recherchés.

Monde d'origine : les Verpines viennent du système de Roche et habitent le champ d'astéroïdes du même nom. La zone fourmille d'activité et les allées et venues entre les différents astéroïdes sont incessantes. Ils ont créé de vastes colonies au sein d'astéroïdes de toutes tailles, qu'ils ont aménagés pour pouvoir y vivre en y ajoutant, entre autres systèmes vitaux, une gravité artificielle et des champs de répulsion. À première vue, l'agencement de ces labyrinthes souterrains semble incohérent, mais chaque pièce joue un rôle bien défini.

Comme les Verpines respirent de l'oxygène, les exobiologistes sont persuadés qu'ils sont originaires d'une planète de type terrestre. On suggère parfois que le champ d'astéroïdes serait le vestige de leur planète d'origine, planète qui aurait été détruite au cours d'une hypothétique guerre civile. Les Verpines refusent de confirmer ce genre de spéculations et semblent éprouver la plus grande honte lorsqu'on les interroge sur cet événement de leur histoire.

Langue : la langue des Verpines s'appelle tout simplement le verpine. Elle peut être parlée normalement ou transmise grâce à leurs ondes radio. Il s'agit d'un idiome riche en consonnes, parfaitement adapté à leur morphologie insectoïde, et que les autres espèces trouvent difficile à maîtriser, mais pas impossible. De leur côté, les Verpines peuvent facilement apprendre et parler le basic.

Au sein de l'Alliance : les Verpines soutiennent la Rébellion, mais peu d'entre eux s'engagent activement dans le processus de restauration de la République.

LA CONNEXION VERPINE

Les Verpines maîtrisent depuis longtemps le voyage interstellaire. Un système de gyrostabilisation permettant de compenser les effets de la rotation du vaisseau et de naviguer au sein d'un champ d'astéroïdes dense sans que l'équipage soit soumis au tangage compte parmi leurs plus anciennes innovations techniques. L'emploi de ce gyrostabilisateur, présent sur tous les vaisseaux verpines, est longtemps resté confiné au Champ d'Astéroïdes de Roche.

Lorsque les Verpines ont commencé à apporter leur soutien à l'Alliance, ce système a attiré l'attention des techniciens rebelles. Selon la rumeur, à l'aide de sympathisants verpines, l'Alliance a pu appliquer cette technologie à son chasseur B-wing, devenu depuis l'un des vaisseaux les plus redoutables de la Flotte Rebelle.

En effet, pour eux, la négociation doit toujours primer sur la violence. Les Verpines ne craignent pas l'Empire ni les conséquences d'une affiliation à l'Alliance, mais le consensus collectif n'est pas encore assez marqué pour qu'ils changent d'opinion générale sur le sujet.

Les Verpines de l'Alliance occupent des postes techniques, principalement dans la maintenance de la flotte et dans la Recherche et le Développement. Quelques-uns sont agents de liaison ou négociateurs, et d'autres, de loin les moins nombreux, intègrent une unité combattante.

CAPACITÉS SPÉCIALES

2	3	3	1	2	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE

- **Seuil de blessure :** 9 + Vigueur
- **Seuil de stress :** 12 + Volonté
- **Expérience de départ :** 80 XP
- **Capacité spéciale :** les Verpines commencent le jeu avec 1 rang en Mécanique. Ils ne peuvent cependant pas dépasser le rang 2 dans cette compétence à la création de personnage.
- **Microvision :** leurs yeux à facettes peuvent distinguer des détails microscopiques. Les personnages verpines ajoutent 1 à leurs tests de Perception.
- **Communication par ondes radio :** les Verpines peuvent émettre et recevoir des ondes radio, ce qui leur permet de communiquer silencieusement avec leurs congénères et avec des comlinks spécialement réglés situés jusqu'à 100 kilomètres.

NOUVELLES ARMES

Les armes sont la pierre angulaire de toute organisation militaire. La majeure partie de l'arsenal rebelle n'a rien d'original, mais du fait de leur origine ou de leur emploi, certains engins sont spécifiques aux unités au sein desquelles ils sont utilisés. Lorsqu'ils s'engagent, les soldats rebelles amènent leurs armes personnelles, sont souvent propres à leur planète ou à leur culture. L'arsenal de l'Alliance est donc assez hétéroclite, mais les Rebelles ne font jamais la fine bouche et ont appris à tirer le meilleur parti de tout ce qu'ils reçoivent.

BLASTERS

Les blasters constituent la grande majorité des besoins en armes de toute force militaire moderne, et l'Alliance ne fait pas exception. Si les blasters utilisés par les troupes rebelles sont souvent d'origine et de fonctionnement très variés, ils n'en sont pas moins d'une efficacité redoutable pour lutter contre les innombrables troupes de l'Empire.

BLASTER DE POCHE RÉGLABLE

Le blaster de poche réglable est une arme à puissance variable facile à camoufler. Il est utilisé par les espions, les informateurs et les agents rebelles infiltrés sur Ord Gimmel. Toutefois, malgré ses fonctionnalités et sa discrétion, il est handicapé par la faible durée de vie de sa cellule énergétique.

Le tireur règle la puissance de 1 à 7, ce qui correspond aux dégâts qu'un tir réussit inflige à la cible, mais également à la quantité de munitions utilisées. Si le réglage dépasse le nombre de munitions disponibles, les dégâts sont réduits à ce nombre.

Quand un personnage en fouille un autre à la recherche d'un blaster de poche réglable, ajoutez ■ à son test de Perception.

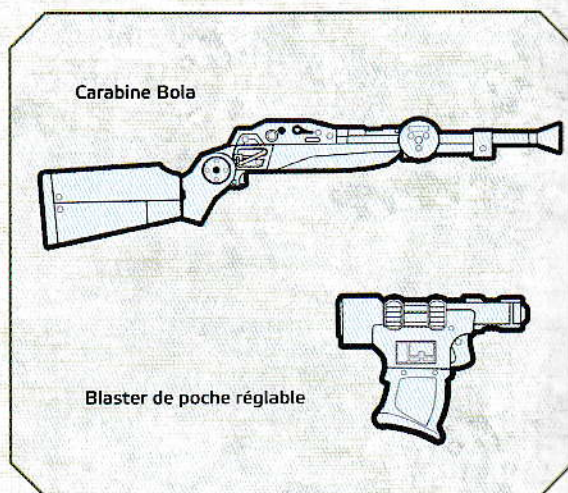
CARABINE BOLA

Fabriquée à la main par un armurier spécialisé, la carabine bola est une arme rare et unique en son genre. Plusieurs de ses éléments, notamment le fût et la crosse, sont en bois, ce qui alourdit l'arme mais permet aussi de la personnaliser.

La caractéristique la plus intéressante de la carabine bola est son tir. Son rayon laser transmet des particules solides produisant un filet énergétique destiné à immobiliser la cible. L'effet est très court, mais suffit parfois à faire la différence, particulièrement lorsque le tireur veut échapper à des poursuivants.

DISRUPTEUR DE DROÏDE

Le disrupteur de droïde est une preuve frappante du goût des armuriers verpines pour les armes spécialisées. Contrairement au blaster à ionisation classique, le disrupteur de droïde tire un rayon d'énergie ionique cohérente



qui fait griller les circuits et les processeurs. Les droïdes neutralisés par cette arme sont à peu près bons pour la casse, ce qui explique pourquoi ils les craignent autant que les créatures organiques redoutent les disrupteurs classiques.

Cette arme peut également être utilisée contre les équipements électroniques, mais les dégâts subis par les véhicules et les vaisseaux sont négligeables, à moins que le coup ne soit tiré à bout portant sur un point bien spécifique.

Contre une créature organique, le disrupteur de droïde est quasiment inopérant ; la victime ne subit donc aucun dégât. Brièvement sous le choc, elle encaisse seulement deux points de stress.

MATRAQUE DE COMBAT MON CALAMARI

La matraque de combat mon calamari est une arme énergétique simple ressemblant à un sceptre nervuré. Réservée aux officiers mon calamari, c'est une arme secondaire efficace d'aspect inoffensif. Les nervures gravées dans le manche indiquent le grade de son possesseur. Il existe des matraques de combat décorées de manière plus complexe avec des métaux précieux, des gemmes et des perles de krakana, mais ils sont réservés aux membres de la famille royale.

De nombreux officiers mon calamari de l'Alliance Rebelle, dont l'amiral Ackbar, portent toujours la matraque qu'ils ont reçue sur leur planète.

LANCE BLASTER MON CALAMARI

Utilisée par les Mon Calamari pendant la bataille de Mon Cala, la lance blaster est à la fois une arme à distance et une arme à de corps à corps. Conçue comme une lance avec fusil blaster intégré, elle fonctionne aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

TABLE 3-1 : ARMES À DISTANCE

Nom	Compétence	Dégâts	Crit	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes énergétiques									
Blaster de poche réglable	Distance (Lég.)	1 à 7	4	Courte	1	0	400	7	Munitions limitées 12
Carabine Bola	Distance (Lou.)	8	3	Moyenne	3	3	1600	6	Enchevêtrement 1, Précis 1
Disrupteur de droides	Distance (Lég.)	6	3	Courte	2	1	800	7	Sanguinaire 3 (droides uniquement)
Lance blaster mon cal (blaster)	Distance (Lou.)	8	3	Longue	5	3	1350	5	Réglage étourdissant
Lance blaster mon cal (lance)	Corps à corps	+2	3	Au contact	-	-	-	-	Perforant 1
Matraque de combat mon cal	Distance (Lég.)	5	4	Moyenne	1	1	250	6	Réglage étourdissant
Pistolet blaster lourd « Renegade »	Distance (Lég.)	8	3	Moyenne	2	3	950	4	Imprécis 1, réglage étourdissant
Armes à percussion									
Canon fracasseur verpine	Artillerie	15	2	Extrême	4	4	45 000	8	Perforant 6, Précis 2, Renversement
Fusil duo-fléchettes DF-D1 de Salus	Distance (Lou.)	9	3	Courte	3	3	(I) 1000	5	Jumelé 1, Munitions limitées 5, Sanguinaire 2, Souffle 4
Fusil fracasseur verpine	Distance (Lou.)	12	3	Extrême	3	3	30 000	8	Perforant 4, Renversement
Pistolet fracasseur verpine	Distance (Lég.)	8	3	Moyenne	1	2	15 000	8	Perforant 2, Renversement
Explosifs									
Grenade étourdissante Spore/B	Distance (Lég.)	6	3	Courte	1	0	400	5	Choc 2, Dégâts étourdissants, Munitions limitées 1, Souffle 6
Lance-torilles miniature des défenses mon cal	Distance (Lou.)	8	2	Longue	4	4	2000	5	Encombrant 2, Munitions limitées 2, Souffle 6
Lance-torilles miniature, Antipersonnel	Distance (Lou.)	8	2	Longue	1	0	100	5	Munitions limitées 1, Souffle 6
Lance-torilles miniature, Encre	Distance (Lou.)	0	Aucun	Longue	1	0	50	5	Désorientation 4, Munitions limitées 1, Souffle 0
Lance-torilles miniature, Étourdissant	Distance (Lou.)	8	2	Longue	1	0	300	5	Choc 2, Dégâts étourdissants, Munitions limitées 1, Souffle 4
Lance-torilles miniature, Filet	Distance (Lou.)	0	Aucun	Moyenne	1	0	100	5	Enchevêtrement 6, Munitions limitées 1, Souffle 0
Lance-torilles miniature, Ionique	Distance (Lou.)	10	2	Longue	1	0	150	6	Ionique, Munitions limitées 1, Souffle 8
Lance-torilles miniature, Perforante	Distance (Lou.)	12	3	Moyenne	1	0	150	6	Munitions limitées 1, Perforant 4, Souffle 2

Cette arme est rare dans l'arsenal rebelle, mais beaucoup d'anciens membres de la garde mon calamari choisissent de conserver la leur lorsqu'ils rejoignent les rangs de l'Alliance.

PISTOLET BLASTER LOURD « RENEGADE » DE SOROSUUB

Le Renegade est le pistolet blaster le plus puissant jamais conçu par SoroSuub. Apprécié des pirates et des contrebandiers, c'est une arme de taille imposante sans être encombrante. Sa fiabilité en fait également l'une des armes de prédilection des troupes combattantes et navigantes des Opérations Spéciales de l'Alliance. Sa portée est comparable à celle d'un pistolet blaster lourd classique, mais sa puissance accrue est obtenue au détriment de sa précision.

ARMES À PERCUSSION

Contrairement à l'Empire, l'Alliance ne peut s'offrir le luxe de standardiser son arsenal avec des armes dernier cri. Elle s'appuie donc sur des technologies plus anciennes, en particulier en ce qui concerne les armes à projectiles. Ces dernières sont fournies en grande partie par les alliés extraterrestres de l'Alliance. Malgré leur aspect parfois anachronique, leur efficacité est indéniable.

FUSIL DUO-FLÉCHETTES DF-D1 DE SALUS

Malgré la mauvaise réputation que lui vaut son utilisation par les assassins et les chasseurs de prime, le DF-D1 compte parmi les armes les plus célèbres de la galaxie. Vu l'angle de dispersion des fléchettes et la gravité des blessures qu'elles infligent (en particulier dans des zones denses), les dégâts collatéraux sont inévitables. Les représentants de l'ordre, locaux et impériaux, considèrent le simple port de cette arme comme un grave délit, au point qu'ils préfèrent tirer sans sommation dès qu'ils en voient une.

Le double canon court du DF-D1 lance des fléchettes pointues comme des aiguilles. La portée est relativement faible, car les fléchettes perdent rapidement de la vitesse, mais elles se dispersent en nuées très larges et peuvent donc toucher plusieurs cibles à la fois.

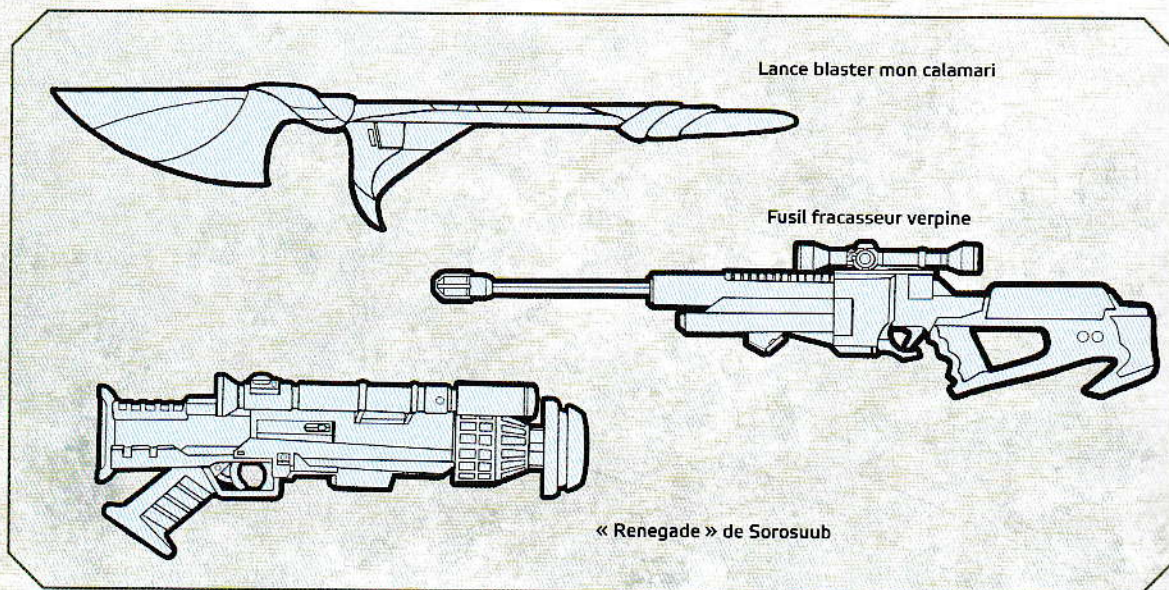
Le DF-D1 est disponible en version autonome ou pour armure énergétique. C'est d'ailleurs l'arme principale des armures énergétiques Léviathan. Les deux versions sont identiques, mais la version intégrée est moins complexe et ne peut être utilisée sans les systèmes de l'armure.

FRACASSEUR VERPINE

Le fracasseur verpine est une arme à distance utilisant la technologie des champs magnétiques, à l'instar des canons électriques. Il est silencieux, à part le craquement généré lorsque ses projectiles en alliage métallique franchissent le mur du son. Les projectiles en eux-mêmes sont relativement petits, mais la vitesse de l'impact est telle qu'ils infligent des dégâts cinétiques importants. Leur portée effective est exceptionnelle.

Les fracasseurs existent en plusieurs configurations : pistolet, fusil, mais aussi en versions plus lourdes destinées aux snipers. Comme les Verpines sont pacifiques et qu'ils n'ont que rarement recours à la violence, les fracasseurs ne sont produits qu'en petite quantité pour leurs forces de sécurité interne. Cette arme rare, efficace et dont il est quasiment impossible de remonter la trace se négocie à un prix exorbitant.

L'Alliance en a obtenu quelques modèles auprès des Verpines et les réserve à ses opérations les plus critiques. Le fracasseur est une arme fragile qui doit être soigneusement entretenue. En cas de chute ou de choc, il cesse de fonctionner jusqu'à réparation. Lorsqu'un joueur utilise un fracasseur, les tests de combat générant  ou  endommagent l'arme d'un cran, comme s'il avait été touché par une arme dotée de l'attribut Briseur (cf. page 169 du livre de règles de L'ÈRE DE LA RÉBELLION).



EXPLOSIFS

Dans un conflit, les explosifs sont indispensables. Qu'il s'agisse de bombes ou de munitions plus spécialisées, les Rebelles en font usage dans des opérations de toute sorte aux quatre coins de la Galaxie.

GRENADÉ ÉTOURDISSANTE SPORE/B

Produite par Czerka Arms, la grenade étourdissante Spore/B neutralise l'adversaire à l'aide de spores étourdissantes. Comme les spores se transmettent par voie aérienne, cette grenade est inefficace contre des cibles portant un masque respiratoire ou une combinaison étanche. Contre des cibles non protégées, en revanche, son efficacité s'avère redoutable, voire mortelle.

La détonation libère une nuée dense de spores étourdissantes qui pénètrent dans le système respiratoire de la victime et ralentissent l'apport d'oxygène dans son sang, la plongeant dans l'inconscience. La grenade Spore/B est présentée comme sub létale, mais certaines personnes succombent parfois d'insuffisance respiratoire après leur exposition aux spores.

Chaque fois qu'un personnage est touché par cette arme (même s'il n'encaisse aucun dégât), il doit lancer un dé . Un résultat autre que  signifie qu'il est normalement affecté par la grenade. En cas de , le personnage encaisse aussitôt six points de stress et se met à suffoquer. Un **test de Médecine Difficile** () doit être effectué pour que le personnage recommence à respirer normalement.

Malgré ses défauts, de nombreux espions continuent d'utiliser la Spore/B contre l'Empire.

LANCE-TORPILLES MINIATURE DES DÉFENSES MON CAL

Le lance-torpilles miniature des défenses mon cal est une arme portative conçue exclusivement pour les combats sous-marins. Inspiré d'un modèle intégré à une armure lourde, la version portative est considérée comme une arme d'appui pour escouade.

Doté d'un chargeur double, ce lance-torpilles peut tirer des mini-torpilles antipersonnel et toute une gamme de torpilles spécialisées. Les torpilles ne sont pas téléguidées, mais elles sont néanmoins d'une précision redoutable, surtout entre les mains d'un tireur expérimenté.

Le lance-torpilles miniature n'est efficace que sous l'eau. Tenter de s'en servir hors de l'eau améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat. Le profil fourni correspond aux torpilles par défaut. Si un joueur utilise des torpilles spécialisées, il remplace les valeurs de dégâts, de niveau de critique, de portée et les attributs d'arme par ceux de l'arme spécialisée. Dans tous les cas, l'arme conserve l'attribut Encombrant.

Antipersonnel : les mini-torpilles antipersonnel fonctionnent comme des grenades à fragmentation à longue portée. Il s'agit du modèle standard de la plupart des unités mon calamari.

Encre : ces mini-torpilles sont équipées d'un réservoir de liquide noir opaque qui se répand en nuage au moment de la détonation. L'encre obscurcit la vision, gêne la visée et désoriente les personnes prises dans le nuage. Ce dernier peut persister jusqu'à quatre tours, voire beaucoup plus dans des eaux particulièrement calmes.

