

Double je

L'empereur préfère que ses conseillers lui soient attachés par la terreur et l'ambition personnelle plutôt que par une hypothétique loyauté...

« Pour l'Alliance les succès politiques sont aussi importants – sinon plus importants – que les succès remportés sur les champs de bataille, même s'ils sont souvent liés. Ainsi, la victoire à la Bataille de Yavin n'aurait jamais pu être arrachée sans les accords passés avec les fameux constructeurs navals Mon Calamari des années auparavant. Je suis intimement convaincu que la politique reste le moyen privilégié de rétablir un jour le pouvoir du sénat. » Mon Mothma.

Synopsis

L'action se déroule entre les épisodes 5 et 6. Depuis la destruction de sa base sur Hoth, la Rébellion a choisi de ne plus fixer l'essentiel de ses forces sur une base planétaire mais de les regrouper autour d'une flotte toujours mobile. Une grande partie de sa force réside dans sa mobilité et sa capacité à conduire des opérations de guérilla dans toute la galaxie.

Galeb Mataviek, un contrebandier sans scrupule, avide et ambitieux, se propose de mettre au service de l'Empire son réseau de contrebandiers, pirates et autres chasseurs de prime pour mener des actions militaires sur un modèle clandestin analogue à celui de la Rébellion. Mataviek espère tirer de ce marché avec l'Empire au minimum un enrichissement substantiel, dans le meilleur des cas un appui politique au plus haut niveau de l'appareil impérial. Habituellement avisé et prudent, il fait montre cette fois d'une confiance exagérée en lui et en l'importance que l'Empire lui accorde.

La première mission que se voit confié Mataviek est l'organisation d'un attentat au cœur d'un système sous contrôle impérial et son maquillage en une action de la Rébellion, notamment par l'installation d'un (faux) avant poste rebelle sur un monde voisin.

Mataviek ne s'étonne pas de la singularité de ce plan. Ou plutôt ne s'en étonnerait pas... s'il existait. Galeb Mataviek est en fait une invention subtile du conseiller impérial Darom Wajog, politicien habile et redoutable qui, par l'intermédiaire de Mataviek s'offre l'allégeance d'un réseau de contrebandiers et donc un moyen d'action militaire et éventuellement politique le dégageant de toute implication directe. Afin de donner plus de corps à ce personnage fictif et lui établir rapidement une réputation, Wajog va jusqu'à en faire l'auteur d'un prétendu coup d'éclat : le vol à l'Empire d'une cargaison de générateurs gravitationnels.

Depuis plusieurs années Gayal Saum, politicien secrètement favorable à l'Alliance Rebelle, intrigue pour accéder aux plus hauts échelons de l'appareil politique impérial. Ses efforts sont sur le point d'être couronnés de succès, Saum venant d'être proposé par Kyal Dréano au poste de gouverneur (conseillé) sectoriel. Conformément à la procédure impériale, une telle promotion doit être examinée et approuvée par un conseil de nomination composé de divers dignitaires impériaux.

Wajog compte profiter de cette occasion pour perpétrer un (faux) attentat contre l'ensemble des membres de ce conseil (y compris sa propre personne), impliquer Saum et la Rébellion (au moyen de preuves fabriquées de toute pièce). En l'occurrence, l'objectif de cet attentat est essentiellement politique, Wajog cherchant à discréditer un de ses rivaux, Kyal Dréano en lui en faisant porter indirectement la responsabilité.

Pour la Rébellion, la nomination de Gayal Saum est une opportunité unique de placer sinon un agent en tous cas un allié au plus haut niveau de l'appareil impérial. Elle fera tout pour protéger en premier lieu sa personne et si possible son statut. Mais protéger Saum tout en le lavant de tout soupçon risque d'être difficile.

Episode 1 : un pirate, ami d'un des rebelles, intercepte une cargaison destinée à l'Empereur (un présent de Mataviek à Darom Wajog). Pourchassé par l'Empire, ce pirate fait alors appel à son contact rebelle pour tenter de se tirer de ce mauvais pas.

Episode 2 : les rebelles découvrent la planète dont le transport est originaire. Elle abrite une base de contrebandier... occupée par l'Empire. Une subtilité du plan de Mataviek est de dé-corréler complètement son réseau de l'Empire. Ses contrebandiers sont donc, comme les autres, menacés par l'Empire.

Episode 3 : une jeune femme a pu s'enfuir en speeder de la base avant l'arrivée des impériaux mais a été capturée par les extra-terrestres locaux. Elle pourra diriger les rebelles vers Mataviek.

Episode 4 : première confrontation avec Mataviek, vaine bien sûr. Une enquête permet aux rebelles d'apprendre qu'il a chargé un de ces hommes d'acheminer une cargaison depuis la planète Issun Gossun vers la planète Ord Ycée.

Episode 5 : enquête sur Issun Gossun. Les rebelles découvrent que Mataviek achète et fait acheminer une cargaison un peu particulière.

Episode 6 : destruction d'un faux avant poste rebelle sur Ord Ycée. Les rebelles apprennent que Saul Gayam est proposé au poste de gouverneur sectoriel et que Mataviek projette de perpétrer un attentat sur Coruscant.

Episode 7 : les rebelles empêchent l'attentat et découvrent qui est vraiment Mataviek.

Avant propos

Ce scénario était destiné à des joueurs expérimentés (l'intrigue étant complexe et l'enquête difficile) et des personnages relativement puissants. Les compétences des PNJ ainsi que divers facteurs de difficulté devront être ajustés aux personnages. Idéalement les rebelles ne devraient démasquer Mataviek qu'en fin de scénario. Les indices leur permettant d'y parvenir leur sont fournis progressivement tout au long du scénario et sont soulignés dans le texte.

Peu satisfait de l'épisode 3, j'ai décidé en cours de jeu de ne pas le faire jouer. Le scénario a cependant occupé 3 séances d'environ 15 heures de jeu.

Episode 1. Olni Palealiminiti

Où les rebelles héritent d'une cargaison qui semble chère à l'Empire

C'est par hasard (un jedi aurait probablement une autre lecture de l'évènement) que Olni Palealiminiti (byth), contrebandier et pirate à ses heures, intercepte dans le système Barante à proximité de la planète Onéga un transport léger dont il a remarqué que le pilote, un Twi'lek, est seul à bord. Le Twi'lek, Laloo Abadlib, agent de Mataviek, est en route pour livrer une cargaison aux autorités impériales : un container de 5 générateurs gravitationnels (de projecteurs gravitationnels Sienar Astronautique, quasi invendable au marché noir) récemment volés à l'Empire.

Le caisson container, noir, marqué du symbole rouge de l'Empire, d'environ 3 mètres sur 4, est protégé par un système de sécurité (**sécurité : 27**) et piégé (**recherche : 20**) au moyen d'un neuro-toxine létale (**vigueur ou résistance : 25**) et d'un traceur très longue portée.

Palealiminiti et ses hommes déclenchent la libération de la toxine et activent le traceur en tentant de forcer le caisson. Si ses deux hommes ainsi que Abadlib meurent, le contrebandier n'est lui que partiellement touché. Mal en point, il met le cap sur un système qu'il connaît bien et où il sait pouvoir trouver de l'aide.



Figure 1 Byth

Alertés par le traceur du caisson, l'Empire engage immédiatement la chasse au moyen d'une **corvette des douanes**. D'abord peu méfiant, le contrebandier comprend rapidement qu'il a mis le doigt sur quelque chose qui dépasse largement le niveau d'ennui qu'il est prêt à tolérer. Bien qu'il ne se réclame d'aucune obédience, il est en pratique plutôt favorable à la Rébellion au sein de laquelle il possède un bon ami (un des PJ). Il lui fait naturellement appel pour tenter de se tirer d'affaire. Le message est laconique :

Suis propriétaire d'une cargaison qui pourrait intéresser la Rébellion. Ai Empire au train. Rendez vous 9js dans le système Ubli Urumki.

Ubli Urumki ne compte que 2 corps célestes, le planétoïde gazeux sans atmosphère Ubi 1 et la planète glacière Likazi. Palealiminiti a choisi Likasi comme point de rendez vous. A priori les rebelles n'ont aucun moyen de le savoir.

