

**STAR WARS**  
**LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE**

**MORTS OU VIFS**





# STAR WARS

## LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE

### MORTS OU VIFS

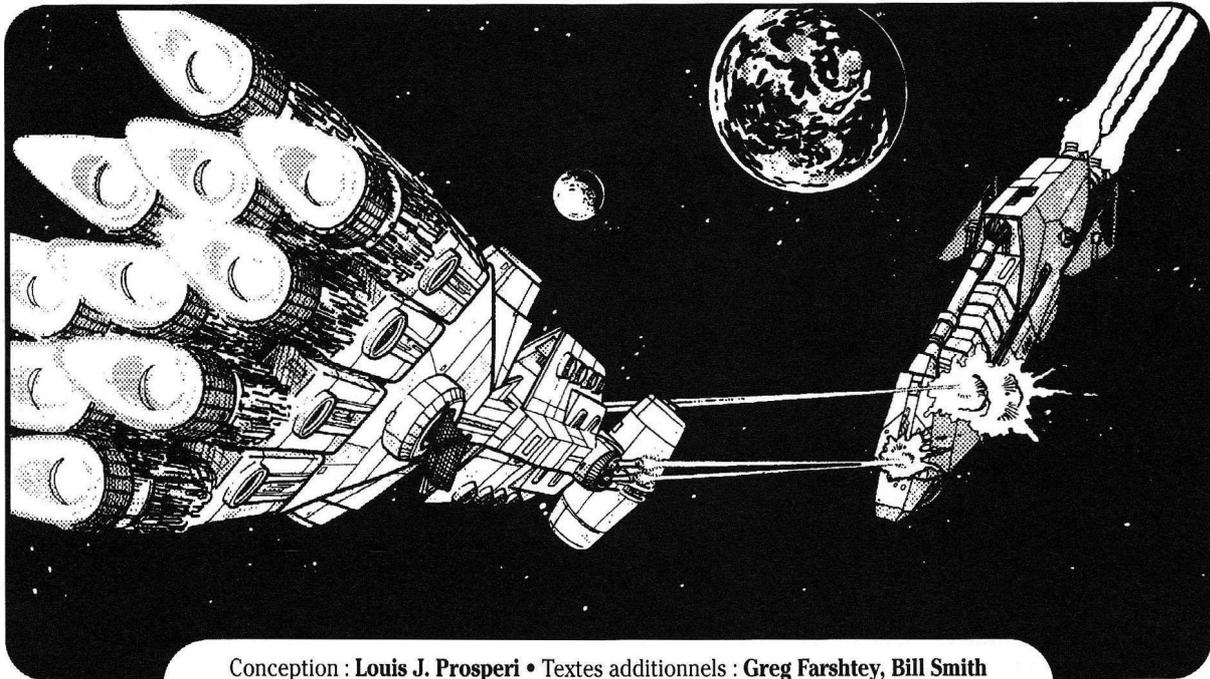


ILLUSTRATION : ROB CASWELL

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

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

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



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

# Introduction

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

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

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

## Comment utiliser cet ouvrage

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

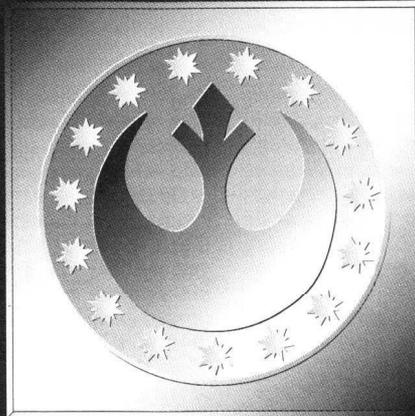
joueurs, se déroule après la chute de Palpatine. Néanmoins, un minimum d'adaptation (notamment en ajustant à la baisse les caractéristiques) peut faire de MORTS OU VIFS une aide idéale pour une campagne située avant la Bataille d'Endor : à cette époque, la plupart des criminels se "font vite un nom".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

## Note concernant les primes

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

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

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



# Morts ou Vifs

## ■ S O M M A I R E ■

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

ÉCRAN : 3

ÉCRAN SUIVANT 



## UN MOT DU GÉNÉRAL CRACKEN

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

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

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

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

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

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

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

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





## LA CHUTE DE L'EMPIRE

Depuis la victoire d'Endor, il y a de cela trois ans, le statu quo qui régnait jusqu'alors au travers de la Galaxie a radicalement changé. Si l'Empire paraissait invincible, la réalité a montré que le système impérial reposait entièrement sur le charisme de l'Empereur lui-même. Palpatine utilisait la peur, la manipulation, l'ambition personnelle et "la Grande Gloire de l'Empire" pour obtenir l'allégeance et la loyauté des leaders politiques et militaires de l'Empire. Et quand bien même la plupart des gouverneurs et des généraux aspiraient à un pouvoir personnel, leur peur de déplaire à l'Empereur juguait leurs manigances et leurs intrigues.

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

Dans les rangs de l'Empire, la chute de Palpatine fut plus retentissante encore. Ce dernier étant considéré comme invincible, personne n'avait osé envisager sa succession. Et bien sûr, l'ensemble des moffs, des conseillers ambitieux et des officiers militaires calculateurs commencèrent à rêver du Pouvoir Ultime...

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

Les années qui suivirent la Bataille d'Endor ont vu l'influence de l'Empire être constamment repoussée par les forces de la Nouvelle République. Ce fut une période où de nombreux systèmes changèrent de mains.



## INFORMATION POUR LE MAÎTRE DE JEU

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

L'univers de la Guerre des Étoiles change radicalement à l'époque de la Nouvelle République. L'ex-Rébellion dirige la Galaxie qui est maintenant menacée par d'autres ennemis tels les Maîtres du Crime, les Armées Mercenaires ou les différentes factions déchirant l'Empire. Impitoyablement pourchassées, ces dernières ne contrôlent plus que le quart du vaste Empire de Palpatine. C'est une période tumultueuse de l'Histoire Galactique et les personnages sont au cœur de l'action.

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

*Wars*, les possibilités d'histoires étant plus grandes, plus ouvertes. Si, dans certains secteurs de la Galaxie, l'Empire dirige encore des planètes d'une poigne de fer, dans d'autres, il lutte désespérément en tentant de "sauver les meubles". Les personnages pourront affronter des agents impériaux, des amiraux, des moffs, des gouverneurs et d'autres sbires de l'Empire en fuite, tout en prenant part à la suite du conflit en libérant des planètes. Le but du combat n'est plus de restaurer la Liberté mais, simplement, de sauver sa peau. Bon amusement...



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

## CAPITAINE DOR REDER

**Race :** Humain  
**Monde d'origine :** Pirrolor  
**Taille :** 1,80 mètre

**Sexe :** Masculin

**Âge :** 42 ans

**Recherché pour :** Trahison, sédition, assassinat d'agents de la Nouvelle République, destruction de biens appartenant à la Nouvelle République  
**Prime de capture :** 45 000 crédits

Le capitaine Dor Reder était un jeune officier affecté au Destroyer Stellaire *Pulsar* basé à Endor au moment de la construction de la Seconde Étoile Noire. Lors de la reddition de son vaisseau après la Bataille, Reder refusa de se rendre et prit la tête d'un petit groupe qui parvint à voler un vaisseau de transport rebelle afin de s'enfuir.

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



### ■ Capitaine Dor Reder

#### DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D, Esquive 3D-2

#### SAVOIR 3D-1

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

#### MÉCANIQUE 2D

Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Senseurs 4D

#### PERCEPTION 3D+1

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

#### VIGEUR 2D

#### TECHNIQUE 3D

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

Sensibilité à la Force ? : Non

Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 1

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

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

### ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 6

ÉCRAN SUIVANT →



## AMIRAL GAEN DROMMEL

**Race :** Humain      **Sexe :** Masculin  
**Monde d'origine :** Oplovis  
**Taille :** 1,80 mètre      **Âge :** 55 ans

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

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

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

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

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



### Amiral Gaen Drommel

#### DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 4D, Esquive 7D+1

#### SAVOIR 3D

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

#### MÉCANIQUE 3D

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

#### PERCEPTION 4D

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

#### VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D+2

#### TECHNIQUE 3D

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

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

Points du Côté Obscur : 18      Points de Personnage : 32

Déplacement : 9

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

### ■ ADDITIF/PERSONNEL

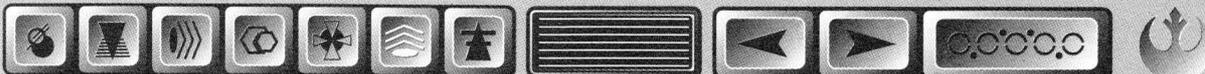
### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 7

ÉCRAN SUIVANT →



## INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU Amiral Gaen Drommel

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

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

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

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

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

### Localiser le *Gardien*

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

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

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

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



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



### ■ Le Gardien

#### État actuel

**Engin :** *Gardien* fabriqué par Kuat Propulsions

**Type :** Destroyer stellaire de classe *Super*

**Échelle :** Vaisseaux de Guerre

**Longueur :** 8 000 mètres

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

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

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

**Passagers :** 38 000 (troupes embarquées)

**Capacité de la Soute :** 250 000 tonnes métriques

**Autonomie :** 6 ans

**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** Actuellement inopérant (x2 normalement)

**Hyperpropulseurs de Secours :** Actuellement inopérant (x10 normalement)

**Navordinateur :** Oui

**Manœuvrabilité :** 0D

**Vitesse Spatiale :** 2 (4 normalement)

**Coque :** 10 D

**Écrans :** 4D (8D normalement)

#### Senseurs :

*Passif :* 75/1D+2

*Détection :* 150/3D+2

*Recherche :* 300/5D

*Focalisation :* 8/6D+2

#### Armes :

##### 150 Batteries de Turbolasers

(Tirent séparément, normalement 250)

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

*Servants :* 1 ou 2

*Compétence :* Canons de Vaisseau de Guerre

*Ordinateur de Visée :* 0D (1D normalement)

*Portées Spatiales :* 3-15/35/75

*Portées Atmosphériques :* 6-15/70/150 km

*Dommages :* 7D

##### 200 Batteries de Turbolasers Lourds

(Tirent séparément, normalement 250)

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

*Servants :* 2

*Compétence :* Canons de Vaisseau de Guerre

*Ordinateur de Visée :* 0D

*Portées Spatiales :* 5-20/40/60

*Portées Atmosphériques :* 10-20/80/120 km

*Dommages :* 10D

##### 100 Tubes Lance-Missiles à Concussion

(Tirent séparément, normalement 250)

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

*Servant :* 1

*Talent :* Canons de Vaisseau de Guerre

*Ordinateur de Visée :* 0D (2D normalement)

*Portées Spatiales :* 2-12/30/60

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

*Dommages :* 9D

##### 20 Emplacements de Rayons Tracteurs

(Tirent séparément, normalement 40)

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

*Servant :* 1

*Compétence :* Canons de Vaisseau

*Ordinateur de Visée :* 0D (4D normalement)

*Portées Spatiales :* 1-5/15/30

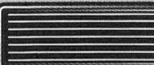
*Portées Atmosphériques :* 0,1-0,5/1,5/3 km

*Dommages :* 9D

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 9

ÉCRAN SUIVANT →



# GÉNÉRAL ARNDALL LOTT

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

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

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

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

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

### ■ Général Arndall Lott

#### DEXTÉRITÉ 3D

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

#### SAVOIR 3D

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

#### MÉCANIQUE 3D

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

#### PERCEPTION 3D

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

#### VIGUEUR 3D

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

#### TECHNIQUE 3D

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

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

Points du Côté Obscur : 2 Points de Personnage : 19

Déplacement : 10

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 10

ÉCRAN SUIVANT →



# INFORMATION POUR LE MAÎTRE DE JEU

## Arndall Lott

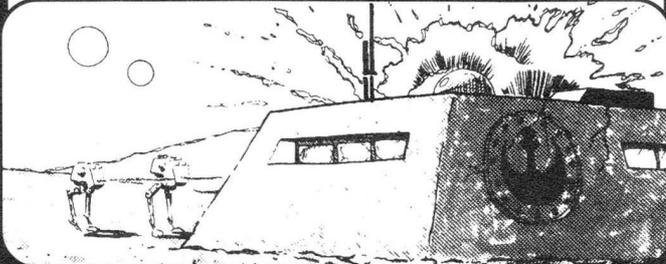
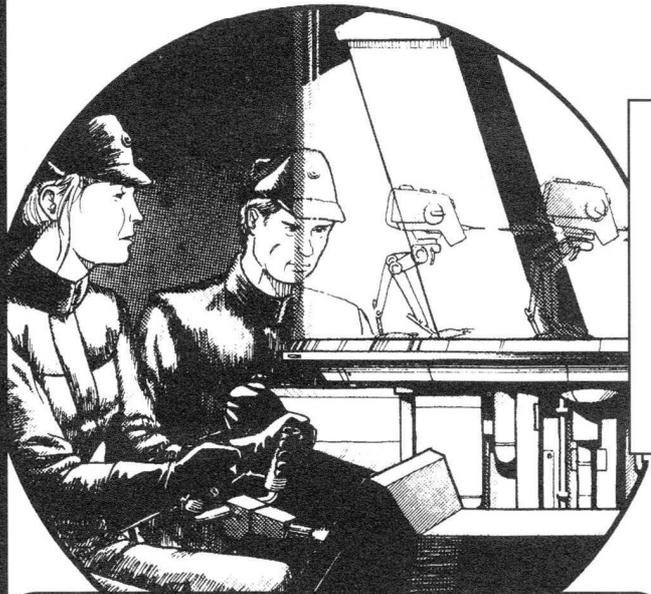
### CONTRÔLE ASSERVI DES QUADRIPODES

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

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

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

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



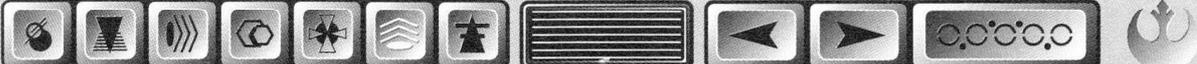
### TIRS COMBINÉS

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

ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 11

ÉCRAN SUIVANT





## LIMITATIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

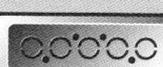
**16 et +** : Système Surchargé. L'ensemble du dispositif est hors de contrôle. Un jet Très Difficile de *Rép./Prog. d'Ordinateur* est nécessaire pour réparer le système ainsi qu'au moins trois heures de travail.

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



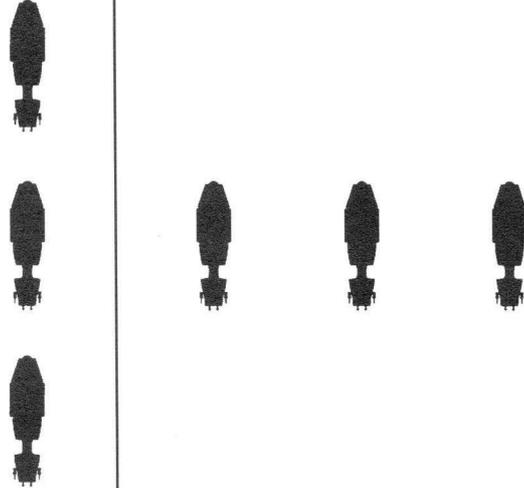
## IDÉE D'AVENTURE

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



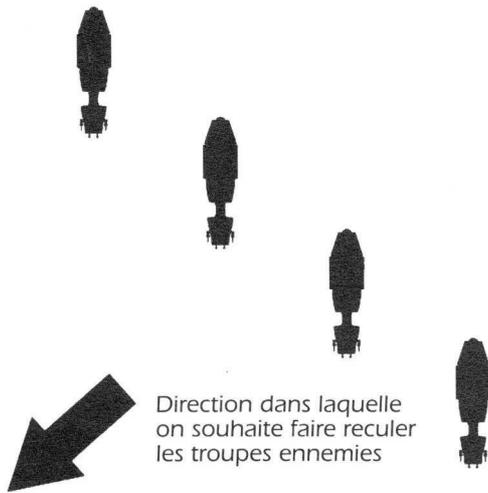
## 1. Formation en ligne/colonne

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



## 2. Manœuvres en oblique

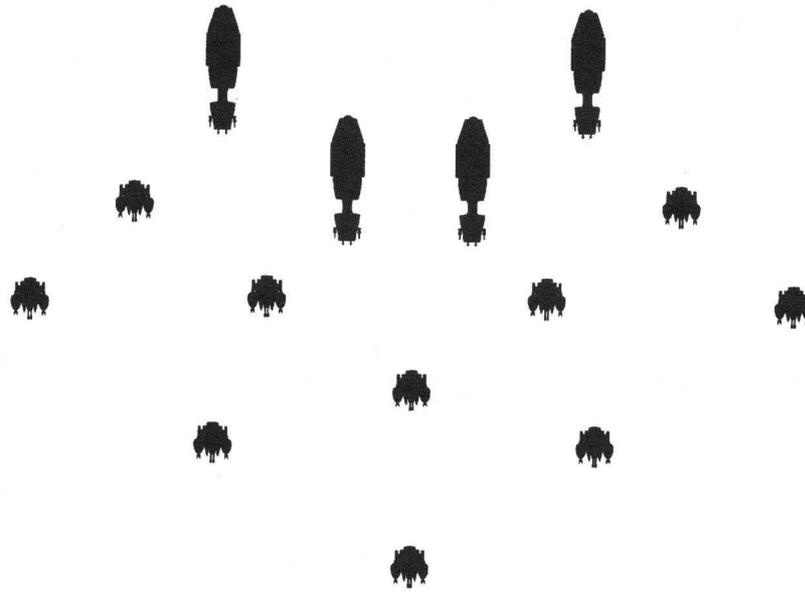
Les manœuvres en oblique sont généralement utilisées en conjonction avec d'autres véhicules d'assaut terrestre tels que les Jaggernauts, les hovercrafts de reconnaissance ou les Véhicules d'Assaut Compact. Ce type de manœuvre est employé afin de forcer l'ennemi à un repli ou à un fractionnement de ses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