Étourdissant : mêlant explosion et flashes lumineux, cette version est particulièrement efficace sous l'eau.

Filet : cette version est conçue pour immobiliser sa cible. La détonation libère quatre poids reliés à un filet central. Les poids s'enroulent autour de la cible et l'empêchent de bouger.

Ionique : spécialement étudiées pour affecter les droïdes et les véhicules, les mini-torpilles ioniques ont démontré leur efficacité lors de la bataille de Mon Cala.

Perforant : les mini-torpilles perforantes sont conçues pour ne viser qu'une seule cible. Dotées d'une charge creuse, elles sont efficaces contre les véhicules légers et les organismes de grande taille, mais sont surdimensionnées pour les cibles de taille humaine.

ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes de corps à corps sont omniprésentes dans la galaxie, vestiges d'une époque lointaine où la guerre était une affaire de combats rapprochés. Les guerres modernes se déroulent en grande partie à distance, mais les affrontements au corps à corps sont encore monnaie courante.

CAPE ÉTOURDISSANTE KOROMONDAIN SVT-300

À première vue, la cape étourdissante Koromondain SVT-300 ressemble à une banale cape thermique aux jolis reflets métallisés. Ces reflets sont produits par des fibres spéciales générant une charge électrique concentrée sur la surface de la cape. En appuyant sur un bouton camouflé dans son agrafe, le porteur active le champ électrique et toute personne touchant la surface extérieure de la cape reçoit une intense décharge.

Conçue comme une arme défensive, la cape étourdissante peut s'avérer très utile en cas de saisie d'un adversaire.

Si le porteur de la cape est la cible d'une attaque de Pugilat ou de Corps à corps, son agresseur encaisse 7 points de stress. Cet effet consomme l'une des charges de l'attribut Munitions Limitées de la cape.

Une fois les trois charges épuisées, la cape nécessite un temps de recharge de trois minutes avant de pouvoir être réutilisée.

CS-12 STUN MASTER DE SOROSUUB

Produit par SoroSuub et arme favorite de nombreux Sullustéens de l'Alliance, le CS-12 Stun Master est l'une des armes non létales les plus répandues de l'arsenal rebelle. Efficace malgré sa petite taille (il tient dans la main), il est facile à camoufler et son port est légal sur la

TABLE 3-2 : ARMES DE CORPS À CORPS

Nom	Compétence	Dégâts	Crit	Portée	Enc	Emp	Prix	Rareté	Spécial
Armes de pugilat									
Cape étourdissante Koromondain SVT-300	Pugilat	7	3	Au contact	2	0	1500	4	Dégâts étourdissants, Munitions limitées 3
Armes de corps à corps									
Lance de corail mon calamari	Corps à corps	+3	2	Au contact	3	3	1000	6	Parade 1, Perforant 2
Lance énergétique mon calamari	Corps à corps	+3	2	Au contact	4	2	1500	6	Encombrant 3 (à pied), Perforant 3
CS-12 Stun Master de SoroSuub	Corps à corps	6	3	Au contact	1	0	575	3	Dégâts étourdissants, Désorientation 2

plupart des systèmes. Cerise sur le gâteau, il est fabriqué avec des matériaux standards et échappe donc aux détecteurs d'armements classiques.

De la forme d'un petit cylindre de quinze centimètres, le Stun Master est équipé de treize pointes placées sur son extrémité circulaire. Il suffit de les mettre au contact d'un ennemi et d'activer l'arme pour déclencher une décharge électrique silencieuse qui désoriente la victime, voire la plonge dans l'inconscience.

Ajoutez ■ aux tests de Perception d'un personnage pour trouver le Stun Master lors d'une fouille au corps.

LANCE DE CORAIL MON CALAMARI

La lance de corail est une arme ancestrale des Mon Calamari. Malgré son statut cérémonial, elle est très efficace en corps à corps, combinant les effets d'une lance de force et les qualités de l'artisanat mon calamari. La lame de cette arme est taillée dans un corail particulièrement dense que l'on ne trouve que sur Mon Cala. Une fois la forme générale de la lame dessinée, son fil est affilé à l'aide de laser spéciaux jusqu'à le rendre quasi monomoléculaire, ce qui permet à la lame de ne jamais s'émousser.

Les lances de corail sont fabriquées à la main et chaque pièce est unique. On les décore souvent de symboles représentant le rang et la famille de leurs propriétaires. Pour les étrangers, recevoir une lance de corail est un grand honneur. C'est un symbole de lien éternel qui va au-delà des différences entre les espèces.

LANCE ÉNERGÉTIQUE MON CALAMARI

Arme de prédilection des Chevaliers mon calamari durant la Guerre des Clones, la lance énergétique est à l'origine destinée aux unités montées. Équipée d'un générateur d'impulsions électromagnétiques et conçue pour être utilisée contre les droïdes et les véhicules, elle reste toutefois très efficace contre les cibles organiques.

Les anciens Chevaliers mon calamari ont conservé leurs lances et s'en servent en combat monté contre les

véhicules et les droïdes. Reflet de l'excellence de la chevalerie mon calamari, la lance symbolise leur engagement envers leur peuple.

S'il est monté, le porteur de la lance énergétique peut utiliser la Vigueur de sa monture plutôt que la sienne pour déterminer les dégâts causés par l'arme. S'il est à pied, la lance énergétique est dotée de l'attribut Encombrement 3.

ARMURES

L'armure représente bien souvent le dernier rempart contre l'ennemi. L'Alliance et l'Empire utilisent des armures à des fins de protection, mais celles des stormtroopers d'élite Impériaux servent également de symbole de terreur.

ARMURE ÉNERGÉTIQUE LÉVIATHAN

Conçue par les Mon Calamari pour les opérations militaires sous-marines, cette armure est très répandue au sein de l'Alliance. Les Rebelles l'utilisent notamment lors de missions visant des installations impériales aquatiques. Elle protège des effets de la pression lors des opérations en profondeur et offre une force de frappe conséquente grâce à son fusil lance-fléchettes et à son mini lance-torpilles intégrés.

Créée à l'origine pour les Mon Calamari, l'armure Léviathan peut être fabriquée sur mesure et adaptée à la morphologie d'autres espèces. Comme les vaisseaux spatiaux mon calamari, chaque armure Léviathan est une œuvre d'art et il n'en existe pas deux identiques.

Un personnage portant une armure Léviathan non adaptée à sa physiologie améliore 1 dé de difficulté de ses tests d'Agilité et de Vigueur.

L'armure Léviathan est parfaitement étanche et dispose d'un respirateur intégré (cf. page 196 du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**) ainsi que des améliorations suivantes : un système d'isolation au froid, un dispositif optique amélioré et un dispositif de renfort musculaire (cf. page 206 du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**).

Ces accessoires sont inamovibles. Chaque armure est également équipée d'un lance-torpilles miniature mon cal et d'un fusil duo-fléchettes DF-D1.

COMBINAISON POLIS MASSANE

Les Polis Massans revêtent des combinaisons moulantes dans leur vie quotidienne. Elles les protègent contre les blessures et leur permet d'avoir en permanence tout le nécessaire à portée de main grâce à leurs nombreuses poches, boucles et accroches.

Toutes les combinaisons polis massanes sont équipées d'une minuscule tige éclairante rouge multidirectionnelle placée sur la tête ainsi que d'une ceinture multi-usages intégrée (qui augmente de 1 point le seuil d'encombrement du porteur). Les combinaisons sont généralement conçues pour la physiologie spécifique des Polis Massans, mais ces derniers en fabriquent également des versions adaptées à d'autres espèces.

ULTRAMAÎLLE DE FIBRES VERPINE

L'armure ultramaîlle de fibres est la protection standard des gardes coloniaux verpines. Il s'agit d'une version améliorée de la maille en fibres, avec un tissage plus dense offrant une résistance accrue. C'est une combinaison flexible et non une simple pièce pectorale. Une petite batterie lui fournit le courant électrique qui lui confère sa rigidité exceptionnelle.

Les Verpines exportent leurs armures depuis des siècles et on en trouve dans de nombreux mondes de la Bordure Extérieure. L'armure ultramaîlle est très prisée des agents rebelles : d'un clic, ils peuvent transformer une confortable protection en un véritable blindage.

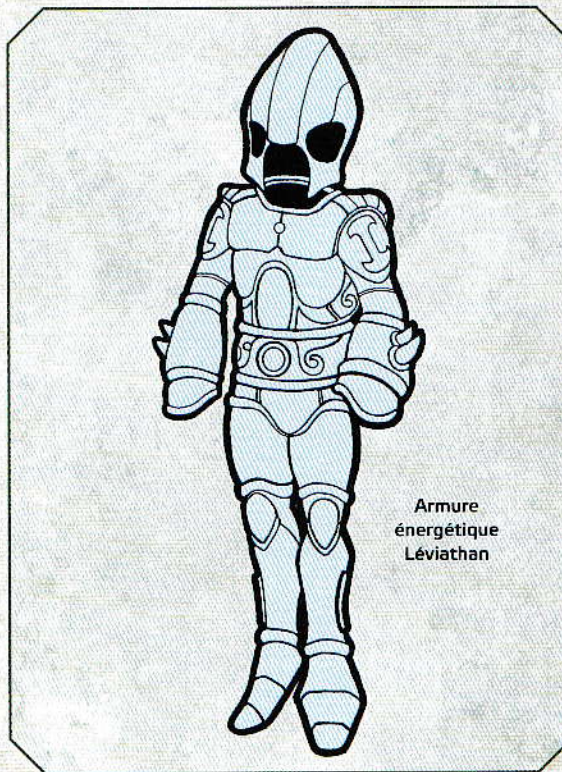
Enclencher ou couper l'armure nécessite une manœuvre. Lorsqu'elle est activée, son porteur gagne +2 en défense, mais un personnage peut dépenser ☹ ☹ ou ☹ lors d'un test de combat contre le porteur pour mettre l'armure hors service. Dans ce cas, elle ne peut plus être réactivée avant la fin du combat.

MODIFICATIONS

Il est rare que l'Alliance ne modifie pas le matériel qu'elle reçoit. Les troupes rebelles sont équipées d'armes de série, mais les améliorations qu'elles reçoivent leur donnent une personnalité propre.

RÉDUCTEUR DE SIGNATURE

L'Empire et le secteur de la sécurité de la galaxie utilisent des scanners capables de détecter des composants de



Armure
énergétique
Léviathan

toutes sortes. Même démontés, les blasters et la plupart des armes à feu restent détectables à cause des technologies et des matières spécifiques qui leur confèrent leur efficacité.

Pour éviter qu'une arme soit détectée, il est possible d'apporter des modifications qui camouflent ou atténuent la signature de ces composants. Si elle ne peut rien contre la fouille corporelle, la réduction de signature diminue de manière significative l'efficacité des scanners. Malheureusement, cette modification ne peut se faire que sur des armes d'un encombrement de 3 ou moins.

Modèles typiques : modèles propriétaires

Effets : ajoute 2 dés de difficulté aux tests visant à détecter l'arme en faisant usage d'un scanner. À cause du masquage utilisé sur différents éléments de l'arme, cette modification ajoute ■ à tous les tests de Mécanique requis pour sa maintenance

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 1000 crédits

TABLE 3-3 : ARMURES

Type	Défense	Encaissement	Prix	Enc	Emp	Rareté
Armure énergétique Léviathan	2	2	15000	8	1	8
Combinaison polis massane	0	1	300	1	1	6
Ultramaîlle de fibres verpine	0	1	3000	3	2	5



SILENCIEUX POUR BLASTER

Les blasters sont par nature aussi bruyants que dévastateurs. L'Alliance Rebelle dispose d'une vaste gamme d'armes plus ou moins silencieuses, mais aucune n'est aussi répandue que le blaster. C'est pour cette raison qu'a été mise au point une modification relativement simple permettant de réduire le vacarme du tir au détriment de la portée et de la puissance.

Le bruit généré par un blaster se produit lorsqu'un agent convertisseur agite un gaz à haute teneur énergétique qui est ensuite concentré par le module de tir. En ralentissant l'injection du gaz et en modifiant le module de tir à l'aide de déflecteurs, il est possible d'atténuer de manière significative le volume sonore. Toutefois, comme les assassins agissent généralement de très près, la portée importe moins que les dégâts infligés. Cet accessoire ne peut être utilisé que sur des pistolets blasters.

Modèles typiques : Silencieux Merr-Sonn DS9, Silencieux Czerka « Whispershot »

Effets : ajoute ■ ■ aux tests de Perception ou de Vigilance effectués pour localiser un tireur embusqué utilisant un blaster équipé d'un silencieux

Mods possibles : aucun

Emplacements nécessaires : 1

Prix : (I) 750 crédits

SYSTÈME DE VISÉE ÉLECTRONIQUE

Il s'agit d'un petit dispositif électronique placé sur une arme à distance et qui projette une croix de visée holographique un mètre devant le canon, améliorant la précision et réduisant le temps de visée. Malheureusement, l'hologramme est assez visible, surtout dans le noir ou dans des conditions de faible luminosité. Cet accessoire peut être utilisé sur n'importe quelle arme à distance susceptible d'accueillir un système de visée.

Modèles typiques : Système « True-Site » de SoroSuub

Effets : une fois par tour à portée courte, permet au tireur de viser au prix d'une brouille. Retire 1 dé de difficulté des tests de Perception pour repérer le tireur en cas de faible luminosité

Mods possibles : Attribut d'arme (Précis + 1) [1]

Emplacements nécessaires : 1

Prix : 500 crédits

TABLE 3-4 : KITS D'ARMES

Kit	Prix	Enc.	Emplacements nécessaires	Rareté
Réducteur de signature	1000	0	1	6
Silencieux pour blaster	750	-	1	5
Système de visée électronique	500	0	1	4

NOUVEAU MATÉRIEL

L'Alliance a besoin d'équipements en tout genre pour survivre. Qu'il s'agisse de systèmes de communication dernier cri, de droïdes rafistolés ou d'ordinateurs de visée trafiqués, les Rebelles font toujours avec les moyens du bord. La provenance et l'âge de leur équipement sont extrêmement disparates.

COMMUNICATION

Le matériel de communication est crucial pour l'Alliance. Pour assurer la bonne marche des opérations, il est indispensable de garder le contact avec les innombrables cellules de résistance ou avec les vaisseaux de la Flotte Rebelle.

TRANSMETTEUR IMITATEUR

Depuis des années, l'Alliance utilise ces appareils bricolés pour tromper l'Empire. À l'origine, les transmetteurs imitateurs, plus couramment appelés TI, étaient composés d'un Verbocerveau de droïde de protocole, d'un module vocal (si possible du même droïde) et d'un datapad auxquels le constructeur ajoutait tout ce qui lui tombait sous la main. L'utilisateur tapait sur un clavier ce qu'il voulait faire dire au transmetteur ou prononçait les mots à haute voix dans un micro. Le TI ayant démontré de son utilité, l'Alliance a commencé à le produire en petite quantité.

Un TI peut reproduire à peu près n'importe quelle voix organique dès lors qu'un échantillon est disponible. Lorsqu'on l'entend dans un comlink, la voix reproduite est quasiment impossible à distinguer de celle d'origine, mais tout dépend de la qualité de l'échantillon vocal et des tournures de phrases choisies par l'utilisateur.

Lorsqu'un joueur utilise un TI pour imiter quelqu'un, il peut améliorer 1 dé de ses tests de Charme, Coercition, Commandement, Négociation et Tromperie.

MODULE VOCAL POLIS MASSAN

Les Polis Massans étant muets, ils se servent de modules vocaux semblables aux vocabulateurs droïdes pour communiquer avec les autres espèces. En effet, la « télépathie » dont ils se servent entre eux peut déstabiliser ceux de leurs interlocuteurs qui n'y sont pas habitués. Lorsqu'un Polis Massan veut faire preuve de courtoisie envers un invité ou un associé, il utilise donc un petit boîtier électronique.

La traduction de la pensée de l'utilisateur en paroles se fait par le biais d'une simple connexion neuronale établie grâce à des électrodes non invasives. Le boîtier propose un vaste choix de voix préprogrammées. La voix par défaut a un timbre très métallique rappelant celui d'un droïde et l'utilisateur en règle le volume par la pensée. Les Polis Massans qui se servent régulièrement d'un module vocal le fixent à leur combinaison pour l'avoir toujours à portée de main.

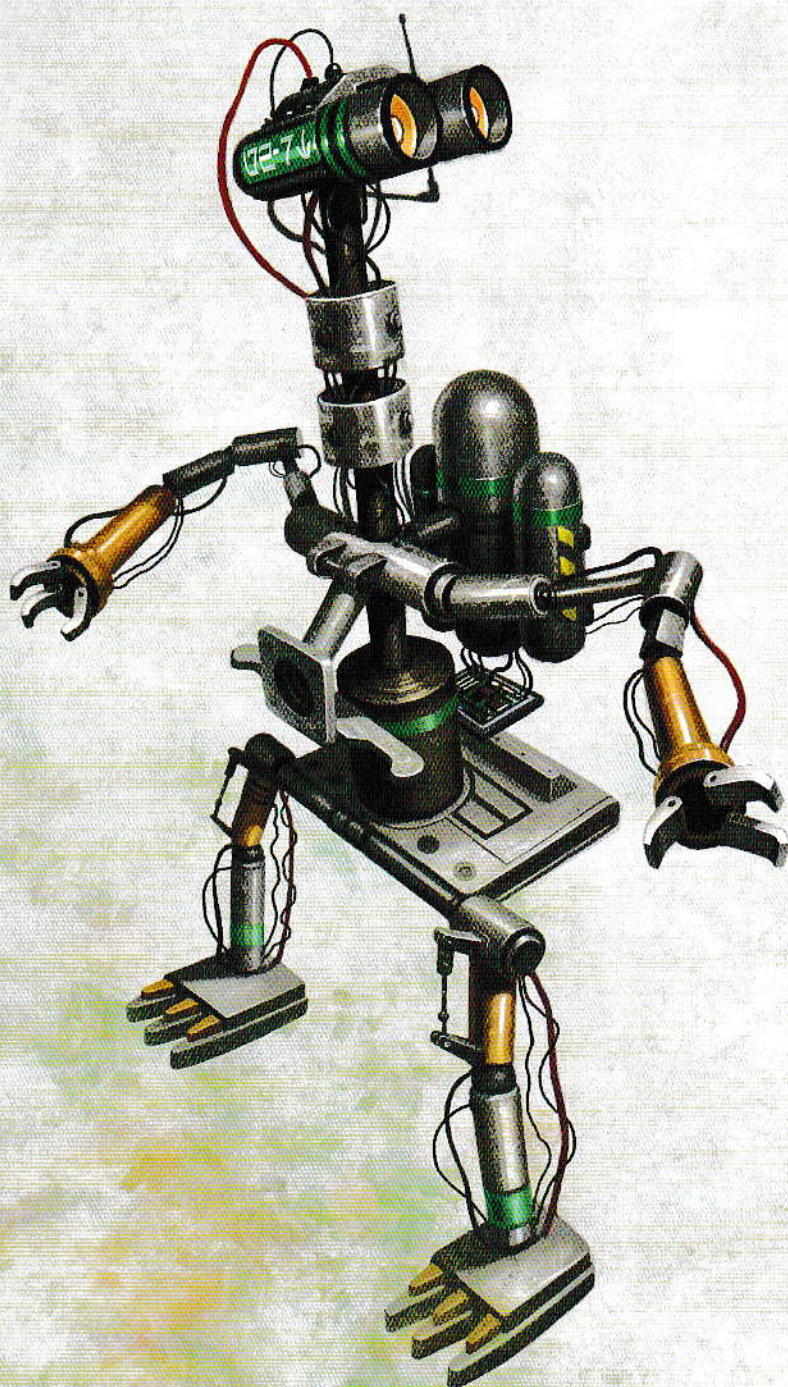
TABLE 3-5 : MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENT

Objet	Prix	Enc.	Rareté
Matériel de communication			
Comlink verpine	250	1	6
Module vocal polis massan	50	1	6
Transmetteur imitateur	1400	4	6
Transmetteur PAP	100	2	7
Cybernétique			
Interface cyborg/droïde Neuro-Saav	600	-	4
Stockage de données Swift 78B	5000	-	6
Droïdes			
Droïde éclaireur SoroSuub « Wanderer »	2500	-	6
Droïde foreur O-4	2000	-	5
Droïde de maintenance SoroSuub G2	6000	-	5
Droïde médical CT-4	20000	-	8
Droïde de protocole Roche série Siak	10000	-	4
Drone travailleur Roche J9	7000	-	3
Outils			
Bandeau verpine	500	1	6
Bottes sauteuses R82 Aratech	2000	2	6
Branchie organique mon calamari	200	1	5
Gants adhérents verpine	250	1	6

TRANSMETTEUR PAP

Un transmetteur PAP (point à point) est un système de communication personnel multicanal capable de transmettre un signal audio à une portée maximale de vingt-cinq kilomètres. De tailles et de types variés, les transmetteurs PAP étaient très utilisés à l'époque de la République, mais des méthodes de télécommunication plus puissantes les ont depuis détrônés.

