

# A L'OMBRE DU SOLEIL

---

## *I. Introduction (pour le MJ)*

### **1. Difficulté : 3/12**

En apparence pour les PJs, la difficulté du scénario pourrait être de 6/12, mais en réalité elle n'est pas si élevé. Toutefois, elle peut très facilement augmentée si le groupe de joueur est expérimenté. Les chasseurs de têtes peuvent être plus nombreux, mieux entraînés et mieux équipés. L'Empire peut arriver plus tôt, pendant le combat contre les chasseurs de têtes, plus nombreux à s'opposer à leur fuite de la Frégate, etc.

### **2. Période**

Ce scénario peut se dérouler à n'importe quelle époque à partir de la guerre civile galactique.

### **3. Objectif**

Les PJs devront arriver à convaincre (sans violence) une ancienne criminelle, Oliana Firmanas, de dire tout ce qu'elle sait à propos de l'organisation criminelle dont elle faisait partie encore récemment, le Soleil Noir. Ils pourront aussi lui proposer la protection de la Rébellion. Le Soleil Noir étant l'une des plus grosses organisations criminelles de la galaxie, l'Empire voudra aussi ramener cette personne pour des interrogatoires moins orthodoxes et enverra donc les moyens adéquats. Au premier abord, ni l'alliance rebelle, ni les PJs ne sauront à quelle organisation criminelle faisait partie Oliana et c'est pour cette raison que le groupe a été envoyé : S'ils avaient su qu'il s'agissait du Soleil Noir, un groupe plus nombreux, mieux entraîné et mieux équipé auraient été envoyé.

La seule difficulté que les PJs auront pour la convaincre est qu'elle pense déjà être morte aussi bien intérieurement (la perte de son amant) qu'extérieurement (la prime sur sa tête).

### **4. Remarque**

A plusieurs endroits durant le scénario, des PJs peuvent être intégrés :

- Un passager de la navette de transport (effectuer les mêmes jets que pour les PJs à ce moment là) peut très bien rejoindre les PJs durant l'attaque des chasseurs de primes.
- Déjà captif du seigneur Sith (et un peu torturé : -3D10 de Santé mentale et -1D6-2 Points de Vie), un personnage peut déjà être présent dans une des cellules.
- Oliana pourrait, suite à la mission réussie, être intégré en tant que PJ. Le joueur qui la prendra devra jouer avec son historique.

## II. Introduction (pour les PJs)

### 1. L'avant mission

Avant d'avoir cette nouvelle mission, les PJs auront la possibilité d'effectuer un stage dans la compétence de leur choix pour augmenter de +1D3 dans le cas où ils ratent leur test dans la compétence choisie (strictement supérieur).

En fonction des missions précédentes, d'autres informations peuvent leur être fournies. Vous pouvez préparer ces informations ci-dessous :

### 2. Le briefing

Les PJs sont convoqués en salle de briefing par la Capitaine April Yandle afin de recevoir une nouvelle mission :

« Bonjour à tous,

*Les réseaux d'espionnage Bothan nous ont rapporté qu'une femme dénommée Oliana Firmanas avait déserté une organisation criminelle et serait en possession de certains secrets qui pourraient nous être utiles. Bien entendu, l'Empire est aussi intéressé par ces informations et tentera de mettre la main dessus.*

*Vous aurez pour mission de la convaincre de nous fournir ces secrets et de la protéger de l'Empire et de cette organisation criminelle, quelle qu'elle soit. Si vous arrivez à la convaincre de nous rejoindre, il n'en sera que plus facile de la protéger et d'avoir ses informations. Il est évident que la torturer et la menacer n'est pas une solution envisageable afin de soutirer ces informations pour l'Alliance Rebelle.*

*Par chance, elle a choisi une planète proche de notre position et sur laquelle notre réseau d'espionnage est très développé. Vous devriez donc être les premiers à prendre contact avec elle mais soyez diplomate, elle se méfiera sûrement de tout le monde. \**

*Pour finir, il s'agit d'une femme aux cheveux noirs et long d'environ 25 ans et mesurant 1m72 et possédant une cicatrice au niveau de l'œil gauche. Sa planque se situe actuellement dans la ville de Jiawui situé au sud de la capitale Drev'Starn, sur Bothawui.*

Que la Force soit avec vous ! »

\* Ajouter à cet endroit le détail de l'équipe et le rôle de chacun :



### 3. Préparation de la mission

Une paire de macro-jumelle chacun est fourni pour la durée de la mission pour ceux qui n'en ont pas. De plus, le chef de mission aura aussi un datapad avec les informations suivantes :

L'adresse de la planque, située au 24<sup>ème</sup> étage d'un immeuble de 36 étages avec à proximité :

- Une station de transport
- Une pharmacie
- Une supérette
- Beaucoup d'autres immeubles
- Une carte de paiement valable uniquement pour les transports de Bothawui

## III. Le trajet allé

### 1. Le voyage

Etant situé juste à coté, le voyage jusqu'à Bothawui est très rapide. Les PJs n'auront pas la possibilité de faire grand-chose pendant le trajet. Ils arriveront directement à Jiawui et le pilote restera au vaisseau pour un départ plus rapide.