### 3. La méthode du W

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

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



Défenses  Objectif   




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

## CAPITAINE IOLAN GENDARR

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

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

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

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

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

### ■ Capitaine Iolan Gendarr

#### DEXTÉRITÉ 4D

Blaster 5D, Esquive 5D+1

#### SAVOIR 3D

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

#### MÉCANIQUE 4D

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

#### PERCEPTION 4D

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

#### VIGEUR 3D

Résistance 5D

#### TECHNIQUE 3D

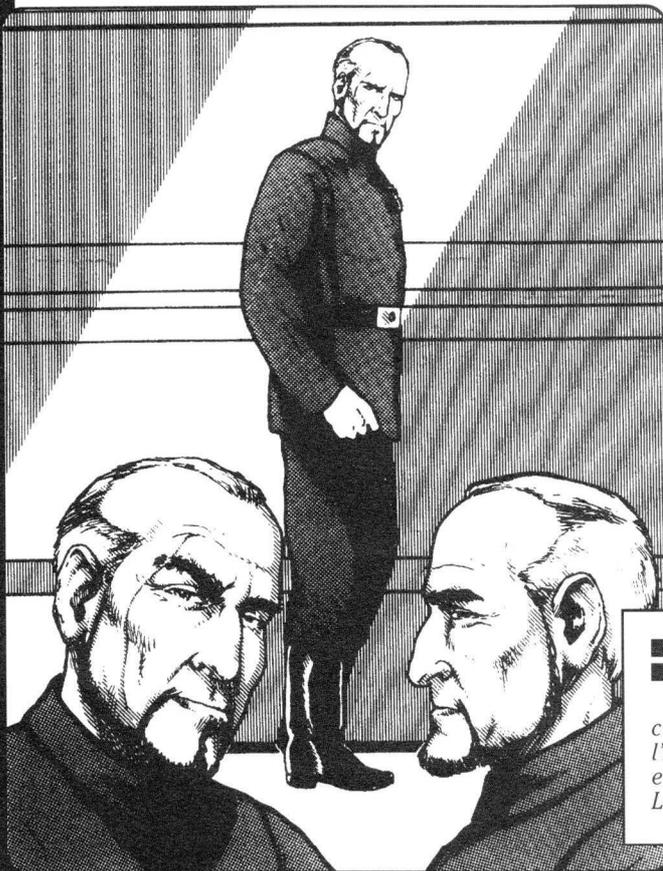
Premiers Soins 3D+2, Réparation de Vaisseau de Guerre 5D+2, Sécurité 5D

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

Points du Côté Obscur : 1 Points de Personnage : 10

Déplacement : 10

Équipement : Communicateur, bloc de données personnel



### ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 15

ÉCRAN SUIVANT →



## LIEUTENANT LON DONELL

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

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

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

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

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

### Lieutenant Lon Donell

#### DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 5D, Esquive 5D

#### SAVOIR 3D

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

#### MÉCANIQUE 4D

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

#### PERCEPTION 3D

Commandement 4D, Recherche 5D

#### VIGUEUR 3D+1

Résistance 4D+2

#### TECHNIQUE 3D+2

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

Sensibilité à la Force ? : Non

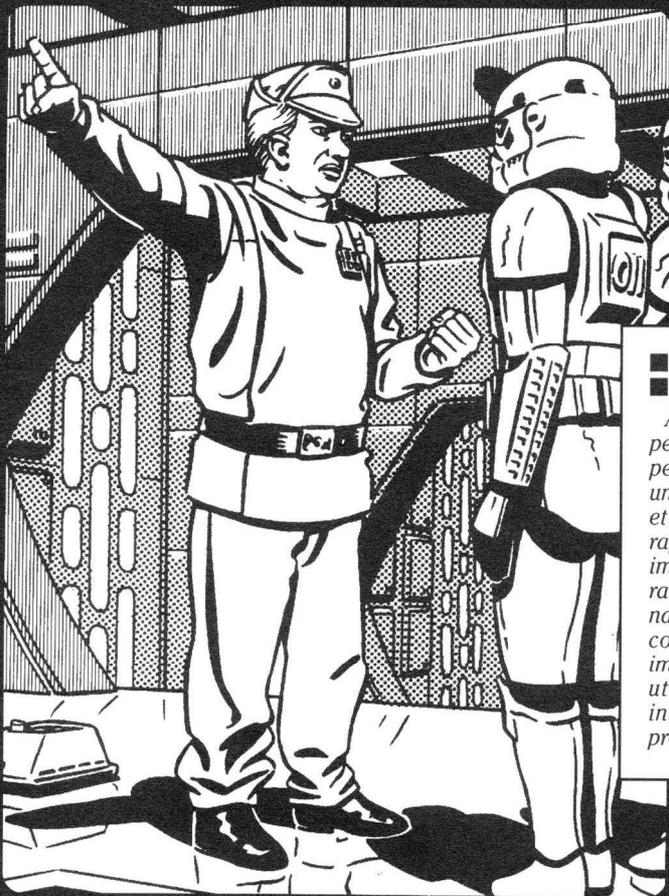
Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 12

Déplacement : 10

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 16

ÉCRAN SUIVANT →



# INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

## Le Geôlier

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

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

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

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

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

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

### ■ Le Geôlier

**Vaisseau** : Immobilisateur 418 du Groupe Siemar Astronautique

**Type** : Croiseur lourd de classe *Interdiction*

**Échelle** : Vaisseau de Guerre

**Longueur** : 600 mètres

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

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

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

**Passagers** : 30 (troupes embarquées)

**Capacité de la Soute** : 5 500 tonnes métriques

**Autonomie** : 1 an et demi

**Multiplicateur d'Hyperpropulsion** : x2

**Hyperpropulseur de secours** : x8

**Navordinateur** : Oui

**Manœuvrabilité** : 1D

**Vitesse Spatiale** : 6

**Coque** : 5 D

**Écrans** : 3D

**Senseurs** :

**Passif** : 30/1D

**Détection** : 75/2D

**Recherche** : 150/3D

**Focalisation** : 5/4D

**Armes** :

**20 Canons Lasers Quadrutubes** (indépendants)

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

*Servant* : 1

*Compétence* : Canons de Vaisseau de Guerre

*Ordinateur de visée* : 2D

*Portées Spatiales* : 1-3/12/25

*Portées Atmosphériques* : 2-6/24/50 km

*Dommmages* : 4D

**4 Projecteurs de Puits Gravitationnel**

*Arc de Tir* : Tourelle

*Servant* : 1

*Compétence* : Canons de Vaisseau de Guerre

*Ordinateur de Visée* : 6D

*Portées Spatiales* : 1-5/75/150

*Dommmages* : Empêche le passage en hyperespace

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 17

ÉCRAN SUIVANT →



## INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES SUR LE GEÔLIER

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

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

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

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



### COMMENT EMPÊCHER LE SAUT EN HYPERESPACE

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

#### Utiliser les projecteurs de puits gravitationnels

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

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

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

#### Effets

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

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

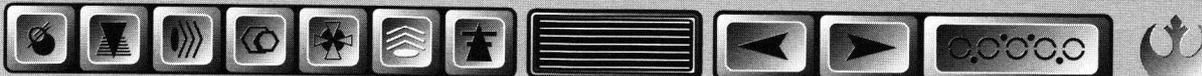
#### Limitations des Projecteurs de Puits Gravitationnels

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

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

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

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





## EMPÊCHER UN SAUT EN HYPERESPACE/SUITE

### Déplacement des perturbations gravitationnelles

Il est extrêmement difficile de déplacer une perturbation une fois qu'elle a été paramétrée. Pour cela, le canonier doit effectuer un jet de *Canons de Vaisseau de Guerre* dont la difficulté est basée sur la distance du déplacement :

Mouvement (en unité)	Difficulté
1-2	Modérée
3-4	Difficile
5-6	Très Difficile
7+	Héroïque (+10 par 2 unités supplémentaires)

### Effets sur le croiseur de classe Interdiction

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

Le croiseur de classe Interdiction se place sur la trajectoire du vaisseau...

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





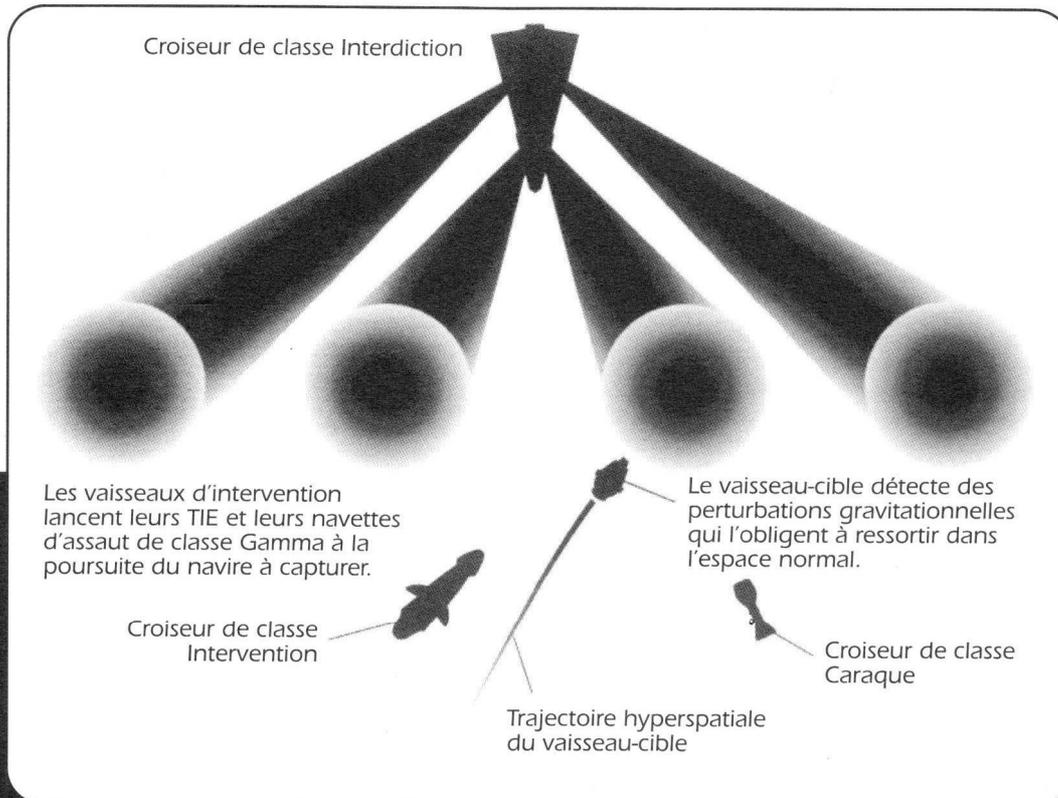
## FORCER UN VAISSEAU À SORTIR DE L'HYPERESPACE

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

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

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

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

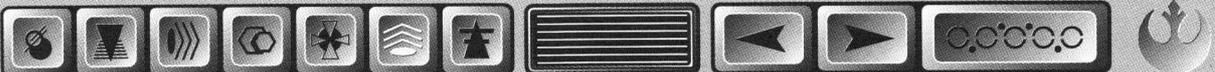
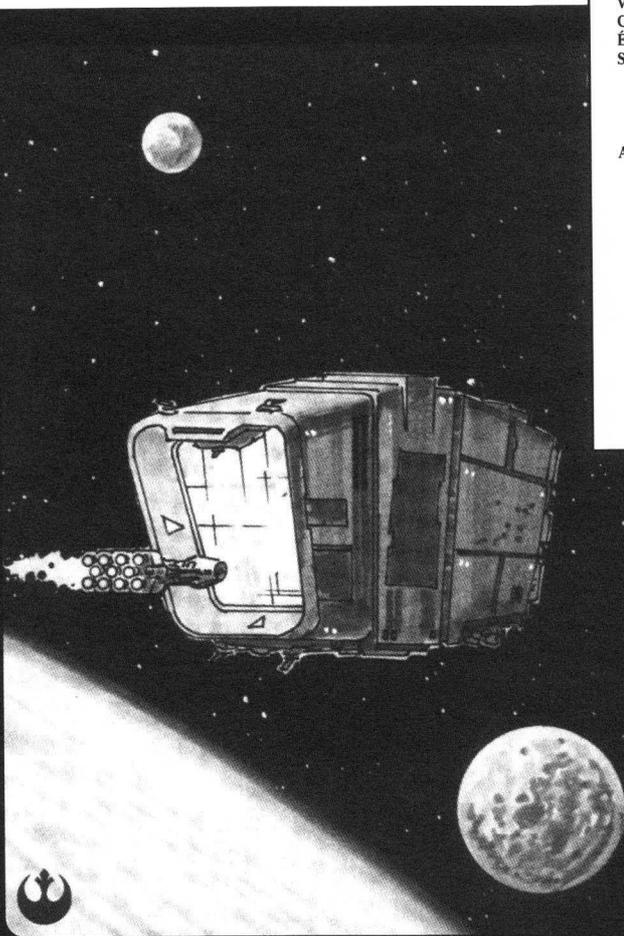


## Le Vaisseau de Transport de Donell

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

### ■ Vaisseau de Transport de Donell

**Vaisseau :** Super Transporteur XI de Kuat Drive Yards  
**Type :** Vaisseau super conteneur  
**Échelle :** Vaisseau de Guerre  
**Longueur :** 840 mètres  
**Compétence :** Transports Spatiaux : Super Conteneur  
**Équipage :** 100  
**Compétence de l'Équipage :** Boucliers de Vaisseau de Guerre 4D+1, Canons de Vaisseau de Guerre 4D, Pilotage de Transport Spatial 4D, Senseurs de Vaisseau 4D  
**Passagers :** Aucun  
**Capacité de la Soute :** 10 millions de mètres cubes  
**Autonomie :** 500 jours  
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x3  
**Hyperpropulseur de secours :** x9  
**Navordinateur :** Oui  
**Manceuvrabilité :** 0D  
**Vitesse Spatiale :** 2  
**Coque :** 3D  
**Écrans :** 2D  
**Senseurs :**  
*Passif :* 15/1D  
*Détection :* 25/2D  
*Recherche :* 50/2D+2  
*Focalisation :* 4/4D  
**Armes :**  
**20 Canons Lasers Quadritubes** (indépendants)  
*Arc de Tir :* 5 avant, 5 arrière, 5 gauche, 5 droite  
*Servants :* 1 ou 2  
*Compétence :* Canons de Vaisseau de Guerre  
*Ordinateur de visée :* 2D  
*Portées Spatiales :* 1-3/12/25  
*Dommmages :* 4D  
**1 Rayon Tracteur**  
*Arc de Tir :* Avant  
*Servant :* 1  
*Compétence :* Canons de Vaisseau de Guerre  
*Ordinateur de Visée :* 4D  
*Portées Spatiales :* 1-5/15/30  
*Dommmages :* 6D



## LES DOCKS SPATIAUX DE BARPINE

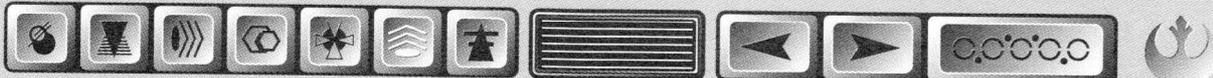
Les navires capturés par Donell sont acheminés vers des docks impériaux situés dans le système de Barpine. À leur arrivée, ils sont répartis dans les installations orbitales et les hangars de maintenance situés à terre. Tous les prisonniers sont immédiatement conduits dans le vaste pénitencier de la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

Jusqu'à présent, Donell a capturé dix transporteurs de la Nouvelle République : cinq corvettes corelliennes, trois canonnières corelliennes, ainsi qu'une cinquantaine de chasseurs, vaisseaux d'exploration ou transports légers. La plupart de ces vaisseaux ont été reconditionnés afin d'être incorporés à la flotte impériale, tandis que les autres (plus spécialement les chasseurs et les transports légers) ont été vendus à des pirates ou à des contrebandiers travaillant pour l'Empire. Précisons que les bâtiments capturés par Donell n'appartiennent pas tous à la Nouvelle République. Quelques-uns étaient la propriété de contrebandiers ou d'éclaireurs indépendants. Leurs équipages ont, eux aussi, été incarcérés dans le pénitencier.

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

### Idées d'Aventure

- Les PJ sont en route pour une mission, lorsque leur vaisseau est brusquement forcé de repasser dans l'espace normal. Ils sont aussitôt capturés par Donell et conduits au pénitencier de Barpine, où ils découvrent l'ampleur des exactions du mécréant. Ils apprennent aussi l'existence de prisonniers et vont devoir s'évader afin d'informer le Haut Commandement de la Nouvelle République de ce qui se trame sur Barpine. Leur séjour dans le pénitencier pourrait éventuellement les confronter à des criminels décrits dans ces pages...
- Les PJ sont chargés d'enquêter sur la disparition de vaisseaux appartenant à la Nouvelle République et rencontrent Donell durant une opération d'abordage. Pourront-ils s'échapper et informer le Haut Commandement ?
- Les PJ escortent un convoi de ravitaillement néo-républicain qui est attaqué et capturé par Donell. Leur seule chance d'évasion consiste à s'emparer d'un des vaisseaux capturés afin de quitter les docks orbitaux avant que quelqu'un ne s'aperçoive de quoi que ce soit.