Malgré l'obsolescence de la technologie, on trouve des relais de transmission sur de nombreux Mondes du Noyau et les liaisons PAP restent le seul mode de communication sur de nombreuses planètes primitives. Comme la plupart des appareils modernes sont incapables de repérer les transmissions PAP, l'Alliance utilise fréquemment cette méthode pour échapper à la surveillance impériale. Si l'on y adjoint des appareils de cryptage PAP pouvant coûter jusqu'à 1000 crédits, les messages transmis par ce système de transmission archaïque deviennent presque indéchiffrables.



COMLINK VERPINE

Les ondes courtes utilisées par les Verpines sont indétectables pour les autres espèces. Après de nombreux échecs, l'Alliance a réussi à mettre au point un comlink émettant sur la fréquence des Verpines et permettant d'intercepter leurs communications et de les contacter dans un rayon de 100 kilomètres.

Les signaux reçus par un comlink situé à proximité d'une colonie verpine sont incompréhensibles, car ils retransmettent les conversations simultanées de tous les membres de la colonie. Pour une efficacité optimale, il vaut donc mieux utiliser le comlink avec un petit groupe de Verpines et loin d'une colonie.

Les Verpines sont toutefois capables de contrôler les fréquences sur lesquelles ils émettent, à la manière d'un humain qui module le ton de sa voix. Les Verpines peuvent ainsi choisir entre différents « canaux » sur lesquels il est possible de régler le comlink, ce qui permet de tenir des conversations privées même au sein des plus vastes colonies.

CYBERNÉTIQUE

Malgré l'impopularité dont souffrent les cyborgs dans l'ensemble de la galaxie, l'Alliance ne craint pas de faire appel à la cybernétique. Les implants sont généralement indétectables à l'œil nu et offrent un avantage substantiel aux dissidents.

INTERFACE CYBORG/DROÏDE NEURO-SAAV

L'interface cyborg/droïde Neuro-Saav est une amélioration cybernétique qui doit être utilisée avec un implant cognitif (voir p.190 du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**). Un cyborg qui en est équipé peut se brancher sur un droïde pour communiquer avec lui et avoir accès à sa mémoire. Ces interfaces sont très utiles à l'Alliance, particulièrement pour faire parler les droïdes impériaux capturés.

Ce dispositif permet d'améliorer un dé d'aptitude de tous les tests d'informatique visant à accéder à des informations que le droïde ennemi ne veut pas révéler.

STOCKAGE DE DONNÉES SWIFT 78B

Le stockage de données Swift 78B est un petit implant cybernétique discret. Utilisé par les messagers qui savent qu'ils risquent d'être fouillés, ce système dispose d'une capacité de mémoire équivalant à quatre datapads classiques. Le port de connexion est caché sous un petit bout de chair synthétique, généralement dans la chevelure. Il faut noter que ce système de données est indépendant et que son porteur ne peut ni y accéder, ni en modifier le contenu.

L'Alliance se sert de cet implant pour transmettre en toute discrétion de vastes quantités de données sensibles à ses bases ou à ses avant-postes. Ce dispositif a également la faveur des organisations criminelles et des messagers indépendants.

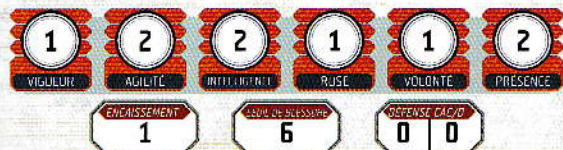
DROÏDES

Les Rebelles comptent dans leurs rangs d'innombrables droïdes de toutes sortes qui sont aussi indispensables à l'Alliance que ses membres de chair et de sang.

DROÏDE DE MAINTENANCE SOROSUUB G2 [RIVAL]

De conception sullustéenne, le G2 est fabriqué par Sorosuub. Construit pour la maintenance de vaisseaux spatiaux, il est communément employé comme pilote ou guide touristique sur des navettes civiles. Surnommé « l'oïe » à cause de ses pattes écartées, de son long cou et de sa démarche bancale, le G2 est doté d'un caractère fantasque et peut se montrer excessivement bavard. Avec le temps, il développe également un sens de l'humour très personnel et multiplie jeux de mots et blagues douteuses.

Dans l'ensemble, le G2 est apprécié de ses propriétaires comme des touristes dont il s'occupe. Il n'est pas rare de voir des G2 utilisés comme droïdes de compagnie. La production a toutefois été interrompue, lorsque les dirigeants des grandes compagnies ont décidé qu'ils perdaient de l'argent avec ce robot plus doué pour bavarder que pour travailler.



Compétences : Astrogation 2, Connaissance (Bordure Extérieure) 1, Connaissance (Mondes du Noyau) 1, Informatique 3, Mécanique 3, Pilotage (espace) 2

Talents : aucun

Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)

Équipement : aucun

DROÏDE ÉCLAIREUR SOROSUUB « WANDERER » [RIVAL]

Le « Wanderer » est l'un des nombreux droïdes éclaireurs utilisés pour capturer des animaux sauvages destinés à la recherche. Équipé de puissants blasters étourdissants, d'un photorécepteur rotatif et d'une programmation axée sur la médecine et la reconnaissance, c'est un outil idéal de collecte d'informations. De nombreux modèles sont utilisés à des fins d'espionnage. Haut de deux

mètres, il se présente sous la forme d'une petite sphère entourée de huit pattes longues et fines. Le Wanderer est rapide et agile, mais les modules de médecine et de reconnaissance occupent presque tout son espace intérieur, ce qui ne laisse que peu de place à une matrice de personnalité. Ce droïde est donc d'une compagnie assez terne, mais il est apprécié pour la finesse, la profondeur et la justesse des données qu'il recueille.



Compétences : Discrétion 2, Distance (armes légères) 1, Perception 3, Survie 3

Talents : Chasseur 1 (Ajoute à tous les tests de compétence lors d'interaction avec les animaux sauvages, y compris les tests de combat. Ajoute +20 à tous les jets de blessure critique contre les animaux), Vivacité (ne subit aucun malus pour se déplacer en terrain difficile)

Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)

Équipement : blaster étourdissant (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique - ; portée courte ; Dégâts étourdissants)

DROÏDE DE PROTOCOLE ROCHE SÉRIE SIAK [RIVAL]

Suite à l'échec cuisant du drone travailleur J9, les Verpines ont créé un nouveau droïde de protocole radicalement différent. Roche a embauché des consultants humains pour faire en sorte que la conception du châssis et de la personnalité du droïde soit plus adaptée à une clientèle mammifère.

Le Siak est d'un abord sérieux et aimable, capable de discuter pendant des heures sur à peu près tous les sujets. Son allure est beaucoup plus humaine que celle de son prédécesseur, tout en conservant des caractéristiques verpines marquées. La série Siak est l'un des plus grands succès commerciaux de Roche.



Compétences : Charme 3, Connaissance (éducation) 2, Connaissance (Xénologie) 3, Négociation 3

Talents : aucun

Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)

Équipement : aucun

DROÏDE FOREUR Q-4 [SBIRE]

Construit par Quarren Industries sur Mon Cala, le foreur Q-4 est un petit droïde cylindrique de 70 centimètres de long et de 20 centimètres de diamètre. Mû par un répulseur, il perce la roche sédimentaire et la terre à l'aide de lasers de forage. Il repère les veines de minerai grâce à ses détecteurs. Une fois le minerai localisé, le Q-4 cède la place à des droïdes spécialisés dans l'extraction.

Surnommé « droïde taupe » par les mineurs, le Q-4 est toujours de bonne humeur et s'attaque à la tâche avec entrain. Malgré son efficacité, il est d'une intelligence limitée et a souvent les yeux plus gros que le ventre s'il n'est pas régulièrement surveillé. Les Q-4 sont utilisés au sein de petites équipes et déployés en grandes formations pour localiser le minerai. Ils sont aussi à l'aise sous l'eau qu'à l'air libre.



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Perception

Talents : aucun

Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)

Équipement : laser de forage industriel (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 4), scanners de roche (aux tests de Perception visant à localiser des gisements de minerai)

DROÏDE MÉDICAL CT-4 [RIVAL]

Le droïde médical CT-4 est fabriqué par Polis Massa Pria Assemblage et n'est à peu près utilisé que sur sa planète d'origine. Il ressemble beaucoup au droïde sage-femme EW-3, mais son utilisation est d'ordre plus général. Quelques unités ont été prêtées à l'Alliance et servent en grande majorité dans la Flotte Rebelle.

Spécialisé dans l'application du bacta, le CT-4 connaît les particularités physiologiques de milliers d'espèces intelligentes. Malgré son caractère doux et réfléchi, sa petite taille et sa forme non-humaine ne mettent pas les patients aussi à l'aise que le droïde chirurgical 2-1B, plus courant.



Compétences : Connaissance (Xénologie) 3, Informatique 1, Médecine 3, Perception 2, Sang-froid 1

Talents : Chirurgien 1 (quand le droïde effectue un test de Médecine pour aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 1 blessure de plus), Spécialiste du bacta 2 (les patients éliminent 2 blessures supplémentaires lorsqu'ils se reposent dans une cuve à bacta ou dans un centre de soins à long terme)

Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)

Équipement : applicateur de chair synthétique (peut administrer une dose de chair synthétique cinq fois par séance de jeu), outils de diagnostic et de chirurgie intégrés (comptent comme un médipack et un stimpack pouvant être utilisés une fois par séance de jeu)

DRONE OUVRIER ROCHE J9 [RIVAL]

Malgré ses qualités, le J9 fut un échec commercial retentissant. Le surnom de « drone ouvrier » dont ce droïde de protocole est affublé a induit en erreur les acheteurs potentiels, qui en ont conclu qu'il s'agissait d'un droïde travailleur classique. De plus, son aspect insectoïde et sa personnalité terne manquaient d'attrait pour les espèces mammifères. Les Verpines ont tenté de le proposer à d'autres espèces insectoïdes, sans plus de succès.

La plupart des J9 écoulés ont été affectés à des tâches manuelles mal adaptées à leur programmation avancée. Le J9 compte donc parmi les droïdes ouvriers les plus intelligents du marché. Sa personnalité a toutefois tendance à s'aigir avec le temps, sans doute déçue de voir ses capacités être sous-exploitées.

L'Alliance a acheté un grand nombre de J9 en surplus directement sur Roche. Séduits par les qualités de ce modèle et voyant qu'il était bien plus qu'un simple droïde ouvrier, les Rebelles les ont affectés à des missions d'interprétariat et d'analyse. Jusqu'ici, l'expérience s'est généralement révélée concluante.



Compétences : Charme 1, Connaissance (éducation) 4, Connaissance (Xénologie) 3, Négociation 2

Talents : aucun

Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)

Équipement : détecteurs olfactifs et micro-ondes (ajoute aux tests de Perception)

OUTILS

L'Alliance est un creuset de cultures et ses membres apportent leurs connaissances et leur matériel lorsqu'ils rejoignent les rangs des Rebelles. Certains de ces outils se sont révélés si utiles qu'ils sont désormais d'usage courant.

BANDEAU VERPINE

Autre invention des Verpines, ce bandeau envoie de petites impulsions électriques aux zones du cerveau contrôlant le sommeil et permet à son porteur de rester éveillé pendant de longues périodes.

Un personnage équipé de ce bandeau n'est pas neutralisé lorsqu'il dépasse son seuil de stress. Pour chaque point encaissé au-delà de son seuil, il subit également une blessure et reste désorienté tant qu'il ne redescend pas sous son seuil.

BOTTES SAUTEUSES R82 D'ARATECH

L'Alliance utilise ces bottes, très prisées des sportifs, pour atteindre des zones difficiles d'accès pendant l'exploration de nouvelles planètes. Elles sont dotées de deux générateurs de répulsion et de réacteurs permettant de bondir ou de flotter jusqu'à une hauteur de trente-cinq mètres sur de courtes distances.

Un personnage équipé de bottes sauteuses est considéré comme un véhicule aux caractéristiques suivantes : Gabarit 1, Vitesse 2, Maniabilité -1, Seuil de stress mécanique 3. Elles ne peuvent fonctionner qu'en atmosphère, sont limitées à une altitude de 35 mètres et nécessitent la compétence Pilotage (planétaire).

BRANCHIE ORGANIQUE MON CALAMARI

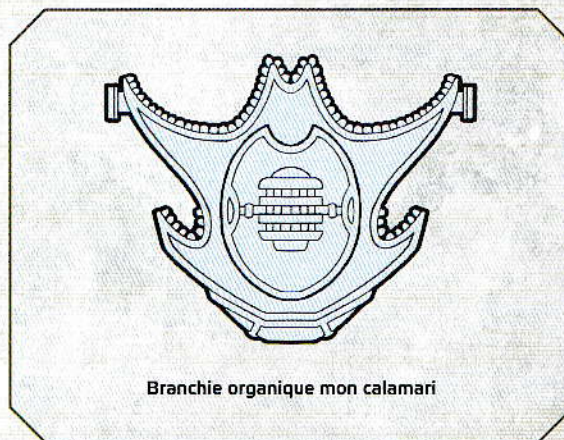
Les Mon Calamari sont des êtres amphibies, mais ils utilisent depuis longtemps un dispositif symbiotique pour respirer sous l'eau pendant de longues périodes. Il est mis au point en laboratoire à partir de la chair clonée d'une espèce de méduse originaire de Mon Cala. La branchie organique se place sur le nez et la bouche (ou sur l'organe équivalent) et filtre l'oxygène contenu dans l'eau. La branchie organique a une durée de vie de plusieurs semaines dans l'eau.

Son utilisation empêche de parler, mais il est possible d'y intégrer un micro et des écouteurs étanches. Ce dispositif s'adapte à la plupart des espèces respirant un air semblable à celui de Mon Cala. Les Sullustéens, qui présentent une allergie à la branchie organique, font figure d'exceptions et ne peuvent donc pas s'en servir.

GANTS ADHÉRENTS VERPINES

Les gants adhérents renforcent les avant-bras et stabilisent les mouvements des mains et des bras. Ils sont fabriqués à partir d'un matériau fin et flexible semblable à l'exosquelette des Verpines. Les gants recouvrent tout l'avant-bras et une simple impulsion électrique leur donne une rigidité exceptionnelle.

La stabilité conférée par les gants adhérents accorde à son utilisateur un  pour tous les tests visant à manipuler des matériaux volatiles ou à effectuer des travaux délicats. Cela peut inclure les tests d'Informatique et de Mécanique pour des réparations sensibles, ainsi que des tests de Magouilles pour forcer une serrure ou désamorcer un piège, le MJ restant seul juge de l'application du bonus.



Branchie organique mon calamari

NOUVEAUX VÉHICULES ET VAISSEAUX

L'Alliance s'appuie sur des véhicules de toutes sortes dans sa lutte contre l'Empire. Tous ne sont pas conçus pour le combat et certains ont même été confisqués à l'adversaire. Mais du simple landspeeder aux gigantesques vaisseaux capitaux, tous sont indispensables à la bonne conduite de la guerre.

AIRSPEDERS

L'airspeeder est le plus basique des véhicules de l'Alliance. La plupart des modèles sont extrêmement communs, mais quelques-uns sont très spécialisés. Certains speeders ont été adaptés à partir de matériel volé à l'ennemi et d'autres sont fournis par les nombreux alliés des Rebelles.

SKY SWOOPER IMPÉRIAL NEN-CARVON R-444

Le Sky Swooper R-444 est un deltaplane équipé de répulseurs qu'utilisent les forces impériales pour les raids furtifs. Inspiré des parapentes de Bespin, il s'agit un deltaplane traditionnel équipé d'un petit générateur de répulsion d'appoint pour les vols longue distance. L'armement se limite à un canon blaster léger situé au-dessus du pilote.

Le Sky Swooper se dirige avec les mains et la barre sur laquelle reposent les pieds, ce qui complique l'utilisation du blaster en cas de manœuvre complexe. L'Alliance n'a réussi à s'en procurer qu'un petit nombre, mais elle tient le R-444 en haute estime.

1	2	+3	0	-	-	0	0
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	PIV. AV. / HOR. / ITR. / VIB.	SEUIL DE STRESS			BLINDAGE
				1			3

Type de véhicule/Modèle : airspeeder/deltaplane
Constructeur : Nen-Carvon
Altitude maximale : 10 kilomètres
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 2
Passagers : 0
Coût/rareté : 1 000 crédits (I)/5
Emplacements disponibles : 1
Armes : Canon blaster léger monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4)

SUBMERSIBLES

La guerre contre l'Empire ne se déroule pas seulement sur terre ou dans les airs. De nombreuses batailles ont également lieu en milieu sous-marin. Les véhicules submersibles capables de naviguer dans les profondeurs des océans sont des éléments capitaux de l'arsenal rebelle.

SOUS-MARIN « EXPLORER » HYDROSPEARE CORP.

Conçu pour l'exploration et le combat sous-marin, ce véhicule est un marcheur submersible de six mètres de haut et de plus de neuf mètres de diamètre. Ses quatre pattes terminées par des griffes puissantes lui permettent de se déplacer relativement vite quel que soit le terrain.

L'Explorer a été l'une des clés de la conquête de Mon Cala, mais suite au retrait des forces impériales, un grand nombre de ces engins furent récupérés par les Mon Calamari au profit de l'Alliance.

Le plus gros défaut de l'Explorer est son intérieur confiné. À l'exception du canonnière de tourelle, tous les membres d'équipage doivent rester couchés sur le ventre et l'espace réservé aux passagers est à peine plus vaste qu'un compartiment à bagage.



Type de véhicule/Modèle : marcheur/sous-marin d'exploration

Constructeur : Hydrospeare Corporation
Profondeur maximale : 5000 m
Portée des senseurs : courte
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 2 artilleurs
Charge utile : 10
Passagers : 2
Coût/rareté : 55 000 crédits (I)/5
Emplacements disponibles : 2
Armes : Canon blaster lourd monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4) ;
 Canon blaster léger monté sur tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 4 ; critique 4)

SOUS-MARIN D'ATTAQUE MON CALAMARI DE CLASSE KEELKANA

Le sous-marin d'attaque de classe *Keelkana* compte parmi les plus grandes réussites de Mon Calamari Subworks. Il est considéré comme l'une des meilleures armes de guerre aquatiques de toute la galaxie et la Rébellion en possède un grand nombre.

Comme beaucoup de créations mon calamari, le *Keelkana* est d'aspect organique. Sa coque ressemble à une raie Manta. Le compartiment pilote est encadré par des doubles propulseurs aquatiques, ainsi que par des doubles lance-torpilles. Ses ailerons trapus sont couronnés de canons blasters lourds jumelés.

Tous les sous-marins de classe *Keelkana* sont conçus selon le même modèle, mais il n'en existe pas deux semblables. Les variations ne sont pas aussi radicales que celles qui différencient les croiseurs mon calamari, mais elles reflètent néanmoins les valeurs esthétiques de leurs concepteurs.



Type de véhicule/Modèle : sous-marin/sous-marin d'attaque

Constructeur : Mon Calamari Subworks
Profondeur maximale : 2500 m
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 4
Passagers : 0
Coût/rareté : 32 000 crédits (I)/6
Emplacements disponibles : 3
Armes : Deux lance-torpilles jumelés montés à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 4, Projectile guidé 2, Souffle 4) ;

Canons blasters lourds jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Jumelé 1)

CHASSEURS

Les vaisseaux de guerre représentent la force brute de la Flotte Rebelle, mais les chasseurs jouent un rôle crucial dans la lutte contre l'Empire.

CHASSEUR FURTIF CLASSE TALLANX

Épuré et anguleux, doté d'une coque de camouflage noir mat conçue pour se fondre dans l'espace, le *Tallanx* est l'un des rares chasseurs à avoir pris part à la Guerre Civile Galactique sur Ord Gimmel.