### 2. Déplacement en ville

Là encore, ils n'auront pas de problèmes pour arriver dans le bon quartier. Ils arriveront, s'ils n'ont pas trainés en chemin\*, en début de matinée heure locale. Les rues sont fréquentées mais sans être surpeuplées. Il leur sera donc possible de suivre quelqu'un sans bousculer une personne à chaque pas. A vue d'œil, 60% des piétons seraient des Bothans, 20% des Humains, 10% des autres races et les 10% restant sont trop cachés pour déterminer leur race.

*\*Dans le cas contraire, ils ne croiseront pas Oliana et devront patienter jusqu'au soir ou jusqu'au lendemain.*

## IV. La filature

### 1. Les habitudes d'Oliana

En fonction de ses habitudes, vous pourrez déterminer si les PJs parviennent à la filer correctement, sans se tromper, sans se faire repérer et autres.

Ces journées se ressemblent beaucoup. Ayant perdu le goût de vivre, elle est assez laxiste sur ses méfiances, contrairement à ce que pensait l'Alliance Rebelle. De ce fait, la difficulté de la filature en est bien réduite. Voici son parcours de tous les jours :

- Le matin de bonne heure, elle prend les transports pour aller à Zom'Liq, un petit village à l'est (3 heures de trajet). La navette de transport peut accueillir jusqu'à 100 passagers et tous les jours elle est au ¾ pleines.
- Descendre à Zom'Liq comme une 10aine de passagers.
- Se diriger à l'extérieur de la ville et se cacher directement.
- Attendre quelques minutes afin de savoir si elle est suivie.
- Reprendre la route pour un village abandonné situé dans la forêt à 30 minutes de marche.
- Aller dans le petit cimetière et se poser devant une tombe plus récente que toutes les autres.
- Rester toute la journée sur la tombe à discuter, manger et boire toute seule.
- Retourner en ville juste avant la tombée de la nuit.
- Prendre le transport en sens inverse jusqu'à Jiawui.
- Passage rapide à la supérette afin de prendre quelques provisions pour le lendemain.
- Rentrer à son appartement en passant par l'étage 30 pour redescendre à pied par l'escalier de secours.

## 2. L'histoire d'Oliana

Si les PJs parviennent à l'approcher et à gagner sa confiance, elle pourra leur raconter toute où partie de son histoire.

*Alors qu'elle faisait partie des nouvelles recrues en tant qu'assassin au sein de l'organisation criminelle du Soleil Noir, elle a eu un coup de foudre pour un Bothan nommé Yran Lok rencontré peu après une mission d'assassinat d'un chef d'une organisation rivale. Pensant que le coup de foudre était réciproque, ils ont commencé à se voir régulièrement en cachette, sans connaître sa réelle identité. Après plusieurs semaines, il lui révéla qu'il fait en réalité partie des services d'espionnage Bothan et qu'il s'était rapproché d'elle pour avoir des informations sur le Soleil Noir. Sans lui laisser le temps d'en dire plus, elle l'attaqua avec rage et au terme un combat acharné, sa dague se retourna contre elle et lui infligea la blessure à l'œil gauche. Suite à cette blessure, le Bothan réussit à l'immobiliser et, au lieu de la tuer, ce qu'elle pensait qu'il allait faire, il l'embrassa pour la calmer. Une fois calmée, il continua ces explications en disant qu'il était tombé amoureux d'elle et qu'il ne voulait pas se servir d'elle pour avoir des informations afin d'éviter que l'organisation ne se retourne contre elle. Depuis ce jour et jusqu'à sa mort, ils ont continué à se voir régulièrement en cachette, il n'a pas arrêté de s'excuser pour son œil et cette cicatrice mais elle ne lui en a jamais voulu pour ça. En parallèle, il continuait sa mission en s'approchant d'un membre de l'organisation et, après plusieurs semaines d'investigation, il est parvenu à obtenir une preuve irréfutable de la présence de Prince Xixor à la tête du Soleil Noir. Malheureusement, les hommes de mains les plus proches et les plus puissants du Prince en ont eu vent, l'ont pourchassé et l'ont tué. La preuve qu'il avait réussi à trouver disparu avec sa mort. Avant de mourir, il a juste eu le temps de laisser à Oliana un message d'excuse en disant qu'il n'avait pas déterré un lapin, mais un Dragon Krayt et qu'il était désolé de ne pas avoir passé plus de temps avec elle et de continuer à vivre pour deux. Après quelques recherches, elle découvrit ce qu'il avait découvert (sans avoir les preuves). Elle décida alors de quitter l'organisation et de s'exiler sur Bothawui, planète d'origine de son amant. Elle érigea une tombe à son nom dans sa ville natale et vient tous les jours la voir.*