# GOVERNEUR SERDIF TOUNT

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

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

**Prime de capture :** 35 000 crédits

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

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

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

## ■ Gouverneur Serdif Tount

### DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 3D, Esquive 4D

### SAVOIR 4D

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

### MÉCANIQUE 2D

Équitation : Niorven 5D+1

### PERCEPTION 4D

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

### VIGUEUR 2D

### TECHNIQUE 2D

Sensibilité à la Force ? : Non

Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 3

Points de Personnage : 8

Déplacement : 10

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



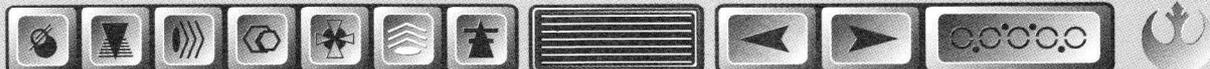
## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 23

ÉCRAN SUIVANT →



## MOFF IMPÉRIAL PAR LANKIN

Race : Humain  
Monde d'Origine : Desstious  
Taille : 1,60 mètre  
Sexe : Masculin  
Âge : 57 ans

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

**Prime de capture :** 65 000 crédits

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

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

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

### ■ Moff Impérial Par Lankin

#### DEXTÉRITÉ 2D+1

Blaster 3D

#### SAVOIR 3D+2

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

#### MÉCANIQUE 3D

#### PERCEPTION 4D

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

#### VIGEUR 2D+1

#### TECHNIQUE 3D

Sensibilité à la Force ? : Non

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 6

Points de Personnage : 10

Déplacement : 10

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 24

ÉCRAN SUIVANT



# TYRN JITON

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

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

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

## ■ Tyrn Jiton

**DEXTÉRITÉ 4D**  
 Arme Blanche 6D+2, Blaster 6D, Esquive 5D+1, Grenade 6D, Parade Armes Blanches 5D, Parade Mains Nues 5D

**SAVOIR 3D**  
 Illégalité 4D, Intimidation 7D+1, Langages 5D, Maintien de l'Ordre 6D+1, Races Extraterrestres 4D, Survie 6D, Systèmes Planétaires 4D+2, Volonté 5D

**MÉCANIQUE 3D+2**  
 Astrogation 6D+1, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 4D+1, Équitation 4D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D+2, Répulseurs 4D+2, Transports Spatiaux 6D+2

**PERCEPTION 3D**  
 Discrétion 5D+2, Dissimulation 6D, Escroquerie 5D, Falsification 4D, Investigation 7D+2, Jeu 4D+2, Marchandage 4D, Recherche 7D

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

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

Sensible à la Force ? : Non **Points de Force :** 3  
**Points du Côté Obscur :** 6 **Points de Personnage :** 12

**Déplacement :** 11  
**Équipement :** Fusil blaster (5D de dommages), pistolet blaster (4D de dommages), couteau (VIG+1 de dommages), grenades (5D de dommages), détonateur thermal (10D de dommages), matraque neurale (6D de dommages paralysants en *Combat Mains Nues*), synthécorde, communicateur, armure partielle (+1D en VIG pour résister aux dommages, pas de pénalité à la DEX)



## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 25

ÉCRAN SUIVANT →



# ANDOV SYN

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

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

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

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

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

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

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

## Andov Syn

### DEXTÉRITÉ 4D

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

### SAVOIR 3D

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

### MÉCANIQUE 2D

Astrogation 3D, Transports Spatiaux 3D+1

### PERCEPTION 3D+2

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

### VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 5D, Résistance 4D+2

### TECHNIQUE 2D

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

**Sensible à la Force ? :** Non **Points de Force :** 3

**Points du Côté Obscur :** 2 **Points de Personnage :** 18

**Déplacement :** 10

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



## ADDITIF/PERSONNEL

### CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

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

# MOXIN TARK

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

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

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

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

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

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

## ■ Moxin Tark

### DEXTÉRITÉ 3D+1

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

### SAVOIR 3D

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

### MÉCANIQUE 4D

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

### PERCEPTION 3D+1

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

### VIGEUR 3D

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

### TECHNIQUE 2D+2

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

**Sensible à la Force ? :** Non

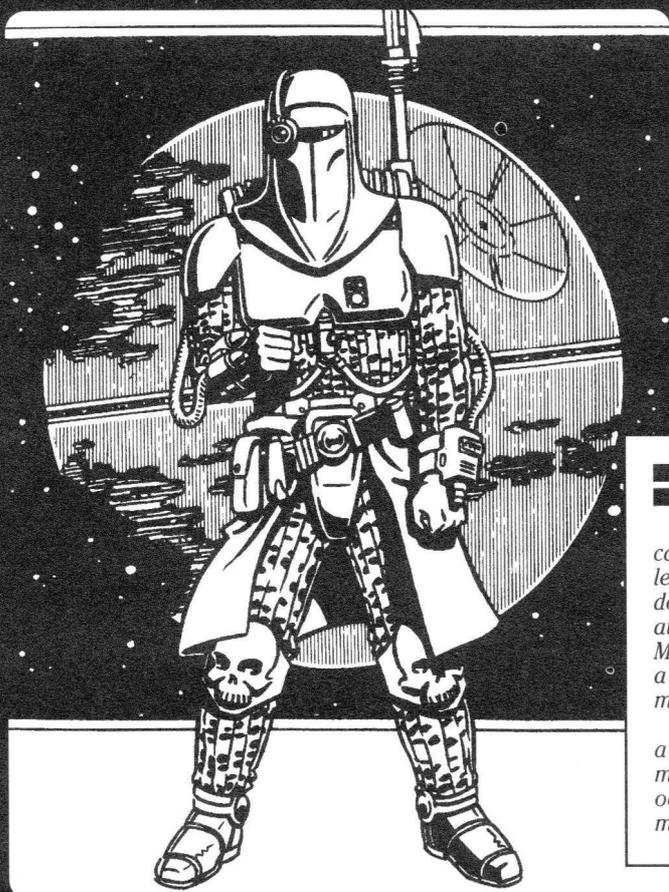
**Points de Force :** 4

**Points du Côté Obscur :** 4

**Points de Personnage :** 15

**Déplacement :** 10

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 27

ÉCRAN SUIVANT →



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

## YARR GATONNE

Race : Humain  
Monde d'origine : Bonadan  
Taille : 1,80 mètre

Sexe : Masculin

Âge : 35 ans

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

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

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

### ■ Yarr Gatonne

#### DEXTÉRITÉ 4D+1

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

#### SAVOIR 3D

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

#### MÉCANIQUE 4D

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

#### PERCEPTION 4D

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

#### VIGUEUR 4D

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

#### TECHNIQUE 3D

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

#### Talents Spéciaux :

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

Sensible à la Force ? : Non

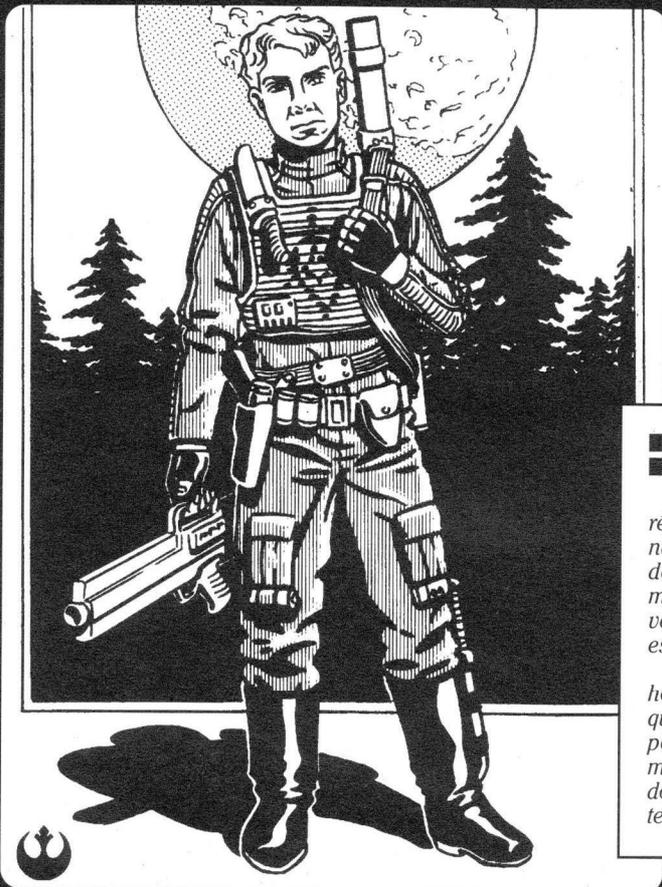
Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 16

Déplacement : 10

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 28

ÉCRAN SUIVANT →



# TANTOR

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

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

**Prime de capture :** 30 000 crédits

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

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

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



## ■ Tantor

### DEXTÉRITÉ 2D

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

### SAVOIR 2D

Illégalité 4D+2, Intimidation 10D+2

### MÉCANIQUE 2D

Pilotage de Véhicule Terrestre 3D

### PERCEPTION 3D

Jeu 4D+1, Persuasion 5D

### VIGUEUR 7D

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

### TECHNIQUE 2D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 5

Points du Côté Obscur : 6

Points de personnage : 21

Déplacement : 11

Équipement : Vibro-hache (VIG+3D)

## ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

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



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

## QAN GINDOCH

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

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

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

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

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

### Qan Gindoch

#### DEXTÉRITÉ 3D+1

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

#### SAVOIR 2D+1

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

#### MÉCANIQUE 3D+2

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

#### PERCEPTION 3D

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

#### VIGUEUR 3D

#### TECHNIQUE 2D+2

Réparation de Transport Spatial 4D

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

Points du Côté Obscur : 1

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

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



### ADDITIF/PERSONNEL

#### CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

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

ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 30

ÉCRAN SUIVANT



# TORD GAMB

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

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

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

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

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

## Tord Gamb

### DEXTÉRITÉ 3D+2

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

### SAVOIR 3D

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

### MÉCANIQUE 2D+1

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

### PERCEPTION 4D

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

### VIGUEUR 2D+2

Escalade/Saut 4D+2, Résistance 4D

### TECHNIQUE 2D+1

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

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

Points du Côté Obscur : 0      Points de Personnage : 18

Déplacement : 10

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

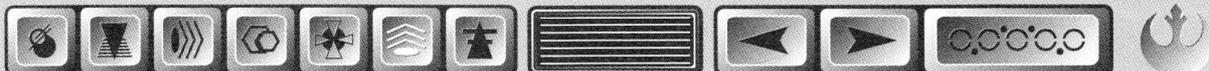
*Bien que son arrestation soit primordiale pour notre sécurité, il est indéniable que la présence de Tord Gamb dans nos rangs serait également un atout de poids. Les gens comme lui possèdent de nombreux contacts dans la pègre, ce qui nous permettrait de lutter plus efficacement contre ceux qui enfreignent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

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

ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 31

ÉCRAN SUIVANT



## BOM VIMDIN

**Race :** Advozse **Sexe :** Masculin  
**Monde d'origine :** Riflor **Âge :** 35 ans  
**Taille :** 1,80 mètre

**Recherché pour :** Contrebande, trahison, collusion avec l'Empire  
**Prime de capture :** 12 000 crédits

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

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

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

### ■ Bom Vimdin

#### DEXTÉRITÉ 2D+1

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

#### SAVOIR 2D+1

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

#### MÉCANIQUE 3D+2

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

#### PERCEPTION 3D

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

#### VIGEUR 3D

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

#### TECHNIQUE 2D+2

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

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 1

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 15

Déplacement : 9

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 32

ÉCRAN SUIVANT →



## PENDOR GYRR

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

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

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

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

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

### ■ Pendor Gyrr

**DEXTÉRITÉ 2D+2**

**SAVOIR 3D+1**

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

**MÉCANIQUE 3D+2**

Répulseurs 4D

**PERCEPTION 2D**

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

**VIGEUR 2D+1**

**TECHNIQUE 4D**

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

**Talents Spéciaux :**

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

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

**Points du Côté Obscur :** 0

**Points de Personnage :** 15

**Déplacement :** 9

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 33

ÉCRAN SUIVANT →



## GAOR TEMBON

**Race :** Sullustain  
**Monde d'origine :** Sullust  
**Taille :** 1,70 mètre  
**Sexe :** Masculin  
**Âge :** 46 ans

**Recherché pour :** Contrebande, transport d'esclaves, esclavagisme, assassinat  
**Prime de capture :** 30 000 crédits

Originaire du Système de Sullust, Gaor Tembon est un contrebandier renommé dans la Bordure Extérieure. Il n'a jamais pu être appréhendé et la majeure partie des renseignements présentés ici proviennent des quelques hommes de main que nous avons pu arrêter.

Il apparaît que Gaor ne recule devant aucune cargaison et qu'il ne refuse jamais de travailler avec quiconque. Il aurait même participé à des opérations d'esclavagisme à grande échelle sans laisser paraître le moindre scrupule. Cela le rend très appréciable pour un bon nombre d'employeurs comme par

exemple les Chevaucheurs d'Ouragans, l'Empire et les grandes familles criminelles des Hutts.

Cependant, il semble, selon ses anciens complices, qu'il a dernièrement changé de point de vue. Désormais, il refuse catégoriquement de travailler avec les différentes factions impériales et ne convoierait plus d'esclaves. Cette modification d'attitude serait due à une tentative impériale visant à s'approprier la majeure partie de ses vaisseaux. Cette "trahison" a eu le don de rendre notre homme furieux, au point qu'il a aussitôt coupé toute relation avec les Impériaux. Bien que les renseignements fournis par ses hommes soient sujets à caution, Tembon se trouverait actuellement dans le système de Nexer, où il tirerait parti des routes commerciales voisines sans trop être dérangé.

### ■ Gaor Tembon

#### DEXTÉRITÉ 3D

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

#### SAVOIR 2D+1

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

#### MÉCANIQUE 3D+2

Astrogation 6D, Canons de Vaisseau 5D+2, Écrans de Vaisseau 5D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D

#### PERCEPTION 3D

Discretion 5D, Dissimulation 4D+2, Escroquerie 7D, Jeu 5D, Marchandage 6D, Recherche 5D

#### VIGUEUR 2D+2

Combat Mains Nues 4D+2

#### TECHNIQUE 2D+2

Réparation de Chasseur Stellaire 5D+2, Sécurité 5D

#### Talents Spéciaux :

*Sens développés, Sens de l'orientation (voir page 137 des règles de Star Wars, le Jeu de Rôles, Seconde Édition)*

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

Points du Côté Obscur : 4 Points de Personnage : 18

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages), un cargo (l'Ouragan de Feu de Miv'Rah)



### ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

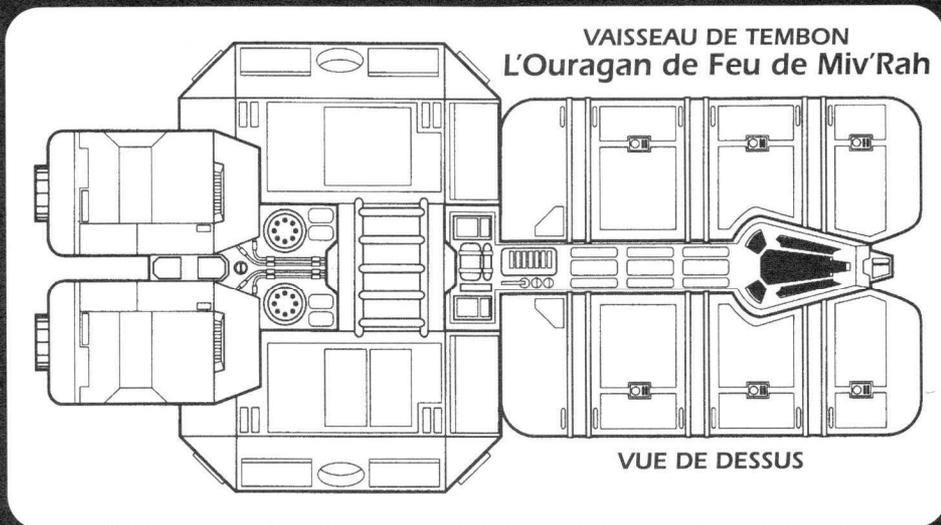
*Gaor Tembon est vraiment un cas très intéressant. S'il est indéniable qu'il a commis les pires exactions, ses derniers agissements nous ont été d'un grand secours. Je ne peux toutefois pas admettre l'esclavagisme, aussi faut-il le faire comparaître en justice, malgré son apparent "changement d'attitude"!*

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 34

ÉCRAN SUIVANT →





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

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

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

#### ■ L'Ouragan de Feu de Miv'Rah

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





■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG4006Z ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT.B.DONNÉES/AFFICHAGE  
 ■ SECTION 4 : PIRATES ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

# BEYLA RUS

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

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

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

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

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

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

## ■ Beyla Rus

### DEXTÉRITÉ 3D

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

### SAVOIR 4D

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

### MÉCANIQUE 3D+1

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

### PERCEPTION 3D

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

### VIGEUR 3D

Combat Mains Nues 4D+1

### TECHNIQUE 3D

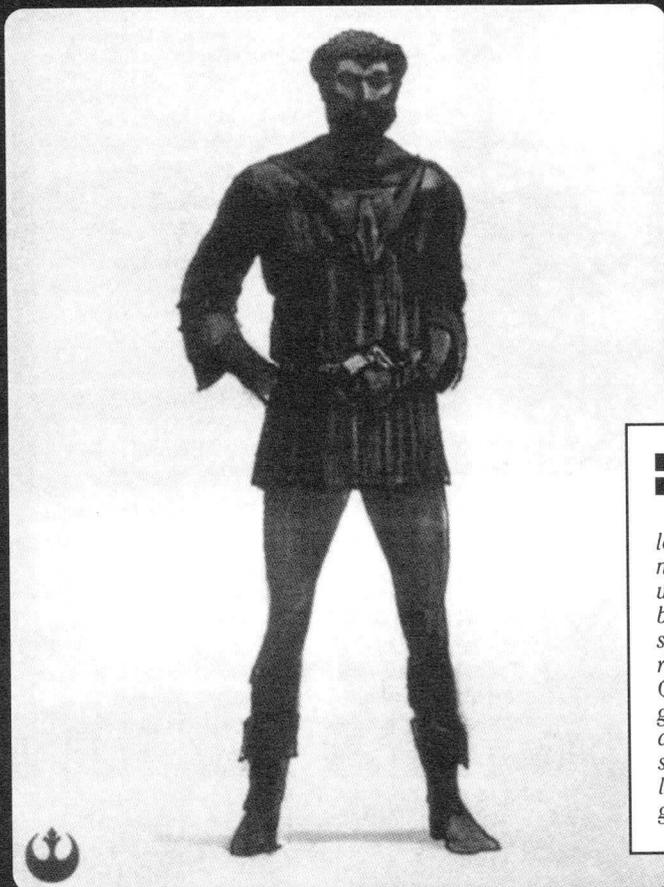
Premiers Soins 3D+1, Réparation d'Armes de Vaisseau de Guerre 3D+2, Réparation de Vaisseau de Guerre 3D+2

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

**Points du Côté Obscur :** 0 **Points de Personnage :** 10

**Déplacement :** 10

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 37

ÉCRAN SUIVANT →



# LAERRON WOERN

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

Recherché pour : Piraterie, vol  
 Prime de capture : 25 000 crédits

Laerron Woern a été vu pour la dernière fois sur Korbin, dans le système Atrig, où nous pensons qu'il cherchait à acheter des informations sur les routes commerciales républicaines auprès d'espions infiltrés dans les rouages gouvernementaux. Si les agissements passés du gang Woern visaient aussi bien l'Empire et la Rébellion que des intérêts civils, ils semblent maintenant se focaliser essentiellement sur la Nouvelle République, comme le démontrent les huit derniers raids de la bande.

Woern est à la tête d'une force de frappe non négligeable, composée de plusieurs vaisseaux d'attaque légers, totalisant une centaine d'hommes. Les convois faiblement protégés, les navires de croisière

non armés et les gros transporteurs civils sont les cibles privilégiées de cette flottille. Tout comme l'Alliance Rebelle survivait en harcelant les convois impériaux faiblement protégés, Woern utilise les mêmes méthodes pour arriver à ses fins. Malheureusement, la République fait face actuellement à un manque chronique de bâtiments d'escorte suffisamment armés, si bien que la situation n'est pas près de changer.

En plus de la prime proposée par nos services, le Conseil Elomin, organe central du gouvernement elomin, offre un supplément de 10 000 crédits pour la capture de Woern. Ses actions sont, en effet, considérées comme infamantes pour le peuple d'Elom.