Aussi maniable que rapide, le *Tallanx* n'est néanmoins pas conçu pour les escarmouches ou les duels prolongés, mais pour les attaques éclair. Fragile et manquant de puissance de feu comparé aux autres chasseurs, le *Tallanx* repose avant tout sur son dispositif de

camouflage qui, une fois activé, le rend invisible aux senseurs. Ce système n'est pas efficace à cent pour cent, mais peut permettre à un *Tallanx* aux prises avec une escadre impériale de se glisser entre les mailles du filet. Pour alimenter le dispositif de camouflage, le pilote doit couper les boucliers et l'armement du vaisseau.

3	5	+2	DES AV / PAS / TRI / ARR	1	-	-	1	1	1
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	SEUL DE DC	10	SEUL DE SM	6			

Type de véhicule/Modèle : chasseur/*Tallanx*
Constructeur : Gimmelian Shipworks
Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (aucun)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 6
Passagers : 0
Provisions : 2 semaines
Coût/rareté : 120 000 crédits (I)/9
Emplacements disponibles : 2
Armes : Deux canons laser légers jumelés montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1)

AMÉLIORATIONS

Dispositif de furtivité gimmellien : réduit de 1 la portée des senseurs passifs des vaisseaux ennemis (jusqu'à un minimum de portée proche) lors des tentatives de détection du *Tallanx*. La puissance des déflecteurs et des armes doit être entièrement affectée au dispositif de furtivité. Le déroutage de puissance nécessite une action.

Contre-mesures électroniques : bloquent les senseurs à portée et réduisent le gabarit du *Tallanx* à 2. Indiquent immédiatement la présence du *Tallanx* à tous les vaisseaux présents dans le système planétaire, ou dans un rayon de 100 kilomètres si le *Tallanx* se trouve dans l'atmosphère d'une planète.

TRANSPORTS

À grande ou à petite échelle, le transport de matériel et de personnes est indispensable à la Rébellion. Les petits transports et leur chargement sont souvent nécessaires à la survie des avant-postes isolés.

TRANSPORT LÉGER DE CLASSE DARVRO

À l'instar du chasseur *Tallanx* et de l'ensemble de la Flotte de Défense d'Ord Gimmel, le *Darvro* mise sur la furtivité et la vitesse. Baptisé du nom d'une bête de somme des régions rurales d'Ord Gimmel, le *Darvro* est un vaisseau de contrebande très efficace. Doté d'un dispositif de furtivité, de contre-mesures électroniques et d'une pléthore de compartiments secrets, il est plus conçu pour échapper à l'ennemi que pour l'affrontement direct.

Utilisé par l'Alliance pour le transport discret de prisonniers et de passagers de haut rang ou de matériel au nez et à la barbe de l'Empire, le *Darvro* est également

équipé d'un puissant dispositif d'autodestruction pour éviter que les personnes ou les biens qu'il transporte tombent entre les mains ennemies.

4	4	0	DES AV / PAS / TRI / ARR	1	-	-	1	2	2
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	SEUL DE DC	18	SEUL DE SM	14			

Type de véhicule/Modèle : transport/*Darvro*
Constructeur : Gimmelian Shipworks
Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Équipage : 1 pilote, 1 copilote, 1 artiller
Charge utile : 120
Passagers : 4
Provisions : 1 mois
Coût/rareté : 250 000 crédits (I)/9
Emplacements disponibles : 4
Armes : Canon laser moyen monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3) ;

Quad laser monté sur tourelle dorsale (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts : 5 ; critique : 3 ; Jumelé 3, Précis 1) ;

Rayon tracteur léger monté à l'arrière (portée proche ; arc de tir : arrière ; dégâts : - ; critique : - ; Tracteur 2)

AMÉLIORATIONS

Dispositif de furtivité gimmelien : réduit de 1 la portée des senseurs passifs des vaisseaux ennemis (jusqu'à un minimum de portée proche) lors des tentatives de détection du *Darvro*. La puissance des déflecteurs et des armes doit être entièrement affectée au dispositif de furtivité. Le déroutage de puissance nécessite une action.

Contre-mesures électroniques : bloquent les senseurs à portée et réduisent le gabarit du *Darvro* à 3. Indiquent immédiatement la présence du *Darvro* à tous

les vaisseaux présents dans le système planétaire, ou dans un rayon de 100 kilomètres si le *Darvro* se trouve dans l'atmosphère d'une planète.

VAISSEAUX CAPITAUX

Les vaisseaux capitaux, plus particulièrement ceux construits par les Mon Calamari, comptent parmi les bâtiments les plus puissants de la Flotte Rebelle. Le croiseur stellaire MC80a en est l'emblème, mais les Mon Calamari produisent également plusieurs modèles de taille inférieure.

FRÉGATE MC30C

La frégate MC30c est l'un des vaisseaux intermédiaires les plus puissants de la Flotte Rebelle. Armée de torpilles à proton lourdes pour se mesurer aux vaisseaux ennemis, la MC30c est l'une des frégates les plus rapides jamais sorties des chantiers navals mon calamari. Son blindage très léger l'empêche toutefois d'opérer hors de la protection de sa flotte.

La MC30c est dotée de bombes à fragmentation lancées dans son périmètre pour décourager les attaques de chasseurs. Lorsqu'un vaisseau approche d'une frégate MC30c qui a lancé ses bombes à fragmentation, le pilote doit réussir un **test de Pilotage Difficile** (♦♦♦) ou encaisser 6 points de dégâts. Si le pilote obtient ⚙️⚙️, le MJ peut faire subir 6 points de dégâts à un autre vaisseau allié situé à proximité.

6	4	0	3	2	2	2	5
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	DEF. AV. / DAB. TRI. / DAB. R.	BLINDAGE			
			SEUIL DE RC	SEUIL DE SM			
			74	42			



Type de véhicule/Modèle : frégate/MC30c
Constructeur : Chantiers navals Mon Calamari
Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Équipage : 820 officiers et membres d'équipage
Charge utile : 3500 selon la configuration
Passagers : 95 soldats
Provisions : 2 ans
Coût/rareté : 9 500 000 crédits (I)/6
Emplacements disponibles : 3
Armes : Deux lance-torpilles à proton lourds montés à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts 10 ; critique 2 ; Brèche 8, Cadence lente 1, Projectile guidé 2, Souffle 8) ;

Seize turbolasers moyens montés sur tourelle répartis en deux groupes égaux bâbord et tribord (portée longue ; arc de tir : avant, bâbord et arrière *ou* avant, tribord et arrière ; dégâts : 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1) ;

Canons laser moyens jumelés répartis comme suit : cinq à bâbord, cinq à tribord, trois à l'avant et trois à l'arrière (portée courte ; arc de tir : bâbord *ou* tribord *ou* avant *ou* arrière ; dégâts : 6 ; critique : 3 ; Jumelé 1) ;

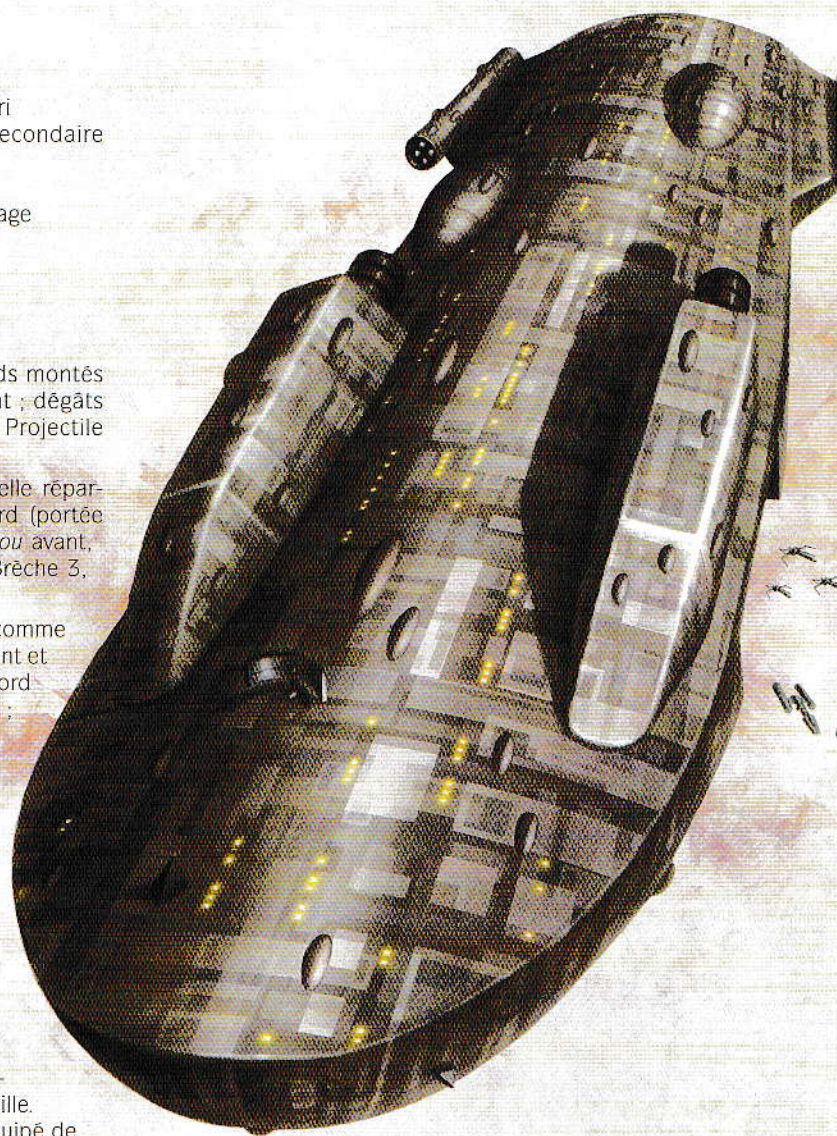
Lanceurs de bombes à fragmentation répartis comme suit : deux à bâbord, deux à tribord, un à l'avant et un à l'arrière (portée proche ; arc de tir : bâbord *ou* tribord *ou* avant *ou* arrière ; dégâts : 6 ; critique : 3 ; Munitions limitées 6, Souffle 6)

CROISEUR LÉGER MC40A

Le MC40a est généralement associé dans la flotte au croiseur stellaire MC80a, beaucoup plus massif. Considéré comme un vaisseau de soutien, le MC40a est doté de boucliers exceptionnellement puissants pour sa taille. Il héberge un escadron de chasseurs et est équipé de plusieurs rayons tracteurs et canons à ion pour capturer les bâtiments ennemis.

6	2	-1	3	2	2	3	6
GAUCHI	VITESSE	MANIABILITÉ	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	SEUIL DE DC	SEUIL DE SV	NI INSTAG	
			92	56			

Type de véhicule/Modèle : croiseur léger/MC40a
Constructeur : Chantiers navals Mon Calamari
Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 15)
Naviordinateur : oui
Équipage : 3770 officiers, pilotes et membres d'équipage
Chasseurs embarqués : 12 chasseurs
Charge utile : 5000 selon la configuration
Passagers : 650 soldats
Provisions : 2 ans
Coût/rareté : 15 500 000 crédits (I)/6
Emplacements disponibles : 4



Armes : Quatorze turbolasers moyens montés sur tourelle répartis en deux groupes égaux à bâbord et tribord (portée longue ; arc de tir avant, arrière et bâbord *ou* avant, arrière et tribord ; dégâts : 10 ; critique : 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1) ;

Deux lance-missiles à concussion montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts : 6 ; critique : 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Projectile guidé 3, Souffle 4) ;

Canons ioniques répartis comme suit : 5 à bâbord, 5 à tribord, 4 à l'avant et 4 à l'arrière (portée courte, arc de tir : bâbord *ou* tribord *ou* avant *ou* arrière ; dégâts : 6 ; critique : 4 ; Ionique) ;

Rayons tracteurs lourds répartis comme suit : 2 à bâbord, 2 à tribord, 1 à l'avant et 1 à l'arrière (portée courte ; arc de tir : bâbord *ou* tribord *ou* avant *ou* arrière ; dégâts : - ; critique : - ; Tracteur 4)



IV

RENCONTRES MODULABLES

« J'ai un mauvais pressentiment. »

— Réplique galactique courante

Dans ce chapitre, le maître du jeu trouvera quatre rencontres modulables faciles à intégrer dans n'importe quelle campagne. Elles sont toutes situées sur une planète différente, comme Mon Cala ou Sullust, mais faciles à adapter à tout autre environnement.

Conçues pour aider le maître du jeu à donner vie à ses campagnes, les rencontres modulables dépeignent le genre de missions auxquelles un groupe d'agents de l'Alliance pourrait être affecté. Insérés dans une campagne, les modules apportent du relief à l'aventure. Ils offrent aux joueurs et au maître du jeu une meilleure compréhension de la galaxie et permettent des parties plus structurées et plus militarisées, car la réussite ou l'échec des missions a des conséquences importantes.

QU'EST-CE QU'UNE RENCONTRE MODULABLE ?

Les aventures sont le moteur du jeu de rôle et les rencontres sont à la base de toute aventure. Le maître du jeu peut diriger une aventure courte de trois séances maximum pouvant déboucher sur une campagne plus longue et plus riche. Il peut également créer une campagne entière au schéma narratif soigné, débordant d'intrigues, de PNJ approfondis et d'objectifs à remplir pour faire avancer l'histoire. Certains n'utilisent que des aventures publiées tandis que d'autres passent de longues heures à créer leurs propres histoires, bien souvent adaptées aux profils de leur groupe de personnages joueurs.

Les rencontres modulables sont conçues pour aider le maître du jeu à mettre ses aventures sur pied. Elles proposent des passages complets qui peuvent étoffer une

aventure ou servir de tremplin vers une nouvelle orientation dans la campagne. Les modules proposés dans ce chapitre présentent des missions classiques de l'Alliance. Les rencontres qui y figurent sont typiques des péripéties qui surviennent lors de ces missions. Ils peuvent par exemple combler un trou de la campagne ou être intégrés par le MJ en réaction à une décision prise par ses joueurs. Voici une liste non exhaustive d'utilisations des rencontres modulables :

- **Morceau planifiée d'une aventure** : le MJ peut incorporer une rencontre modulable dans une aventure ou une campagne. Elle peut introduire un élément important de l'histoire ou servir de transition entre deux chapitres.
- **Dépeindre un lieu** : grâce à une rencontre modulable, le MJ peut mettre un endroit en valeur et lui donner vie. Les rencontres modulables de ce chapitre regorgent de personnages, de lieux et de thèmes conçus pour évoquer des éléments emblématiques de l'univers *Star Wars*.
- **Solution d'urgence** : il arrive que le MJ ou les joueurs soient fatigués ou aient l'esprit ailleurs. La séance n'avance pas, les joueurs semblent plus enclins à discuter qu'à s'intéresser à la campagne... deux ou trois participants sont peut-être absents, ce qui dérègle ce que le groupe avait prévu de faire ce soir-là... dans tous ces cas, une rencontre modulable peut permettre de redresser la barre.
- **Le point de départ d'une grande aventure** : les rencontres modulables présentées dans ce chapitre peuvent facilement être étoffées pour se muer en aventure à part entière, par exemple lorsqu'un aspect de l'histoire plaît particulièrement aux joueurs et qu'ils souhaitent l'explorer davantage.

COMMENT UTILISER CES RENCONTRES

Les rencontres modulables de ce chapitre aident le maître du jeu à mieux plonger les personnages dans les combats de la Guerre Civile Galactique.

FANTÔMES DANS LA NUIT

Fantômes dans la nuit se déroule dans le champ d'astéroïdes qui abrite le centre de recherches des Polis Massans. Suite au raid destructeur de la 501^e Légion, ceux-ci ont rebâti leur base et renforcé sa protection avec deux

escadres de chasseurs et un nouvel arsenal défensif. Au cours des dernières semaines, des patrouilles de chasseurs ainsi que des vaisseaux civils et rebelles ont été détruits par un agresseur invisible. Il n'y a pas eu de survivants et les rares appels de détresse parlaient d'un essaim de petits appareils lourdement armés et sortis de nulle part. Ce module offre aux joueurs un jeu du chat et de la souris intense et semé de dangers mortels, au cours duquel ils devront se confronter à la crème des pilotes de la Marine Impériale.

JUSQU'AU COU

Dans cette aventure, les personnages joueurs sont envoyés sur la planète océanique Mon Cala pour arranger un accord entre les Quarren et les Mon Calamari, qui sont de nouveau en guerre. La récente invasion impériale avait forcé les ennemis ancestraux à signer une trêve précaire pour s'allier contre l'oppresseur, mais une fois l'Empire repoussé, la discorde a repris le dessus. Pour ne rien arranger, un agent provocateur impérial attise subtilement la haine des deux camps dans le but d'éviter que Mon Cala ne tombe dans la sphère d'influence de l'Alliance. Une fois sur la planète, les PJ doivent jongler avec les délicats problèmes diplomatiques, mais également démasquer et éliminer l'agent impérial.

CLAUSTROPHOBIE

Sous la surface brûlante de Sullust, les agents rebelles doivent soutenir l'insurrection de Sullustéens qui tentent de débarrasser leur planète d'une garnison impériale. Allié à la puissante SoroSuub Corporation, l'Empire contrôle Sullust et sa population par la terreur et la crainte des représailles. Les personnages, en collaboration avec la résistance locale, doivent éliminer plusieurs cibles stratégiques pour semer la zizanie entre SoroSuub et l'Empire afin de libérer la planète du joug impérial. Cette rencontre est l'occasion idéale de jouer des poings et du blaster et devrait parfaitement convenir aux personnages les plus belliqueux.

GEHARR, NID D'ESPIONS

Geharr, la capitale d'Ord Gimmel, est en plein trouble. La ville est depuis peu un véritable nid d'espions, de saboteurs, d'agitateurs et d'agents provocateurs. L'Alliance envoie des agents sur place pour aider les forces rebelles et les agences locales de renseignements à mener à bien l'Opération Place Nette, censée éliminer tous les agents impériaux de Geharr. Cette rencontre est l'occasion d'une plongée dans les bas-fonds et garantit de l'action non-stop.

FANTÔMES DANS LA NUIT

Depuis quelques semaines, les alentours de Polis Massa sont encore plus dangereux qu'à l'accoutumée. Depuis la destruction de la principale base rebelle par la 501^e Légion, la Marine Impériale patrouille régulièrement dans le système pour surveiller le trafic et les ruines de la base. Il peut s'agir de petits groupes de patrouilleurs Skipray, voire de vaisseaux isolés, mais de temps à autre, l'Empire fait une démonstration de force en envoyant des bâtiments plus massifs tels que des corvettes. Jusqu'ici, il n'y a eu aucun accrochage et seuls quelques rares vaisseaux ont été abordés. Mais peu de temps après l'envoi de deux escadrilles de chasse rebelles sur les lieux, un agresseur inconnu est apparu.

Tout a débuté avec une patrouille de deux Y-wing de la 88^e escadrille d'attaque qui croisaient aux abords du système. Six heures après leur décollage de Polis Massa, les deux vaisseaux ont disparu au milieu d'un champ de débris sans émettre le moindre appel ou signal de détresse. Les secours retrouvèrent les restes des chasseurs, apparemment détruits par les débris flottants, et l'événement, bien que tragique, fut classé comme accidentel. Mais très vite, d'autres vaisseaux disparurent à leur tour : chasseurs, transports, bâtiments scientifiques... Des sites archéologiques situés hors du système furent anéantis on ne sait comment. Quelqu'un rôdait dans les environs de Polis Massa et semait la mort sur son passage... mais qui ? Et pourquoi ?

INTRODUCTION

Dans **Fantômes dans la nuit**, les personnages joueurs doivent défendre la base secrète de l'Alliance sur Polis Massa contre une mystérieuse menace venue de l'espace et qui s'en prend aux vaisseaux navigant à l'intérieur du système. Les PJ peuvent être soit des membres des escadrilles assignées sur les lieux après l'attaque de la 501^e Légion, soit de nouveaux pilotes venus renforcer les effectifs. Ils peuvent également jouer le rôle de pilotes neutres embauchés par l'Alliance en dernier recours et envoyés sur Polis Massa. Dans tous les cas, la rencontre commence alors que plusieurs vaisseaux ont déjà disparu et que l'anxiété règne sur la base. Lassé de jouer les proies sans défense, le commandement rebelle de Polis Massa décide enfin de passer à l'offensive pour tenter d'identifier et d'éliminer la menace. Les PJ ont donc pour mission de la localiser et de la détruire.