Lorsque les PJs tenteront de la convaincre de rejoindre les Rebelles ou de transmettre ses informations, elle montrera une grande méfiance et une grande réticence qui pourra faire supposer aux PJs qu'elle n'acceptera pas. Il s'agit en fait d'une sorte de test qu'elle donne indirectement à l'Alliance Rebelle pour connaître leurs intentions et leurs états d'esprits (afin de savoir s'ils sont plus ou moins tous intègre comme son amant).

Réellement, étant donné que son amant faisait parti de l'Alliance Rebelle, les PJs n'auront pas grande difficulté à la convaincre (sauf en cas de mensonges trop importants de leur part).

### 3. Une double filature

Dès leur atterrissage à Jiawui, ils seront suivis par une dizaine de personnes qui s'alternent ce qui empêchent les PJs de les repérer ; ils sont observés de temps à autre, mais toujours par une personne différente, comme s'ils ne passaient pas inaperçus. Suivant la composition du groupe, ils ne pourront pas avoir de soupçons et penseront que c'est normal de ne pas passer inaperçu. Dans le cas contraire, faites des tests d'observation pour chacun d'eux afin de savoir s'ils voient plusieurs fois la même personne les observant.

### 4. Un retour difficile

Lorsque les PJs parviendront à suivre Oliana durant la journée jusqu'à Zom'Lik, le trajet du retour se verra grandement modifié (les chasseurs de têtes, ayant repéré la navette que leur cible va prendre, vont agir) :

La navette de transport, alors occupé par 40 passagers, est attaquée par 2 chasseurs Z-95 modifié. Ne pouvant pas se défendre, la navette de transport lance un S.O.S. et tente d'esquiver un maximum les tirs du chasseur tout en se rapprochant du sol afin de chuter de moins haut en cas de tir fatal.

Grâce à l'extrême habilité des pilotes, ce n'est qu'arrivé non loin du sol, qu'un tir fatal touche les moteurs. La navette s'écrase alors dans un canyon dans lequel il touche des 2 cotés ce qui ralentit sa chute et permet d'éviter le pire.

Durant la première partie de la descente, tous les passagers hurlent et tentent de s'accrocher à ce qu'ils peuvent. Un test en "écouter" réussi permettra aux PJs d'entendre et surtout de comprendre le message des pilotes : « *Nous sommes attaqués par des chasseurs hostiles, nous avons envoyé un S.O.S. et tentons maintenant de nous approcher un maximum du sol pour éviter un crash fatal. Priez pour notre survie à tous et accrochez-vous bien !* »

Seule la moitié des passagers survivent au crash (soit 20 survivants) ainsi qu'un des 2 pilotes. Tous les survivants sont blessés : 5 survivants sont dans un état critique dont le pilote, 10 autres sont dans un état grave et les 5 derniers sont blessés sans gravités.

Pour les PJs et Oliana, lancer un test de chance et regarder le tableau suivant :

| Résultat du test de chance | Effets                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Réussi de plus de 20       | Le personnage s'est très bien accroché et a eu de la chance qu'aucun gros objet n'est passé dans sa direction (ou a été dévié par une autre personne qui se l'ai pris). Il subit juste quelques chocs et perd 1D3 PV. |
| Réussi                     | Le personnage s'est très bien accroché mais quelques objets (ou une autre personne) sont venus le percuter. Il subit quelques chocs et perd 2D3 PV.                                                                   |
| Raté                       | La barre sur laquelle le personnage s'est accroché a été arrachée et par la violence du choc et le personnage s'est cogné de toute part. Il subit plusieurs chocs violents, quelques contusions et perd 5D3 PV.       |
| Raté de plus de 20         | En plus de celui juste au dessus, il est écrasé par des objets et est immobilisé. Quelques os ont été fracturés au passage.                                                                                           |
| Raté de plus de 40         | En plus des 2 ci-dessus, des objets tranchants ont pénétré la chair au mauvais endroit sectionnant une artère. Si des soins ne sont pas prodigués dans les 3 rounds qui suivent, le personnage meurt d'hémorragie.    |

## 5. Les chasseurs de têtes

Afin de terminer le travail, les chasseurs de têtes arriveront dans le canyon en moto-speeder 15 minutes après le crash. Durant ce délai, les PJs pourront préparer une embuscade (test d'idée pour les commandos afin de supposer qu'ils pourraient venir vérifier si leur cible est bien morte), soigner les blessés et sauver ceux sur le point de mourir.