## ■ Laerron Woern

### DEXTÉRITÉ 3D

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

### SAVOIR 2D+2

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

### MÉCANIQUE 3D+1

Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 5D+2, Combinaison Énergétique, Communications 4D+2, Écrans de Vaisseau 5D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 6D, Répulseurs 6D, Senseurs 4D+2, Transports Spatiaux 6D+2

### PERCEPTION 3D

Commandement 6D+1, Discrétion 5D+2, Dissimulation 4D, Escroquerie 7D, Jeu 5D, Marchandage 6D, Recherche 5D

### VIGEUR 2D+2

Escalade/Saut 4D+1, Résistance 4D

### TECHNIQUE 3D+1

Démolition 4D, Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 5

Points du Côté Obscur : 4

Points de Personnage : 20

Déplacement : 12

Équipement : Épée (VIG+2D de dommage), pistolet-blaster lourd (5D de dommage)



## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

*La piraterie est un crime que je ne saurais tolérer. C'est le niveau le plus bas du vol et du terrorisme. Les individus qui s'adonnent à cette activité représentent une très grave menace pour la République ; tous nos efforts ne servent à rien si nous ne pouvons garantir la libre circulation des biens et des personnes sur les routes spatiales.*

*S'il est certain que nous avons employé des méthodes similaires à celles de Woern durant notre lutte contre l'Empire, il n'en demeure pas moins que nous avons restreint notre champ d'action à des bâtiments impériaux ou corporatistes convaincus de collaboration avec l'Empire. Et même alors, nous nous sommes toujours efforcés d'éviter les effusions de sang.*

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 38

ÉCRAN SUIVANT →



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

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

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

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

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

## Localiser "l'Astéroïde de Woern"

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

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

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

### ■ L'Astéroïde de Woern

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

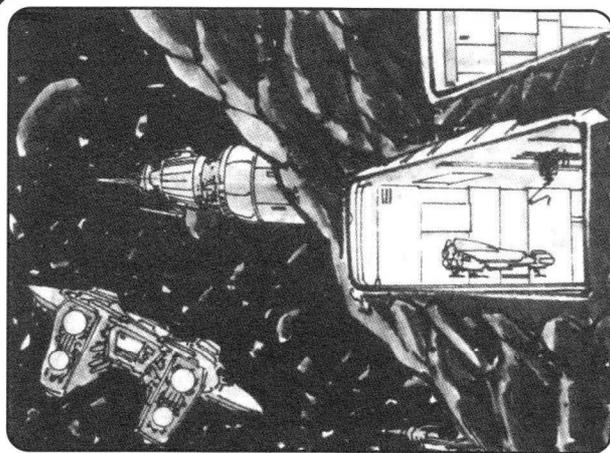
### Données du Système

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

### Corps Orbitaux

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





### Les pirates de Woern

Le gang de Woern est composé de 200 hommes qui vivent en autarcie sur l'astéroïde. Ce sont des individus de toutes races, comprenant notamment (mais pas seulement) dans leurs rangs des Rodiens, des Gamorreens, des Humains et, bien sur, des Elomins. Les caractéristiques ci-dessous sont celles d'un pirate de Woern "moyen".

#### DEXTÉRITÉ 2D+1

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

#### SAVOIR 2D

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

#### MÉCANIQUE 2D+2

Canons de Vaisseau 3D+2, Écrans de Vaisseau 3D+2, Pilotage de Chasseur Stellaire 3D+1, Répulseurs 4D, Transports Spatiaux 3D+2

#### PERCEPTION 3D

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

#### VIGUEUR 2D+2

Combat Mains Nues 3D+2

#### TECHNIQUE 2D

Points de Force : 0

Points de Personnage : 0 - 5

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages), communicateur, veste protectrice (+2 devant/poitrine)

### Navette d'Assaut de Woern

Vaisseau : Navette d'Assaut Modifiée de classe *Gamma* de Telgorn Corp

Type : Navette d'Assaut

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 30 mètres

Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Navette d'Assaut

Équipage : 5

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

Passagers : 50 (troupes embarquées)

Capacité de la Soute : 5 tonnes métriques

Autonomie : 1 semaine

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2

Hyperpropulseur de Secours : x18

Navordinateur : Oui (limité à 3 sauts)

Manœuvrabilité : 2D+1

Vitesse Spatiale : 8

Coque : 4D

Écrans : 5D

Senseurs :

Passif : 10/1D

Détection : 25/2D

Recherche : 100/2D+2

Focalisation : 3/3D

Armes :

4 Canons Lasers (tirent séparément)

Arc de Tir : tourelle

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 1-3/12/25

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

Dommages : 2D

1 Rayon Tracteur

Arc de Tir : Avant

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 4D

Portées Spatiales : 1-5/15/30

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

Dommages : 5D+2

1 Missile à Concussion

Arc de Tir : Avant

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 1-2/8/15

Portées Atmosphériques : 0,1-0,2/0,8/1,5 km

Dommages : 9D

### La flotte pirate de Woern

Les pirates de Woern utilisent une petite flotte composée principalement de transporteurs légers modifiés pour effectuer leurs raids. Le "vaisseau amiral" de Woern est une navette d'assaut de classe *Gamma* spécialement dotée en armement et comportant des installations de survie, ainsi que des provisions supplémentaires. Ce bâtiment a été récupéré alors que ce n'était plus qu'une épave sans aucune combinaison de commando d'apesanteur à bord, ses précédents occupants l'ayant évacué en cours de combat. Woern l'a entièrement réaménagé (à l'exception des deux baies de lancement) et a fait installer à son bord des quartiers pour l'équipage et des compartiments de stockage pour les produits de première nécessité et les combinaisons spatiales (qui permettent de survivre au vide stellaire, mais n'accordent pas de bonus de protection). En cas de besoin, les pirates peuvent ainsi débarquer par les baies de lancement et s'attaquer à la coque du vaisseau attaqué.

### Idée d'Aventure

■ Lancés sur les traces de Woern, les PJ apprennent que ses vaisseaux ont été localisés près du système de Drup. Ils se rendent alors rapidement compte que leurs senseurs sont inutilisables dans un tel environnement. Ils pourront donc y pénétrer en "aveugle" ou bien tenter d'ajuster leurs systèmes de repérage pour poursuivre plus avant leurs investigations.

S'ils parviennent à prouver l'existence de la base et à prévenir les forces navales de la Nouvelle République, une flotte de guerre sera lancée à l'assaut du repaire de Woern. et les PJ se verront alors attribuer une partie substantielle de la prime offerte.



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

# JERRESK

**Race :** Quarren **Sexe :** Masculin  
**Monde d'origine :** Calamari **Âge :** 31 ans  
**Taille :** 1,80 mètre

**Recherché pour :** Piraterie, vol de biens appartenant à la Nouvelle République, assauts planifiés  
**Prime de capture :** 8 000 crédits

Jerresk est l'un des pirates les plus connus de la Bordure Extérieure. Sa dernière apparition connue a eu pour cadre le système de Fordon, lors d'un raid contre un vaisseau ravitailleur néo-républicain faisant route vers le système de Musson. Cette attaque fut la quatrième dirigée contre un ravitailleur de la Nouvelle République en six mois.

Jerresk utilise des tactiques complexes, mais éprouvées. Chaque navire est équipé d'hyperpropulseurs et possède un vecteur d'évasion précalculé qui lui permet, au cas où cela tournerait mal, d'opérer une retraite immédiate. Après cela, chaque

navire peut ensuite repasser en vitesse-lumière pour se rendre à un point de rendez-vous convenu. Ce système empêche la localisation du point de rendez-vous par un bâtiment ennemi. De plus, la République n'est toujours pas en mesure de localiser la base principale de ce gang. Son groupe d'attaque est composé d'un transport léger, de deux vaisseaux éclaireurs et de quatre chasseurs Z-95 "Chasseurs de Têtes".

## Jerresk

### DEXTÉRITÉ 3D

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

### SAVOIR 2D+2

Bureaucratie 3D+1, Illégalité 4D, Langages 3D, Races Extraterrestres 3D

### MÉCANIQUE 3D

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

### PERCEPTION 3D+1

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

### VIGUEUR 3D+1

### TECHNIQUE 2D+2

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

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

Points du Côté Obscur : 0 Points de Personnage : 18

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster lourd (5D de dommages)



## ADDITIF/PERSONNEL

## CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

*Jerresk se donne vraiment du mal pour garder secret l'emplacement de sa base principale. De plus, il choisit de façon très intelligente ses proies. Ses méthodes nous ont déjà coûté la perte de neuf vaisseaux de transport, sans compter un nombre appréciable d'appareils de faible tonnage. Fort heureusement, nous n'avons, jusqu'à présent, déploré aucune perte en vies, chaque équipage ayant eu la possibilité d'évacuer son navire à temps en lançant un signal de détresse. C'est pourquoi, je pense que Jerresk fait partie de ces individus qui ne retirent aucun plaisir à tuer.*

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 41

ÉCRAN SUIVANT →



## SAFONNE PENDON

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

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

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

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

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

### ■ Safonne Pendon

#### DEXTÉRITÉ 3D+2

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

#### SAVOIR 2D

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

#### MÉCANIQUE 2D+2

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

#### PERCEPTION 3D

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

#### VIGUEUR 2D+2

Résistance 5D

#### TECHNIQUE 2D+1

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

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

**Points du Côté Obscur :** 3 **Points de Personnage :** 15

**Déplacement :** 10

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 42

ÉCRAN SUIVANT →



# INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

## La base de Pendon

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### ■ Personnel

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

#### Pirate moyen

##### DEXTÉRITÉ 2D+2

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

##### SAVOIR 2D

Illégalité 3D+2, Survie 3D

##### MÉCANIQUE 2D+2

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

##### PERCEPTION 3D

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

##### VIGUEUR 2D+2

Combat Mains Nues 4D, Résistance 5D

##### TECHNIQUE 3D

Sécurité 4D

Points de Force : 0

Points de Personnage : 0-5

Déplacement : 10

Équipement : Pistolet blaster (4D de dommages)

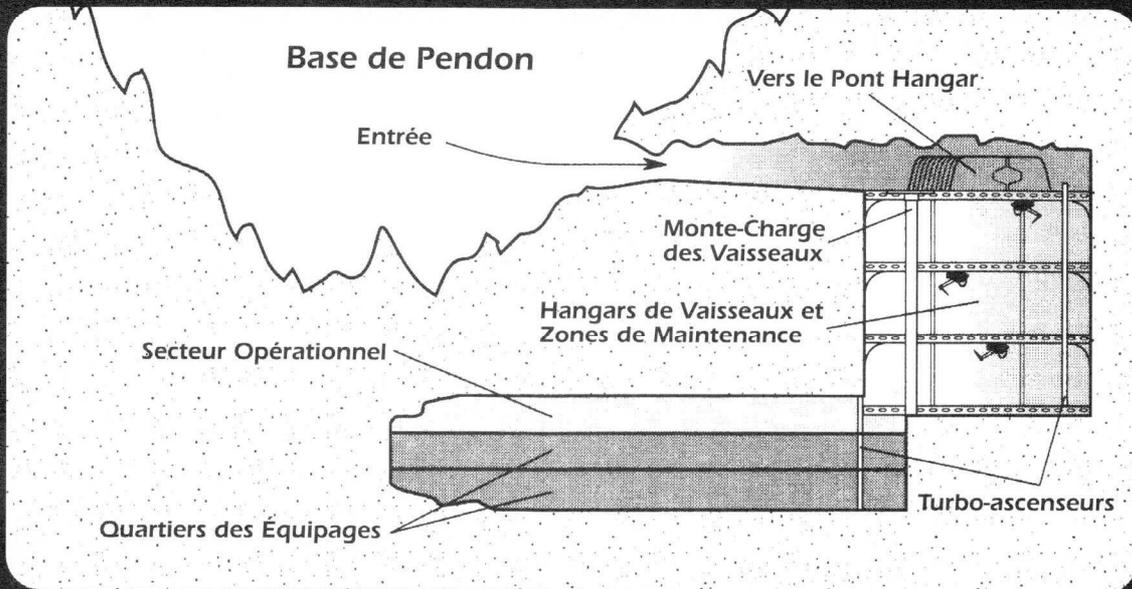
← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 43

ÉCRAN SUIVANT →



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



### Localiser la base de Pendon

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

### La flotte de Pendon

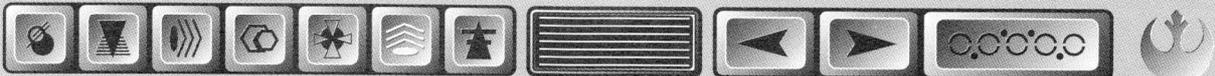
La majeure partie des navires à la disposition de Pendon sont des modèles courants, très légèrement modifiés par leurs anciens propriétaires. Cependant, les gros bâtiments disposent tous d'armes et de générateurs de puissance "ajoutés".

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

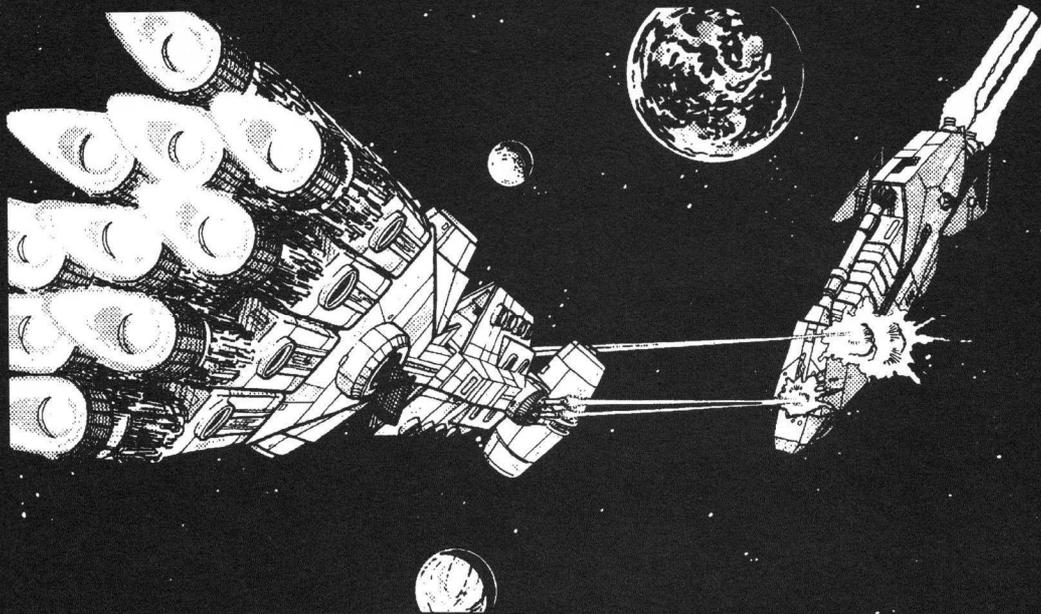
← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 44

ÉCRAN SUIVANT →



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



### ■ L'Épée de Safonne

**Engin :** Corvette modifiée, fabriquée par la Corporation Technique Corellienne

**Type :** Vaisseau multi-fonction de moyen tonnage

**Échelle :** Vaisseaux de Guerre

**Longueur :** 150 mètres

**Compétence :** Pilotage de Vaisseau de Guerre

**Équipage :** 45

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

**Passagers :** 75

**Capacité de la Soute :** 3 000 tonnes métriques

**Autonomie :** 1 an

**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x1

**Hyperpropulseur de Secours :** x8

**Navordinateur :** Oui.

**Manœuvrabilité :** 3D

**Vitesse Spatiale :** 6

**Vitesse atmosphérique :** 330 ; 950 km/h

**Coque :** 4D

**Écrans :** 4D

**Senseurs :**

*Passif :* 40/1D

*Détection :* 80/2D

*Recherche :* 100/3D

*Focalisation :* 5/4D

**Armes :**

**6 Canons Turbolasers Bitubes**

(Tirent séparément)

*Échelle :* Chasseur Stellaire

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

*Servant :* 1

*Compétence :* Canons de Vaisseau de Guerre

*Ordinateur de Visée :* 3D

*Portées Spatiales :* 3-15/35/75

*Portées Atmosphériques :* 6-30/70/150 km

*Domages :* 4D+2

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 45

ÉCRAN SUIVANT →



# GORNT SERON

**Race :** Hethas **Sexe :** Masculin  
**Monde d'origine :** Korbin\*  
**Taille :** 2 mètres **Âge :** 55 ans

**Recherché pour :** Fraude fiscale, malversations financières

**Prime de capture :** 75 000 crédits

Gornt Seron réside généralement sur Korbin, dans le système d'Atrig, et il est l'un des plus puissants gangsters de cette planète. Fils d'un petit malfrat de faible envergure, Seron a réussi à amasser une véritable fortune en quelques dizaines d'années d'activités criminelles. Son organisation est importante, terriblement efficace et présente dans la quasi totalité des trafics illégaux, tant sur Korbin que sur d'autres mondes. Sa principale source de revenu provient de casinos et de paris clandestins, mais on le soupçonne de pratiquer aussi la contrebande, l'extorsion et le trafic d'armes. Malheureusement, Seron a tellement segmenté son organisation, qu'il nous est impossible de prouver sa participation directe à de telles activités. Les seules charges que nous pouvons tout au

plus lui imputer sont quelques malversations financières mineures dans les déclarations de revenus de certaines de ses entreprises légalement établies sur les territoires de la Nouvelle République (toutefois nous supposons que ces compagnies ne sont que des "écrans" destinés à blanchir des biens de contrebande et de l'argent "sale").

Le "sens des affaires" de Seron a coûté particulièrement cher à la Nouvelle République ces derniers temps : son organisation a découvert (ou acheté...) des informations détaillées sur le plan général adopté par la Nouvelle République pour chasser les Impériaux de la galaxie. Des agents de Seron nous ont contactés pour exiger une rançon de 200 000 crédits, faute de quoi ces informations seraient vendues à l'Empire. Nous avons évidemment payé, et nous ne savons toujours pas si Seron a bien touché cette somme. Depuis cette affaire, tous les agents de la Nouvelle République ont ordre d'arrêter Seron dès que possible.

\* Pour plus d'informations sur la planète Korbin, voir *Planets of the Galaxy, Volume 2*, en anglais.



## ■ Gornt Seron

**DEXTÉRIÉTÉ 3D+1**  
 Blaster 5D, Esquive 5D+1  
**SAVOIR 3D+1**  
 Bureaucratie 5D, Cultures 4D+1, Évaluation : Épice 6D, Illégalité 6D+2, Langues 5D+2, Races Extraterrestres 5D+1, Systèmes Planétaires 5D  
**MÉCANIQUE 2D+2**  
**PERCEPTION 4D**  
 Commandement 7D, Escroquerie 6D+2, Jeu 7D, Marchandage 6D  
**VIGUEUR 2D+2**  
 Résistance 5D  
**TECHNIQUE 2D**  
 Sécurité 4D  
 Sensible à la Force ? : Non **Points de Force :** 5  
 Points du Côté Obscur : 8 **Points de Personnage :** 25  
 Déplacement : 12  
 Équipement : Bloc de données personnel, communicateur

## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

*L'organisation de Seron a pris une ampleur considérable depuis la mort de Jabba, une bonne partie du gang du Hutt s'étant ralliée à l'Hethas. Comme tous les grands caïds, Seron dirige sa bande sans jamais s'impliquer lui-même dans quoi que ce soit qui pourrait lui être reproché.*

*Il est conseillé aux agents désirant trouver des preuves de la culpabilité de Seron de commencer par s'intéresser de près à ses casinos et à ses réseaux de contrebande. Prouvons sa participation directe à de telles activités, et son organisation déclinera rapidement.*

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 46

ÉCRAN SUIVANT →



## INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

### Château-Seron

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

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

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

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

Une seconde méthode est également possible, mais non recommandée. Elle consiste à pénétrer dans la forteresse sans y avoir été invité. Passé le problème du poste de garde, les ténébreux devront escalader la falaise jusqu'au pont hangar ou jusqu'à un balcon adjacent à la salle de commandement (jet Très Difficile en *Escalade* sans corde ou Modéré si l'on dispose du matériel adéquat). En cas de tirage manqué, le personnage va s'écraser en contrebas. Un jet Très Difficile de *Levage* ou de *Vigueur* peut toutefois permettre au malheureux de se raccrocher miraculeusement à une saillie opportune.