1.1. Au point de rendez-vous

Lorsque les rebelles arrivent au lieu de rendez vous, le contrebandier peut, au choix, s'être posé sur la planète, avoir été fait prisonnier et le caisson chargé dans la corvette des douanes, ou être en plein combat spatial contre l'Empire. Il est même envisageable qu'ils arrivent juste au moment où la corvette des douanes repart en hyperspace, leur échappant à jamais. Quoiqu'il en soit, à l'issue de cet épisode les rebelles doivent être en mesure (soit grâce au navordinateur de Palealiminiti, soit grâce à Palealiminiti lui-même, soit enfin grâce aux informations trouvées dans les ordinateurs de la corvette des douanes) de déterminer qu'il a acquis la cargaison dans le système Barante et de retrouver l'épave du vaisseau de Laloo Abadlib, l'Hyperigée.

Si les rebelles se saisissent de la cargaison ils seront d'une part tracés par l'Empire tant qu'ils n'auront pas désactivé le traceur, d'autre part étonnés qu'une telle cargaison ait pu être dérobée et ce sans que la rébellion en ait connaissance (elle représente le premier client vers lequel tout contrebandier se tournerait en pareille situation).

1.2. Dans le système Barente

L'Hyperigée a été sommairement fouillée par les douanes impériales. Il ne contient rien de grand intérêt pour les rebelles mais devrait leur permettre d'obtenir deux informations.

La première information peut être obtenue sur Onéga où le *twi'lek* est passé conclure une transaction avec un négociant local. Palealiminiti, qui a suivi les deux hommes, peut aisément retrouver le nom du négociant – le *quarren* Faler Omp Drianos. Mais l'Empire est déjà passé et celui-ci a été arrêté puis relâché en échange d'une caution exorbitante. Drianos n'est pas difficile à localiser et ne fait aucune difficulté pour rencontrer les rebelles. En revanche il négociera durement l'information que les rebelles recherchent : Abadlib travaille pour un certain *Krilas Garornagdor*, basé sur *Nam Baka* dans le système Aat Lit.

Bien que de climat austère (-40° - 10°C), la planète Onéga est accueillante et agréable. Sa surface est composée à 80% de montagnes pouvant culminer à plusieurs milliers de mètres. A l'origine dépourvue de vie indigène, sa population est constituée de colons et de leurs descendants, de toutes races et toutes origines. De ce fait, elle n'obéit pas aux règles classiques d'organisation et d'urbanisation. Ses villes par exemple ne sont pas homogènes mais constituées d'amas de résidences, complexes ou même palais sis sur des pitons rocheux, répartis parfois sur de très grandes distances.

Faler Omp Drianos vit dans le palais d'un riche extra-terrestre, *Ys le Hutt*.

La seconde information, la destination d'Abadlib, pourra être obtenue en fouillant l'ordinateur de bord de l'Hyperigée (**Programmer ordinateur : 15**) qui révèle un code d'accès impérial crypté (de niveau d'accréditation élevé) dont il est possible de deviner le type (Bureaucratie : 20) : *Coruscant*. En revanche, il n'existe aucun autre moyen d'en déterminer l'usage que de l'essayer. Ce code a évidemment été fourni par *Darom Wajog* à Abadlib afin qu'il le contacte à son arrivée. Si les rebelles commettent l'erreur d'essayer le code, ils sont – après une bonne heure d'attente qui leur donnera le temps de réfléchir à la folie de cette initiative – redirigés vers une plate-forme d'appontage sécurisée et accueillis par un comité musclé : *Wajog* sait que la cargaison a été interceptée.

En bon professionnel, Abadlib ne garde normalement aucun historique de ses sauts hyperspatiaux dans son navordinateur (afin d'éviter que d'éventuels curieux puissent remonter à ses fournisseurs ou clients).

Episode 2. Nam Baka

Confrontation brutale avec l'Empire

La forte inclinaison de *Nam Baka* sur son axe de rotation rend les pôles de la planète très hostile à toute forme de vie (étés caniculaires au pôle nord et hivers glaciaux au pôle sud). Seule donc une bande équatoriale de

quelques milliers de kilomètres de large, au climat subtropical, a vu se développer une végétation dense et exubérante de type jungle et une multitudes d'espère animales analogues aux plus gros dinosaures terrestres. Les ampélasaurus et autres anatotitans avoisinants les 30 mètres de haut, 92 tonnes et alignant 2000 dents ne sont pas rares. Bien qu'inoffensifs pour la plupart, de tels animaux sont évidemment capables de retourner un transport léger juste pour les besoins d'un scénario... La planète abrite aussi plusieurs formes de vies intelligentes mais les rebelles ne devraient en approcher que 2 : les Andaïls et les K'ndaïls décrits plus bas. Un rapide examen de la planète révélera des agglomérats de constructions pyramidales renversées sur la surface de la planète de loin en loin. Ce sont des villes andaïliennes.

2.1. Les Andaïls et les K'ndaïls

Les Andaïls sont créatures à la peau squameuse tirant sur le violet et à la tête circulaire très aplatie dotée d'un organe oculaire périphérique. Ils constituent le peuple le plus évolué technologiquement de la planète et vivent dans des structures pyramidales composés des matériaux les plus modernes. Les Andaïls cherchent à se tenir au maximum à l'écart des affaires des hommes et limitent leurs relations avec eux à des échanges commerciaux. Les visiteurs qui n'ont aucun bien à négocier sont pacifiquement appelés à quitter la planète.

Les K'ndaïls sont des humanoïdes de grande taille (2 mètres 50 en moyenne), massifs et trapus, à la peau variant du marron au gris bleuté, sauvages et désorganisés en tribus rivales. Ils vivent essentiellement dans des complexes cavernicoles. Exceptés quelques fusils blasters, ils ont peu recours aux technologies évoluées. Ils se déplacent montés sur des Vélociraptors qu'ils utilisent aussi au combat.

Andaïls	K'ndaïls	Vélociraptor
Dextérité 3D	Dextérité 2D	Dextérité 3D
- Blaster 4D	- Blaster 4D	Perception 3D
Perception 4D+2	- Arme blanche 5D	Vigueur 4D
Savoir 3D	Perception 2D	Armes : 2 paires de griffes (4D),
Vigueur 2D	Savoir 1D	gueule (5D)
Mécanique 2D	Vigueur 6D	
Technique 2D	Mécanique 1D	
Armes : divers blasters	- Equitation Velociraptor 5D	
	Technique 1D	
	Armes : vibro-hache (tous), fusil blaster (25%)	

2.2. La base des contrebandiers

La base des contrebandiers se trouve en bordure de la jungle, à quelques centaines de mètres du rivage où une corvette (de type vaguement calamarienne), « Le Chant Magnétique », s'est écrasée il y a quelques centaines d'années. Comme souvent, les contrebandiers ont investi un ancien bâtiment andaïl (en pyramide inversée).

Lorsque les rebelles arrivent la base est occupée par des impériaux (une trentaine de soldats de choc, 5 officiers et 5 techniciens) chargés d'intercepter d'éventuels pirates ou contrebandiers qui chercheraient à rejoindre la base. Ils ont obtenu le soutien d'un **bipode**. La frégate lancier qui les a déposé n'est plus là.

Alertés par le système de sécurité du caisson et en menant la même enquête que les rebelles, les impériaux sont remontés jusqu'à cette base relais dont ils ont rapidement pris le contrôle (comme en témoigne l'épave d'un transport léger qui n'a manifestement pas eu le temps de décoller). Ils ont alors arrêté le chef de la base (un abyssin du nom de Krilas Garornagdor) qui a été immédiatement transféré par frégate.



Figure 2 Abyssin

Mais une jeune femme a eu le temps de s'échapper en motojet avant que les soldats de chocs n'envahissent la base. Cette information pourra être obtenue en examinant le rapport du colonel qui dirige les troupes impériales. Cette jeune femme est la seule personne qui pourra fournir des informations aux rebelles et leur permettre de continuer à mener l'enquête.