Ils pourront aussi examiner le canyon et, avec un test de Géologie réussi, déterminer que les eaux ont l'habitude de monter de plusieurs mètres rapidement (donc avec un courant violent). C'est une information qui est inutile pour la suite, mais ça pourrait leur faire un peu peur.

Il y aura 7 chasseurs de têtes sur 6 moto-speeders qui arriveront assez rapidement de l'ouest sans vraiment faire attention aux éventuels dangers. Pour eux, c'est une simple vérification de routine ; tous les passagers sont morts ou sur le point de mourir.

Leur chef, un aqualish nommé Zouxim, sera le seul qui pourra dire qu'ils avaient été prévenus de l'heure et de l'endroit de leur arrivé à Jiawui. Il ne pourra cependant pas donner de noms, juste un surnom : « Ka cahuèt' ».

- ➔ Si les PJs utilisent les moto-speeders pour partir avant l'arrivée de l'Empire, passer au chapitre [VI.1 – La fuite](#).
- ➔ Si les PJs tardent trop (plus de 15 minutes après l'arrivée des chasseurs de têtes), passer au chapitre [V – La menace impériale](#).

## V. La menace impériale

### 1. L'arrivée de l'Empire

Environ 30 minutes après le crash (et donc 15 minutes après l'arrivée des chasseurs de têtes), ce sera au tour de l'Empire de débarquer au dessus du lieu du crash avec une "Frégate CC-9600". Un "transport de Stormtroopers" sortira de la frégate quelques secondes après leur arrivée et descendra sans problème à travers le canyon (les pilotes impériaux sont bien meilleurs que de simples chasseurs de têtes) pour se poser 1 minute après sa sortie. Si les PJs tentent de s'enfuir alors que la frégate est déjà au dessus leurs têtes, des tirs venant de la frégate couperont toute fuite en provoquant des éboulements de chaque cotés (il leur sera donc très difficile de parvenir à fuir). Mais ce n'est pas grave, ils pourront ainsi faire la connaissance de leur futur ennemi et auront quand même une occasion de s'échapper plus tard.

A son bord, 20 stormtroopers attendent pour débarquer, armes en mains en **position paralysantes**. Si les PJs ouvrent le feu, ils feront de même sans craindre de tuer la cible.

### 2. Captivité

Au terme de ce combat perdu d'avance, ils se retrouveront prisonniers de l'Empire (le groupe de PJs ainsi que 10 civils dont le pilote de la navette). Ils sont tous placés dans la même cellule après avoir été dépossédés de leur équipement et fouillés (en cas d'objets cachés, un test en « trouvé objets cachés » pour les stormtroopers pourra être effectué). La cellule est assez grande pour contenir le double de prisonnier et les barreaux sont des lasers commandés par un panneau de contrôle situé sur le coté de la cellule.

Une fois installée dans la cellule, un homme, le torse à nu, viendra leur parler pour leur dire, avec un sourire sadique :

*« Oliana, nous te tenons enfin. Le seigneur Vador a hâte de s'entretenir avec toi ! Patiente encore un peu, nous allons bientôt passer en hyperspace en direction du "Dévoreur" (vaisseau mère de Dark Vador). Humm (tout en regardant le groupe) nous avons là une belle brochette de cafards, vous allez faire de parfaits petits jouets ! Mon élève venait de casser son dernier jouet (en jetant un coup d'œil à la cellule de derrière), vous tombez à point nommé ! Ah oui, suis-je bête, j'ai oublié de me présenter : je me nomme Dark Various et... je suis votre pire cauchemar. »*

Après ce petit échange, il appelle le prénom « Kilianna » et une femme Twi'Lek arrive en disant « Oui Maître ». Cette femme, à sa façon d'être, met très mal à l'aise les PJs. Ils auront l'impression d'être torturé dès qu'elle posera son regard sur eux, comme si son être entier, de son regard jusqu'au bout de ses doigts, était voué au sadisme le plus atroce possible.