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

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





### ■ Jontin, le Lieutenant de Seron

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

#### Jontin

##### DEXTÉRITÉ 3D+2

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

##### SAVOIR 2D+2

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

##### MÉCANIQUE 2D+2

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

##### PERCEPTION 2D+1

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

##### VIGUEUR 3D+2

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

##### TECHNIQUE 3D

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

Sensible à la Force ? : Non Points de Force : 4

Points du Côté Obscur : 3 Points de Personnage : 12

Déplacement : 11

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

### ■ Les gardes

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

#### DEXTÉRITÉ 3D

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

#### SAVOIR 2D

Langages 3D+2

#### MÉCANIQUE 2D

Répulseurs 4D

#### PERCEPTION 3D

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

#### VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D+1, Résistance 4D

#### TECHNIQUE 2D

Sécurité 3D+2

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

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

Déplacement : 10

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

### ■ Les Briseurs d'Os

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

#### DEXTÉRITÉ 4D

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

#### SAVOIR 3D

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

#### MÉCANIQUE 2D+2

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

#### PERCEPTION 2D

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

#### VIGUEUR 3D+1

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

#### TECHNIQUE 3D

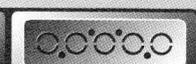
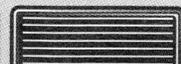
Sécurité 4D

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

Points du Côté Obscur : 0 Points de Personnage : 1-10

Déplacement : 10

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





### Les activités de Seron

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

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

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

### Idées d'Aventure

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

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

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



## CORF SARB

**Race :** Humu (Humain-mutant) **Sexe :** Masculin  
**Monde d'origine :** Deylerax  
**Taille :** 1,30 mètre **Âge :** 42 ans

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

**Prime de capture :** 25 000 crédits

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

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

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

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

### ■ Corf Sarb

#### DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 2D+2, Esquive 2D+1

#### SAVOIR 4D

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

#### MÉCANIQUE 2D

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

#### PERCEPTION 3D+2

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

#### VIGUEUR 2D

#### TECHNIQUE 3D

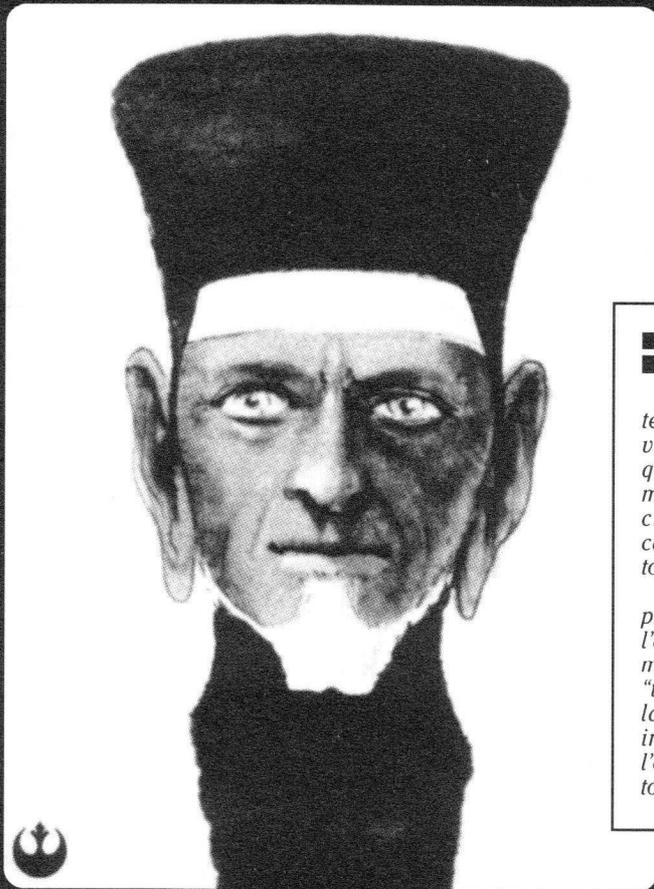
Prog./Rép. d'Ordinateur 4D, Réparation de Droid 4D

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

**Points du Côté Obscur :** 3 **Points de Personnage :** 12

**Déplacement :** 8

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 50

ÉCRAN SUIVANT →



# RETHORN

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

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

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

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

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

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

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

## ■ Rethorn

### DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D, Esquive 5D

### SAVOIR 4D

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

### MÉCANIQUE 2D+2

Répulseurs 4D+2

### PERCEPTION 3D+2

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

### VIGUEUR 2D+2

### TECHNIQUE 2D

Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non

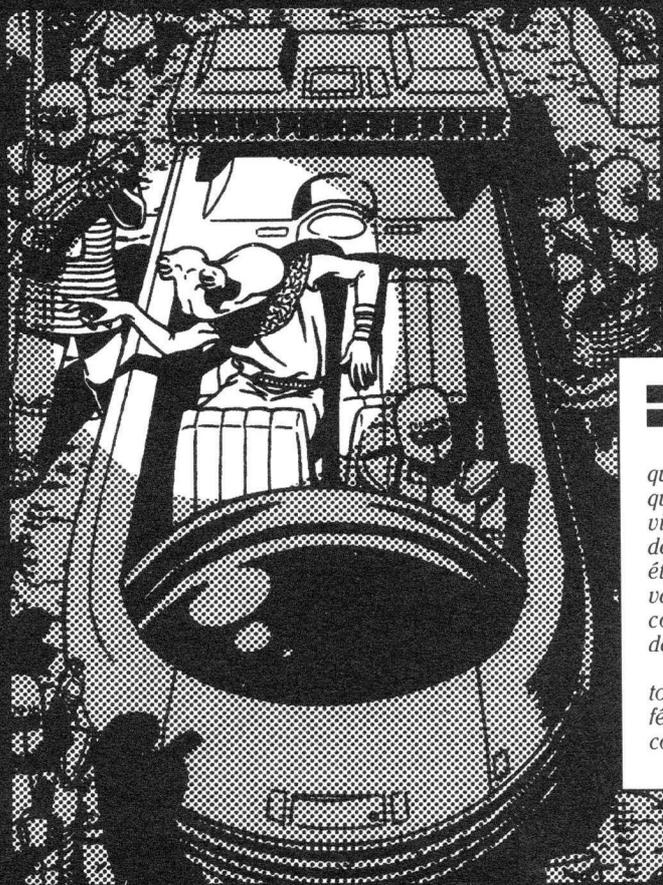
Points de Force : 4

Points du Côté Obscur : 7

Points de Personnage : 20

Déplacement : 11

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL

## ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

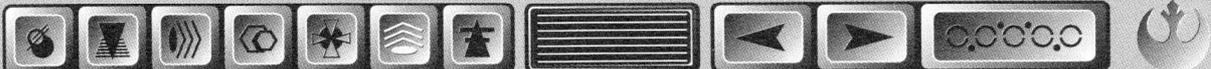
*Il est incroyable qu'un individu aussi connu que Rethorn soit si difficile à localiser. C'est ce qu'on disait de Jabba lorsqu'il était encore en vie, même si rares étaient ceux qui avaient le désir de le rencontrer en personne. En fait, il a été dit à propos du Hutt (et j'imagine qu'il en va de même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

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 51

ÉCRAN SUIVANT →





# JOR IDRALL

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

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

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

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

## ■ Jor Idrall

### DEXTÉRITÉ 3D

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

### SAVOIR 3D+2

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

### MÉCANIQUE 2D+1

Équitation 4D+2, Répulseurs 4D

### PERCEPTION 3D+2

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

### VIGUEUR 2D+1

### TECHNIQUE 3D

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

### Talents Spéciaux :

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

**Sensible à la Force ? :** Non

**Points de Force :** 5

**Points du Côté Obscur :** 12

**Points de Personnage :** 15

**Déplacement :** 10

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 53

ÉCRAN SUIVANT →



# INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

## Jor Idrall

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

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

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

### ■ Les hommes d'Idrall

#### DEXTÉRITÉ 2D+1

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

#### SAVOIR 2D

Illégalité 4D, Langages 3D

#### MÉCANIQUE 3D

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

#### PERCEPTION 3D

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

#### VIGUEUR 2D+2

Combat Mains Nues 4D-1

#### TECHNIQUE 3D

Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0-1

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 0-5

Déplacement : 10

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

### Les domaines d'activité d'Idrall

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

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



## DEU-UNDEUQUATRE (2-124)

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

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

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

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

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

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

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

### ■ 2-124

#### DEXTÉRITÉ 2D

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

#### SAVOIR 1D

#### MÉCANIQUE 1D

#### PERCEPTION 1D

Discrétion 7D, Dissimulation 7D, Recherche 7D

#### VIGEUR 1D

#### TECHNIQUE 2D

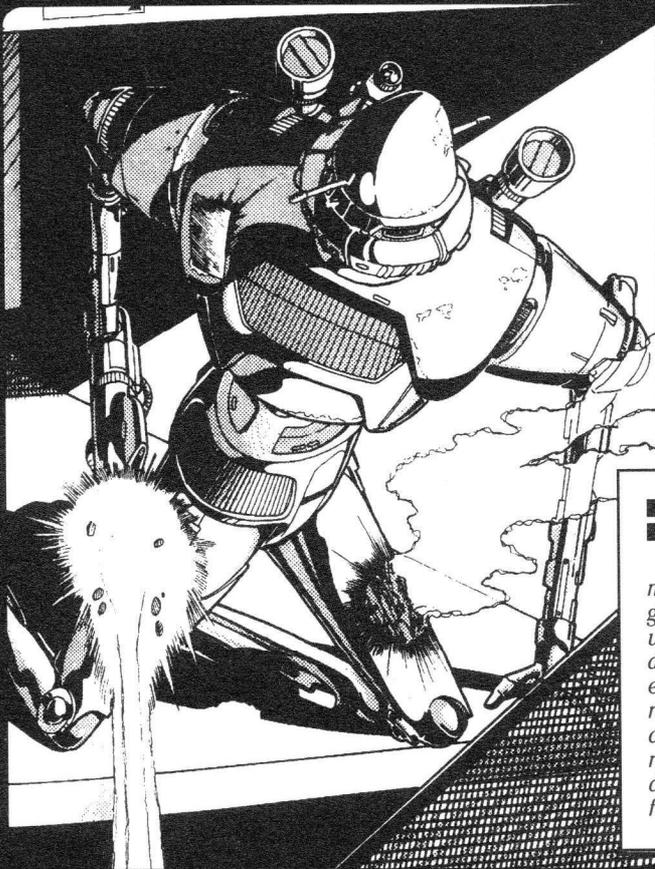
Démolition 6D, Programmation de Droïd 5D, Prog./Rép. d'Ordinateur 5D, Réparation de Droïd 5D

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

Points du Côté Obscur : 0 Points de Personnage : 15

Déplacement : 13

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



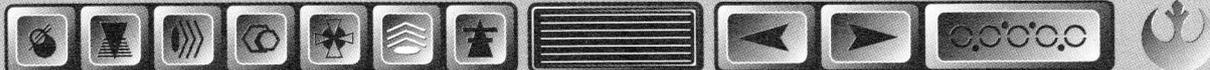
### ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 55

ÉCRAN SUIVANT →



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

# KIN LARON

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

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

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

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

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

## ■ Kin Laron

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

SUJET  
INCONNU

## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 56

ÉCRAN SUIVANT →



# INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

## Kin Laron

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

### Les méthodes de Laron

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

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

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

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

### ■ Kin Laron

#### DEXTÉRITÉ 3D

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

#### SAVOIR 3D+2

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

#### MÉCANIQUE 3D+2

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

#### PERCEPTION 4D

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

#### VIGUEUR 2D+1

Escalade/Saut 3D, Résistance 4D

#### TECHNIQUE 3D

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

Sensible à la Force ? : Oui

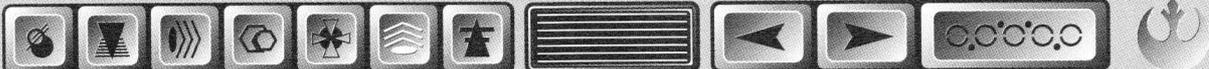
Points de Force : 10

Points du Côté Obscur : 12

Points de Personnage : 25

Déplacement : 10

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



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

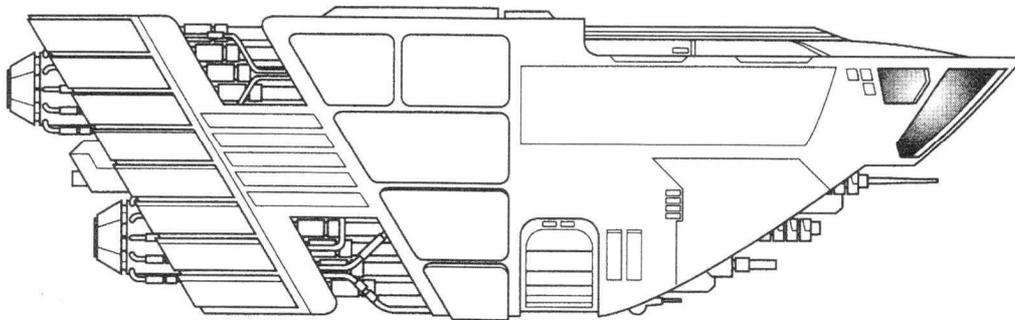
## Le vaisseau de Laron

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

### ■ Hache de l'Enfer

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

VAISSEAU DE LARON  
La Hache de l'Enfer

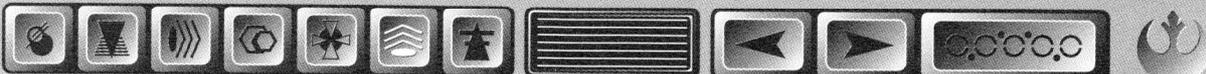


VUE LATÉRALE

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 58

ÉCRAN SUIVANT →



## L'armure de Laron

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

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

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

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

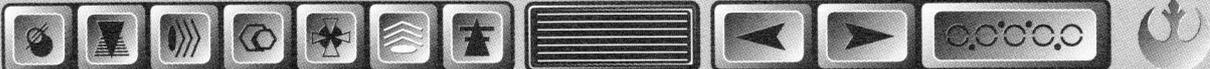
**Armement de l'armure :** Lance-grenades à concussion (5D de dommages, utiliser la compétence *Lance-Projectiles*), grenades à gaz/étourdissement (5D de dommages paralysants), lanceur de mini-torpilles à protons (6D de dommages, utiliser la compétence *Lance-Projectiles*), laser perforant de contact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

### Idées d'Aventure

- Les PJ sont les futures victimes désignées de Laron. Au cours d'une enquête, ils ont fait fermer une salle de jeux clandestine de Gornt Seron. Ce dernier, rancunier, a mis leur tête à prix et c'est Laron qui a été recrutée pour ce sale travail.
- Les PJ rencontrent Shiaer Hifron qui tente de séduire l'un d'entre eux lors d'une escale sur une planète éloignée. Elle essaie de se faire admettre à bord pour mener à bien son petit scénario. Les personnages vont devoir

se débrouiller pour ne pas succomber à un gaz mortel.

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



## MORTEOS

Race : Humain  
Monde d'origine : Nar Bo Sholla  
Taille : 1,80 mètre  
Sexe : Masculin  
Âge : 32 ans

Recherché pour : Assassinat  
Prime de capture : 60 000 crédits

Morteos est un assassin indépendant, spécialisé dans la traque et l'élimination de grands pontes corporatistes. Il est employé par des corpos ou des gouvernements sans scrupules. Sa dernière victime a été l'un des directeurs exécutifs de la SoroSuub. Le commanditaire de l'assassinat demeure inconnu à ce jour.

On lui doit également la mort du général républicain Crix Masst sur Sinded. Le général fut tué par une bombe placée dans le générateur de champ de son répulseur personnel. Morteos fut pourchassé par une patrouille d'Ailes-Y alors qu'il cherchait à quitter Sinded, mais son transport modifié se montra plus véloce que nos vieux chasseurs stellaires.

Bien que Morteos soit équipé d'une armure de combat dissimulant son identité, il n'affronte jamais directement ses victimes. Il préfère les bombes, les poisons et autres formes de meurtres plus subtils lui permettant d'être déjà loin quand sa cible meurt. Ces méthodes le rendent d'autant plus difficile à appréhender.

### Morteos

#### DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 3D, Course à Pied 4D, Esquive 3D+2

#### SAVOIR 2D

Cultures 3D, Intimidation 3D, Systèmes Planétaires 4D, Volonté 3D+2

#### MÉCANIQUE 2D

Astrogation 3D, Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 4D, Transports Spatiaux 4D

#### PERCEPTION 2D

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

#### VIGUEUR 2D

Escalade/Saut 3D, Levage 3D+2, Natation 2D+2

#### TECHNIQUE 2D

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

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 3

Points de Personnage : 14

Déplacement : 10

Équipement : 15 cubes de détonite (2D de dommages chacun sur l'échelle des Personnages), fusil blaster (5D de dommages), deux détonateurs thermaux (10D de dommages), capsules de poisons divers, kit de sécurité (pour passer les systèmes de sécurité et installer des bombes)



### ADDITIF/PERSONNEL

#### CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

*La tragique disparition du général Masst nous a tous plongés dans la stupeur. C'était l'un de nos plus brillants tacticiens et rien n'aurait pu se faire sans lui. Il nous manquera beaucoup.*

*Dans cette terrible guerre que nous menons au quotidien, nous avons trop souvent négligé d'être prudents. Il est trop facile de se concentrer sur des batailles et d'oublier qu'il existe aussi des espions et des assassins qui veulent notre peau.*

ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 60

ÉCRAN SUIVANT



# LONDRAH

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

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

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

## ■ Londrah

### DEXTÉRITÉ 4D

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

### SAVOIR 2D

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

### MÉCANIQUE 2D

Équitation 4D, Répulseurs 4D+2

### PERCEPTION 3D

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

### VIGUEUR 4D

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

### TECHNIQUE 2D

Démolition 4D, Sécurité 4D+2

### Compétence Spéciale :

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

### Talents Spéciaux :

*Invisibilité :* Ajoute +3 à la Discrétion.