Comme expliqué plus haut, les Andaïls sont réticents à collaborer avec des extra-nam-bakaiens et refuseront d'aider les rebelles à neutraliser les impériaux. En revanche, toujours ouverts au commerce, ils pourront offrir les services d'un guide (tarif à négocié, le bon prix est toujours le prix maximum que le client est prêt à payer) ou fournir quelques informations :

- les villes andaïls environnant la base n'ont eu connaissance d'aucun individu qui s'en serait enfui ;
- à moins d'être particulier chanceux ou bien équipé, le fugitif a peu de chance de survivre dans la jungle ;
- la probabilité qu'il ait été capturé par une tribu k'ndaïl est non négligeable.

Episode 3. Sur les traces d'une étoile

Où les rebelles apprennent qu'un certain Galeb Mataviek a passé un accord secret avec l'Empire

La jeune femme qui s'est enfui est une humaine de 22 ans, assez jolie, du nom de Etoile Nemdal. Fille d'un contrebandier, elle s'était amourachée d'un pirate qu'elle a suivi (il y a environ 6 mois) sur Nam Baka mais qui l'a rapidement laissée pour ne plus jamais reparaitre.

Elle comprend rapidement, lorsqu'elle aperçoit les premiers soldats de chocs impériaux que les contrebandiers ont peu de chance de s'en tirer et prend tout de suite la fuite sur une motojet, espérant pouvoir revenir quelques heures plus tard, mais sans penser à se munir d'un minimum de matériel et d'une arme en particulier.

Elle se trouve donc complètement prise au dépourvu lorsqu'elle est attaquée par des k'ndaïls, à environ 200 kilomètres au nord de la base. Les k'ndaïls la font prisonnière mais sont à leur tour attaqués par une autre tribu k'ndaïl qui, à son tour, s'empare de la jeune femme et la conduit dans son camp où elle sert maintenant d'animal de compagnie au chef de la tribu.

En interrogeant les impériaux les rebelles pourront découvrir dans quelle direction s'est enfuie la jeune femme et pourront localiser sa motojet (**senseur : 20**). Sur place ils peuvent remarquer de nombreuses traces de vélociraptors qu'ils peuvent suivre (**recherche : 20**) sur un demi kilomètre avant d'atteindre l'endroit où les 2 tribus k'ndaïls se sont affrontés, comme en témoigne la douzaine de corps qui jonche le sol.

Les rebelles peuvent distinguer 2 tribus parmi les corps mais il leur est impossible de deviner laquelle a eu le dessus. Il leur faut donc s'intéresser aux deux. Les andaïls (leur guide s'ils en ont un) peuvent leur indiquer la localisation des villages.

Une tribu est composée d'environ une cinquantaine d'individus comptant une vingtaine de males dans la force de l'âge. L'entrée d'un village est généralement gardée. S'ils prennent le temps d'observer discrètement quelques heures chacun des camps, les rebelles peuvent facilement deviner laquelle retient la jeune femme prisonnière par les fanfaronnades d'un k'ndaïl qui arbore à la ceinture un casque de motojet.

Le chef de la tribu n'est pas prêt à céder la jeune femme et les k'ndaïls se montre d'abord violents. S'ils comprennent qu'ils ont à faire à plus forte partie, il acceptent de négocier (un interprète sera peut être

nécessaire). Ils acceptent de laisser les rebelles parler avec la prisonnière en échange d'une cargaison d'arme et de Rlu, un alcool andaïlien dont ils sont friands, ou de la libérer :

- en échange de l'aide des rebelles pour décimer une tribu voisine (ce que les rebelles devraient vraisemblablement refuser) ;
- en échange d'une femelle d'une tribu voisine sur laquelle le chef a des vues ;
- face à une menace forte (comme attaquer le camp au missile).

La jeune femme sera très reconnaissante aux rebelles pour sa libération et dira sans retenue tout ce qu'elle sait :

- la base est sous le contrôle d'un contrebandier nommé Galeb Mataviek ;
- Mataviek doit avoir une cinquantaine de contrebandier à sa solde ;
- Il paye très bien ;
- la cargaison (les générateurs de puits) étaient destinés à l'Empire ;
- de la part de Mataviek et dans le cadre d'un marché que Mataviek aurait passé avec l'Empire (elle n'en sait pas plus) ;
- Mataviek se cache actuellement sur Sia Muragl sous la fausse identité de Juntar Frag
- elle a eu l'occasion de rencontrer Mataviek (chez lui sur Sia Muragl) et pourra en donner une description physique.

Elle essaiera probablement de s'embarquer à bord du vaisseau des rebelles.

Episode 4. Galeb Mataviek

Je ne suis qu'un simple négociant indépendant. Mais il est vrai que je tire une certaine fierté pour la façon dont j'ai mené cette négociation avec l'Empire...

Galeb Mataviek n'existe pas et n'a jamais existé. Darom Wajog s'est inspiré d'Ulgar Mataviek, contrebandier notoire disparu dans des circonstances étranges, pour inventer ce personnage. Mais pour lui donner toute réalité, Wajog se fait passer de temps en temps pour Mataviek et peaufine sa réputation.

Wajog a même poussé le raffinement jusqu'à lui créer une fausse identité sur Sia Muragl : Juntar Frag.

Les rares personnes qui croient avoir rencontrées Mataviek le décrivent comme un homme d'environ 50 ans, les cheveux poivre et sel, la mâchoire carrée et un regard vert à la fois pénétrant et arrogant. Bien évidemment ce signalement est celui de Wajog.

Mataviek est réputé pour être un contrebandier talentueux, possédant un bon sens des affaires mais ne s'embarrassant que rarement de considérations d'ordre moral (**illégalité : 20**). Jusque là peu connu (il tire vaguement parti de la réputation d'Ulgar Mataviek dont tout le monde a oublié le prénom), il a récemment fait parlé de lui en dérobant à l'Empire une cargaison de très grande valeur (**illégalité : 20**), de générateurs de puits (**illégalité : 25**) pour finalement la renégocier à l'Empire.

Wajog compte profiter de Mataviek pour perpétrer un attentat au cœur de l'Empire, sur Coruscant, ceci afin de déstabiliser voir faire emprisonner un de ses rivaux, Kyal Dréano à qui il espère faire porter la responsabilité de l'attentat.

Wajog a choisi d'établir l'appartement de Mataviek sur Sia Muragl dans le système Woutongkia dont il a la responsabilité et le contrôle ce qui lui permet :

- de disposer librement des ressources (militaires surtout) dont il pourrait avoir besoin ;
- de diffuser de fausses données astronomiques (niveau technologique et population) sur Sia Muragl. Les rebelles possèdent d'ailleurs des informations erronées. A noter que cette précaution excessive est probablement une erreur de la part de Wajog qui pourra éveiller les soupçons des rebelles.

4.1. L'appartement de Mataviek

Wajog a établi le quartier général de Mataviek sur Sia Muragl qui, comme l'ensemble du système, est une planète peu accueillante et mal fréquentée. L'Empire n'assure d'ailleurs lui-même qu'un contrôle théorique sur le système.

L'appartement, duplex très spacieux équipé d'une plate-forme d'appontage privée, se trouve au 78^{ème} étage d'une tour très moderne. Le hall d'entrée de l'immeuble est gardé par un droïde de protocole directement

connecté au système informatique de l'immeuble. Il est chargé d'enregistrer l'identité des visiteurs et actionne lui-même les commandes des tubes anti-grav d'accès aux étages.



Figure 3 Gran



Figure 4 Klatooinian



Figure 5 Dashade

L'appartement de Mataviek est gardé par 1 grans, 2 klatooinians et 2 arconas (des mercenaires de bon calibre). Ils ne voient Mataviek que très rarement qui, pour eux, ne vit pas ici. Il vient toujours accompagné d'une dizaine de garde du corps (tous humains). Son appareil est une navette lambda d'apparence militaire. Les gardes de Mataviek quittent de temps à autre l'appartement et il sera possible des les intercepter à l'extérieur de l'immeuble.

Ils pourront apprendre aux rebelles que Mataviek projette d'envoyer des hommes récupérer une grosse cargaison sur Issun Gossun pour l'acheminer sur Ord Ycée (dans le système Kuat). Cette information pourra aussi être obtenue en menant l'enquête en ville (cf. plus bas).

Les deux appartements sous celui de Mataviek sont occupés par des soldats impériaux (une vingtaine), aux ordres de Wajog. L'officier qui les commande ignore que ses ordres lui viennent (indirectement) de Wajog.