Dark Various reprend la parole en direction des PJs :

*« Voici mon élève favorite, Kilianna, celle qui va se faire un plaisir de jouer avec votre corps et votre esprit. Je vous souhaite bien du plaisir pour ce voyage en enfer. Kilianna, voici tous tes nouveaux jouets, sauf celle là, le seigneur Vador veut en faire son jouet personnel (en montrant Oliana). Sur ce, je vous laisse faire connaissance, j'ai un vaisseau à diriger. »*

A peine le Seigneur Sith parti que l'impression de mal être s'amplifie de manières drastiques en même temps que le sourire de Kilianna. Pendant plusieurs minutes, elle regarde les PJs sans dire un mot, sans répondre à ce qu'ils pourraient dire, comme si elle était dans son monde et qu'elle n'entendait rien (test de

SAN pour tous. En cas de réussite, aucun effet supplémentaire. En cas d'échec, perte de 1 point de SAN). Elle commence alors à entrer dans la tête d'un des PJs aléatoirement ce qui lui fera ressentir une douleur comme il n'en a jamais ressenti (test de SAN. En cas de réussite, perte de 1 point de SAN. En cas d'échec, perte de 2D6 SAN) un bref instant. Puis, comme si elle revenait à elle, elle regarde en l'air, dit « *oui maître* » et part sans faire attention au groupe. Les PJs se retrouvent enfin seul et libérés de cette pression psychique.

Ceux qui étaient paralysés par les tirs de blasters des stormtroopers ne le sont plus. La pression psychologique de Kalianna a dissipé les effets paralysant mais auront encore quelques douleurs.

### 3. Une occasion et une seule (ou pas)

Après quelques secondes, ils entendront des bruits de combat à l'extérieur et ils sentiront le vaisseau trembler légèrement. Un choc plus important que les autres plongera les cellules dans le noir complet, éteignant par la même occasion les lasers, une fraction de seconde. Les PJs devront se tenir prêt pour la prochaine coupure de courant afin de sortir de la cellule.

S'il y en a au moins un qui passe, il pourra tenter d'ouvrir la cellule pour les autres. Dans le cas contraire, faite en sorte qu'un 2<sup>ème</sup> choc important coupe à nouveau le courant une seconde. Si ça ne suffit toujours pas, ben... ils pourront dire adieu à leur vie.

Pour réussir à sortir, ils devront effectuer 2 jets :

- Un jet de Dex\*5 afin de ne pas être déséquilibré par les secousses.
- Un jet d'Esquive afin de passer rapidement, sans toucher les lasers et sans aller trop loin et se prendre les lasers de la cellule d'en face.

A partir du moment où ils sont à l'extérieur de la cellule, il leur faudra rejoindre un hangar, prendre un vaisseau et s'enfuir avant que la Frégate passe en hyperspace. Avec un test d'idée réussi, ils pourront retrouver le chemin qu'ils ont emprunté pour arriver aux cellules, dans le cas où ils étaient conscients. Sinon, il leur faudra trouver un moyen de connaître l'emplacement du hangar (capturé un soldat et le forcer à les conduire jusqu'au hangar par exemple).

Quelques tests de chance (moyenne de toute leur chance) seront lancés afin de déterminer s'ils auront beaucoup de rencontres pour arriver jusqu'au hangar. Etant dans l'antre de l'ennemi, ils en rencontreront forcément même s'ils sont chanceux et ne devraient pas trainer en chemin (s'ils trainent, ajouter quelques ennemis supplémentaires pour les pousser à accélérer).

Sur le dernier couloir menant au hangar, vous pourrez ajouter une unité complète de Stormtroopers ainsi que Kilianna. Elle utilisera son pouvoir Poussé de Force pour faire tomber les PJs et les empêcher de fermer la porte du hangar (s'ils y pensent...). Le but étant de vraiment leur donner l'impression de s'enfuir de justesse dans le cas où ils y arrivent.

Une fois dans le hangar, ils auront accès à une navette de classe Lambda et pourront s'enfuir avec. Si aucun pilote ne se trouve dans le groupe, le pilote de la navette de transport pourra piloter la navette de classe Lambda avec un copilote parmi les PJs. A l'extérieur, un combat très important a lieu entre les défenses de la planète Bothawui et la Frégate impériale.



Les forces de défense de Bothawui étant plus nombreuses que celles de Frégate, ces dernières s'enfuiront peu après la sortie du groupe (s'ils ne tardent pas trop) et le rapatriement des chasseurs Ties. Dès le départ de la Frégate, les chasseurs de Bothawui contactent par radio la navette de classe Lambda qui s'est enfuit de la Frégate et ce sera le PJ copilote qui pourra répondre à ça : « *Sid Leader à navette de classe Lambda, décliné votre identité.* »

Après avoir reçu leur identité, il continue :

*« Nous allons vous escorter jusqu'au spatioport de Drev'Starn ou une équipe vous accueillera. Si vous vous tentez de vous échapper ou si vous enclencher les hostilités, nous vous abattons. »*

S'ils ne font rien d'irréfléchi, il ne se passera rien de plus jusqu'à leur libération des forces de défenses de la planète : ils vérifieront ce qu'ils diront puis les relâcheront. Ils pourront rejoindre leur vaisseau et partir pour « le Liberté », le vaisseau mère des rebelles. Voir le chapitre **VI.3 – Débriefing**.