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

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

### Facteur Narratif :

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

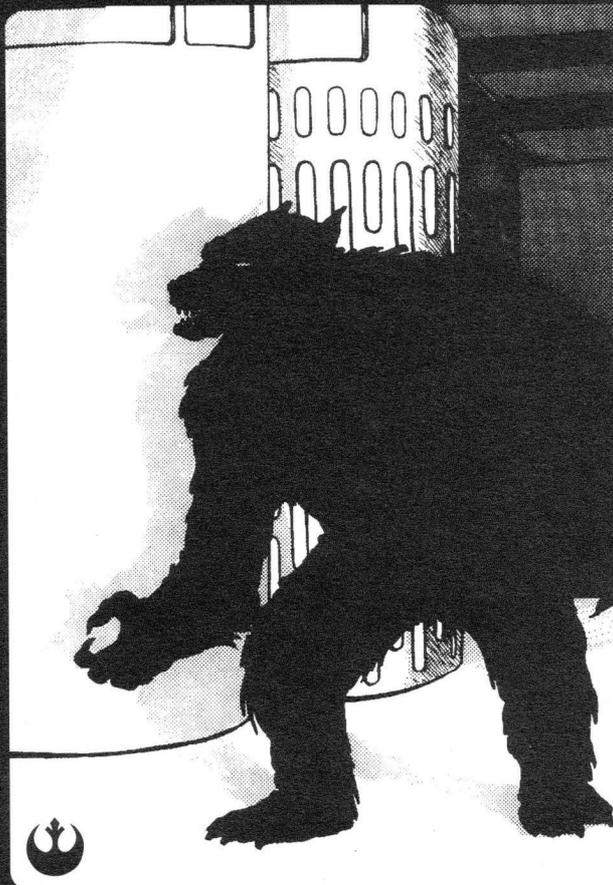
**Note :** Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la page 86 du Guide de la Bataille des Jedi.

**Sensible à la Force ? :** Oui **Points de Force :** 7

**Points du Côté Obscur :** 9 **Points de Personnage :** 15

**Déplacement :** 12

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 61

ÉCRAN SUIVANT →



■ RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE  
■ SECTION 7 : MERCENAIRES ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...

## KOLOR DELAN

**Race :** Humain **Sexe :** Masculin  
**Monde d'origine :** Pendarr III  
**Taille :** 1,85 mètre **Âge :** 40 ans

**Recherché pour :** Activités militaires prohibées  
**Prime de capture :** 12 500 crédits

Kolor Delan est le fils de Gendal Delan, chef des Guerriers Pendarriens, un groupe indépendant qui a combattu aux côtés des Chevaliers Jedi et des armées de la Vieille République durant la Guerre des Clones. Parallèlement à la destruction de l'Ordre Jedi, l'Empereur Palpatine a aussi ordonné l'élimination des Guerriers Pendarriens. Plus l'Empire gagnait en taille et en pouvoir, plus la haine du jeune orphelin qu'était Kolor grandissait. Devenu adulte, il constitua un groupe paramilitaire qui offrit ses services à tous ceux qui s'opposaient à l'Empire. Ce groupe prit le nom de Revanchards Pendarriens.

Delan refusa de rejoindre l'Alliance Rebelle, préférant agir à sa guise selon ses propres méthodes. Néanmoins, son équipe fut utilisée par l'Alliance au cours de quelques opérations. Depuis la chute de l'Empire, Delan et ses Revanchards ont porté plusieurs attaques contre des intérêts de la Nouvelle République.

### ■ Kolor Delan

#### DEXTÉRITÉ 3D+2

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

#### SAVOIR 2D+2

Illégalité 5D, Survie 6D, Systèmes Planétaires 4D, Tactiques : Escouades 8D+2

#### MÉCANIQUE 2D+2

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

#### PERCEPTION 2D+1

Commandement 7D, Commandement : Revanchards Pendarriens 10D, Discrétion 5D, Dissimulation 5D, Escroquerie 5D, Marchandage 4D, Recherche 6D

#### VIGUEUR 3D+2

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

#### TECHNIQUE 3D

Démolition 6D, Médecine 4D, Programmation de Droid 5D+1, Réparation de Chasseur Stellaire 5D, Réparation de Droid 5D, Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 5

Points du Côté Obscur : 1

Points de Personnage : 20

Déplacement : 10

**Équipement :** Pistolet blaster (4D de dommages), communicateur, armure de Guerrier Pendarrien (+1D en *Vigueur*, -1D en *Dextérité*), pack de survie inclus dans l'armure contenant deux semaines de rations, une tige lumineuse, deux med-pacs, un masque respiratoire, trois charges explosives (4D de dommages chacune) et un purificateur d'eau



### ■ ADDITIF/PERSONNEL

#### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

*L'Alliance Rebelle a fait appel aux Revanchards Pendarriens lors de quatre opérations distinctes, couvertes par le secret défense, qui furent toutes des succès. J'ai personnellement participé à deux de ces opérations et je dois reconnaître honnêtement que le travail de Kolor Delan est en tout point remarquable.*

*Mon principal souci est de savoir qui, aujourd'hui, manipule Delan lors de ses attaques et s'il se rend compte qu'il porte préjudice à la Nouvelle République. Il est fort improbable que Delan ait décidé de travailler pour l'Empire. En fait, je reste persuadé qu'il est possible, dans de bonnes circonstances, de le convaincre de se rallier à nous.*

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 62

ÉCRAN SUIVANT →



## INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

### Kolor Delan

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

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

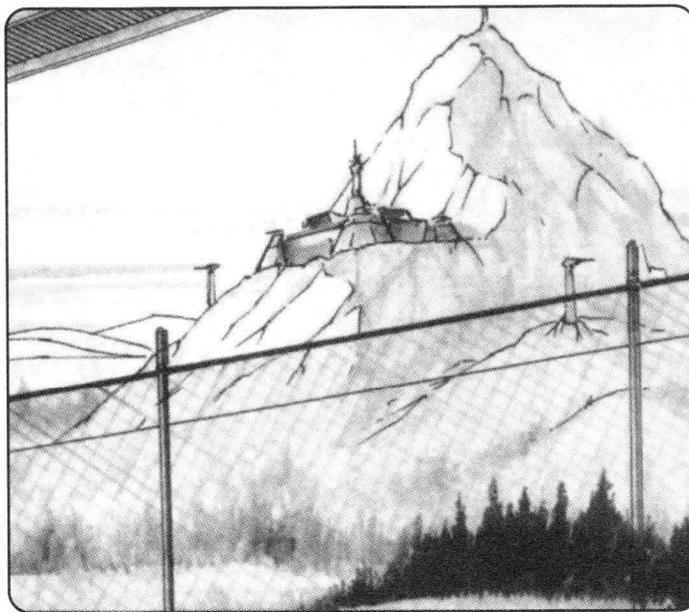
Pour une description précise de la caserne, reportez-vous aux pages 118 et 119 du *Guide de Star Wars*. Bien qu'une telle installation puisse accueillir des milliers d'hommes, l'armée de Delan n'en comprend que quelques centaines. Le complexe n'est donc qu'à moitié occupé, malgré la présence de la dotation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

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

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

#### Les défenses de la caserne

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



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 63

ÉCRAN SUIVANT →





# QELL TEPINE

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

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

**Prime de capture :** 35 000 crédits

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

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

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

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

## Qell Tepine

### DEXTÉRITÉ 3D+2

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

### SAVOIR 2D+2

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

### MÉCANIQUE 2D+2

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

### PERCEPTION 2D+1

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

### VIGUEUR 2D+2

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

### TECHNIQUE 3D

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

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 3

Points du Côté Obscur : 4

Points de Personnage : 20

Déplacement : 11

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

## ADDITIF/PERSONNEL

### CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

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



ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 65

ÉCRAN SUIVANT





### Armement léger

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

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

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

### Armement lourd

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

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

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

### Médics

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

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

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

### Renseignements

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

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

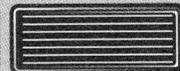
**Équipement spécial :** Ordinateur de poche, bloc de données, tige enregistreuse

### Communications et électronique

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

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

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





## Démolition

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

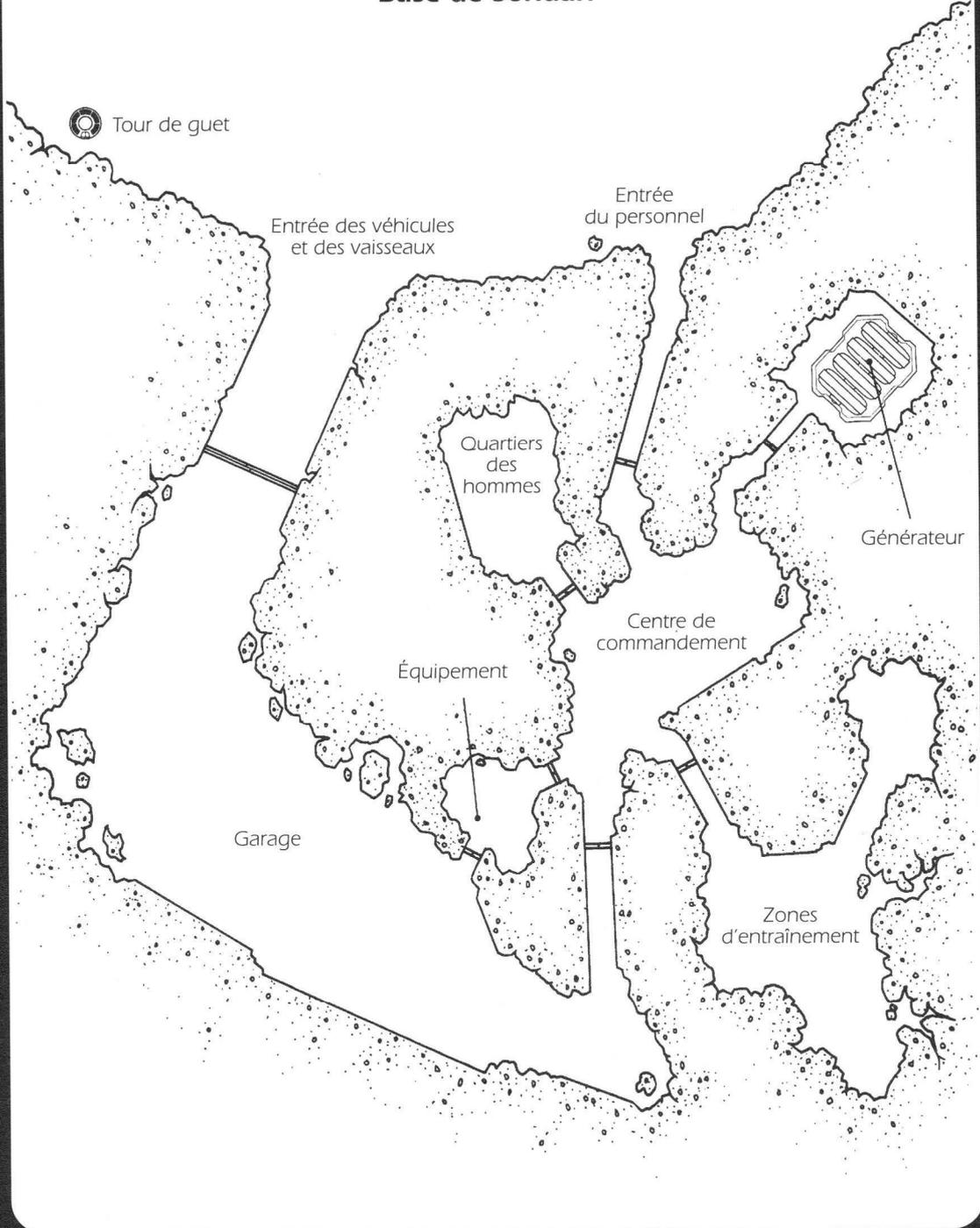
**Modificateurs de compétences :** *Artillerie Blaster* +1D, *Grenade* +1D, *Systèmes Planétaires* +1D, *Discrétion* +1D, *Dissimulation* +1D, *Démolition* +2D, *Prog./Rép. d'Ordinateur* +1D, *Recherche* +1D, *Sécurité* +1D

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





### Base de Sondarr



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 69

ÉCRAN SUIVANT →

A row of navigation and utility icons including a magnifying glass, a funnel, a double arrow, a hexagon, a starburst, a wavy line, a tree, a grid, left and right arrows, and a circular control panel.



## Organisation

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

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

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

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

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

### ■ Transport de la Division Nova

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

**Type** : Vaisseau de transport léger modifié

**Échelle** : Chasseurs Stellaires

**Longueur** : 26,70 mètres

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

**Équipage** : 2

**Passagers** : 15

**Capacité de la Soute** : 100 tonnes métriques

**Autonomie** : 2 mois

**Multiplicateur d'Hyperpropulsion** : x1

**Hyperpropulseur de Secours** : x8

**Navordinateur** : Oui

**Manœuvrabilité** : 1D+2

**Vitesse Spatiale** : 6

**Vitesse Atmosphérique** : 480 ; 800 km/h

**Coque** : 5D

**Écrans** : 2D

**Senseurs** :

*Passif* : 10/1D

*Détection* : 25/1D

*Recherche* : 40/2D

*Focalisation* : 2/3D

**Armes** :

**1 Canon Laser Léger**

*Arc de Tir* : Avant

*Servant* : 1

*Compétence* : Canons de Vaisseau

*Ordinateur de Visée* : 2D

*Portées Spatiales* : 1-3/12/25

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

*Dommmages* : 4D

**1 Canon Laser Quadrirube**

*Arc de Tir* : Tourelle

*Servant* : 1

*Compétence* : Canons de Vaisseau

*Ordinateur de Visée* : 3D

*Portées Spatiales* : 1-3/12/25.

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

*Dommmages* : 5D

### Idées d'Aventure

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

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



# LOHN GENDEN

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

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

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

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

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

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

## ■ Lohn Genden

### DEXTÉRITÉ 4D

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

### SAVOIR 3D

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

### MÉCANIQUE 2D+2

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

### PERCEPTION 2D

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

### VIGIEUR 3D+1

Combat Mains Nues 5D, Résistance 4D+1

### TECHNIQUE 3D

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

**Sensible à la Force ? :** Non

**Points de Force :** 1

**Points du Côté Obscur ? :** 7

**Points de Personnage :** 15

**Déplacement :** 10

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

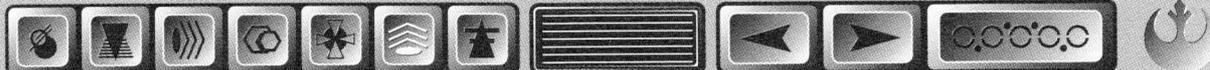
*Il existe dans toutes les sociétés, semble-t-il, des hommes qui sont en désaccord avec le gouvernement en place. Genden est l'un des plus dangereux et fanatiques de ces individus, le type même de ceux qui frappent aveuglément. Bien que la libération de prisonniers politiques semble être la base du credo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

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 71

ÉCRAN SUIVANT →







### ■ Gorms

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

Dés d'attributs : 10D

Attributs Minimum/Maximum

DEXTÉRITÉ 1D/3D

SAVOIR 1D/2D

MÉCANIQUE 1D/2D

PERCEPTION 1D/3D

VIGUEUR 1D/3D+2

TECHNIQUE 1D/3D

Déplacement : 7/9

Taille : 1,3-1,6 mètre

Talents spéciaux :

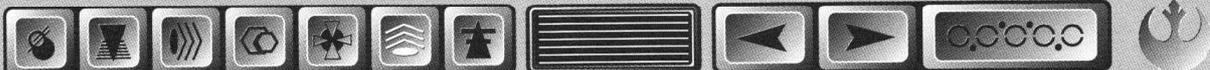
Griffes : Mains (VIG+1 de dommages), pieds (VIG+1D+2 de dommages)

### Idées d'Aventure

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

### Gouvernement

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



# JARTH FINDO

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

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

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

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

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

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

## ■ Jarth Findo

### DEXTÉRITÉ 4D

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

### SAVOIR 3D

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

### MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 3D+1, Répulseurs 4D+2

### PERCEPTION 2D

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

### VIGUEUR 3D+1

Résistance 5D

### TECHNIQUE 3D

Démolition 4D, Sécurité 5D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 5

Points du Côté Obscur : 3

Points de Personnage : 10

Déplacement : 10

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL

## ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 74

ÉCRAN SUIVANT →



# HAANEN FELEAN

**Race :** Klatooïnin **Sexe :** Masculin  
**Monde d'origine :** Klatooïne **Âge :** 29 ans  
**Taille :** 1,75 mètre

**Recherché pour :** Trahison, espionnage  
**Prime de capture :** 20 000 crédits

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

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

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

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

## ■ Haanen Felean

### DEXTÉRITÉ 3D+2

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

### SAVOIR 2D

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

### MÉCANIQUE 3D+1

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

### PERCEPTION 2D

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

### VIGUEUR 3D+2

### TECHNIQUE 3D+1

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

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

**Points du Côté Obscur :** 0 **Points de Personnage :** 2

**Déplacement :** 10

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 75

ÉCRAN SUIVANT →



# TRELL'YAR

**Race :** Bothan **Sexe :** Masculin  
**Monde d'origine :** Kothlis  
**Taille :** 1,50 mètre **Âge :** 24 ans

**Recherché pour :** Présomption d'espionnage, trahison  
**Prime de capture :** 6 000 crédits

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

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

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

## Trell'Yar

### DEXTÉRITÉ 3D

Esquive 4D+1

### SAVOIR 4D

Bureaucratie 5D, Cultures 5D+1, Langues 6D, Races Extraterrestres 5D+2, Systèmes Planétaires 5D+2

### MÉCANIQUE 2D+2

### PERCEPTION 3D+2

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

### VIGUEUR 2D+2

### TECHNIQUE 2D

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

### Facteurs narratifs :

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

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 5

Déplacement : 9

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL

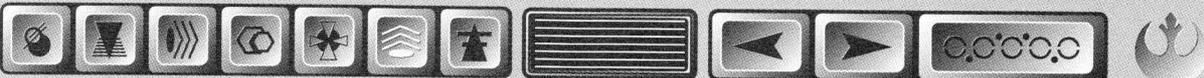
## ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 76

ÉCRAN SUIVANT →



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

## RODIN BAEM

**Race :** Humain  
**Monde d'origine :** Hoylin  
**Taille :** 1,75 mètre

**Sexe :** Masculin  
**Âge :** 30 ans

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

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

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

### ■ Rodin Baem

#### DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D, Esquive 4D+2

#### SAVOIR 3D

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

#### MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 4D, Répulseurs 5D

#### PERCEPTION 4D+1

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

#### VIGEUR 2D

#### TECHNIQUE 3D

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

**Sensible à la Force ? :** Non

**Points de Force :** 2

**Points du Côté Obscur :** 5

**Points de Personnage :** 7

**Déplacement :** 10

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 77

ÉCRAN SUIVANT →



## LESLE ANDREYA

**Race :** Humaine  
**Monde d'origine :** Neree  
**Taille :** 1,60 mètre

**Sexe :** Féminin

**Âge :** 28 ans

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

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

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

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

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

### ■ Lesle Andreyra

#### DEXTÉRITÉ 3D

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

#### SAVOIR 3D+2

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

#### MÉCANIQUE 2D

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

#### PERCEPTION 4D+1

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

#### VIGEUR 2D

Combat Mains Nues 3D

#### TECHNIQUE 3D

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

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

**Points du Côté Obscur :** 1      **Points de Personnage :** 5

**Déplacement :** 12

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

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

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

## LAR MAENDIN

**Race :** Humain  
**Monde d'origine :** Vastrip IV  
**Taille :** 1,75 mètre

**Sexe :** Masculin  
**Âge :** 30 ans

**Recherché pour :** Espionnage, trahison  
**Prime de capture :** 5 500 crédits

Lars Maendin est un éclaireur qui a jadis servi dans les rangs de la Rébellion. Depuis l'avènement de la Nouvelle République, il est devenu un agent indépendant travaillant pour diverses bandes de mercenaires et pour l'Empire. Maendin a découvert quelques mondes qui ont été par la suite utilisés comme bases rebelles, mais sa défection nous a conduits à tous les évacuer à titre préventif afin d'éviter une vengeance impériale.