LA MENACE

Ce que les personnages joueurs et leurs alliés de la base de Polis Massa ignorent, c'est qu'une escadrille impériale ultrasecrète de chasseurs expérimentaux opère dans le système. Ces nouveaux appareils, inspirés du projet abandonné de chasseur d'assaut V38, ont été baptisés TIE/ph Phantoms. Compact et lourdement armé, le TIE/ph Phantom est doté de cinq canons laser légers jumelés, d'un système de survie, de boucliers et d'un hyperdrive de classe 1. Outre cet équipement exceptionnel, ce chasseur comporte un système furtif alimenté par un cristal rare, le stygium. Il rend l'appareil invisible à l'œil nu et au radar, mais il est si gourmand en énergie qu'il réduit sévèrement la vitesse du chasseur et le prive de son armement et de son hyperdrive.

Les TIE/ph Phantoms opérant dans le système Polis Massa dépendent de la 481^e escadrille expérimentale de chasse de la Marine Impériale. Réservées aux pilotes les plus chevronnés, quelques unités de ce type ont vu le jour lors du développement du chasseur TIE. Le commandant actuel de l'escadrille, un pilote bardé de décorations du nom de Gareth Agamar, est un homme agressif et plein de ressources qui n'a pas pardonné à la Rébellion la destruction de l'Étoile Noire. La 481^e escadrille n'est pas basée à Polis Massa ; ses ordres sont simplement de se servir du système comme terrain d'essai pour son nouveau chasseur. Sa base opérationnelle est en fait le *Méphitis*, une frégate de classe *Nebulon-B*. Le *Méphitis* stationne en dehors du système, dans une poche de vide intersidéral située bien au-delà des capacités de détection des scanners rebelles. Outre les TIE/ph Phantoms et le nécessaire pour leur entretien, le *Méphitis* embarque également une escadrille composée d'intercepteurs TIE/in de la 92^e Escadrille d'Interception et de TIE/d Defender de la 29^e Escadrille d'Attaque Rapide pour assurer sa protection lorsque les Phantoms sont de sortie.

La 481^e escadrille effectue deux sorties par jour en groupes de 4 à 6 chasseurs. Toujours dirigées par le capitaine de corvette Agamar, ces sorties ont pour but de mettre l'appareil à l'épreuve en situation réelle. Il peut s'agir de naviguer au sein d'un champ de débris ou d'astéroïdes, d'accomplir une mission de reconnaissance ou encore de tester des tactiques d'attaque éclair contre les vaisseaux qui naviguent dans le système. Chaque sortie suit un schéma bien précis : les chasseurs effectuent un petit saut hyperluminique depuis le *Méphitis* jusqu'à une zone de regroupement prédéterminée, remplissent leur mission, reviennent à la zone de regroupement et retournent au navire. Ils effectuent également des sauts hyperluminiques à l'intérieur même du système. C'est une tactique extrêmement risquée, même dans les systèmes les moins denses, mais cela leur permet franchir rapidement d'importantes distances. Jusqu'ici, la chance est restée de leur côté. Allant et venant à leur guise, profitant de la puissance et des ressources du *Méphitis* et capables de rester invisibles pendant qu'ils fondent sur leur proie, les TIE/ph s'avèrent pour l'instant invincibles.

AGRANDISSEMENT

Les PJ qui le demandent peuvent obtenir une copie des images tournées par les caméras embarquées. L'analyse est longue et fastidieuse, mais elle peut fournir aux PJ des informations supplémentaires sur leur future mission et nécessite **un test d'Informatique Difficile** (◇◇◇) et avoir accès soit à l'ordinateur central de la base, soit à du matériel de piratage de bonne qualité. Si le test est réussi, le joueur obtient une image haute définition d'un TIE/ph Phantom. Le cockpit de style CTC, la configuration du panneau solaire ainsi que le nombre et l'emplacement des canons laser apparaissent très clairement. Aucune marque n'est visible, mais le chasseur est indubitablement de conception impériale. Si le test génère ○○○○ ou ☉, les images révèlent un objet de la taille d'un chasseur, flou et scintillant, derrière le chasseur visible. Si les PJ veulent poursuivre leurs recherches, ils peuvent tenter des tests de **Connaissance (culture)**, de **Connaissance (stratégie)**, d'**Informatique** ou même de **Pilotage (espace)** dont le niveau de difficulté est décidé par le MJ. Avec suffisamment de ☆, de ☉ et de temps investi, ils peuvent finir par prouver l'existence d'un projet impérial secret de développement d'un chasseur stellaire équipé d'un dispositif d'invisibilité.

LE BRIEFING

Une fois sur place, les PJ sont convoqués dans une salle de réunion avec les autres pilotes. Le commandant de la base arrive ensuite avec un datapad et un câble à fibre optique. Après avoir demandé aux pilotes de rester assis, il branche son datapad à un holoprojecteur et commence son briefing. Apparaissent alors les images tournées par la caméra embarquée de l'un des Y-wing disparus. On y voit une étendue de vide spatial et des astéroïdes qui tournoient au loin. Dans le coin supérieur droit, on aperçoit un autre Y-wing volant en formation avec celui qui filme. Jusqu'ici, cela ressemble à une patrouille sans histoire, mais un murmure s'élève parmi les pilotes qui regardent les images, de plus en plus tendus et anxieux de voir ce qui va se produire.

Sans un bruit, le deuxième Y-wing explose en une boule de feu. La soudaineté et la violence de la scène laissent les pilotes bouche bée. Les débris viennent heurter les boucliers du Y-wing survivant et l'image se brouille alors que l'appareil entame des manœuvres d'évasion. Des tirs de blaster verts crépitent autour du chasseur, puis le film s'interrompt brutalement alors qu'une forme passe en trombe dans le champ de la caméra. Le commandant retourne en arrière et met en pause. Au-dessus de la table de réunion apparaît une forme sombre, de la taille d'un chasseur, dont on peut deviner quelques détails : des ailerons d'attaque ou des panneaux solaires triangulaires ainsi qu'une sorte de cône tronqué, pouvant être un cockpit ou un habitacle.

Le commandant de la base donne ses ordres aux pilotes : ils doivent multiplier les patrouilles et rechercher activement ces chasseurs mystérieux. Il demande

ensuite s'il y a des questions. C'est le moment idéal pour creuser le mystère et interroger les PNJ tels que Kip et Pashna avant de partir en patrouille. Les PJ qui ne sont pas pilotes peuvent également en profiter pour faire jouer leurs compétences, comme Connaissance (culture), Connaissance (stratégie), Informatique et Perception. Une fois les questions posées et les tests effectués, il est temps de décoller et de passer à la suite de la rencontre.

LE JEU DU CHAT ET DE LA SOURIS

C'est à ce stade que se déroule la véritable action, lorsque les pilotes décollent de Polis Massa pour partir en chasse de leur proie inconnue. Tant que les premiers tirs n'ont pas été échangés, l'accent doit être mis sur le suspense plutôt que sur l'action ; le MJ est encouragé à faire monter l'anxiété et la tension. Les TIE/ph Phantoms peuvent être n'importe où et attendre le moment idéal pour frapper. Chaque ombre, chaque crevasse d'astéroïde peut cacher un chasseur invisible prêt à fondre sur la patrouille. La vigilance constante, ainsi que le fait de savoir qu'ils sont probablement eux-mêmes traqués par des vaisseaux qu'ils ne peuvent pas voir, ne tardent pas à mettre les nerfs des pilotes à rude épreuve.

À chaque demi-heure qui s'écoule dans l'histoire, le GM demande à chaque PJ de réaliser un **test de Calme Difficile** (◆◆◆) pour repousser les effets du stress. En cas de succès, le PJ continue sans souffrir d'aucun désagrément. À l'inverse, un jet manqué signifie que ses nerfs commencent à lâcher. À chaque échec, le PJ reçoit ■ pour ses futurs tests d'Artillerie, de Perception, de Pilotage (espace) et de Vigilance, et chaque ☼ occasionne un point de stress. Le stress peut diminuer normalement, mais le ■ ne disparaîtra qu'après une période de repos à la base. Ces effets se cumulant, plus la patrouille s'éternise et plus il est difficile pour le pilote de garder son calme.

Le maître du jeu peut faire durer la traque autant qu'il le désire. Il peut la prolonger pendant plusieurs jours et multiplier les escarmouches jusqu'à ce que l'un des deux camps prenne l'avantage, ou bien sauter l'étape du jeu de cache-cache et faire tomber directement les PJ nez à nez avec les TIE. Si la traque s'éternise, le MJ peut utiliser l'une ou l'autre des rencontres rapides suivantes pour faire monter la tension d'un cran ou pour donner aux PJ un premier aperçu de combat contre les Phantoms. La liste n'est pas exhaustive et le MJ est encouragé à faire appel à son imagination pour cette première rencontre.

Appel de détresse : un site archéologique à proximité de la patrouille est attaqué par des chasseurs et demande de l'aide. Lorsque les PJ arrivent sur les lieux, le site est détruit et l'agresseur a disparu... à première vue, en tout cas. S'agit-il d'une simple attaque éclair, ou bien les mystérieux chasseurs rôdent-ils encore dans les parages pour prendre les Rebelles au piège ?

- **Mission d'escorte :** malgré la peur liée aux attaques et la sécurité renforcée, la vie suit presque normalement son cours dans le système Polis Massa. Les

PJ, qui peuvent être en patrouille à ce moment-là, sont chargés d'escorter un transport lent et lourdement chargé, au départ ou à destination d'une base médicale. Malgré la présence de l'escorte, ce transport représente une cible trop tentante pour les Impériaux. Quatre d'entre eux passent à l'attaque au cours du vol.

- **Mission de secours :** la base de Polis Massa perd le contact avec une patrouille de chasseurs. Les PJ sont chargés de retrouver la patrouille, ou ses débris, et de récupérer tout ce qui en reste. Après de longues recherches, les carcasses des chasseurs sont localisées dans un champ d'astéroïde très dense. Mais une surprise les attend : au lieu de deux appareils détruits, les PJ en retrouvent trois, et le troisième n'est visiblement ni un X-wing ni un Y-wing.

- **Attaque éclair :** pendant leur patrouille, les PJ sont subitement attaqués par des TIE/ph Phantoms. Après une première volée de tirs, les appareils ennemis apparaissent. Comptez un Phantom par pilote PJ. Les Phantoms ne cherchent pas le combat à mort et prennent la fuite en mettant leur dispositif de camouflage en marche au moindre dégât subi.

Lorsque les personnages joueurs rencontrent un groupe de chasseurs TIE/ph, ils partent avec un gros handicap. Au début du combat, les pilotes impériaux ont droit à une attaque gratuite avant le jet d'Initiative, à moins qu'un PJ ne réussisse un **test de Perception Intimidant** (◆◆◆◆). Si l'un des PJ réussit le test, il entraperçoit un Phantom camouflé passer devant une étoile à l'arrière-plan, ou bien est idéalement placé pour le voir couper son dispositif d'invisibilité juste avant d'attaquer. L'Initiative est alors déterminée normalement et l'attaque gratuite est annulée.

DÉNOUEMENT

Cette rencontre modulable se termine lorsque les 12 TIE/ph Phantoms ont été détruits ou lorsque la 481^e escadrille impériale et le *Méphitis* abandonnent le système Polis Massa. Si les joueurs s'amusent, le MJ peut faire intervenir un groupe de deux à quatre chasseurs embarqués du *Méphitis* pour enquêter sur le sort des Phantoms, voire la frégate elle-même. Mais que cette dernière intervienne ou qu'elle décide de battre en retraite vers sa base, les PJ sont récompensés et leurs actes ont de fortes répercussions sur la base de Polis Massa.

Le commandement de la Marine Impériale comprend rapidement que la perte de la 481^e escadrille est due aux chasseurs de l'Alliance opérant dans le système Polis Massa, surtout si l'un des Phantoms parvient à retourner au *Méphitis* et à rapporter ce qu'il a vu. La destruction de l'escadrille expérimentale coûte très cher en termes d'argent, de recherches et de personnel, surtout si Gareth Agamar, l'expérimenté chef d'escadrille, est tué au combat. L'Empire cherchera à venger la perte de ses précieux chasseurs et Polis Massa sera probablement sa première cible.

KIP FAMAS [RIVAL]

Kip Famas fait partie des nombreux pilotes durs volant pour la Rébellion. Il dirige la 94^e escadrille d'attaque, basée sur Polis Massa. D'une nature calme et réservée, il se métamorphose dans le cockpit, poussant son appareil jusqu'à ses limites et saisissant la moindre occasion de prendre le dessus sur ses adversaires. Son escadrille de X-wing, avec 8 appareils survivants, résiste un peu mieux que celle des Y-wing.



Compétences : Artillerie 3, Calme 3, Commandement 2, Pilotage (espace) 4

Talents : Formation incisive (deux alliés à portée proche bénéficient automatiquement des effets de l'action Prendre l'avantage), Pilote chevronné 2 (retire ■ ■ à tous les tests de Pilotage)

Capacités : Navigation intuitive (ajoute 🌀 à tous les tests d'Astrogation)

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), combinaison de vol, droïde astromech série R2, X-wing

PASHNA GENKO [RIVAL]

Originaire de la Cité de Corail, la capitale de Mon Cala, Pashna est l'une des rares femmes mon calamari à combattre au sein de la chasse rebelle. Elle dirige la 88^e escadrille d'attaque, récemment assignée sur Polis Massa. C'est son groupe de chasse qui a subi le plus de dégâts, car les lents et massifs Y-wing qu'elle dirige sont des proies faciles pour les Phantoms, beaucoup plus vifs. Il ne reste plus que six Y-wing dans l'escadrille, dont le sien.



Compétences : Artillerie 3, Calme 2, Commandement 3, Pilotage (espace) 3

Talents : Formation incisive (trois alliés à portée proche bénéficient automatiquement des effets de l'action Prendre l'avantage)

Capacités : Amphibien (un Mon Calamari peut respirer sous l'eau sans malus, et ne souffre d'aucun malus de déplacement lorsqu'il évolue dans l'eau)

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), combinaison de vol, droïde astromech série R5, Y-wing

PILOTE DE LA BASE DE POLIS MASSA [SBIRE]

Les pilotes de chasse basés sur Polis Massa, humains ou non, proviennent de toute la galaxie. Certains ont rejoint la Rébellion après l'attaque ou l'invasion de leur planète par l'Empire, d'autres ont déserté la Marine Impériale, dégoûtés par le régime totalitaire qu'ils servaient, et d'autres encore se sont tout simplement enrôlés pour l'attrait des combats spatiaux. Tous ont perdu des amis proches suite aux attaques des Phantoms et ne rêvent que de vengeance.



Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Calme, Pilotage (espace)

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), combinaison de vol, X-wing ou Y-wing

GARETH AGAMAR [NÉMÉSIS]

Le capitaine de corvette Gareth Agamar dirige la 481^e escadrille expérimentale de chasse de la Marine Impériale. Son immense talent n'a d'égal que son ambition démesurée. Ce natif de Coruscant vient d'une famille riche d'une longue tradition militaire. Nombre de ses ancêtres ont servi la République avec distinction en tant que soldats, pilotes ou spationautes. Les parents de Gareth sont eux-mêmes d'anciens officiers de la Flotte Galactique de la République ayant combattu pendant la Guerre des Clones. Tous ses frères et sœurs servent dans différents corps de l'Armée Impériale. Attiré très tôt par le vol spatial, Agamar intègre l'Académie de Marine Impériale dans l'espoir de devenir pilote de chasse. Au terme de sa formation, son sérieux, son courage et sa compréhension innée des tactiques de chasse lui assurent le rang de major de sa promotion. Après avoir servi pendant plusieurs années à divers postes de la Marine Impériale, notamment en tant que chef de l'escadrille de chasse embarquée du *Mercurial*, un Destroyer de classe *Impérial*, il attire l'attention de la Division Expérimentale de la Marine grâce à ses talents de pilote et à sa capacité à tirer le maximum de son appareil. Il est chargé de superviser la finalisation de la plupart des nouveaux chasseurs de l'Empire et accomplit actuellement une mission secrète dans les environs de Polis Massa pour tester un chasseur top-secret qui devrait totalement modifier le cours du conflit contre l'Alliance Rebelle.



Compétences : Artillerie 3, Calme 3, Commandement 3, Perception 3, Pilotage (espace) 4

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Autorité naturelle 2 (ajoute ■■ aux tests de Commandement; les cibles affectées ajoutent ■■ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures), Conduite stratégique 2 (augmente de 2 la défense du véhicule ou du vaisseau piloté), Coup éclair 2 (ajoute ■■ aux tests de combat contre des cibles qui n'ont pas encore agi de la rencontre), Expert en pilotage (une fois par round en pilotant un vaisseau spatial, peut subir 2 points de stress afin d'accomplir une action au prix d'une manœuvre), Formation incisive (trois alliés à portée proche bénéficient automatiquement des effets de l'action Prendre l'avantage), Pilote chevronné 2 (retire ■■ à tous les tests de Pilotage)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères]; dégâts 5; critique 4; portée moyenne; Réglage étourdissant), combinaison de vol, dispositif d'amélioration sensorielle (ajoute ☺ aux tests de Perception)

PILOTE D'ESSAI IMPÉRIAL [RIVAL]

Les pilotes de la 481^e escadrille expérimentale sont la crème de la chasse impériale. Ils ont tous été sélectionnés par Gareth Agamar pour leurs compétences, leur courage et leur virtuosité. Chargés de tester de nouveaux appareils, parfois au péril de leur vie, ils suscitent à la fois l'admiration et la compassion des pilotes réguliers de la Marine : admiration pour leur talent et le prestige de leur affectation, et compassion pour les risques extrêmes qu'ils courent en pilotant des prototypes aux moteurs et à l'armement imprévisibles. Le taux de renouvellement du personnel est très élevé pour une unité non combattante et les blessures, mais aussi les décès, sont monnaie courante.



Compétences : Artillerie 2, Calme 2, Perception 2, Pilotage (espace) 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Pilote-né (une fois par séance de jeu, peut relancer un test d'Artillerie ou de Pilotage [espace]), Pilote chevronné 1 (retire ■ à tous les tests de Pilotage)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères]; dégâts 5; critique 4; portée moyenne; Réglage étourdissant), combinaison de vol, dispositif d'amélioration sensorielle (ajoute ☺ aux tests de Perception)

CHASSEUR POLYVALENT TIE/PH « PHANTOM »

Variante la plus redoutable de la série TIE, le TIE/ph Phantom est le premier chasseur véritablement furtif de la Marine Impériale. À cause de son coût faramineux et de la complexité de ses systèmes, il n'est produit qu'en très faible quantité et n'est confié qu'aux pilotes les plus habiles et les plus expérimentés. Le TIE/ph Phantom est un chasseur d'assaut V38 largement modifié aux capacités de dissimulation inédites. D'aspect redoutable, il est assez éloigné de la série TIE classique. Le cockpit a une forme de cône tronqué semblable à celui du transporteur CTC de la série des YT. Il est entouré d'une coque triangulaire au blindage renforcé abritant les réacteurs, les générateurs et le dispositif d'invisibilité. Trois panneaux solaires ressemblant à ceux de l'intercepteur TIE/in sont disposés autour du fuselage du chasseur, lui donnant l'aspect d'une navette de classe *Lambda*.

Doté d'une puissance de feu redoutable, le Phantom est équipé de cinq canons laser légers jumelés montés à l'avant – trois sur les ailes et deux sous le cockpit – ainsi que de deux lance-missiles à concussion. Cet arsenal confère une grande polyvalence au TIE/ph, qui peut endosser les rôles d'intercepteur, de chasseur de supériorité spatiale ou de vaisseau d'attaque léger. Il est équipé en outre d'un système de survie, d'un hyperdrive, de boucliers et de divers ajouts dont sont privés les autres modèles de TIE, ce qui est surprenant vu l'ordre de bataille de l'Empire et l'importance que le haut commandement accorde à la vie des pilotes. Mais son atout le plus époustouflant est une découverte récente : le dispositif de camouflage au stygium.