S'ils se renseignent par la suite, ils pourront apprendre que les civils ne se trouvant pas avec eux dans la cellule ont été exécutés sur place et que le conseil de Bothawui avait ordonné des représailles suite à cet acte de barbarie. C'est donc grâce aux carnages de l'Empire que les PJ ont eu l'occasion de s'enfuir d'une mort certaine.

## VI. La fuite

### 1. Jusqu'à Jiawui

Très peu de temps après le départ en moto-speeder des PJs, ils pourront voir dans le ciel un vaisseau impérial de taille capital, une Frégate CC-9600 arrivé au dessus du lieu du crash. Avec des macro-jumelles, ils pourront apercevoir Dark Various (sans avoir son nom) à travers le centre de commandement et, étrangement, il regarde exactement dans la direction des PJs... Un prisonnier ligoté est positionné derrière lui et, dès qu'un PJs regarde la scène, le Sith sort son sabre laser à double lame et commence à le tailler en pièces en commençant par les mains, puis les bras et pour finir par la tête après avoir bien souffert. Après quoi, il regarde à nouveau à travers la vitre du vaisseau dans la direction des PJs avec un petit sourire sadique et en les montrant du doigt comme pour dire que ce seront les prochains. S'il s'agit d'un commando ou d'un combattant rapproché qui voit la scène, il pourra, avec un test d'Idée réussi, savoir que sa maîtrise du sabre est TRES importante et sa rapidité au delà d'un simple humain.

Dark Various a senti la présence des PJs s'éloigner mais ne les poursuivra pas : il a pour ordre de ne pas s'approcher des villes de cette planète afin d'éviter de se faire voir, toutefois, il ne pouvait pas laisser ses proies partir sans leur montrer sa présence. Si aucun joueur ne pense à utiliser de macro jumelle, une petite voix dans leur tête (Dark Various) leur dira « Prenez des macro-jumelles et regardez le vaisseau, c'est important ». Même Oliana sortira ses macro-jumelles, hésitera un instant mais ne les utilisera pas.

Avec un jet en censeur/radar réussi, les PJs supposeront qu'en volant au raz du sol et avec de petits engins, la Frégate impériale ne devrait pas pouvoir les détecter (ce qui sera le cas). Mais avec ce qu'ils ont vu à travers les macro-jumelles, ils sauront que l'Empire sait où ils se trouvent.

L'arrivée jusqu'au spatioport de Jiawui se passe malgré tout sans aucun souci et les PJs pourront monter dans leur vaisseau de retour.

## 2. Le départ de Bothawui

Arrivé dans l'espace, un escadron (12) de Tie Défenseur décollera de la frégate pour intercepter le vaisseau rebelle avant son passage en hyperspace.

Etant donné que la Frégate se trouve à une distance assez importante, les Tie Défenseur arriveront juste avant le passage en hyperspace. Etant équipé de 2 tourelles, 2 PJs pourront monter dedans et tenter d'empêcher les Tie de trop toucher le vaisseau et de le rendre inactif. Pour toucher les Tie Défenseur, les artilleurs auront un malus de -41 (le facteur de pilote des Tie défenseurs étant beaucoup plus élevé que le facteur de pilotage des tourelles). De la même manière, afin d'éviter les tirs des ennemis, le pilotes du vaisseau (PNJ pilote rebelle : 70% en piloter) aura un malus -45 aux tests de pilotage.

**Vaisseau YT-2000** : 2 tourelles bi-laser (par tourelle : 4D3) / Bouclier : 40 / Coque : 78

**Tie Défenseur** : canons (par tie : 2D3 sur bouclier ; 6D3 sur coque) / Bouclier : 10 / Coque : 14

Le temps de calculer les coordonnées hyperspace et de se positionner sur le bon vecteur, les PJs devront arriver à tenir pendant X rounds. Et dans le cas où l'Empire parvient à désactiver leur vaisseau, ils se feront capturer et vous pourrez revenir au chapitre **V.2 – Captivité**. La fuite de la frégate pourra se faire en récupérant leur vaisseau.