Les récentes activités de Maendin ont été découvertes par des agents républicains après un raid contre une base impériale du système de Gandan. En tant qu'indépendant, il trouve des mondes pour

les Impériaux, ce qui leur permet d'établir des bases au nez et à la barbe de la Nouvelle République. Il agit aussi de même pour quelques bandes de mercenaires, dont l'organisation dirigée par Jarth Findo.

### ■ Lars Maendin

#### DEXTÉRITÉ 2D+2

Arme Blanche 4D, Blaster 4D+1, Esquive 3D+2

#### SAVOIR 4D

Cultures 6D, Illégalité 5D+1, Langages 6D, Races Extraterrestres 5D, Survie 6D, Systèmes Planétaires 5D+2

#### MÉCANIQUE 3D

Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 5D+1, Écrans de Vaisseau 5D+2, Équitation 4D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Répulseurs 4D+2, Senseurs 7D, Transports Spatiaux 6D

#### PERCEPTION 2D

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

#### VIGUEUR 3D

Escalade/Saut 4D+1, Natation 4D, Résistance 5D

#### TECHNIQUE 3D+1

Premiers Soins 4D, Programmation de Droid 4D+1, Réparation de Droid 4D+2, Réparation de Répulseur 5D, Réparation de Transport Spatial 5D+1

**Sensible à la Force ? :** Non

**Points de Force :** 0

**Points du Côté Obscur :** 0

**Points de Personnage :** 5

**Déplacement :** 10

**Équipement :** Pistolet blaster (4D de dommages), pack de survie (voir le *Guide de l'Alliance Rebelle*, page 96), macrojumelles, trois medpacs, vaisseau d'exploration



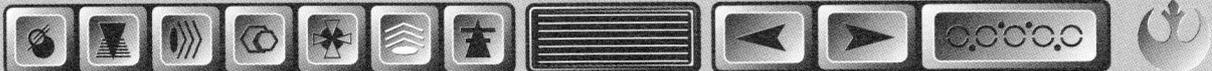
### ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

*Maendin est l'un des nombreux éclaireurs qui travaillent maintenant pour l'Empire, mais nos hommes font un aussi bon travail, si bien qu'à chaque fois qu'une nouvelle base secrète impériale est établie, nous en avons immédiatement connaissance. En résumé, nous détruisons rapidement ce que l'Empire construit grâce aux efforts de Maendin.*

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 79

ÉCRAN SUIVANT →



# MOL HEDRON

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

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

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

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

## ■ Mol Hedron

### DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 5D, Esquive 4D+1

### SAVOIR 2D+2

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

### MÉCANIQUE 3D

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

### PERCEPTION 3D

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

### VIGUEUR 3D+1

Escalade/Saut 4D+2, Résistance 3D+2

### TECHNIQUE 3D

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

**Sensible à la Force ? :** Non

**Points de Force :** 3

**Points du Côté Obscur :** 0

**Points de Personnage :** 12

**Déplacement :** 10

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



## ■ ADDITIF/PERSONNEL

### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 80

ÉCRAN SUIVANT →



## INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

### A-24 "Fin Limier" d'Incom

L'A-24 a été conçu et produit pendant les jours de gloire d'Incom. Il s'agit d'un vaisseau d'exploration ne pouvant accueillir que deux personnes : un pilote et un passager. Un Droïd astromec peut toutefois tenir lieu de copilote. Bien que de conception dépassée par rapport à d'autres vaisseaux d'exploration plus populaires, l'A-24 possède une manœuvrabilité et une vitesse sub-luminique excellentes pour un engin de ce type.

#### ■ A-24 "Fin Limier" d'Incom

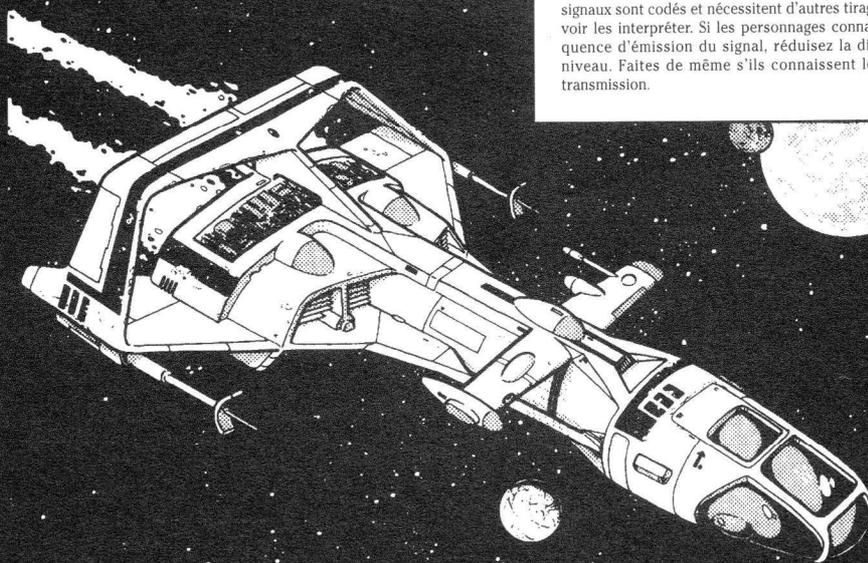
Type : Vaisseau d'exploration  
Échelle : Chasseurs Stellaires  
Longueur : 14 mètres  
Compétence : Transports Spatiaux : A-24 "Fin Limier"  
Équipage : 1  
Passager : 1  
Capacité de la Soute : 2 tonnes métriques  
Autonomie : 3 mois  
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1  
Hyperpropulseur de secours : x10  
Navordinateur : Oui  
Manœuvrabilité : 2D  
Vitesse Spatiale : 8  
Vitesse Atmosphérique : 350 ; 1 000 km/h  
Coque : 3D+2  
Écrans : 2D  
Senseurs :  
Passif : 20/0D  
Détection : 35/1D  
Recherche : 40/2D  
Focalisation : 2/3D

#### Armes :

##### 2 Canons Lasers (asservis)

Arc de Tir : avant  
Servant : 1  
Compétence : Canons de Vaisseau  
Ordinateur de Visée : 2D+1  
Portées Spatiales : 1-3/12/25  
Portées Atmosphériques : 0,1-0,3/1,2/2,5 km  
Dommages : 5D

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



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 81

ÉCRAN SUIVANT →



# **TEN DORNE**

**Race :** Sluissi **Sexe :** Féminin  
**Monde d'origine :** Sluis Van **Âge :** 30 ans  
**Taille :** 1,75 mètre

**Recherchée pour :** Espionnage au détriment de la Nouvelle République  
**Prime de capture :** 12 500 crédits

Ten Dorne est un ingénieur travaillant pour le compte de l'Empire, mais qui avait fait partie de l'équipe de l'Amiral Ackbar à l'époque du développement du chasseur stellaire Aile-B. En tant que membre du projet Shantipole, elle avait un accès complet aux chantiers navals de Verpine, situés au sein d'un champ d'astéroïdes.

Par la suite, après avoir échappé plusieurs fois de justesse aux troupes impériales, il semblerait qu'elle ait reconsidéré sa position. Nous savons qu'elle travaillait alors sur un projet de vaisseau furtif capable de rendre les rayons tracteurs opérants. Elle a brusquement disparu et, peu de

temps après, nous avons appris qu'elle avait rallié l'Empire.

Des rapports interceptés révèlent que les compétences de Dorne, ses talents d'expert et sa connaissance de la technologie de la Nouvelle République ont été extrêmement profitables à l'Empire durant la période qui a immédiatement suivi la Bataille d'Endor. Nous n'avons aucune nouvelle du développement de son navire furtif, mais il est probable que l'Empire a investi dans son expérimentation avant d'engager ses forces navales dans des attaques contre la Nouvelle République. Nous n'en savons pas plus à ce sujet depuis la tentative d'arrestation que nous avons menée contre Dorne aux chantiers spatiaux de haute sécurité de Vostelig.

## ■ Ten Dorne

### DEXTÉRITÉ 2D+1

Blaster 3D+2

### SAVOIR 4D

Bureaucratie 5D, Évaluation 6D+2, Langues 4D+2

### MÉCANIQUE 2D+2

Astrogation 3D+1, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D+2,

Répulseurs 4D

### PERCEPTION 2D+1

VIGEUR 2D+2

Résistance 4D

### TECHNIQUE 4D

Conception d'Armes de Vaisseau de Guerre (A) 7D, Conception de Chasseur Stellaire (A) 3D+1, Conception de Vaisseau de Guerre (A) 5D+2, Programmation de Droid 6D, Réparation d'Armes de Vaisseau de Guerre 8D+2, Réparation de Chasseur Stellaire 8D+2, Réparation de Droid 6D, Réparation de Répulseur 5D+1, Réparation de Vaisseau de Guerre 9D, Sécurité 5D

### Facteur narratif :

*Calme olympien :* Les Sluissis ont un tempérament très calme et ne s'énervent que très rarement.

### Talents spéciaux :

*Aptitudes Techniques :* Les Sluissis ont un bonus de 4D pour l'ensemble des actions liées à la *Technique*. Ils accomplissent en outre ces actions deux fois plus vite que la normale.

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

**Points du Côté Obscur :** 0

**Points de Personnage :** 7

**Déplacement :** 10

**Équipement :** Ordinateur de poche, bloc de données personnel, mini-blaster (3D de dommages)



## ■ ADDITIF/PERSONNEL

## ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

*La capture de Ten Dorne est de la plus haute importance en raison de la vaste somme de connaissances qu'elle possède sur les vaisseaux de la flotte de la Nouvelle République. Sa seule présence au sein des chantiers spatiaux de l'Empire neutralise tous les avantages que nos services de recherche et de développement ont acquis durant les deux dernières années. Cette affaire de navire furtif n'est, par ailleurs, pas à prendre à la légère.*

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 82

ÉCRAN SUIVANT →



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

## MEXNEAN

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

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

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

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

### ■ Mexnean

#### DEXTÉRITÉ 2D

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

#### SAVOIR 3D

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

#### MÉCANIQUE 1D+2

Astrologation 3D, Répulseurs 3D+2

#### PERCEPTION 2D

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

#### VIGUEUR 2D

#### TECHNIQUE 1D+1

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

Sensible à la Force ? : Non

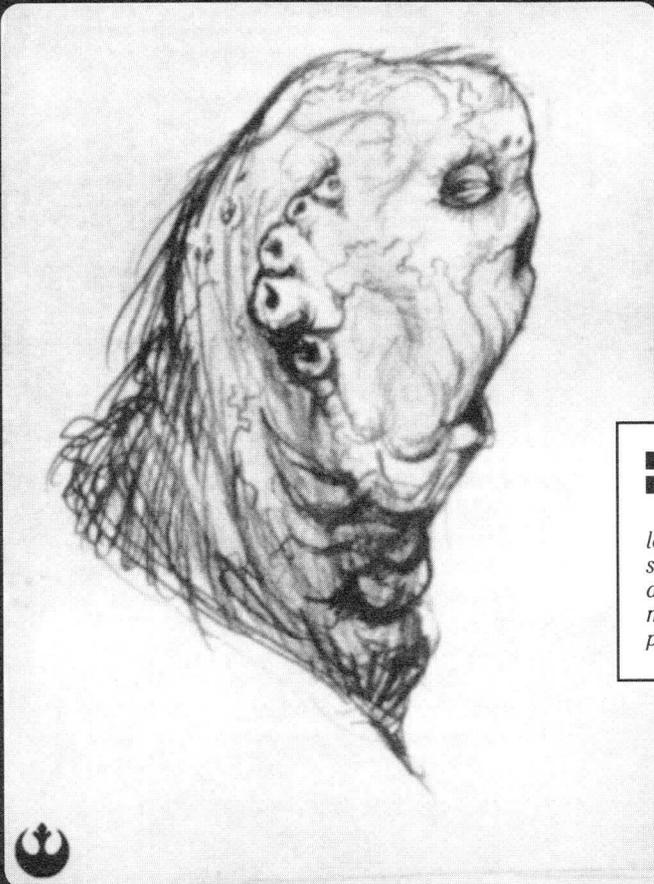
Points de Force : 2

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 12

Déplacement : 7

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 83

ÉCRAN SUIVANT →



# FAARL LE CONQUÉRANT

**Race :** Humain  
**Monde d'origine :** Korlings  
**Taille :** 2,10 mètres  
**Sexe :** Masculin  
**Âge :** 19 ans

**Recherché pour :** Meurtres, piraterie, esclavagisme  
**Prime de capture :** 50 000 crédits

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

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

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

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

## ■ Faarl le Conquérant

### DEXTÉRITÉ 2D

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

### SAVOIR 3D

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

### MÉCANIQUE 2D

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

### PERCEPTION 3D

Commandement 7D, Persuasion 4D

### VIGEUR 3D

Résistance 3D+2

### TECHNIQUE 2D

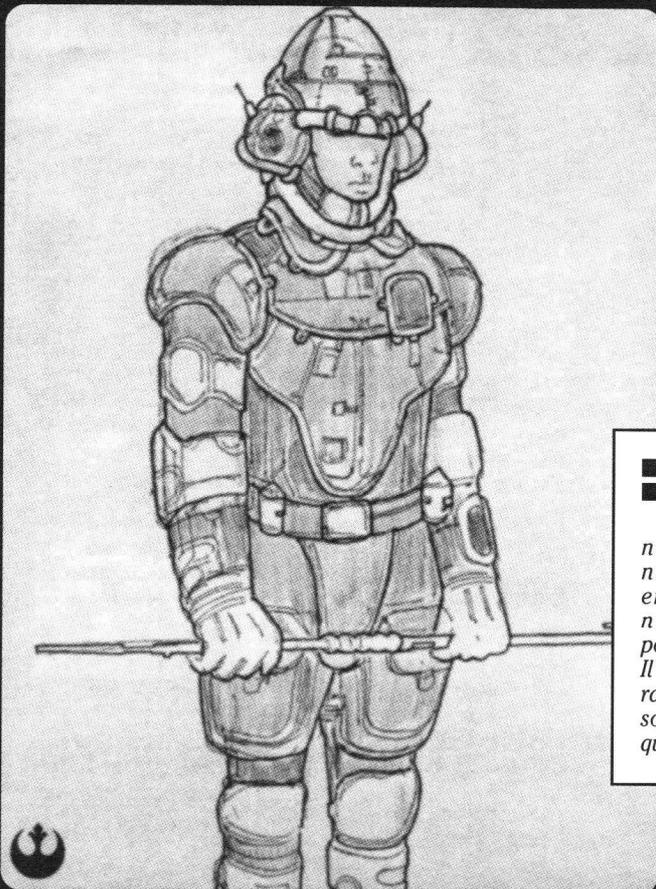
Premiers Soins 4D, Prog./Rép. d'Ordinateur 4D

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

Points du Côté Obscur : 6 Points de Personnage : 14

Déplacement : 10

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



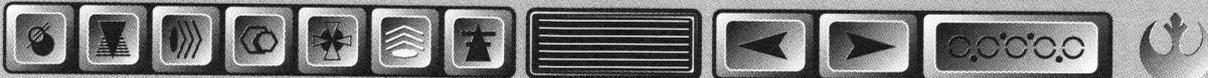
## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 84

ÉCRAN SUIVANT →



## INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

### La Forteresse de Baarlos

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

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

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

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

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

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

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

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



← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 85

ÉCRAN SUIVANT →



## Histoire d'un despote

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

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

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

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

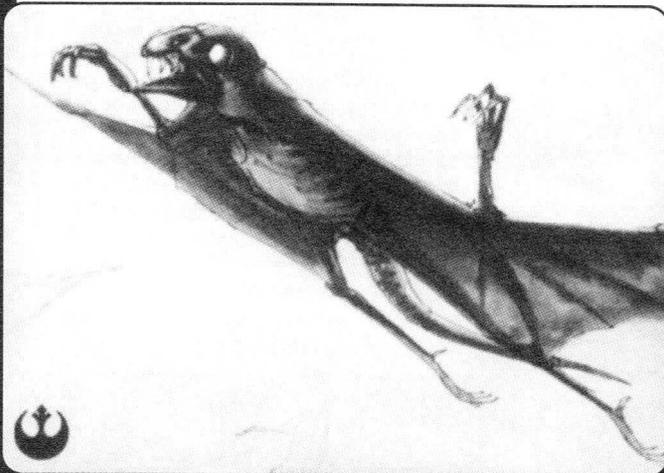
Après le choix d'une base d'opérations temporaire, la première conquête de Faarl fut brève et rapide. Les indigènes ne connaissaient guère que les machines à vapeur, pourtant leur planète regorgeait de ressources naturelles de grande valeur. Le jeune homme s'appropriä la planète en moins de deux mois.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

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

## Les Tulvarees

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

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



### ■ Tulvarees

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

#### Talents spéciaux :

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

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 86

ÉCRAN SUIVANT →



## Pochi

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

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

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

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

### ■ Pochi

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

### Fiche de système

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

### Corps orbitaux

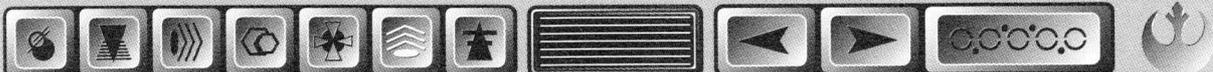
Nom	Type de Planète	Satellites
Jun	Rocher Stérile	0
Ceinture de Zossi	Ceinture d'Astéroïdes	0
Weken	Terrestre empoisonnée	2
Pochi	Terrestre tempérée	3
Koss	Géante Gazeuse	8
Calipp	Géante Gazeuse	12

## Les soldats de Faarl

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

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

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



# DANAAN KERR

Race : Humain                      Sexe : Masculin  
 Monde d'origine : Inconnu      Âge : plus de 40 ans  
 Taille : 1,60 mètre

Recherché pour : Aucune charge officielle  
 Prime de capture : 15 000 crédits

Danaan Kerr est un adversaire des plus inhabituels pour les forces de la Nouvelle République : on présume, en effet, qu'il s'agit d'un Jedi Sombre. Les rapports en notre possession laissent supposer que nous sommes en présence d'un individu jouissant des pouvoirs jadis attribués aux Chevaliers Jedi. Il semblerait, par ailleurs, être totalement déséquilibré et ne pas hésiter à employer ses capacités pour effrayer, dominer et, parfois, tuer d'innocentes victimes.