La production et l'utilisation de systèmes d'invisibilité basés sur le stygium, un cristal extrêmement rare originaire d'Aeten II, ont été interdites par la République Galactique des décennies avant l'avènement de l'Empire. Après la chute de la République, cette prohibition cessa, mais on se désintéressa parallèlement des systèmes d'invisibilité. Cependant, après la Bataille de Yavin, l'Empire s'est intéressé à d'anciens projets de vaisseaux pour en tirer les idées les plus prometteuses. Au cours des ces recherches globalement infructueuses, les ingénieurs de SFS ont redécouvert les plans d'un système d'invisibilité miniature adaptable à un chasseur ou une navette et ont immédiatement cherché à le perfectionner. Seule une poignée de TIE/ph Phantoms est actuellement en service. Personne ne sait exactement où ils sont stationnés ou qui les pilote, mais la Rébellion a décidé qu'ils représentaient, malgré leur potentiel, un danger moindre que d'autres menaces bien plus immédiates issues de l'Empire.

DISPOSITIF D'INVISIBILITÉ AU STYGIUM

Le dispositif d'invisibilité au stygium SFS Mk.III est le premier système de ce genre à être adapté avec succès sur un chasseur. Il nécessite l'emploi de plusieurs cristaux de stygium, très rares, dans un réacteur à haut rendement énergétique. Le vaisseau qui l'utilise est entièrement invisible à l'œil nu, aux radars et aux senseurs. Seule une légère distorsion scintillante indique la position du chasseur, un signe extrêmement difficile à voir dans l'espace.

Pour activer son système d'invisibilité, le pilote du TIE/ph doit dépenser une action. Une fois en marche, le dispositif rend le chasseur presque indétectable. Pour le voir, il faut réussir un **test de Perception** ou de **Vigilance Intimidant** (◆◆◆◆). Une fois le Phantom détecté, toute attaque portée contre lui alors que le dispositif d'invisibilité demeure actif donne à son gabarit une valeur de 0.

L'utilisation du dispositif d'invisibilité a toutefois un coût élevé. Tant qu'il est activé, la vitesse du TIE/ph est réduite de 3. De plus, le pilote ne peut se servir ni de ses scanners, ni de son système de communication, ni de ses armes. Il peut couper le dispositif en dépensant une manœuvre.

SILHOUETTE	SPEED	HANDLING	HP1 - PORT / PORT 2 - TARDIUM / AT 1	ARMOR
3	5	+2	1 - - 0	2
			HY TIME-SHIELD	SS TIME-SHIELD
			8	10

Type de véhicule/Modèle : chasseur/série TIE

Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (aucun)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 copilote/artilleur

Charge utile : 8

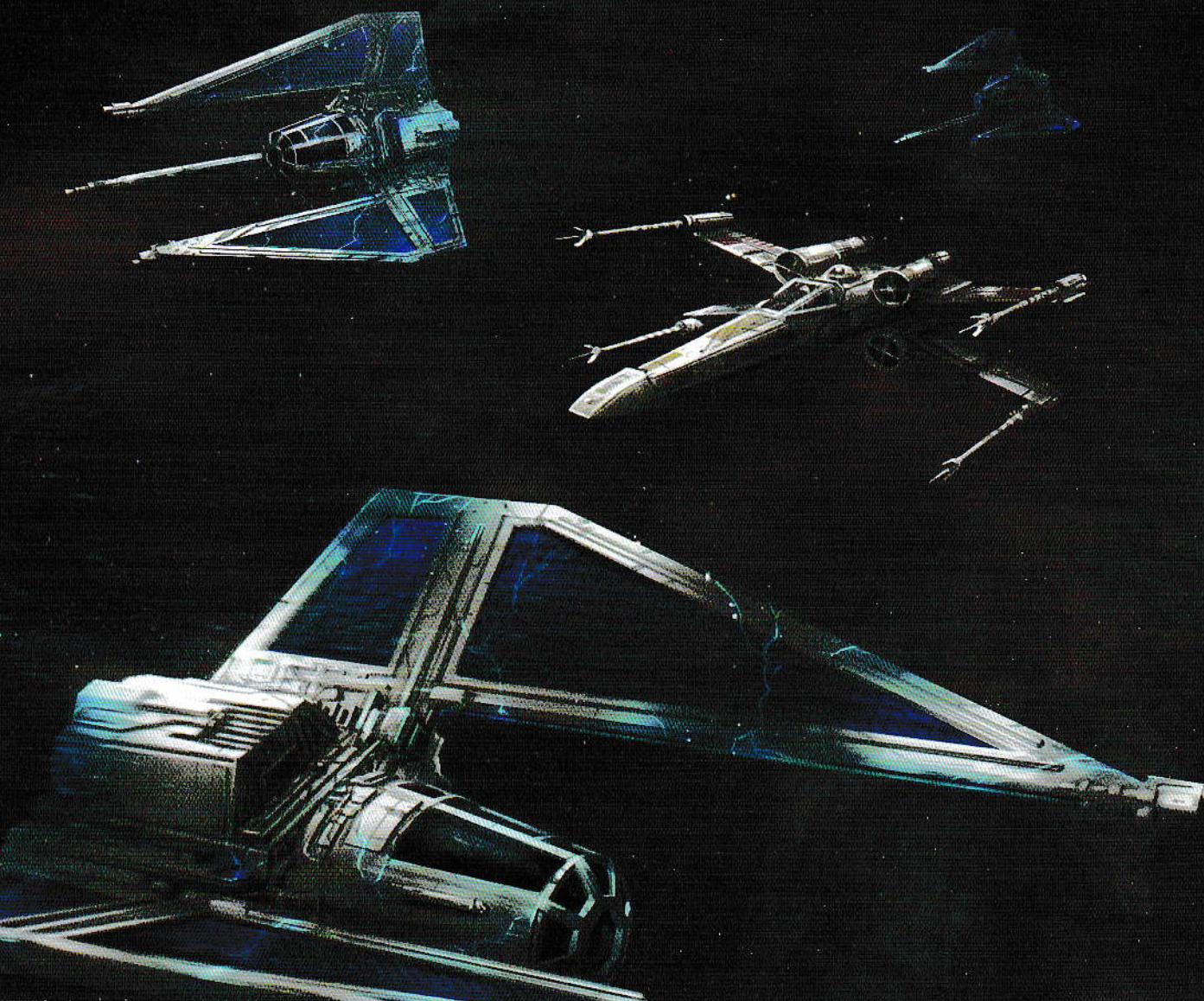
Passagers : 0

Provisions : 2 semaines

Coût/rareté : 365 000 crédits (I)/9

Emplacements disponibles : 0

Armes : canons laser moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; jumelé 4)



JUSQU'AU COU

Mon Cala, la belle planète océan, berceau des Mon Calamari et des Quarren, ne s'est rangée que récemment du côté de l'Alliance. Pendant des dizaines d'années, elle a vécu sous le joug de l'Empire qui a réduit sa population en esclavage et ses magnifiques cités flottantes en cendres, pillé ses trésors et exploité ses industries. Les habitants de Mon Cala ont fini par se rebeller et ont réussi, avec l'aide de l'Alliance, à bouter l'Empire hors de leur monde. Une fois libérés de leurs chaînes, les peuples libres de Mon Cala ont immédiatement rejoint l'Alliance pour la Restauration de la République, à la fois par gratitude envers ceux qui les avaient aidés et par désir de vengeance envers l'Empire. Mettant leur maîtrise technique et leurs immenses chantiers navals orbitaux au service de l'Alliance, les Mon Calamari ont commencé à fabriquer certains des vaisseaux les plus redoutables et les plus élégants de la Flotte Rebelle. Les fermes d'aquaculture disséminées sur l'océan qui recouvre la totalité de la planète ont augmenté leur rendement et modifié leur production pour fournir nourriture, médicaments et autres denrées indispensables à l'effort de guerre. La population n'est pas en reste : les Mon Calamari comptent parmi les chefs militaires et les ingénieurs les plus indispensables de l'Alliance et les Quarren fournissent des guerriers aussi redoutables qu'acharnés. Malheureusement, sans un ennemi commun pour les lier, les deux espèces dominantes de Mon Cala, rongées par des haines tenaces, sont au bord de la guerre civile.

La relation entre les Quarren et les Mon Calamari s'est dégradée quelques heures à peine après leur victoire sur l'Empire. Les anciennes querelles ont immédiatement ressurgi et les deux espèces ont recommencé à se chamailler pour les raisons les plus futiles. Pour les Quarren, c'est l'arrogance et la condescendance des Mon Calamari – qu'ils accusent de les considérer comme des citoyens de seconde zone – qui mettent le feu aux poudres. Les Mon Calamari, de leur côté, accusent les Quarren d'être irascibles, agressifs et arriérés, mais aussi de ne cesser de rabâcher d'anciens griefs qui, pour les Mon Calamari eux-mêmes, appartiennent à un lointain passé. Les querelles sont incessantes, sur Mon Cala comme au sein du sénat de l'Alliance, mais depuis peu, la situation s'est aggravée sur la planète-océan.

Tandis que les dirigeants des deux peuples font de leur mieux pour apaiser la discorde et éviter une nouvelle guerre civile sanglante, les agitateurs des deux camps font monter la tension. Chez les Quarren, l'opposition montante organise grèves et manifestations tandis que les plus jeunes prennent à partie les forces de l'ordre des Mon Calamari. Ces derniers ne sont pas en reste : couvre-feux, harcèlement d'innocents, arrestation de suspects radicaux pour les causes les plus futiles...

Les dirigeants des deux camps ont donc décidé de se réunir pour une dernière tentative de réconciliation avant que la situation ne leur échappe définitivement. La colère gronde et la menace d'émeutes grandit de jour en jour. Les responsables des deux peuples se sont donc mis d'accord pour demander l'aide d'un médiateur extérieur, espérant que la participation de diplomates

neutres aidera à apaiser les différends. Dans l'espoir d'apaiser les tensions, l'Alliance a donc été mandatée pour les faire intervenir lors d'une conférence sur la paix.

INTRODUCTION

Dans cette rencontre modulable, les personnages joueurs doivent aider les Quarren et les Mon Calamari à trouver un accord de paix. Depuis plusieurs mois, les deux espèces s'enfoncent dans l'impasse législative et les troubles civils. Les PJ peuvent faire partie du groupe diplomatique envoyé pour tenter de parvenir à un accord, mais ils peuvent aussi se trouver sur Mon Cala pour d'autres raisons et être entraînés par hasard dans cette affaire. Mais d'une manière ou d'une autre, les instructions sont aussi simples que directes : mettre un terme aux émeutes, empêcher que la situation ne s'envenime et tout faire pour que Mon Cala demeure dans la sphère d'influence de l'Alliance. Malheureusement, le problème est plus complexe qu'il n'y paraît.

En effet, Montra Varn, agent provocateur et figure importante du BSI, envenime la situation. Ancien membre de la garnison impériale stationnée sur Mon Cala, elle a assisté à l'évacuation des troupes de l'Empire suite à l'insurrection des Quarren et des Mon Calamari. Marquée par cette déroute, elle a juré de se venger des peuples de la planète. Elle est donc retournée sur Mon Cala et y joue les espionnes et les saboteurs avec un talent hors pair. De son point de vue, cette conférence pour la paix est l'occasion idéale pour semer la zizanie, voire déclencher une guerre civile. Montra Varn se trouve actuellement sur les lieux de la conférence pour apporter la touche finale à son plan qui est à la fois simple, sournois et extrêmement violent. Elle compte orchestrer une chaîne d'événements pour jeter le trouble et semer la discorde au sein de la mission diplomatique, avec en point d'orgue une attaque à la bombe visant le délégué mon calamari. Si Varn parvient à ses fins, elle risque de plonger Mon Cala dans une nouvelle guerre civile dévastatrice qui priverait l'Alliance de ses inestimables complexes militaires et industriels.

Les PJ doivent trouver le moyen d'unifier les Quarren et les Mon Calamari tout en déjouant les plans de Montra Varn. La tâche s'annonce ardue et nécessitera de grandes compétences en matière de diplomatie et d'espionnage.

LA CONFÉRENCE

La Conférence pour la Paix de Dac est prévue pour durer sept jours et commence lorsque les personnages joueurs arrivent sur Mon Cala. Elle se tient à Corfu, une station balnéaire haut de gamme pour les nantis de la planète, en majorité des Mon Calamari. Pouvant confortablement accueillir deux ou trois dizaines de personnes, le site a été choisi pour sa neutralité, mais aussi parce que sa petite taille et sa situation isolée facilitent sa défense. Mais sur Mon Cala, même une question aussi simple que

le choix du site d'une conférence suscite des chicaneries sans fin, et l'événement a bien failli être annulé avant même d'avoir commencé.

Le principal problème posé par Corfu est l'image que renvoie cette station balnéaire. Pour les Mon Calamari, elle symbolise leur hospitalité et leur virtuosité technique. De plus, son raffinement et son isolement relatif en font l'endroit idéal pour accueillir cette conférence cruciale. Ce choix a été motivé par le désir d'assurer à la fois la sécurité et le caractère privé de la conférence, mais également par une volonté d'impressionner la délégation rebelle, ce qui n'a pas échappé aux Quarren, qui ressentent cela comme un véritable affront. Pour ce peuple qui souffre depuis si longtemps, Corfu représente toute l'injustice de ses relations avec les Mon Calamari. La ville ayant été bâtie grâce au labeur des Quarren, comme la plupart des réalisations mon calamari, elle symbolise les disparités culturelles et économiques entre les deux peuples. Sous la contrainte et pour le bien de la conférence, la délégation quarren a fini par baisser pavillon, mais le choix du lieu reste un sujet de contrariété et la tension est encore palpable lorsque les négociations commencent.

Dès leur arrivée, les PJ sont accueillis par un membre haut placé du personnel. Chaque membre du groupe est logé dans une chambre avec salle d'eau privée. Très bien équipées et décorées dans un style moderne et discret, les chambres sont reliées entre elles par un grand salon ovale à l'ameublement luxueux. L'un des murs est une longue paroi de verre offrant une vue à couper le souffle sur le paysage artificiel de l'île et sur la mer. Aux autres murs sont accrochées des œuvres d'art de diverses cultures de la galaxie. Le salon comporte un bar où les boissons sont servies par un droïde faisant également office de majordome et de domestique. Un système de communication complet ainsi qu'une console holonet de loisirs complètent l'équipement de la pièce.

Les PJ ont quartier libre pendant quelques heures. Ils peuvent se reposer, se rafraîchir ou commander un repas, mais leur présence est requise au cocktail offert par la délégation mon calamari le soir de leur arrivée. Il s'agit d'une soirée mondaine au cours de laquelle les membres des différentes délégations sont censés faire connaissance avant que les choses sérieuses ne commencent, mais c'est également l'occasion idéale pour jauger les autres participants, faire bonne impression et tâter discrètement le terrain politique. La soirée se déroule dans un petit bar à l'éclairage tamisé surplombant la mer. La pièce regorge d'alcôves et de recoins sombres idéaux pour les conversations privées.

La délégation mon calamari, dirigée par un homme d'État âgé du nom de Mehmet Alover, et la délégation quarren, avec à sa tête une jeune et fougueuse radicale appelée Halari Takan, sont déjà sur place lorsque les PJ arrivent. Les leaders s'évitent, mais les membres subalternes de leurs équipes se mêlent les uns aux autres au centre de la pièce. Pour les PJ, il s'agit de la première occasion de discuter avec les PNJ. Cette première rencontre, comme beaucoup de celles qui vont suivre, est fortement orientée vers l'interaction et l'interprétation. Les compétences sociales et de Connaissance, mais aussi plusieurs

autres telles que Perception ou Magouilles, entrent ici en jeu. Les PJ doivent comprendre qui sont leurs interlocuteurs et tenter de les impressionner ou de les influencer. La majorité des tests de compétences effectués ici et pendant le reste de la rencontre sont des tests opposés ; leur difficulté dépend des compétences de l'interlocuteur, comme expliqué dans la section **Tests opposés** page 31 du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**.

Si le maître du jeu le désire, il peut offrir aux PJ la chance d'apercevoir Montra Varn à la fête. Elle est déguisée en serveuse du bar, de quoi passer parfaitement inaperçue dans un environnement aussi multiculturel. Pour la repérer, il faut réussir un **test opposé de Perception contre Magouilles**. Si au moins un des PJ réussit ce test, il remarque que l'une des serveuses a une attitude un peu étrange. Son comportement ou son regard suggère qu'elle est plus que ce qu'elle veut paraître. Dépenser **000** ou **0** permet de remarquer que cette femme joue visiblement un rôle. Elle le fait très bien et son habileté à se faire passer pour une serveuse combinée à d'autres indices pousse à croire qu'il s'agit d'une espionne. Les PJ n'ont bien sûr aucun moyen de savoir pour qui elle travaille, mais c'est tout de même une information de taille.

La fête se termine au petit jour, une fois que les PJ ont eu suffisamment le temps de se mêler aux invités et d'en apprendre davantage sur eux. Sauf si le MJ en décide autrement, il ne se passe rien de plus passionnant que des conversations alcoolisées avant que les délégations se séparent pour la nuit. De retour dans leur suite, les PJ sont encouragés à comparer leurs impressions, leurs inquiétudes et leurs éventuelles révélations. Ensuite, il leur est conseillé de se reposer, car la conférence débute officiellement au matin.

NÉGOCIATION ET ESCALADE

Pendant la conférence, les PJ et délégations quarren et mon calamari mettent au point un accord de paix entre les deux races. Les séances de négociation se prolongent pendant des heures. Cette section est avant tout narrative, et c'est là que se déroule le gros de l'histoire. Pour ne pas ralentir le jeu avec des jets de dés et des tests de

MANGEZ, BUVEZ ET RIEZ

Le cocktail d'accueil de la conférence offre un vaste choix de bières, de vins et de spiritueux dont les invités ne se privent pas. Au cours de la partie, le MJ peut choisir d'ajouter un ou plusieurs **■** ou **□** aux tests de compétence pour refléter les différents niveaux d'ébriété chez les PJ et les PNJ. Les personnages peuvent boire deux verres par point de Vigueur avant de ressentir les effets de l'alcool. Les PJ et PNJ soûls sont beaucoup plus susceptibles de divulguer des informations.

CORFU

Luxueuse même selon les standards impériaux, Corfu est une ville miniature. Tenant à la fois du paquebot de croisière et de la station balnéaire, c'est une petite île quasiment autosuffisante. Elle flotte sur les eaux calmes de l'hémisphère sud de Mon Cala à l'aide de répulseurs aussi massifs que puissants. Construite selon un cahier des charges draconien avec les meilleurs matériaux disponibles, Corfu est conçue pour répondre aux désirs même les plus fous de toutes les races de la galaxie. L'île regorge de piscines, de bassins, de théâtres accueillant des spectacles holo ou en direct, de restaurants, de cafés... on y trouve aussi un petit casino haut de gamme et un musée à la gloire des Mon Calamari. Des somptueuses chambres au personnel discret et hautement qualifié, tout est fait pour satisfaire les clients les plus exigeants.

compétence incessants, le maître du jeu peut, au début de chaque séance de négociation, faire passer au chef des négociateurs de l'Alliance (probablement l'un des PJ) un **test opposé de Négociation**. D'autres PJ peuvent l'aider grâce à un **test assisté**, comme décrit page 32 du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**.

Il est également conseillé d'effectuer un **test opposé de Négociation** entre les deux négociateurs mon calamari et quarren. Le camp qui obtient le plus de ✨ à son test domine la séance en question et obtient les concessions qu'il souhaite. Les ✨ obtenus par le négociateur de l'Alliance peuvent être utilisés pour faire pencher la balance en cas de *statu quo* entre les deux délégations et obtenir le résultat qui avantage le plus les Rebelles.

Les tests de compétence sont indispensables pour faire avancer l'action, mais le MJ ne doit pas se reposer uniquement sur eux pour le bon déroulement de l'histoire. Il est conseillé de jouer sur les tensions, sur les envolées rhétoriques et sur la bataille intellectuelle qui se déroule autour de la table des négociations. Il faut bien faire comprendre aux joueurs que l'issue de cette rencontre est capitale et que le résultat des pourparlers aura d'importantes répercussions pour l'Alliance.

Pendant que les négociations se déroulent, Montra Varn s'affaire en coulisse pour les faire échouer. Elle déclenche des incidents plus ou moins graves pour semer le doute et la peur parmi les négociateurs. Tous les deux ☼ générés par les tests de Négociation des PJ et des PNJ, le MJ peut déclencher un sabotage mineur, et un événement majeur pour chaque ☼. La nature de ces événements est laissée à la discrétion du maître du jeu. Les événements mineurs incluent la dissémination de rumeurs et de fausses informations, des pannes de courant ou toute autre chose agaçante – mais généralement inoffensive – de ce genre. Parmi les événements graves, on trouve les enlèvements, les tentatives d'assassinat, les attaques à la bombe et tout ce qui représente une menace directe pour les délégations. Un événement mineur ajoute ■ au test de Négociation des PJ pour la discussion.



suivante et un événement majeur y ajoute . Le maître du jeu ne peut introduire qu'un seul événement par tour de négociation.