Sinon, ils pourront rentrer à la base sans soucis mais avec pour idée qu'au moins un traître se ballade parmi les Rebelles et qu'ils sont la cible d'un Sith.

| Vaisseau | Tie 1 | Tie 2 | Tie 3 | Tie 4 | Tie 5 | Tie 6 | Tie 7 | Tie 8 | Tie 9 | Tie 10 | Tie 11 | Tie 12 | YT-2000 |
|----------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|---------|
| Bouclier | 10    | 10    | 10    | 10    | 10    | 10    | 10    | 10    | 10    | 10     | 10     | 10     | 40      |
| Coque    | 14    | 14    | 14    | 14    | 14    | 14    | 14    | 14    | 14    | 14     | 14     | 14     | 78      |

Préparation du combat :

## 3. Débriefing

A peine arrivée au vaisseau mère, ils sont tous convoqués en salle de débriefing. Si des PJs ou des PNJs sont blessés (mais pas en critique), un médecin les accompagnera en salle de débriefing pour les soigner.

Si la mission est une réussite :

« Vous avez effectué du très bon boulot malgré l'adversaire que vous avez eu à affronter. En plus de survivre aux sbires du Soleil Noir, vous avez dû échapper à un nouveau Seigneur Sith. Toutes mes félicitations ! »

Si la mission est un échec :

« Vous avez fait de votre mieux contre des adversaires aussi importants. Nous vous avons envoyé sans avoir toutes les cartes en main car le temps pressait. Vous n'êtes donc pas entièrement fautif concernant cet échec. »

Au MJ de faire un mixte des deux en cas de réussite partielle de la mission.

## VII. Conclusion

### 1. Récompenses

En cas de réussite de la mission, l'Alliance Rebelle, pour les récompenser pour leur mission « difficile », fournira au groupe un (seul) Bouclier individuel d'énergie Merr-Sonn (15 PA). De plus, ils auront chacun 1 module d'amélioration pour les armes à énergie ainsi que 200 crédits (ce qui est exceptionnel, la Rébellion n'a pas les moyens de donner des crédits habituellement).

### 2. Points de mission

- Ramener Oliana saine et sauve sur le vaisseau rebelle : 10 points
- Obtenir les informations que détient Oliana : 5 points
- Bonus chef d'équipe (pour avoir mené à bien la mission) : /3 points
- Malus chef d'équipe : -1 point par membre de l'équipe tué
- Bonus diplomatique (pour avoir convaincu Oliana) : /3 points
- Bonus médecin (pour avoir sauvé les civils) : /3 points
- Bonus roleplay (tous) : /6 points
- Bonus fuite de l'Empire + informations sur le Sith : /5 points

### 3. Indice de recherche

Dans le cas où ils se sont fait capturer par l'Empire, leurs indices de recherches augmentent de 1D6+5 points chacun (avec un bonus suivant leurs actions respectives).

### 4. Augmentation de compétences

- **Culture Star Wars** : Faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence. A noter que cette compétence est la seule qui ne peut augmenter que de cette manière, en fin de scénario (elle ne peut être cochée durant le scénario).
- **Culture Jedi/Sith** (si capturé par l'Empire) : Faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence.
- **Systèmes planétaires** : Faire un test d'amélioration (strictement supérieur) pour pouvoir évoluer de 1 point cette compétence.

## VIII. Annexe I – Caractéristiques des PNJs

### 1. Oliana Firmanas – ex-assassin du Soleil Noir

#### Caractéristiques :

| FOR | CON | DEX | POU | INT | EDU | TAI | APP | Idée | Chance | SAN | PV | Dégâts   |       |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|--------|-----|----|----------|-------|
|     |     |     |     |     |     |     |     |      |        |     |    | Infligés | Subis |
| 12  | 16  | 15  | 13  | 11  | 16  | 17  | 11  | 55   | 65     | 65  | 17 | -        | -1    |

#### Compétences principales :

|                      |                        |                        |
|----------------------|------------------------|------------------------|
| Baratin : 25%        | Criminalistique : 21%  | Discrétion : 45%       |
| Dissimulation : 25%  | Ecouter : 50%          | Grimper : 50%          |
| Informatique : 30%   | Lancer : 40%           | Observation : 50%      |
| Sauter : 45%         | Se cacher : 45%        | Séduction : 37%        |
| Esquiver : 60%       | Coup de poing : 50%    | Bloquer : 50%          |
| Armes blanches : 70% | Blaster de poing : 60% | Conduire speeder : 40% |

#### Equipements :

|                                                                                                   |                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| Sac à dos avec : macro-jumelles, bouteille de rhum, nourriture pour 2 repas, serviette, mouchoir) | Couteau de combat     |
| Theed S-5                                                                                         | 559 crédits impériaux |
| Vêtements locaux de Jiawui                                                                        |                       |