On a cru un moment que Danaan s'était soumis à l'Empereur ou que ce dernier l'avait "négligé" car il ne représentait aucun danger pour lui. La plupart des atrocités commises par celui que l'on a surnommé le "Sombre Magicien Fou" se sont déroulées

dans les secteurs de Bitrose, Hunnoverts et Instrop. Elles nous ont été rapportées par des marchands indépendants et des contrebandiers. La peur se lisait sur les visages de ces témoins et ils nous ont demandé de faire quelque chose.

## ■ Danaan Kerr

### DEXTÉRITÉ 2D+2

Arme Blanche 4D+1, Esquive 4D, Parade Arme Blanche 5D, Sabre-Laser 6D+2

### SAVOIR 3D+1

Cultures 4D, Intimidation 5D+2, Langages 5D, Races Extraterrestres 4D+2, Survie 4D+2

### MÉCANIQUE 2D

Équitation 4D, Transports Spatiaux 5D

### PERCEPTION 3D+1

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

### VIGUEUR 2D+2

Escalade/Saut 4D, Résistance 4D

### TECHNIQUE 2D

Premiers Soins 3D+2, Réparation de Chasseur Stellaire 4D

### Talents spéciaux :

*Pouvoirs de la Force* : Contrôle 5D, Sens 4D+1, Altération 3D

*Contrôle* : Absorber/Dissiper l'Énergie, Contrôler la Douleur, Résister à la Paralyse, Rester Conscient

*Sens* : Détection de la Vie, Réception Télépathique, Sens Exacerbés, Sentir la Vie

*Altération* : Blessier/Tuer, Télékinésie

*Contrôle et Sens* : Clairvoyance, Combat au Sabre-Laser, Projection Télépathique

*Contrôle et Altération* : Éclair de Force, Infliger la Douleur, Ramener à la Conscience, Transférer de la Force

*Contrôle, Sens et Altération* : Contrôler un Esprit, Meurtre Télékinétique, Modifier un Esprit

*Sens et Altération* : Atténuer le Sens des Autres

### Facteur narratif :

*Folie* : Danaan Kerr est totalement fou. Ses désirs, ses intentions et ses motivations changent de façon totalement imprévisible. Il attaquera quiconque aura des talents dans le domaine de la Force.

Sensible à la Force ? : Oui

Points de Force : 13

Points du Côté Obscur : 8

Points de Personnage : 30

Déplacement : 10

Équipement : Sabre-laser (5D de dommages)



## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

*J'avoue avoir été relativement sceptique en ce qui concerne la Force jusqu'à ma rencontre avec le Général Skywalker. Non, ce fameux héros de la République ne m'a fait aucun tour de passe-passe. Ce qui m'a convaincu, ce fut plutôt sa "présence" : il avait un tel souci des autres, qu'il intimidait et inspirait à la fois. J'ai peur de ce que pourrait faire un Jedi Sombre sur les gens qui le rencontreraient.*

*Kerr semble s'être établi dans le système de Rannon, où il a entrepris une carrière de contrebandier. Luke Skywalker n'a jamais entendu parler de lui, mais reconnaît que ses connaissances sur le passé de l'Ordre Jedi sont relativement limitées.*

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 88

ÉCRAN SUIVANT →



# INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

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

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

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

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

## ■ Rannon

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

## Données du système

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

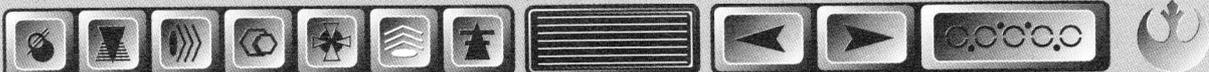
## Corps orbitaux

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

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

## Idée d'Aventure

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



## GRELDO FARNOR

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

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

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

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

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

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

### ■ Greldo Farnor

#### DEXTÉRITÉ 3D

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

#### SAVOIR 3D+2

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

#### MÉCANIQUE 3D+1

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

#### PERCEPTION 3D+1

Persuasion 4D+2, Recherche 4D+1

#### VIGEUR 2D

#### TECHNIQUE 4D

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

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

Points de Personnage : 4

Déplacement : 10

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



### ■ ADDITIF/PERSONNEL

#### ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

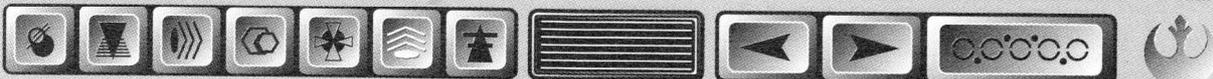
*L'histoire de Farnor est incontestablement tragique, mais le fait demeure que sa croisade est devenue politiquement dangereuse pour la Nouvelle République. En effet, il ne fait aucun doute maintenant que ses attaques sanglantes ont poussé des mondes neutres dans les bras des Impériaux.*

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 90

ÉCRAN SUIVANT →



# GEN TIRAAN

**Race :** Humain **Sexe :** Masculin  
**Monde d'origine :** Chandrila **Âge :** 37 ans  
**Taille :** 1,50 mètre

**Recherché pour :** Aucune charge officielle  
**Prime de capture :** 5 000 crédits

Gen Tiraan est né sur Chandrila et a développé précocement de nombreux talents dans le domaine de l'ingénierie des vaisseaux spatiaux. Il a par la suite rejoint Incom, où il s'est distingué en étant le plus jeune membre de l'équipe de conception du célèbre Aile-X. Contraint de rester au sein de cette firme après sa nationalisation par l'Empire, il y est demeuré jusqu'à la Bataille d'Endor. Quelques sociétés lui proposèrent alors une collaboration, mais il a repoussé toutes ces offres. Aux dernières nouvelles, il aurait été employé par une grande entreprise d'affrètement du système corellien.

Les plus récentes informations en notre possession suggèrent qu'il aurait développé un nouveau

type de moteur sub-luminique, plus puissant que ceux que nous connaissons. Tous les agents de la Nouvelle République opérant dans les parages du système corellien doivent se lancer à la recherche de Gen Tiraan et le convaincre de travailler pour nous.

Tiraan n'étant pas un criminel, il faut lui expliquer que la Nouvelle République souhaite simplement le rencontrer. Il n'y a aucune charge pesant contre lui. Seul son refus de coopérer pourrait justifier la délivrance d'un mandat d'arrêt.

## Gen Tiraan

### DEXTÉRITÉ 2D+1

Blastrer 3D, Esquive 4D

### SAVOIR 4D

Évaluation 5D+2, Langages 4D+2, Systèmes Planétaires 5D

### MÉCANIQUE 2D+2

Astrologation 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 3D+2, Répulseurs 3D+2

### PERCEPTION 2D+1

Marchandage 4D

### VIGUEUR 2D+2

### TECHNIQUE 4D

Conception de Chasseur Stellaire (A) 3D+1, Conception de Transport Spatial (A) 4D, Programmation de Droid 5D, Prog./Rép. d'Ordinateur 5D+1, Réparation de Chasseur Stellaire 7D+1, Réparation de Droid 4D+2, Réparation de Répulseur 6D, Réparation de Transport Spatial 9D

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

Points du Côté Obscur : 0 Points de Personnage : 6

Déplacement : 10

Équipement : Ordinateur de poche, bloc de données personnel, Droid astromec R2, communicateur



## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

*Gen Tiraan n'a commis aucun crime envers la Nouvelle République et il ne doit sa présence dans ce fichier qu'à ses talents exceptionnels. Tout le monde sait que l'Empire est actuellement en train de fédérer ses différentes composantes et de reconstruire son armée. Pour cela, il a besoin d'ingénieurs tels que Tiraan. Ses apports lors de la conception de l'Aile-X ont démontré qu'avec une totale autonomie et suffisamment de crédits, Tiraan était capable d'avancées radicales dans le domaine de l'ingénierie spatiale. C'est pour cette unique raison que nous devons le localiser et lui proposer de travailler pour nous. Nous devons, en outre, le protéger de l'Empire.*

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

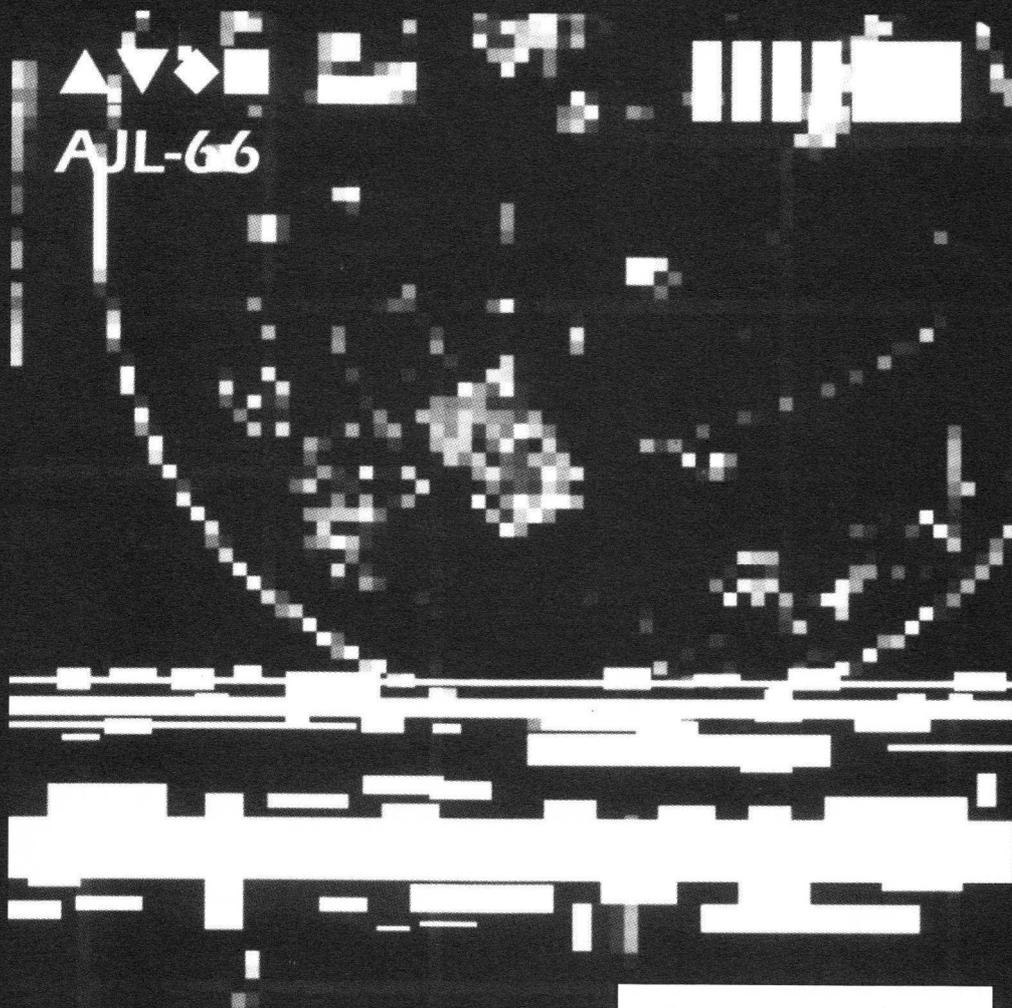
ÉCRAN : 91

ÉCRAN SUIVANT →



RECHERCHE DE DONNÉES ■ PROG40062 ■ RÉPERTOIRE 9211/05P//PER.ADB//SC ■ FORMAT..B.DONNÉES/AFFICHAGE

SECTION 9 : CAS SPÉCIAUX ■ FICHER SOURCE : MORTS OU VIFS ■ SUJET...



### Idée d'Aventure

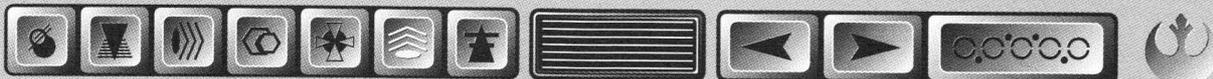
■ Suivant la suggestion de Cracken ou agissant sur ordres, les PJ se rendent dans le système de Corellia pour tenter de retrouver Tiraan. Arrivés à destination, ils sont contactés par un agent républicain qui leur remet la copie d'une transmission interceptée à son départ de la planète. Ce message codé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

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

← ÉCRAN PRÉCÉDENT

ÉCRAN : 92

ÉCRAN SUIVANT →



## DROÏD ESPION

**Modèle :** Droïd Espion (type inconnu)  
**Taille :** Inconnue

**Recherché pour :** Espionnage  
**Prime de capture :** 8 000 crédits

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

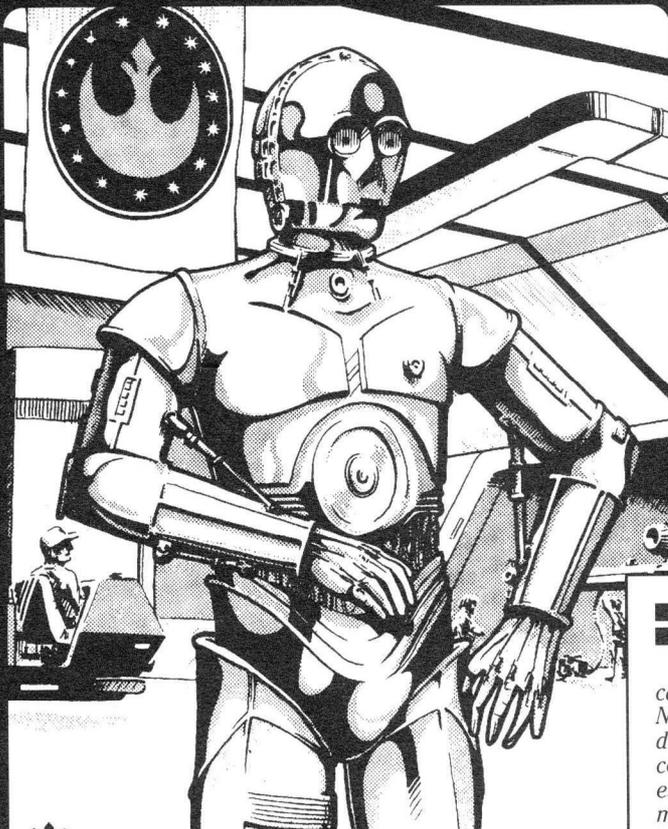
Chaque fois, à cause des milliers de Droïds présents à bord des convois, les recherches effectuées

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

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

### ■ Droïd espion

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



 DROÏD ESPION POTENTIEL

### ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL

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

## INFORMATIONS POUR LE MAÎTRE DE JEU

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

### Localiser le Droïd

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

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

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

#### ■ T5-G3

##### DEXTÉRITÉ 2D

Esquive 4D

##### SAVOIR 2D

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

##### MÉCANIQUE 1D

##### PERCEPTION 3D

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

##### VIGUEUR 2D

##### TECHNIQUE 2D

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

Réparation de Droïd 5D+1, Sécurité 6D

Sensible à la Force ? : Non

Points de Force : 0

Points du Côté Obscur : 0

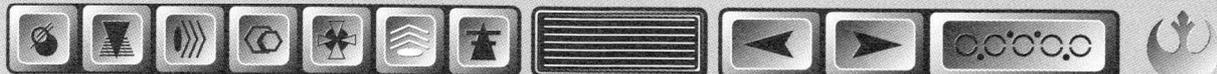
Points de Personnage : 10

Déplacement : 8

##### Équipement :

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

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



# STALNUS

**Race :** Rorien **Sexe :** Masculin  
**Monde d'origine :** Rior **Âge :** 75 ans  
**Taille :** 2,50 mètres

**Recherché pour :** Meurtres d'agents de la Nouvelle République, assassinats prémédités, résistance à la force publique

**Prime de capture :** 35 000 crédits

Stalnus est un maniaque, recherché pour meurtre dans pas moins de six systèmes. Nous ne savons pas s'il s'agit d'un véritable déséquilibré ou s'il se fait passer pour tel, mais il a laissé une traînée sanglante derrière lui et s'est arrangé jusqu'à présent pour éviter d'être capturé.

Il est connu pour être "accro" à l'Épice, qui provoque chez lui des réactions violentes. Contrairement aux autres Roriens, Stalnus n'a visiblement jamais appris à régler ses différends autrement qu'avec une vibro-hache. Il est ainsi responsable de la mort des deux derniers agents de la Nouvelle

République venus pour l'arrêter et l'on ignore le sort de deux autres de leurs collègues.

Stalnus a été vu pour la dernière fois vêtu d'une robe de cérémonie. Il a les grands yeux rouges caractéristiques de sa race et fréquente les planètes du système de Tendo où il entretient un réseau de contacts chargés de l'avertir de l'arrivée des forces de l'ordre ou de chasseurs de primes.

Stalnus est armé et terriblement dangereux. La Nouvelle République souhaite le prendre vivant pour qu'il puisse répondre de ses crimes, mais elle conseille vivement aux agents de penser en priorité à leur propre sécurité en cas de rencontre avec cet individu.



## ■ Stalnus

### DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 5D, Course à Pied 4D+2, Esquive 5D, Parade Arme Blanche 5D, Parade Mains Nues 4D+1

### SAVOIR 2D

Évaluation : Épice 3D+2, Illégalité 4D, Intimidation 8D, Volonté 4D

### MÉCANIQUE 2D

### PERCEPTION 4D

Dissimulation 5D, Jeu 4D+1, Recherche 4D+2

### VIGUEUR 4D

Combat Mains Nues 5D, Escalade/Saut 5D

### TECHNIQUE 2D

### Talent spécial :

*Ouïe fine* : Les Roriens ont +2D en Recherche lorsqu'ils utilisent leur ouïe ou en Perception quand quelqu'un tente de les surprendre

**Sensible à la Force ?** : Non **Points de Force** : 2

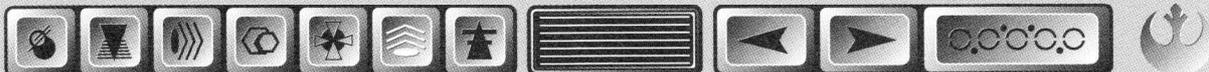
**Points du Côté Obscur** : 4 **Points de Personnage** : 13

**Déplacement** : 12

**Équipement** : Vibro-Hache (VIG+3D), communicateur, tige Lumineuse, vêtements

## ■ ADDITIF/PERSONNEL ■ CRACKEN AIREN/GÉNÉRAL..

*Stalnus est un être totalement imprévisible. Il n'y a aucune manière "sûre" de l'approcher. La méthode la mieux adaptée serait encore d'attirer son attention en se faisant passer pour un marchand d'Épice, à condition d'en disposer d'une quantité appréciable et de très bonne qualité si l'on ne veut pas faire les frais des sautes d'humeur de ce psychopathe. Nous avons déjà perdu deux bons éléments, et certainement deux autres, dans nos tentatives visant à le stopper. Je n'accepterai pas que cela se reproduise.*







# STAR WARS

## LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE

### MORTS OU VIFS

par Louis J. Prospero

#### Recherchés pour crimes contre la Nouvelle République !

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

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

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

Un supplément pour

# STAR WARS®

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



©, TM & © 1997 Lucasfilm Ltd. (LFL).

Tous droits réservés.

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

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



109 F - M429



9 782740 801413

ISBN : 2-7408-0141-6