4.2. La rencontre avec Mataviek

Si les rebelles tentent d'entrer en contact avec Mataviek ils sont reçus par un de ses gardes, le gran. S'ils en font la demande, Mataviek accepte de les recevoir (Wajog est curieux et ne laisse échapper aucun détail). Ils sont accueillis dans la partie publique des appartements et conduits dans une salle de travail où Mataviek (Wajog depuis Coruscant) les accueillera par holo-projecteur interposé après une attente d'une vingtaine de minutes au minimum (le temps que Wajog troque sa tunique de conseiller contre les vêtements de Mataviek). Wajog a en effet fait installer un transreceveur holoréseau (normalement réservés à quelques rares vaisseaux de guerre) pour communiquer dans l'urgence depuis Coruscant ; réservant la présence physique de Mataviek aux situations où elle est absolument indispensable.

Mataviek essaye d'en apprendre et deviner le maximum sur les visiteurs. A l'inverse, il ne livrera aucune information et niera d'avoir passé tout accord avec l'Empire. Si les rebelles exhibent une preuve irréfutable, il prétendra à un simple accord commercial. Il tentera d'afficher le maximum d'honnêteté et de sincérité pour convaincre les rebelles de la banalité du marché qu'il a conclu avec l'Empire.

A moins que les rebelles ne représentent un péril immédiat, Wajog ne tentera rien contre eux. Il se essayera de leur soutirer le maximum d'informations, d'enregistrer leur passage, de lancer des avis de recherche contre ceux

qui ne seraient pas encore recherchés et éventuellement de prévenir quelques chasseurs de prime, surtout pour les évaluer.

NB : la rencontre avec Mataviek est probablement un moment critique du scénario et est clairement très difficile à jouer. Il ne doit rien laisser transparaître des buts ultimes de Wajog mais doit cependant sembler trouble et insaisissable.

Si Mataviek paraît trop sincère les rebelles pourraient être convaincus qu'il s'agit d'une simple affaire de contrebande, certes impliquant l'Empire, mais sans grand intérêt pour la rébellion et ne plus trouver aucune motivation à poursuivre l'enquête. Dans ce cas la Force ou les services secrets de l'Alliance au choix pourront les relancer en leur signifiant que les choses ne sont pas forcément ce qu'elles paraissent être.

4.3. Indices

A ce stade, les rebelles dépenseront probablement beaucoup d'énergie pour tenter d'en apprendre d'avantage sur Mataviek voir de le capturer. Il est possible qu'ils devinent que Mataviek n'existe pas mais ne pourront faire que des suppositions sur sa véritable identité.

Les indices disponibles sur Sia Muragl sont les suivants :

- le fait que le système soit sous le pouvoir politique de Wajog en particulier s'ils savent que la cargaison de générateurs lui était destinée ;
- la présence d'impériaux dans les appartements voisins ;
- le transceiver holoréseau dans l'appartement (trop rare et trop cher pour avoir sa place dans l'appartement d'un simple contrebandier)
- la navette Lambda de Mataviek qui est clairement un modèle impérial (seulement s'ils obtiennent des informations très précises à son sujet ou si Wajog se déplace en personne) ;
- éventuellement le fait que les informations astronomiques diffusées par Sia Muragl sont fausses (bureaucratie : 20) ;
- éventuellement le fait que des avis de recherches soit lancés très peu de temps après leur passage chez Mataviek.

A défaut de démasquer Mataviek, les rebelles devraient apprendre que celui-ci a reçu il y a quelques mois la visite d'un légat plénipotentiaire duros de Issun Gossun. Cette information peut être obtenue :

- en examinant le contenu des archives de l'ordinateur (**Prog. Ordinateur : 25**) de l'astroport principal de Sia Muragl;
- en interrogeant les bonnes personnes sur Sia Muragl (**Investigation : 20**).

Plus difficile (**Investigation : 20 + 2000 crédits**), les rebelles pourront apprendre d'un barman dans un bordel de luxe de la capitale qu'un des hommes de Juntar Frag (le nom de Mataviek sur Sia Muragl), un contrebandier duros du nom de Inbo Pal, « traîne dans le coin en ce moment ». Comme la plupart des habitants de Sia Muragl, ce barman est corrompu jusqu'à la moelle et courra vendre l'information à la fois à Mataviek et à Pal. Apprenant que des curieux s'intéressent à ce que Pal pourrait avoir à raconter, Mataviek enverra immédiatement des hommes à sa recherche pour le faire assassiner. Ainsi, lorsque les rebelles se présenteront au rendez vous fixé par le barman, ils trouvent, au choix :

- Inbo Pal en prise avec une dizaine de mercenaires gamorréens ;
- Inbo Pal mort et une dizaine de mercenaires gamorréens échauffés.

Inbo Pal pourra apprendre aux rebelles que Mataviek lui a demandé de se rendre sur Issun Gossun pour récupérer auprès des duros des containers qu'il doit ensuite acheminer sur Ord Ycée.



Figure 6 Duros

Episode 5. Les duros de la feuille

Où les rebelles découvrent que Mataviek achète du matériel rebelle et ont quelques démêlés avec l'Empire

Les duros avec lesquels Mataviek a fait affaire vivent sur la planète Issun Gossun dans le système Joo Nookta. Du fait de la toxicité de l'atmosphère de la planète, ils vivent dans des constructions totalement hermétiques, gigantesques cités de métal peu élevées mais très étalées. Seules dépassent de ces dalles métalliques le palais du gouverneur et quelques rares bâtiments officiels.

Les duros tentent de conserver une certaine neutralité dans le conflit galactique et ignorent qu'en traitant avec Mataviek c'est en fait avec l'Empire qu'ils ont traités.

Le système Joo Nookta est sous la responsabilité de Wajog (**Bureaucratie : 30**).

Lorsque les rebelles arrivent sur Issun Gossun, plusieurs containers ont déjà quittés la planète. Le reste de la cargaison est prêt et attend sur un astroport à proximité palais du gouverneur. Le contrebandier Inbo Pal se charge (s'il est toujours en vie) de l'acheminer.

Si Mataviek a appris d'une manière ou d'une autre que les rebelles sont partis enquêter sur Issun Gossun, il peut avoir décidé d'envoyer des forces impériales (officiellement pour un contrôle de routine) sur Issun Gossun. Ces impériaux pourront tenter d'intercepter les rebelles à leur arrivée, à leur départ, ou exiger du gouvernement duros que les traîtres leur soient remis. Si les rebelles ont encore un doute, cette présence impériale devrait mettre en évidence des liens particulièrement forts entre Mataviek et l'Empire.

La cargaison contient du matériel destiné à équiper une (faux) avant poste rebelle sur Ord Ycée. Si la majeure partie de cette cargaison est parfaitement légale (et officielle), les duros ont glissés dans le lot des pièces détachées de chasseur Aile-X, des armes et des explosifs. Elle comprend entre autre :

- du matériel de communication/réception et d'espionnage ;
- du matériel médical léger et semi-léger ;
- des ordinateurs, des projecteurs holographiques pour équiper un poste de commandement ;
- quelques armes (légères et lourdes) et des explosifs ;
- des pièces détachées de Aile-X, speeders et moto-jets ;
- du matériel de réparation ;
- des caisses de vivres.

Les rebelles cherchent probablement un moyen de déterminer la nature de cette cargaison et de l'accord que les duros ont passés avec Mataviek. Le moyen le plus simple est probablement d'accompagner Inbo Pal lorsqu'il vient récupérer la dernière partie de la cargaison de Mataviek pour l'acheminer sur Ord Ycée. S'infiltrer dans la capitale pour y mener l'enquête est beaucoup difficile dans la mesure où la planète n'accueille quasiment aucun non duros.

Une autre solution consiste à passer par la voie officielle. Le gouvernement duros n'a a priori aucune raison d'accorder une audience aux rebelles et, le cas échéant, de leur faire confiance. Ils sont cependant très

bureaucratiques et très imprégnés des usages de l'ancienne république (**race extra-terrestre : 25**) et prêteront considération à 2 types d'individus :

- un ambassadeur officiel de la Rébellion ;
- un jedi.