Les personnages joueurs qui ne participent pas directement aux négociations peuvent enquêter sur ces événements pour tenter d'y mettre un terme. Les Espions sont particulièrement adaptés à cette tâche, mais tout PJ aux compétences adéquates peut participer à l'enquête. Le fait de chercher ce qui cause ces événements peut ajouter un élément supplémentaire aux négociations et, pour les PJ non diplomates, c'est l'occasion de peser sur la rencontre autrement que par des tests assistés.

RÉSOLUTION

Au terme des négociations, les personnages joueurs ont peut-être réussi à aider les Quarren et les Mon Calamari à surmonter leurs différends. Le camp qui remporte le plus de rounds sort « vainqueur » des négociations. Il reçoit tout ce qu'il a demandé sans presque rien céder en échange. De ce fait, une paix relativement stable s'installe et la tension est désamorcée : il n'y aura pas de guerre civile et les Quarrens cessent leurs émeutes. Le calme ne durera sans doute pas éternellement, mais les PJ sont parvenus à négocier un accord et Mon Cala reste aux côtés de l'Alliance.

Si l'impensable survient et que les personnages joueurs échouent dans leur mission, il vaut mieux considérer cela comme un revers temporaire. Les négociations peuvent être interrompues si Varn cause trop de dégâts ou si l'un des chefs de délégation est enlevé ou assassiné. Si les discussions tournent mal, le MJ peut décider que l'une ou l'autre des délégations, voire les deux, quittent la table. Pour les convaincre de revenir, les personnages joueurs doivent déployer des trésors de diplomatie.



D'une manière ou d'une autre, si les PJ échouent, ils peuvent choisir de rester sur Mon Cala pour tenter de redresser la situation ou de se replier sur leur quartier général pour demander de nouvelles instructions.

DÉNOUEMENT

Un accord entre les peuples de Mon Cala constituerait un tremplin pour les carrières des personnages joueurs, moins pour les récompenses directes (peut-être un petit bonus financier offert par leur commandant), que pour les répercussions de leur succès : promotions, accès à des informations sensibles ou des faveurs de la part de personnages haut placés de l'Alliance sont envisageables. De plus, au cours de cette rencontre, les PJ peuvent nouer des contacts inestimables au sein de chaque délégation. S'ils parviennent à capturer ou à éliminer Varn, le MJ peut leur donner accès à des bases de données cryptées du BSI, à des listes de contacts ou d'agents actifs ou à toute information pouvant s'avérer utile pour le renseignement rebelle.

MEHMET ALOVAR [RIVAL]

Originaire de la Cité de Corail, la capitale de Mon Cala, le vénérable Mehmet Alover compte parmi les personnages les plus respectés de sa génération. De lignée aristocratique, sa famille remonte à la fondation de la société mon calamari. Il a passé sa vie au service de son peuple, tout d'abord comme assistant d'un sénateur, puis sénateur lui-même et désormais, à l'automne de sa vie, en tant que représentant de sa planète au sein de l'Alliance. Farouche défenseur des droits des Mon Calamari et opposant intrépide au joug impérial, il est considéré par les siens et par beaucoup d'observateurs extérieurs comme un champion de la liberté et de la paix. Mais en dépit de ses nombreuses qualités, il souffre, comme la plupart des Mon Calamari de sa génération, d'un insurmontable complexe de supériorité face aux Quarren. Il a été choisi par les dirigeants mon calamari pour négocier une issue pacifique et défendre jusqu'à son dernier souffle les intérêts de son peuple.



Compétences : Charme 3, Commandement 3, Connaissance (Bordure Extérieure) 2, Connaissance (culture) 3, Connaissance (éducation) 3, Connaissance (Mondes du Noyau) 2, Connaissance (Xénologie) 2, Négociation 4, Sang-froid 3, Tromperie 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Aplomb 1 (retire 1 dé de difficulté aux tests de Sang-froid pour éviter la peur), Charmeur-né (une fois par séance de jeu, peut relancer 1 test de Charme ou de Tromperie), Irrésistible 2 (retire ■■ à tous les tests de Charme et de Commandement), Sens de la rhétorique (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Commandement Moyen** [◆◆] ; chaque ☆ élimine 1 point de stress d'un allié à courte

portée ; peut dépenser ☉ pour débarrasser un allié affecté de 1 point de stress supplémentaire)

Capacités : Amphibien (un Mon Calamari peut respirer sous l'eau sans malus, et ne souffre d'aucun malus de déplacement lorsqu'il évolue dans l'eau)

Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), comlink, vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement)

HALARI TAKAN [RIVAL]

Halari Takan est une jeune agitatrice quarren qui a grandi sous le joug de l'Empire. Alors qu'elle était toute petite, elle a vu les membres de sa famille se faire arrêter les uns après les autres par les agents impériaux. Ce souvenir, ainsi que sa volonté inflexible et son caractère ardent, l'ont naturellement poussé vers le mouvement de résistance qui commençait à s'organiser dans les villes flottantes de Mon Cala. Peu intéressée par l'aspect militaire de la sédition, Halari s'est spécialisée dans l'organisation de manifestations, d'arrêts de travail et de grèves générales, avec un sérieux et un sens de la rhétorique rares pour son âge. Elle a très vite gagné une réputation d'oratrice enflammée, n'hésitant jamais à intervenir en public malgré la peur des représailles. Mue par sa haine de l'envahisseur et par sa colère face au sort de son peuple, Halari a pris la parole dans les rues, les salles de réunions et les médias pour attiser la colère des siens et les pousser à la dissidence. Très vite, les autorités impériales en ont pris ombrage.

Après avoir échappé de peu à un enlèvement, Halari a subi de plein fouet une campagne visant à les discréditer, elle et ses alliés. Elle est donc entrée dans la clandestinité, changeant constamment de cachette et continuant d'agir dans l'ombre. Une fois l'Empire repoussé hors de Mon Cala, elle a repris sa place au sein de la communauté quarren et a immédiatement été élue pour représenter les siens auprès des Mon Calamari. Après quelques années à ce poste, elle compte autant d'amis que d'ennemis. Son intransigeance face à l'Empire et aux injustices infligées aux Quarren par les Mon Calamari, mais également son inlassable habitude de tout ramener à ce sujet, en font une négociatrice inflexible et redoutable.



Compétences : Charme 2, Coercition 3, Commandement 3, Connaissance (Mondes du Noyau) 2, Connaissance (Pègre) 2, Connaissance (Xénologie) 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 3, Système D 3, Tromperie 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bénéfice du doute 2 (retire ■■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie), Perspicace 3 (améliore 3 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie la visant), Répartie caustique (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Coercition Moyen** [◆◆] ; chaque ☆ inflige 1 point de stress à un ennemi à portée courte ; peut

dépenser  pour qu'un ennemi affecté subisse 1 point de stress supplémentaire)

Capacités : Amphibien (un Quarren peut respirer sous l'eau sans malus, et ne souffre d'aucun malus de déplacement lorsqu'il évolue dans l'eau), Jet d'encre : (une fois par rencontre, en tant que brouille hors tour, un Quarren peut subir 2 points de stress pour ajouter ■ à un test de combat effectué par un personnage à portée courte [sous l'eau, cette action ajoute ■ ■ ■ au test de combat])

Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), comlink, vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement)



MONTRA VARN [NÉMÉSIS]

Le lieutenant Montra Varn, du BSI, était présente le jour où la dernière navette impériale a quitté la Cité de Corail avec à son bord les derniers membres du Bureau de la Sécurité Impériale présents sur la planète. Elle a vu la sauvagerie avec laquelle les Mon Calamari et les Quarren, hurlant comme des bêtes sanguinaires, ont massacré les siens à l'aide d'armes de fortune et de matériels volés à l'Empire. Elle a vu les incendies, les pillages, la profanation des icônes impériales et la brutalité aveugle avec laquelle les indigènes traitaient les prisonniers. Elle n'avait jamais aimé ce poste sur Mon Cala ni le fait d'avoir à traiter avec les « sous-créatures » qui la peuplaient, mais en voyant la foule déchaînée envahir la piste lors du décollage de la navette, elle a juré de revenir. Depuis une année standard, l'Agent Spécial Varn opère en secret sur Mon Cala. Se faisant passer pour une technicienne, elle met à profit ses qualités d'espionne pour se venger des peuples de Mon Cala.

Sa mission : semer la discorde entre les Mon Calamari et les Quarren dans le but de déclencher un conflit suffisamment grave pour les détourner de l'Alliance. Elle lance des rumeurs, dissémine des fausses preuves de trahison et d'implication de membres haut placés des deux bords concernant de supposées conspirations visant à prendre le contrôle exclusif de la planète. Jusqu'ici, ses efforts ont été couronnés de succès. La conférence de paix, sous l'égide de l'Alliance, est la dernière étape vers la guerre civile.

2 VIGEUR	3 AGILITE	3 INTELLIGENCE	4 RUSE	3 VOLONTÉ	3 PRÉSENCE
3 ENCAISSEMENT	12 SEUIL DE CRITIQUE	15 SEUIL DE STRESS	1 DÉFENSE CALCUL	1 DÉFENSE CALCUL	

Compétences : Calme 3, Connaissance (stratégie) 1, Coordination 2, Corps à corps 2, Discrétion 3, Distance (armes légères) 2, Informatique 2, Magouilles 3, Perception 3, Sang-froid 3, Système D 2, Tromperie 4, Vigilance 2

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Charmeur-né (une fois par séance de jeu, peut relancer 1 test de Charme ou de Tromperie), Persuasion 2 (retire ■ ■ à tous les tests de Magouilles et de Tromperie), Solution astucieuse (une fois par séance de jeu, peut effectuer un test de compétence en utilisant la Ruse plutôt que la caractéristique normalement associée à cette compétence)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), comlink, datapad crypté connecté à l'Holonet impérial, vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement)

CLAUSTROPHOBIE

Sous la surface volcanique de Sullust, une conspiration est en train de voir le jour. Des membres de la résistance sullustéenne, menés par le charismatique Gaff Kilvaari, envisagent de s'en prendre violemment à la SoroSuub Corporation, soutien de l'Empire. La cellule de Kilvaari compte attaquer plusieurs sites de SoroSuub dans la même nuit afin d'handicaper la production et de démontrer aux responsables de la Corporation ce qu'il en coûte de s'allier à l'Empire. Les cibles sont de natures variées (une installation de recherche agricole, un QG de sécurité, un centre d'essais et une station de communication) et choisies pour permettre d'infliger un maximum de dégâts en prenant un minimum de risques.

INTRODUCTION

Dans cette rencontre, les personnages joueurs participent à l'Opération Coup de Tonnerre, mise au point par la résistance sullustéenne pour frapper la SoroSuub Corporation à G'rinn Go City. Si un ou plusieurs Sullustéens se trouvent parmi les personnages, le groupe peut déjà faire partie de la résistance. Sinon, les PJ peuvent être envoyés en renfort par le Haut Commandement de l'Alliance, ou un membre de la résistance peut avoir directement fait appel à eux. D'une manière ou d'une autre, les PJ vont avoir l'occasion de mettre leurs compétences et leur intelligence à profit pour aider les amis de l'Alliance sur Sullust.

OPÉRATION COUP DE TONNERRE

Dès leur arrivée sur la planète, les personnages joueurs se dirigent vers le point de rendez-vous, à G'rinn Go City et sont directement amenés à un briefing dans une planque, où ils retrouvent une quarantaine de résistants. La plupart sont sullustéens, mais d'autres espèces sont également représentées. La pièce est minuscule, il fait chaud et la tension est palpable. Quatre datapads sont posés sur une table et une immense carte de la ville est pendue à un mur, avec quatre points encerclés en rouge. Une fois les présentations terminées et quand tout le monde a pris place, assis ou adossé à un mur, le chef de l'Opération Coup de Tonnerre, un insurgé grisonnant du nom de Gaff Kilvaari, prend la parole.

Il débute par une brève vue d'ensemble de la mission : la destruction de quatre cibles dans la ville, qu'il décrit ensuite plus longuement une par une. Les personnes présentes dans la pièce sont réparties en quatre groupes de même taille, et chacun d'entre eux choisit ensuite sa cible. Une fois ce choix effectué, le leader de chaque groupe prend le datapad correspondant, qui contient toutes les informations nécessaires. Il est conseillé de laisser l'ambiance de la réunion se détendre et d'encourager les discussions décontractées entre les PJ, les Sullustéens et le commandant Kilvaari. Une fois toutes les missions réparties, le commandant demande s'il y a des questions, puis clôt la réunion.

Comme il s'agit d'une opération sur plusieurs fronts, les PJ comprennent rapidement qu'ils ne peuvent être partout à la fois. Ils doivent désigner un leader pour leur mission, choisir une cible et suivre les ordres intégrés à leur datapad. La cible choisie devient alors le but principal de la rencontre et les PJ n'ont quasiment aucune influence sur ce que font les PNJ de leur côté. Le MJ peut toutefois décider de compliquer la mission de ses joueurs en leur demandant de prêter assistance à un groupe de PNJ en difficulté. Pour ce faire, il peut dépenser un point de destin ou utiliser un  généré par les joueurs. C'est au MJ de décider de la nature de la complication : un autre groupe de résistants qui s'est fait arrêter par les gardes de SoroSuub pour intrusion, ou même s'est fait éliminer par des droïdes de sécurité, par exemple. Ces complications sont optionnelles et le MJ peut tout à fait se contenter d'utiliser le reste des événements pour illustrer le cours de la rencontre.

Quelle que soit la cible choisie par les PJ, c'est à eux de déterminer le meilleur moyen de mener à bien leur mission. Selon la nature de celle-ci, une solution évidente existe : démolition, piratage informatique, assaut sanglant d'un bâtiment... mais toutes les options sont envisageables. Libre à eux de faire sauter la station de communication plutôt que de la pirater, ou bien de paralyser le système informatique du QG de sécurité et y enfermer son personnel plutôt que de l'attaquer en force. Dans le cadre de l'Opération Coup de Tonnerre, seul le résultat compte.

LES CIBLES

Les quatre cibles de l'Opération Coup de Tonnerre ont été sélectionnées pour leur importance et pour la gêne qu'occasionnera leur destruction ou leur paralysie. On y trouve aussi bien des infrastructures que des centres de recherche. La perte de l'une de ces installations serait à elle seule très handicapante pour l'activité de SoroSuub à G'rinn Go City, mais si les quatre se retrouvent à l'arrêt en l'espace de quelques heures, ce sera pour la corporation un véritable désastre dont les répercussions se feront sentir jusqu'au sommet de la hiérarchie. Les quatre sites sont surveillés par la sécurité interne de SoroSuub appuyée par des droïdes de maintien de l'ordre. Chaque cible présente ses propres difficultés et devrait offrir de beaux défis, même aux groupes les plus expérimentés.

CENTRE DE RECHERCHE AGRISUUB

On pense souvent que la SoroSuub Corporation ne fabrique que des armes et des véhicules, mais l'organisation est en fait étonnamment diversifiée et produit de tout, du petit électronique aux réacteurs de vaisseaux spatiaux. L'une de ses filiales les moins connues, AgriSuub, crée des produits agricoles génétiquement modifiés à haut rendement, à destination des planètes récemment colonisées. Le principal centre de recherche d'AgriSuub se situe dans une caverne au sud-ouest du

centre-ville, au bord d'un vaste lac souterrain à la biodiversité débordante. Quelques bureaux et laboratoires entourent une immense zone agricole dans laquelle les chercheurs font pousser les graines expérimentales.

Les ordres sont de causer le plus de dégâts possible au centre de recherche, notamment en mettant le feu aux plants expérimentaux, en faisant sauter les laboratoires et en détruisant les données de recherche. Le centre est relativement isolé mais reste bien protégé. L'équipe de sécurité réagira rapidement en cas d'attaque.

QG DE SÉCURITÉ DE G'RINN GO CITY

Installé à proximité du centre-ville, ce bâtiment à l'allure modeste est en fait une véritable forteresse aux murs renforcés et aux fenêtres blindées. Le QG est un dédale de couloirs, d'ascenseurs, de bureaux et de postes de contrôle. Le bâtiment est constamment surveillé par un système de sécurité haut de gamme contrôlé par des droïdes. Chaque pièce et chaque couloir est doté d'holocams, de micros et de capteurs de toute sorte. Depuis son bureau situé au dernier étage, Fenn Sesslyn, chef de la sécurité, supervise la surveillance de tous les bâtiments SoroSuub de la ville. Elle a sous ses ordres des centaines de droïdes de sécurité et d'agents surentraînés. Les véhicules, les armes et les protections dont ses troupes disposent suffiraient à équiper une petite armée.

La cible principale de la mission est le chef de la sécurité en personne. Fenn Sesslyn est une adversaire pleine de ressources. Sa disparition sèmerait le chaos au sein de la sécurité de SoroSuub et faciliterait toutes les missions jusqu'à ce que la hiérarchie se réorganise et nomme un remplaçant. Fenn Sesslyn doit donc être enlevée ou tuée, ce qui n'aura rien de facile. Elle ne se déplace jamais sans sa garde personnelle et est elle-même une redoutable combattante, ayant passé près de dix ans dans l'Armée Impériale en tant qu'officier de commando. Les cibles secondaires dans le bâtiment sont le système informatique, les cellules et l'armurerie dans laquelle, si le MJ se sent d'humeur généreuse, les PJ trouveront des armes de bonne qualité.

CENTRE D'ESSAIS POUR VÉHICULES TERRESTRES

Située dans un véritable labyrinthe de tunnels et de petites cavernes au nord de la ville, cette installation est le principal centre de conception et de test des véhicules terrestres de la SoroSuub Corporation. C'est dans ces laboratoires de recherche et sur sa piste d'essais que SoroSuub met au point ses speeders et ses marcheurs avant de les lancer sur le marché. Le complexe comporte des bâtiments de recherche, des hangars remplis de prototypes plus ou moins récents ainsi qu'un circuit de tunnels et une piste d'essais conçus pour simuler toutes les conditions climatiques – de la chaleur étouffante au froid polaire – et environnementales imaginables. On y trouve même une ville grandeur nature où sont testés les speeders urbains.

La cible principale de la mission est le centre de contrôle de la piste d'essais. Gardé par des agents de sécurité hautement qualifiés armés jusqu'aux dents, et

protégé par un bunker hermétique, le centre de contrôle abrite le matériel de simulation et les superordinateurs nécessaires à son fonctionnement. Parmi les cibles secondaires, on trouve les serveurs informatiques du département Recherches et Développement, le laboratoire où sont fabriqués les prototypes (des véhicules à usage unique conçus sur mesure pour tester les différents systèmes) ainsi que des portions de la piste d'essais. L'attaque de ces cibles secondaires, ou de toute autre cible se présentant, ne doit se faire qu'après la neutralisation du centre de contrôle.

STATION DE COMMUNICATION SATELLITE SÉCURISÉE

Ce bâtiment permet à la branche de la corporation installée à G'rinn Go City de communiquer avec la maison mère ainsi qu'avec le reste de la galaxie. D'allure insignifiante, il est situé en marge de la ville, dans une zone d'industrie légère. La station, dirigée par SoroSuub, fait officiellement partie de l'infrastructure de la ville. Grâce à sa connexion avec un gigantesque ensemble sécurisé de relais satellites situé sur la surface instable de Suluust, elle reçoit des données holonet et satellites par le biais de câbles blindés. Ces données sont ensuite retransmises aux habitants de G'rinn Go City à l'aide d'appareils audiovisuels holos complexes. Le bâtiment regorge de routeurs holonet, d'ordinateurs surpuissants et de matériel de communication haute précision, le tout relié par des milliers de kilomètres de câbles. Dans leur grande majorité, les données reçues par la station sont sans intérêt – accès holonet, retransmission de divers médias, holomessages, etc – mais SoroSuub l'utilise également pour communiquer avec ses filiales disséminées dans toute la galaxie ainsi que pour transmettre ou recevoir des informations sensibles.

LORSQUE SOUDAIN...