Dans les deux cas, les rebelles devront prouver leurs prétentions. S'ils obtiennent une audience les rebelles devront négocier avec les Duros pour deviner les termes de l'accord passé avec Mataviek.

Les duros ignorent à qui ou à quoi est destinée la cargaison (bien qu'ils devinent que Mataviek ne cherche clairement pas à servir la Rébellion). S'ils parviennent à prouver que Mataviek est lié à l'Empire, les rebelles recevront le plein soutien des duros.

Episode 6. L'avant poste rebelle

Wajog espère faire destituer Dréano en lui imputant une faute grave, celle d'avoir proposé au poste de gouverneur sectoriel, un sympathisant rebelle, en l'occurrence Gayam Saul. Saul est actuellement gouverneur de la planète Ord Ycée dans le système Kuat (du nom la célèbre corporation Kuat Propulsion établie dans le système) et Wajog utilise Mataviek et ses hommes pour établir un (faux) avant poste rebelle sur la planète vers lequel il n'aura aucune peine à diriger l'enquête qui suivra l'attentat.

Les rebelles devront donc se rendre sur Ord Ycée pour découvrir ce que trame Mataviek et détruire l'avant poste.

6.1. Ord Ycée

La surface de la planète possède la particularité d'être composée d'un arène meuble rendant très dangereux les déplacements terrestres, que ce soit à pied ou au moyen de véhicules standards (risque d'engloutissement très élevé). La faune de la planète, adaptée, est composée soit d'être capables de voler, soit de rampants capables de « nager » dans le sable. Les plus étonnants sont les Dablim, énormes insectes carapacés (leur taille varie d'une vingtaine à une cinquantaine de mètres) capable de léviter et voler en synthétisant un gaz plus léger que l'air. Ils font d'ailleurs office de barges volantes bon marché. A noter que les autorités impériales se réservent l'usage des speeder en interdisant tout autre mode de déplacement que les Dablim où les barges volantes (les patrouilles de TIE ne sont pas rares). Le survol de la planète est interdit.

La flore est elle composée d'énormes champignons et de mousses de taille variée. A noter que la lumière sur la planète n'est pas blanche mais légèrement pourpre.

La planète ne possède pas de forme de vie indigène. Elle représente une source de minerais très importante pour l'Empire, la nature du sol rendant facile l'extraction.

Gayam Saul, le gouverneur de Ord Ycée est un humain d'une soixante d'année. Sénateur au temps de la veille république, il fait parti de ceux qui ont votés pour Palpatine. Il le regrette amèrement aujourd'hui et tente d'apporter son soutien à la rébellion à laquelle il a déjà fourni armes, équipements et appareils spatiaux. Mais Saul est un homme intelligent et un politicien hors pair qui a su malgré sa sympathie pour la Rébellion gravir les échelons du pouvoir politique impérial. Cette nomination au poste de gouverneur sectoriel constitue une étape majeure de sa carrière. Saul accordera une audience aux rebelles s'ils justifient d'un bon motif, très rapidement s'ils parviennent à lui faire comprendre qu'ils sont envoyés par la Rébellion.

6.2. Rejoindre et détruire l'avant poste

Inbo Pal possède un certificat de commerce en bonne et due forme (**Falsification et Bureaucratie 20** pour constater qu'il ne s'agit pas d'un faux) qui lui permet de se poser en toute légalité sur l'astroport d'une des villes et de faire appel un convoyeur Dablim pour acheminer la cargaison jusqu'à l'avant poste. Les identités et la cargaison sont tout de même soigneusement examinées par les douanes impériales à l'arrivée sur l'astroport.

L'avant poste a été établi dans les bâtiments attenants à un ancien puits de forage. Il est gardé par une dizaine de soldats impériaux et 1 officier, tous en civil, affairés à une mise en état approximative de l'installation. Le Aile-X amené par les impériaux n'est pas en état de vol mais pourrait être réparé par un technicien habitué.

Du fait du danger que représente le sable de la planète, une approche autre que par Dablim est probablement difficile. Les soldats impériaux habitués à Inbo Pal se méfieront de toute autre présence.

Les rebelles pourront apprendre de l'officier impérial que Wajog vise le gouverneur planétaire Gayam Saul qui vient d'être cité pour le poste de gouverneur sectoriel. En revanche ils ne savent quasiment rien de Mataviek si ce n'est qu'il est plus ou moins à l'origine du matériel qui leur ait livré. Ils pourront alors en faire part à Saul qui leur proposera d'intégrer sa garde pour le protéger pendant le conseil. Il leur suggèrera aussi d'amasser d'autres preuves de la duplicité de Wajog. S'ils savent déjà qu'il est Mataviek un enregistrement holo fera probablement l'affaire.

Episode 7. Coruscant

Où les rebelles tentent d'empêcher un attentat

Le conseil de nomination doit se tenir sur Coruscant, dans l'ancienne salle du conseil Jedi. Il réunit une dizaine de conseillers et politiciens impériaux dont Wajog dans lequel les rebelles reconnaîtront Mataviek, 4 gardes rouges et 2 droïdes de protocole. Dréano n'est en revanche pas présent. Chaque conseiller possède un communicateur et peut faire appeler des soldats très rapidement.

Les deux droïdes de protocoles ont été modifiés et contiennent un détonateur thermal. L'un deux, mal remonté (**Rép droïd 20**), est d'ailleurs particulièrement maladroît.

Le meilleur moyen pour les rebelles de participer à ce conseil est d'infiltrer la garde de Gayam Saul. Outre sa garde personnelle, Saul se déplace avec une dizaine de personnes (conseillers et serviteurs). Une jeune serviteuse, Manda Ganis, est à la solde de Wajog.

Le signal d'attaque doit être donné par le tour de parole de Wajog. Lorsque son tour vient de questionner Saul, Wajog se lève. A ce moment là les 2 droïdes de protocoles reprennent leur place de part et d'autre des conseillers (s'ils ne l'ont pas déjà fait). Wajog prend alors bien soin de se rapprocher de Saul (au centre de la pièce) pour sortir des zones d'effet des détonateurs. Au moment où il prend la parole les détonateurs explosent, tuant la plupart des conseillers. Alertés par l'explosion, les suivants de Saul qui attendaient dans la pièce voisine, et donc Manda Ganis, entrent. Manda sort un blaster léger et tire sur Wajog mais le manque volontairement. Wajog hurle au garde de tuer tout le monde et appelle du renfort. Manda tire alors sur les conseillers encore en vie dans l'espoir de les tuer. L'objectif de Wajog est clairement de ne laisser aucun témoin. Si Wajog comprend que les gardes n'auront pas le dessus, il tente de leur prêter main forte en engageant lui aussi le combat.

Les rebelles auront peut-être de temps pour réagir. Leur objectif est clairement d'être de protéger Gayam Saul tout en manœuvrant de telle sorte qu'il ne puisse pas être inquiété par une éventuelle enquête. Manda Ganis a à jouer un rôle important à ce sujet car elle pourra témoigner qu'elle a été payée par Wajog. Ce témoignage et les autres preuves que les rebelles auront amassées suffiront pour faire condamner Wajog. L'usage d'un sabre laser par un des rebelles risque en revanche d'être embarrassant pour la défense de Saul si Wajog est en vie à la fin du combat. Il est certainement préférable pour Saul et pour les rebelles qu'il meure.

Darom Wajog et ses hommes

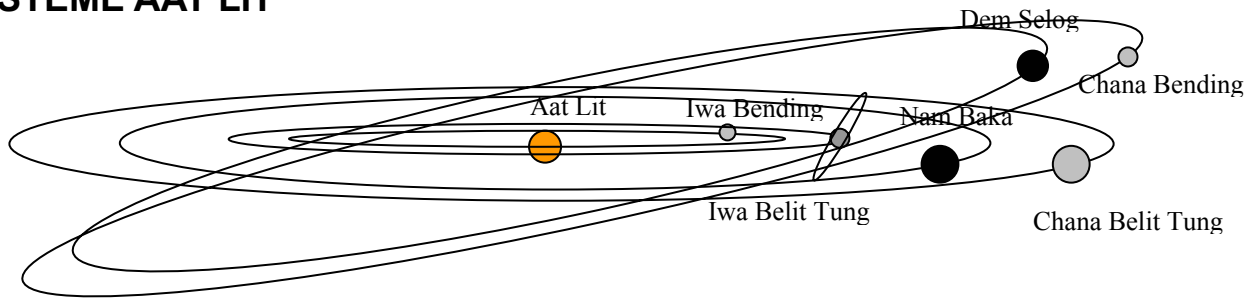
Soldat de choc d'élite Dextérité : 4D Blaster 7D, Esquive 4D (Blaster 7D), Parade mains nues 5D, Parade armes blanches 5D Savoir : 2D Survie 4D Mécanique : 2D Vigueur : 3D Technique : 3D Perception : 3D+2 Recherche 5D+2 Armure : +1 contre les blasters, +1D sinon. Armes : pisto-blaster 4d, fusil blaster lourd 5D	Garde rouge Dextérité : 5D Arme blanche 6D, Blaster 8D+1, Esquive 5D (Blaster 8D+1), Parade armes blanches 6D Savoir : 2D+1 Illégalité 3D+1, Survie 6D Mécanique : 2D+2 Astrogation 6D, Transport spatial 6D, Répulseur 4D Vigueur : 3D Combat main nues : 6D, Escalade-saut : 6D, Levage 5D, Résistance 6D Technique : 2D+1 Démolition 5D, Médecine 3D, Sécurité 4D+1 Perception : 2D+2 Commandement 5D+2, Discrétion 6D+2, Escroquerie 3D+2, Marchandage 3D+2, Recherche 6D+2
--	--

Darom Wajog

Dextérité : 3D
Blaster 5D
Esquive 4D+2
Savoir : 3D
Affaires 4D, Bureaucratie : 6D (Impériale 9D), Evaluation 6D, Races E. T. 6D, Volonté 6D
Mécanique : 2D+1
Astrogation 6D, Transport spatial 6D, Répulseur 4D
Vigueur : 2D+2
Technique : 3D
Perception : 4D
Commandement 8D, Discrétion 6D+2, Escroquerie 7D+1,
Investigation 6D, Marchandage 5D+2, Persuasion 7D, Recherche 6D+2
Armes : pisto-blaster 4D

Ailleurs que sur Coruscant, Wajog cherchera à retourner à sa navette pour prendre la fuite en abandonnant ses hommes s'il est attaqué. S'il se sent menacé (tous ses gardes sont neutralisés) il appellera des renforts (il possède un communicateur) et préparera quelques chasseurs TIE pour couvrir sa fuite. S'il se sent en danger, il tentera de gagner du temps en prétendant qu'il n'est pas Mataviek.

SYSTEME AAT LIT



INFORMATIONS GENERALES

Secteur : X2345 DU3UN
 Quadrant : 45 / 7 / -9
 Coordonnées Sectorielles : +11.151 / +451.824 / 01.231
 Distance à X2345 DU3UN : 125.441 AL
 Gouvernement : aucun
 Population : aucune

INFORMATIONS ASTRONOMIQUES

Aat Lit

Etoile rouge type W
 Volume : 410 445 MRC
 Température : 4 736°C

Iwa Bending

Etoile noire de type D
 Volume : 0.23 MRC
 Température : 1958°C
 Période de rotation : 21 h
 Période orbitale : 10.7 j
 Rayon orbital : 0.41 UA
 Population : aucune

Iwa Belit Tung

Planétoïde rocheux infertile
 Volume : 0.41 MRC
 Température : 231°C
 Période de rotation : 31 h
 Période orbitale : 14.3 j
 Rayon orbital : 0.76 UA
 Population : aucune

Nam Baka

Monde avec atmosphère type 4 et vie indigène
 Volume : 6.12 MRC
 Température : 5°C
 Période de rotation : 27 h
 Période orbitale : 194.67 j
 Rayon orbital : 2.54 UA
 Population : aucune
 Niveau technologique: 0

Dem Selog

Monde avec atmosphère type 4 et vie indigène
 Volume : 2 MRC
 Température : 1°C
 Période orbitale : 214.47 j
 Période de rotation : 19 h
 Rayon orbital : 2.71 UA
 Population : aucune
 Niveau technologique: 0

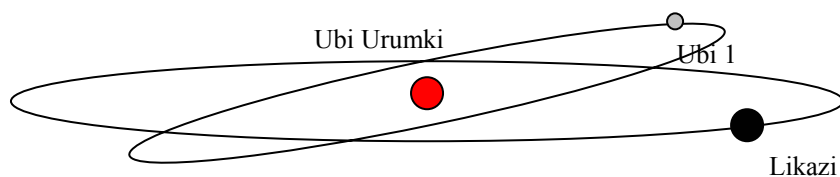
Chana Belit Tung

Planétoïde avec atmosphère acide
 Volume : 1.53 MRC
 Température : -29°C
 Période de rotation : 11 h
 Période orbitale : 364.81 j
 Rayon orbital : 3.12 UA
 Population : aucune

Chana Bending

Planétoïde gazeux
 Volume : 1.35 – 2.45 MRC
 Température : -254°C
 Période de rotation : 32 h
 Période orbitale : 7.12 a±4.99j
 Rayon orbital : 3.95 UA
 Population : aucune

SYSTEME UBI URUMKI



INFORMATIONS GENERALES

Secteur : Orgs
Quadrant : 1 / 0 / -1
Coordonnées Sectorielles : +45.4 / +9.12 / -125.445
Distance à Orgs : 348.574 AL
Gouvernement : aucun

INFORMATIONS ASTRONOMIQUES

Ubi Urumki

Etoile rouge type N
Volume : 122 45 MRC
Température : 2 568°C

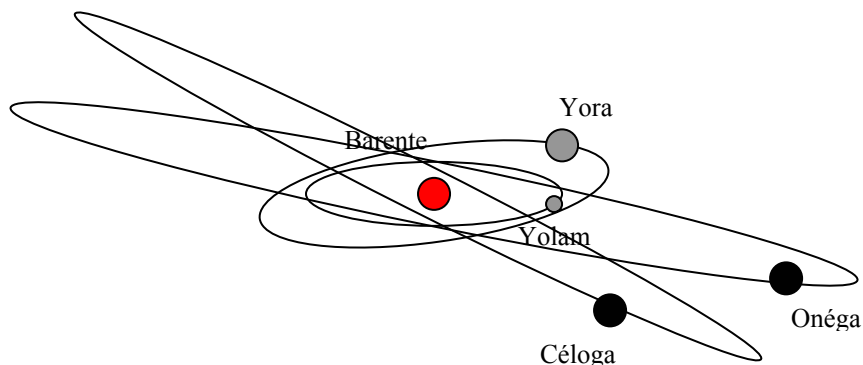
Ubi 1

Planétoïde gazeux
Volume : 0.19 MRC
Température : 998°C
Période de rotation : 4 h
Période orbitale : 124.8 j
Rayon orbital : 1.11 UA
Population : aucune

Likazi

Monde avec atmosphère type 4
Volume : 2.11 MRC
Température : -22°C
Période de rotation : 23 h
Période orbitale : 201.16 j
Rayon orbital : 2.97 UA
Population : inconnue
Niveau technologique: inconnu

SYSTEME BARENTE



INFORMATIONS GENERALES

Secteur : Drédali
Quadrant : 117 / 58 / -41
Coordonnées Sectorielles : +48.987 / +1001.2 / -45.624
Distance à Drédali : 1842.127 AL
Gouvernement : système sous contrôle impérial
Economie : Capitaliste
Importations : technologiques
Exportations : agricoles
Prohibition : narcotiques, armes, produits radioactifs

INFORMATIONS ASTRONOMIQUES

Barente

Etoile rouge type U
Volume : 135 5 MRC
Température : 3 001°C

Yoram

Planétoïde rocheux infertile
Volume : 0.80 MRC
Température : -271°C
Période de rotation : 17 h
Période orbitale : 35.4 j
Rayon orbital : 0.99 UA
Population : aucune

Yoram

Planétoïde rocheux infertile
Volume : 0.93 MRC
Température : -272°C
Période de rotation : 29.3 h
Période orbitale : 44.4 j
Rayon orbital : 1.15 UA
Population : aucune