Claustrophobie est une rencontre modulable relativement simple. Les PJ ont pour ordre de lancer leur assaut, de causer un maximum de dégâts en un minimum de temps et de repartir sans se faire prendre. L'histoire ne comporte pas de rebondissement inattendu et les PJ ne découvriront aucun sombre secret au cours de leur mission... à moins que le MJ n'en décide autrement. Si ce dernier en fait le choix, cette rencontre peut servir de prélude à une aventure plus vaste. Le laboratoire AgriSuub peut ainsi travailler sur un herbicide mortel ou sur une maladie végétale que l'Empire compte transformer en arme chimique. Les ordinateurs de la station de communication contiennent peut-être des données ultrasécètes sur des choses plus graves que la simple corruption au sein de l'entreprise ou que la collusion avec l'Empire. Tout est envisageable et le MJ est encouragé à laisser libre cours à son imagination. S'il le souhaite, cette rencontre a tout le potentiel requis pour déboucher sur une histoire bien plus vaste.

2	2	3	3	3	4
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CAQ/D		
3	12	13	1	1	

Compétences : Calme 3, Coercition 3, Commandement 4, Connaissance (Pègre) 3, Connaissance (stratégie) 3, Distance (armes légères) 3, Magouilles 4, Perception 3, Sang-froid 3, Système D 2, Vigilance 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dès de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Aplomb 2 (retire 2 dès de difficulté aux tests de Sang-froid pour éviter la peur), Meneur-né (une fois par séance de jeu, peut relancer un test de Calme ou de Commandement), Officier supérieur (amélioré) (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Commandement Moyen** [◆◆]); 8 alliés peuvent aussitôt exécuter une manœuvre gratuite à condition de subir 1 point de stress ; peut dépenser ☉ pour permettre à un allié d'exécuter une action au lieu d'une manœuvre), Poigne 3 (retire ■■■ des tests de Calme et de Commandement), Répar-tie caustique (amélioré) (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Coercition Moyen** [◆◆]); chaque ☆ inflige 1 point de stress à un ennemi à portée courte qui se retrouve désorienté pendant 3 tours ; peut dépenser ☹ pour qu'un ennemi déjà affecté subisse 1 point de stress supplémentaire)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), uniforme impérial renforcé (+1 défense, +1 encaissement)

AGENT DE SÉCURITÉ SOROSUUB [SBIRE]

Généreusement rémunérés et bien formés, ces agents de surveillance privés, majoritairement sullustéens, ont pour tâche d'assurer la sécurité des divers sites de la Soro-Suub Corporation. Dotés d'un matériel ultramoderne siglé SoroSuub, ces agents aux méthodes paramilitaires ne sont pas à prendre à la légère.

3	3	2	2	2	2
VIGUEUR	AGILITE	INITIATIVE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAQ/D			
5	5	2	2		



Compétences (en groupe uniquement) : Coercition, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Perception, Résistance, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), matraque étourdissante (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 6 ; portée au contact ; Dégâts étourdissants, Désorientation 2), bouclier anti-émeute (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 6 ; portée au contact ; Déflexion 2, Désorientation 1, Encombrant 3, Parade 2), armure matelassée (+2 encaissement), menottes, comlink

DRÖÏDE POLICIER 501-Z [RIVAL]

Le 501-Z, unique incursion de SoroSuub dans le domaine des droïdes de sécurité, compte parmi les plus populaires de sa catégorie. Grand et anguleux, il est recouvert d'un blindage ultrarésistant qui lui donne une allure pour le moins imposante. Surnommé « Zed », il est doté d'un cerveau analytique complexe tenant à la fois de ceux du droïde de protocole et du droïde de combat. Programmé pour la communication, les relations avec le public, le contrôle des émeutes et les tâches usuelles de maintien de l'ordre, il est connu pour être aussi tenace que compétent. Certains ont même été améliorés pour devenir enquêteurs, fonction pour laquelle leurs capacités d'analyse font merveille. À l'origine programmés pour ne pas

tuer, les modèles utilisés par SoroSuub n'hésitent pas à utiliser la force létale lorsque les intérêts les plus sensibles de la Corporation sont en jeu.



Compétences : Coercition 2, Corps à corps 2, Distance (armes lourdes) 3, Pilotage (planétaire) 2, Système D 3, Vigilance 3

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat visant cette cible), Perspicace 1 (améliore 1 dé de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie le visant)

Capacités : Droïde (ne respire pas, ne mange pas et ne boit pas, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau ; immunisé contre les poisons et toxines)

Équipement : carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), matraque étourdissante (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 6 ; portée au contact ; Dégâts étourdissants, Désorientation 2), bouclier anti-émeute (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 6 ; portée au contact ; Déflexion 2, Désorientation 1, Encombrant 3, Parade 2), armure matelassée (+2 encaissement), comlink intégré, menottes

FOREUSE À IMPULSION G9-GX

Complément portable du bon vieux rayon foreur G2-GE, la G9-GX peut tout faire grâce à son projecteur de plasma réglable à rayon continu, de la découpe à la soudure en passant par le brasage et l'incinération de déchets et de résidus industriels. La G9-GX est fréquemment utilisée dans les excavations des tunnels de Sullust. Elle est constituée d'une longue mèche

épaisse terminée par une lame à plasma à inclinaison variable. Le tout est relié à un boîtier de contrôle par un câble renforcé. Le boîtier abrite la cellule d'énergie et la plupart des commandes permettant de diriger le flux de plasma. On le porte généralement autour de la taille, accroché à une grosse ceinture.

Nom	Compétence	Dégâts	Critique	Portée	Enc.	Emp.	Prix	Rareté	Spécial
Foreuse à impulsion G9-GX	Corps à corps	5	4	Au contact	5	2	1100	4	Brèche 1, Encombrant 3, Imprécis 2

GEHARR, NID D'ESPIONS

Le récent conflit généré par la succession au trône a entraîné une éruption d'activités clandestines sur Ord Gimmel et en particulier à Geharr, la capitale. La belle métropole est le théâtre d'une guerre larvée entre les services de renseignements de l'Empire, de l'Alliance et des Daëons pour le contrôle de la planète. Les intrigues permanentes entraînent une tension palpable, et la moindre erreur d'inattention peut provoquer l'échec d'une opération d'espionnage, la capture d'un escadron de croiseurs, voire la mort de plusieurs agents. Les rues débordent d'agitateurs, d'espions, d'agents indépendants, d'informateurs, d'escrocs et d'individus peu recommandables de toutes sortes.

INTRODUCTION

Dans **Geharr, nid d'espions**, les personnages joueurs endossent le rôle d'agents de renseignement rebelles qui participent à un complot visant à éliminer trois menaces mortelles pesant sur Ord Gimmel et sur l'Alliance. Comme il est improbable que le groupe ait le moindre lien avec la planète, sa hiérarchie peut lui avoir attribué

cette mission à la demande de Bleshk Callor, un agent Rebelle haut placé en poste sur la planète. D'une manière ou d'une autre, dès leur désignation, les PJ sont briefés et se mettent à la recherche de trois agents ennemis.

OPÉRATION PLACE NETTE

L'Opération Place Nette a été montée par le chef du Renseignement rebelle sur Ord Gimmel, un vieux Daëon grognon et balafre du nom de Bleshk Callor. La mission a pour but d'éliminer trois espions opérant dans la ville de Geharr. Le briefing consiste en une réunion de cinq minutes au cours de laquelle Callor donne leurs ordres aux PJ tout en leur conseillant fortement de ne pas échouer. Ils reçoivent les dossiers de leurs cibles : un agent double trahissant la cause rebelle pour le compte de l'Empire, un membre haut placé du BSI, pirate informatique de talent spécialisé dans le vol de données, et une agitatrice mercenaire vendant ses services au plus offrant. Le seul conseil que Callor donne aux PJ est d'opérer le plus vite et le plus discrètement possible. Ils peuvent accomplir les missions dans l'ordre qu'ils désirent et utiliser tous les moyens nécessaires pour neutraliser ou éliminer leurs cibles. La cellule rebelle de la planète ne leur offrira que peu de soutien, si ce n'est un accès à des fonds dont il est impossible d'identifier la source pour acheter des informations ou des contacts et pour soudoyer les intermédiaires. Le succès ou l'échec des missions ne dépendent donc que d'eux.



LES COMBATS SUR ORD GIMMEL

Au cours des douze derniers mois, les combats se sont limités à des frappes ciblées, principalement centrées sur le palais royal et les places fortes des diverses factions rivales. Un après-midi paisible peut virer au cauchemar en un clin d'œil si un camp décide de tendre une embuscade à l'un de ses adversaires. Les milices employées par les différents clans n'ont reçu qu'une formation sommaire et les dommages collatéraux sont nombreux. Depuis quelques mois, les frictions se sont intensifiées et on compte désormais plusieurs affrontements par semaine.

À mesure que les soutiens étrangers gagnent en influence sur les différentes factions, les Deaons se montrent de plus en plus efficaces en matière de combat. Toutefois, leur psychologie particulière est un véritable cauchemar pour les instructeurs paramilitaires envoyés pour les former. Leur nature très émotive les rend faciles à manipuler et les pousse à multiplier les erreurs tactiques, offensives comme défensives.

L'AGENT DOUBLE

Un agent quelconque de l'Alliance vend depuis peu des informations sensibles à l'Empire. L'identité et les motivations de cet agent sont inconnues, mais la Rébellion a tout de même quelques pistes ténues. Depuis quelques mois, des données critiques concernant des opérations rebelles sont exfiltrées de la cellule de renseignement de l'Alliance sur Ord Gimmel à destination d'une « boîte postale » impériale. La fuite s'est récemment intensifiée et les Impériaux sont désormais en possession d'informations cruciales.

Des trois cibles, celle-ci est peut-être la plus difficile à neutraliser. L'agent double, un analyste chadra-fan du nom de Nosh Droma, efface méticuleusement toute trace de ses méfaits. De toute évidence, il a été formé par le BSI. Pour le trouver et l'éliminer, les PJ vont devoir mener une enquête et multiplier les tests de Magouilles, d'Informatique, de Discrétion et de Connaissances diverses. C'est au MJ de décider de la difficulté de ces tests de manière à ce que les PJ aient du pain sur la planche. Une fois Droma démasqué, les PJ peuvent soit le tuer, soit tenter de le capturer pour l'interroger. Il s'agit là de la partie la plus délicate de la mission, car à la moindre erreur, le rusé Chadra-Fan se mettra sous la protection du BSI, ce qui réduira quasiment à néant les chances de lui mettre la main dessus.

LA VOLEUSE DE DONNÉES

Il s'agit d'un agent du BSI du nom de Halina Patel. Personne ne sait où se trouve actuellement cette analyste et pirate informatique hors pair. Son dossier mentionne les personnes et les endroits qu'elle fréquente. Les PJ doivent suivre ces pistes et les exploiter au mieux pour éliminer Patel.

S'ils ne sont pas assez prudents, Patel finit par avoir vent de ce qu'ils font. Si cela se produit, elle tente de les lancer sur de fausses pistes les menant à un piège tendu par le BSI. Bien qu'elle se révèle facile à localiser avec les bonnes informations, une confrontation directe avec la voleuse peut s'avérer assez dangereuse, puisqu'elle a la possibilité de faire appel à d'autres agents du BSI pour contre-attaquer.

L'AGENT PROVOCATEUR

Taska Mastigar, un agent provocateur indépendant, est la cible la plus facile à neutraliser. Son dossier semble tout droit sorti d'un classique du roman d'espionnage. Spécialisée dans la manipulation des foules, elle a joué un rôle central dans quelques-uns des soulèvements les plus violents de ces dernières années. Mercenaire dans l'âme, elle n'est loyale qu'à son compte en banque. Elle met ses prodigieux talents au service de l'Empire comme de la Rébellion.

Les PJ n'auront aucun mal à la localiser : il leur suffit de poser les bonnes questions et de faire savoir qu'ils sont intéressés par ses services. Il sera par contre plus délicat de s'assurer de sa loyauté. Les PJ peuvent soit acheter sa neutralité, soit l'embaucher, mais elle n'hésitera pas à les trahir si le BSI lui fait une offre plus alléchante.

RÉSOLUTION

La rencontre prend fin lorsque les PJ ont dévoilé au grand jour, éliminé, recruté ou vaincu chacune des trois cibles. La réussite de la mission leur vaut de nombreuses félicitations et de belles occasions d'avancement. Malheureusement, la nature clandestine de leurs activités sur Ord Gimmel les oblige à garder tout cela secret. De plus, le coup sévère porté au BSI risque d'attirer l'attention de l'Empire sur eux, ce qui ne manquera pas de corser la difficulté de leurs futures missions.

BLESHK CALLOR [NÉMÉSIS]

Bleshk Callor travaille depuis toujours dans le renseignement. Il a vécu tout ce que le métier peut offrir, du pire au meilleur, et les années passées dans la clandestinité l'ont rendu distant, fantasque et, pour tout dire, assez étrange. Malgré ses défauts, il reste toutefois un chef de la sécurité à la fois compétent et dévoué, respecté même par ses ennemis du BSI. Il aime voir ses agents faire preuve d'initiative, d'originalité et de persévérance. Pour ceux à qui il accorde son estime, le vieux Deaon est le plus merveilleux des chefs.



Compétences : Athlétisme 2, Calme 3, Connaissance (Pègre) 4, Connaissance (stratégie) 2, Discrétion 3, Distance (armes légères) 2, Magouilles 4, Perception 3, Pugilat 2, Survie 3, Système D 3, Tromperie 4, Vigilance 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Persuasion 2 (retire ■■ à tous les tests de Magouilles et de Tromperie), Dur au mal 2 (réduit le résultat d'une blessure critique de 20), Point faible (après avoir réussi une attaque, peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à sa Ruse à un coup réussi), Renversement (peut dépenser Ⓢ pour jeter une cible à terre avec une attaque de corps à corps réussie), Ressort (une fois par round, qu'il soit assis ou à terre, le personnage peut se relever au prix d'une brouille), Voyou-né (une fois par séance de jeu, peut relancer un test de Magouilles ou de Discrétion)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement), comlink, datapad

HALINA PATEL [NÉMÉSIS]

Halina Patel est l'une des analystes les plus compétentes du BSI. Rares sont ses collègues ou ses ennemis à être aussi doués qu'elle pour le piratage, et il n'existe presque aucun système informatique capable de lui résister. C'est une belle femme d'une trentaine d'années aux yeux noirs. L'interface cybernétique enroulée autour de son crâne rasé la rend très facile à identifier. Sur le terrain, elle camoufle généralement son implant avec un foulard ou une perruque et le fait avec un tel talent qu'il est difficile à repérer.



Compétences : Calme 3, Connaissance (éducation) 2, Connaissance (Pègre) 3, Connaissance (stratégie) 2, Discrétion 3, Distance (armes légères) 2, Informatique 4, Magouilles 3, Perception 3, Tromperie 3, Vigilance 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Craqueur de code 3 (retire ■■■ aux tests pour percer un code ou décrypter des communications ; retire 1 dé de difficulté aux tests pour percer un code ou décrypter des communications), Génie de l'informatique 3 (réduit de 75% le temps nécessaire pour accomplir des tâches liées à

l'informatique), Programmeur-né (une fois par séance de jeu, peut relancer un test d'Informatique ou d'Astrologation), Slicer stratégique 2 (ajoute ■■ aux tests de l'adversaire quand le personnage défend un système informatique), Systèmes de sécurité 2 (retire ■■ à tous les tests effectués dans le but de déconnecter un système de sécurité ou d'ouvrir une porte verrouillée)

Capacités : aucune

Équipement : vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement), implant cognitif Ax8 Borg Construct de Biotech, blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant)

NOSH DROMA [RIVAL]

Nosh Droma est un jeune Chadra-Fan sournois, vénel et peu fiable. C'est un joueur invétéré aux goûts de luxe disproportionnés par rapport à son salaire : c'est ainsi que le BSI a réussi à le retourner. Il est relativement intelligent, mais pas autant qu'il le croit. D'une nature faible et aisément manipulable, il croit que tout lui est dû qu'il mérite un poste bien plus élevé que celui qu'il occupe au sein de l'Alliance. En cas de confrontation directe, il n'hésitera pas à supplier les PJ de l'épargner ou à s'enfuir lâchement. Il est fort probable que son contact au BSI l'élimine si la situation devient trop compromettante.



Compétences : Charme 3, Connaissance (Bordure Extérieure) 3, Connaissance (Monde du Noyau) 3, Distance (armes légères) 2, Informatique 3, Magouilles 4, Négociation 3, Perception 3, Système D 3, Tromperie 4

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat visant cette cible), Charmeur-né (une fois par séance de jeu, peut relancer 1 test de Charme ou de Tromperie), Culture à la carte (au lieu d'effectuer un test de Connaissance, peut entreprendre l'action Culture à la carte et dépense un nombre de crédits égal à 50 fois la difficulté du test pour le réussir avec un ✨), Perspicace 2 (améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie le visant), Persuasion 3 (élimine ■■■ de tous les tests de Magouilles et de Tromperie), Pot-de-vin 2 (avant d'effectuer un test d'interaction sociale, peut dépenser jusqu'à 100 crédits pour améliorer 2 dés d'aptitude de son test), Relations 1 (une fois par séance de jeu, lorsque le personnage tente d'acheter un objet disponible légalement, peut en réduire la rareté de 1), Sens des affaires 3 (lorsqu'il vend des marchandises légalement, gagne 30% sur le prix de vente normale)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), comlink, datapad, 2000 crédits

TASKA MASTIGAR [RIVAL]

Sous ses allures de charmante jeune femme originaire de Coruscant, Taska Mastigar est en réalité une agitatrice professionnelle de grand talent qui ne s'intéresse qu'à sa fortune et à son confort. Oratrice hors pair maîtrisant une dizaine de langues, elle possède un don exceptionnel pour haranguer les foules et les pousser à la révolte. Elle vend ses talents au plus offrant depuis environ dix ans et ne semble pas avoir envie de prendre sa retraite. Il est dangereux de traiter avec elle, car on ne peut pas lui faire confiance : en cas d'offre plus alléchante, elle trahira son employeur sans la moindre hésitation.

2	3	3	4	2	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCASSEMENT	SAIN DE BLESSURE	OFFENSE LAI/IL			
3	12	1 1			

Compétences : Charme 3, Coercition 3, Connaissance (Bordure Extérieure) 2, Connaissance (Pègre) 3, Connaissance (Xénologie) 1, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 3, Pugilat 2, Sang-froid 2, Système D 3, Tromperie 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 de difficulté de tous les tests de combat visant cette cible), Bénéfice du doute 3 (retire ■■■ à tous les tests de Coercition et de Tromperie), Perspicace 3 (améliore 3 de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie la visant), Répartie caustique (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Coercition Moyen** [◆◆] ; chaque ☆ inflige 1 point de stress à un ennemi à portée courte ; peut dépenser ☹ pour qu'un ennemi déjà affecté subisse 1 point de stress supplémentaire)

Capacités : aucune

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant), vêtements renforcés (+1 défense, +1 encaissement), datapad, comlink



STAR WARS™ L'ÈRE DE LA RÉBELLION™ LE JEU DE RÔLE

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

L'ombre de l'Empire semble se répandre dans toute la galaxie, mais il reste quelques lueurs d'espoir pour ceux qui refusent de céder sans lutter. Une poignée de bases secrètes et de mondes acquis à la cause de la Rébellion œuvrent en secret pour la liberté.

Dressez-vous face à l'oppression de l'Empire Galactique grâce aux **BASTIONS DE LA RÉSISTANCE**. Conduisez votre escadrille parmi les astéroïdes de Polis Massa, entrez dans l'arène politique des étincelantes cités de Chandrila et lancez des opérations de guérilla dans les profondeurs de Sullust. Cet ouvrage contient toutes les informations nécessaires pour permettre à un groupe d'audacieux Rebelles de parcourir une galaxie hostile.

Cet ouvrage contient :

- Les fiches détaillées des principaux mondes et des bases secrètes abritant en secret des agents de la Rébellion.
- Trois nouvelles espèces qui vivent sur ces planètes.
- Des armes, de l'équipement et des véhicules utilisés par l'Alliance Rebelle dans sa lutte contre l'Empire.
- Quatre rencontres modulaires permettant au MJ d'inclure ces mondes dans sa campagne ou de créer une aventure dans le cadre de la Guerre Civile Galactique.

EDGE



Disney

LUCASFILM



BASTIONS DE LA RÉSISTANCE
SKU: UBISWE05
PC/PCI: SWA30/ISWA30
ISBN : 978-84-16357-39-0
PRIX : 42,95 €

starwars.com



9 788416 357390