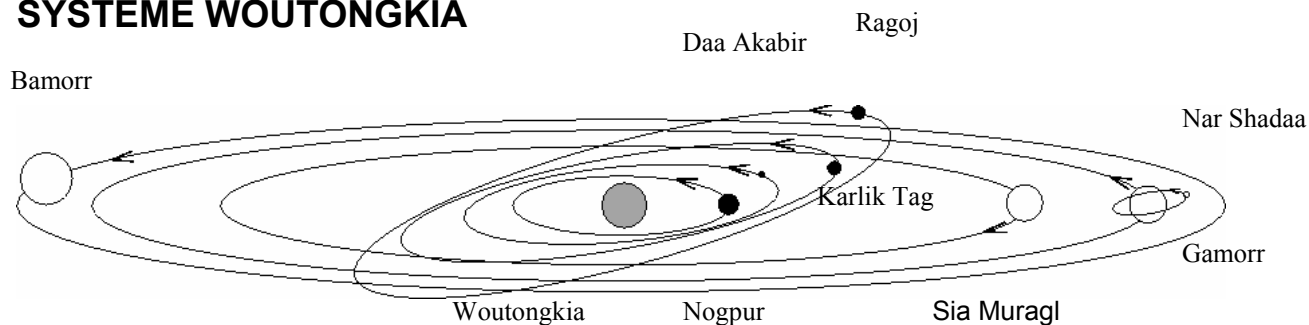
Onéga

Monde avec atmosphère type 4
Volume : 1.54 MRC
Température : 10°C
Période orbitale : 389.15 j
Période de rotation : 46.2 h
Rayon orbital : 1.68 UA
Population : 12 000 000 000
Niveau technologique: espace

Céloga

Monde avec atmosphère type 4 et vie indigène
Volume : 1.51 MRC
Température : 31°C
Période de rotation : 34.7 h
Période orbitale : 401.4j
Rayon orbital : 1.79 UA
Population : 16 000 000 000 Ha
Niveau technologique: espace

SYSTEME WOUTONGKIA



INFORMATIONS GENERALES

Secteur : Tia Yuan
 Quadrant : 81 / 0 / -3
 Coordonnées Sectorielles : +98.457 / +237.148 / -97.991
 Distance à Tia Yuan : 452.698 AL
 Gouvernement : système sous contrôle impérial
 Economie : Capitaliste
 Importations : technologiques
 Exportations : agricoles
 Prohibition : narcotiques, armes, produits radioactifs

INFORMATIONS ASTRONOMIQUES

Woutongkia
 Etoile rouge type R
 Volume : 633 575 MRC
 Température : 2 736°C

Nogpur
 Planétoïde rocheux infertile
 Volume : 1.01 MRC
 Température : 1458°C
 Période de rotation : 20.1 h
 Période orbitale : 12.9 j
 Rayon orbital : 0.67 UA
 Population : aucune

Karlik Tag
 Planétoïde rocheux infertile
 Volume : 0.02 MRC
 Température : 333°C
 Période de rotation : 34.5 h
 Période orbitale : 12.4 j
 Rayon orbital : 0.84 UA
 Population : inconnue

Daa Akabir
 Planétoïde rocheux infertile
 Volume : 1.18 MRC
 Température : 240°C
 Période de rotation : 21.5 h
 Période orbitale : 19.7 h
 Rayon orbital : 0.99 UA
 Population : aucune

Planétoïde de glace avec base impériale
 Volume : 0.94 MRC
 Température : -265°C
 Période de rotation : 135.45 h
 Période orbitale : 112.45 a
 Rayon orbital : 1.72 UA
 Population : information classifiée

Sia Muragl
 Monde sans atmosphère ni vie indigène
 Volume : 3.36 MRC
 Température : -6°C
 Période de rotation : 41.4 h
 Période orbitale : 201.16 j
 Rayon orbital : 3.26 UA
 Population : aucune

Gamorr
 Monde avec atmosphère type 4 et vie indigène
 Volume : 3.68 MRC
 Température : 31°C
 Période de rotation : 29 h
 Période orbitale : 67.1j±3.2h
 Rayon orbital : 3.95 UA
 Population : 24 453 000 000 Ha
 Niveau technologique : 0

Ragoj

Nar Shaddaa

Cité spatiale

Période orbitale : 84 j (Gamorr)

Rayon orbital : 1.59 UA

Population : 256 000 000 Ha

Bamorr

Monde avec atmosphère type 4 et vie indigène

Volume : 4.12 MRC

Température : 41°C

Période de rotation : 18.9 h

Période orbitale : 165.3 j

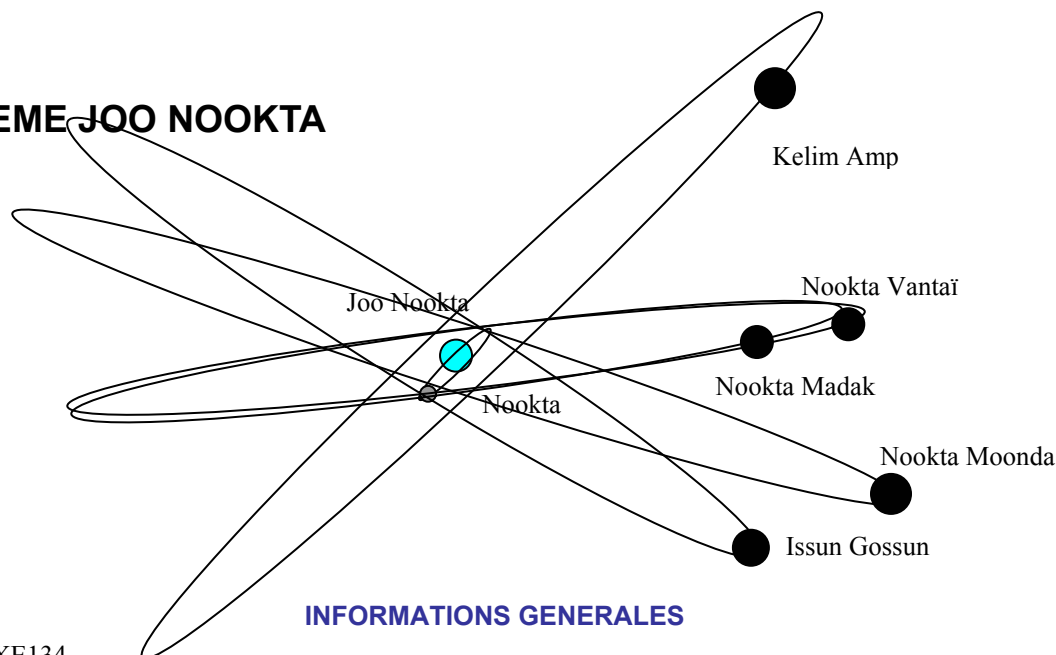
Rayon orbital : 3.99 UA

Population : 4 980 000 000 Ha

Niveau technologique: 0

Astroport : aucun

SYSTEME JOO NOOKTA



Secteur : XE134
 Quadrant : -1 / 1 / -1
 Coordonnées Sectorielles : +32. 4 / +87.11 / -43.265
 Distance à XE134 : 213.12 AL
 Gouvernement : Duros
 Economie : Capitaliste
 Importations : agricoles
 Exportations : technologiques
 Prohibition : narcotiques, armes

INFORMATIONS ASTRONOMIQUES

Joo Nookta
 Etoile bleue type M
 Volume : 12 245 MRC
 Température : 24 439°C

Nookta Kadlo
 Planétoïde gazeux
 Volume : 0.05 MRC
 Température : 3256°C
 Période de rotation : 0 h
 Période orbitale : 124.8 j
 Rayon orbital : 0.28 UA
 Population : aucune

Nookta Madak
 Monde avec atmosphère type 2
 Volume : 2.001 MRC
 Température : -32°C
 Période de rotation : 30.1 h
 Période orbitale : 367.8 j
 Rayon orbital : 2.32 UA
 Population : 10 000 000 000 Ha
 Niveau technologique: espace

Nookta Vantai
 Monde avec atmosphère type 2

Volume : 3.43 MRC
 Température : -29°C
 Période de rotation : 21.4 h
 Période orbitale : 212.1 j
 Rayon orbital : 2.89 UA
 Population : 10 000 000 000 Ha
 Niveau technologique: espace

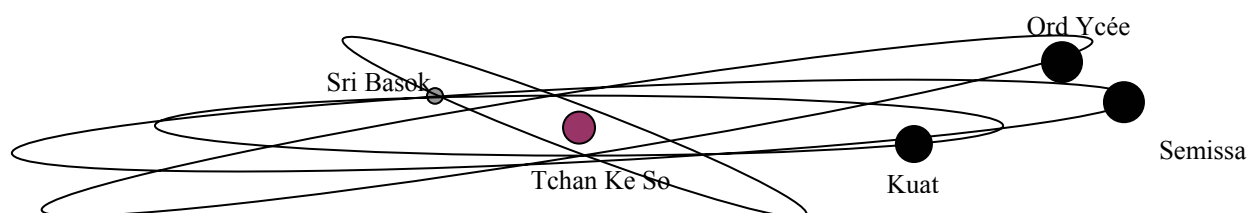
Issun Gossun
 Monde avec atmosphère type 2
 Volume : 1.23 MRC
 Température : -39°C
 Période de rotation : 29.4 h
 Période orbitale : 441.23 j
 Rayon orbital : 3.01 UA
 Population : 10 000 000 000 Ha
 Niveau technologique: espace

Nookta Moonda
 Monde avec atmosphère type 2
 Volume : 0.96 MRC
 Température : -19°C

Période de rotation : 19.9 h
Période de rotation : 74.6 h
Période orbitale : 568.1 j
Rayon orbital : 3.22 UA
Population : 10 000 000 000 Ha
Niveau technologique: espace
Kelim Amp
Monde avec atmosphère type 4

Volume : 1.85 MRC
Température : +5°C
Période de rotation : 24.6 h
Période orbitale : 200±6 j
Rayon orbital : 3.16 UA
Population : inconnue
Niveau technologique : primitif

SYSTEME KUAT



INFORMATIONS GENERALES

Secteur : HU232
Quadrant : 0 / 0 / 0
Coordonnées Sectorielles : 0 / 0 / 0
Distance à XE134 : 213.12 AL
Gouvernement : système sous contrôle impérial
Economie : Capitaliste
 Importations : agricoles
 Exportations : technologiques
 Prohibition : narcotiques, armes, produits radiatifs

INFORMATIONS ASTRONOMIQUES

Tchan Ke So

Etoile pourpre type X
Volume : 11 567 MRC
Température : 19 428°C

Sri Basok

Planétoïde rocheux infertile
Volume : 0.05 MRC
Température : 3256°C
Période orbitale : 124.8 j
Rayon orbital : 0.28 UA
Population : aucune

Kuat (gouvernement sectoriel)

Monde avec atmosphère type 4
Volume : 0.87 MRC
Température : 23°C
Période de rotation : 31.5 h
Période orbitale : 267.1 j
Rayon orbital : 2.04 UA
Population : 400 000 000 Ha
Niveau technologique: espace

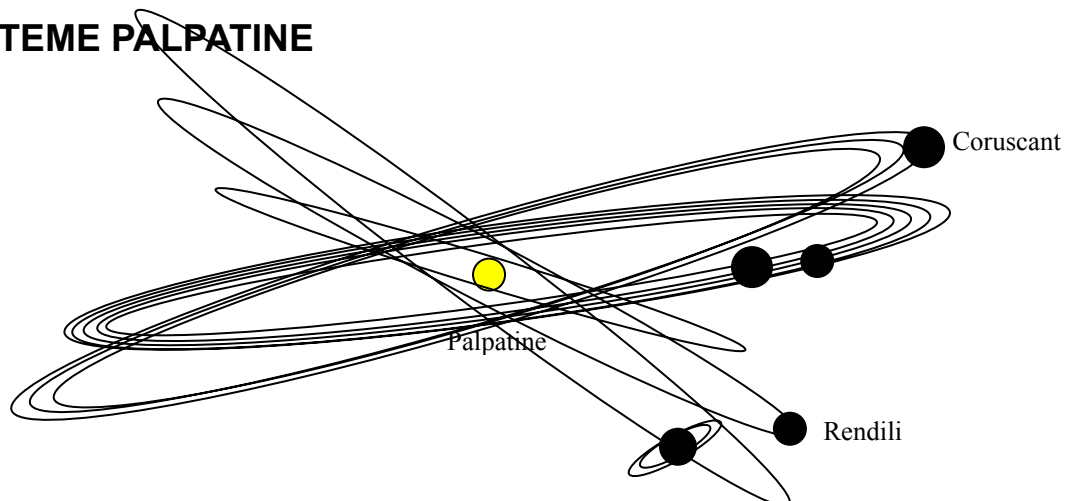
Ord Ycée

Monde avec atmosphère type 4
Volume : 1.45 MRC
Température : 23°C
Période de rotation : 27.1 h
Période orbitale : 413 j
Rayon orbital : 2.16 UA
Population : 9 000 000 000 Ha
Niveau technologique: espace

Semissa

Monde avec atmosphère type 4
Volume : 1.09 MRC
Température : 12°C
Période de rotation : 39.3 h
Période orbitale : 391.4 j
Rayon orbital : 2.21 UA
Population : 1 500 000 000 Ha
Niveau technologique: espace

SYSTEME PALPATINE



INFORMATIONS GENERALES

Secteur : noyau

Quadrant : 0 / 0 / 0

Coordonnées Sectorielles : +0 / +0 / -0

Gouvernement : système sous contrôle impérial

Economie : Capitaliste

Importations : denrées alimentaires, produits médicaux

Exportations : aucune

Prohibition : narcotiques, armes, produits radiatifs, Wookie, Mon Calamari

INFORMATIONS ASTRONOMIQUES

Palpatine

Etoile jaune type O

Volume : 34 123 MRC

Température : 23 345 214°C

Coruscant

Monde avec atmosphère type 4

Volume : 1 MRC

Température : +17°C

Période de rotation : 24 h

Période orbitale : 368 j

Rayon orbital : 4.2 UA

Population : 650 000 000 000 Ha

Niveau technologique : espace

DINOSAURES

 Figure 7 Velociraptor	Dextérité 3D Perception 3D Vigueur 4D Armes : 2 paires de griffes (4D), gueule (5D) Taille : 1,80m au garrot
 Figure 8 Ampélasaurus	Dextérité 2D Perception 3D Vigueur 20D Armes : gueule 20D Taille : 25m au garrot
 Figure 9 Anatotitan	Dextérité 2D Perception 3D Vigueur 10D Armes : griffes 9D, gueule 10D Taille : 15m au garrot

LES DUROS

The Duros are tall, hairless humanoids from the Duro system. The Duros were one of the first species to become a major influence in the Galactic Republic, and in the past, any respected scholars credited the Duros with creating the first hyperdrive. Although this theory fell into disfavor as the Empire's Human-centered philosophies took hold in academic circles, one cannot deny that the Duros have been traveling among the stars for at least as long as Humans.

The Duros seem to have a natural affinity for space travel. Many of them possess an innate grasp of the mathematical underpinnings of astrogational computations, and many tales are swapped in cantinas about Duros astrogators calculating the coordinates for supposedly impossible jumps in their heads. Although not as numerous as Humans, the Duros are almost as omnipresent; all but the smallest settlements in known space feature Duros populations.

The Duros species has existed on other worlds in isolation from the rest of their kind, evolving in slightly different directions from the baseline species. The most populous and well-known near-Duros species are the Neimoidians, a people rarely encountered during the Rebellion era.

Personality: A Duros tends to be intense and adventurous, always seeking to learn what's at the end of the next hyperspace jump. They are a proud, self-sufficient, fun-loving people who also have a tendency toward gregariousness.

Physical Description: Duros average about 1.8 meters tall. Large eyes and wide, lipless mouths dominate their noseless faces. Their skin color ranges from blue-gray to deep azure.

Example Names: Baniss Keeg, Durai, Ellors Madak, Kadlo, Kir Vantai, Klis Joo, Lai Nootka, Monnda Tebbo, Oso Nim.

QUELQUES NOMS

Gashlam Shlamingshlil

Jarel Edrar

Oliam Paxar

Kril Deteg

Filap Kementis

Baniss Keeg