## 2. Les chasseurs de têtes – chasseurs de primes

### Caractéristiques :

| Numéro | Race       | DEX | FOR | CON | Chance | Dégâts   |       | PV |
|--------|------------|-----|-----|-----|--------|----------|-------|----|
|        |            |     |     |     |        | Infligés | Subis |    |
| 1      | Aqualish   | 12  | 15  | 14  | 40     | +1       | -     | 16 |
| 2      | Weequay    | 13  | 14  | 13  | 35     | -        | -     | 15 |
| 3      |            |     |     |     |        |          |       | 15 |
| 4      | Rodien     | 14  | 13  | 12  | 30     | -        | -     | 14 |
| 5      | Gran       | 12  | 15  | 13  | 35     | -        | -     | 15 |
| 6      | Dévaronien | 13  | 13  | 13  | 50     | -        | -     | 14 |
| 7      | Twilek     | 13  | 12  | 12  | 30     | -        | -     | 14 |

### Compétences principales :

| Numéro | Armes blanches | Blaster de poing | Fusil blaster | Esquiver | Lancer |
|--------|----------------|------------------|---------------|----------|--------|
| 1      | 65%            | 55%              | 35%           | 45%      | 55%    |
| 2      | 65%            | 55%              | 45%           | 45%      | 50%    |
| 3      |                |                  |               |          |        |
| 4      | 55%            | 55%              | 45%           | 45%      | 50%    |
| 5      | 45%            | 50%              | 40%           | 40%      | 55%    |
| 6      | 30%            | 55%              | 40%           | 50%      | 50%    |
| 7      | 50%            | 45%              | 30%           | 45%      | 50%    |

### Equipements :

| Numéro | Crédits | Armes          |                           | Armures                                       |
|--------|---------|----------------|---------------------------|-----------------------------------------------|
| 1      | 80      | Blastech DL-18 | Couteau de combat         | Bouclier individuel d'énergie Blastech (10PA) |
| 2      | 30      | Blastech DL-44 | Couteau de combat         | Gilet de protection                           |
| 3      | 80      |                |                           |                                               |
| 4      | 130     | Blastech DL-18 | Couteau de combat         | Gilet de protection                           |
| 5      | 40      | Blastech DL-44 | 1 grenade à fragmentation | Gilet de protection                           |
| 6      | 130     | Blastech DL-18 | Couteau de combat         | Gilet de protection                           |
| 7      | 140     | Blastech DL-18 | Couteau de combat         | Gilet de protection                           |

### 3. Les stormtroopers – soldats d'élite

#### Caractéristiques

| Race   | DEX  | FOR | CON | Chance | Dégâts   |       | PV                                                             |
|--------|------|-----|-----|--------|----------|-------|----------------------------------------------------------------|
|        |      |     |     |        | Infligés | Subis |                                                                |
| Humain | 15-1 | 14  | 14  | 45     | -        | -     | 16<br>16<br>16<br>16<br>16<br>16<br>16<br>16<br>16<br>16<br>16 |

#### Compétences

|                      |                        |                        |
|----------------------|------------------------|------------------------|
| Coup de pied : 50%   | Blaster de poing : 70% | Esquiver : 50% -2      |
| Coup de tête : 50%   | Fusil blaster : 70%    | Bloquer/Parer : 50% -2 |
| Coup de poing : 70%  | Armes lourdes : 50%    | Ecouter : 50%          |
| Armes blanches : 60% | Lancer : 60%           | Observer : 50%         |

#### Equipements

|                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| Blastech E-11            | Couteau de combat      |
| 1D4-1 grenades           | Armure de stormtrooper |
| 40% - Mediapack portable | Casque de stormtrooper |
| 1D100 crédits            |                        |

### 4. Les pilotes impériaux – pilotes d'élite

#### Caractéristiques

| Race   | DEX  | FOR | CON | Chance | Dégâts   |       | PV |
|--------|------|-----|-----|--------|----------|-------|----|
|        |      |     |     |        | Infligés | Subis |    |
| Humain | 15-1 | 14  | 14  | 45     | -        | -     | 16 |

#### Compétences

|                      |                          |                                |
|----------------------|--------------------------|--------------------------------|
| Coup de pied : 30%   | Blaster de poing : 50%   | Esquiver : 50%                 |
| Coup de tête : 30%   | Fusil blaster : 50%      | Bloquer/Parer : 50%            |
| Coup de poing : 60%  | Piloter chasseur : 65%   | Ecouter : 55%                  |
| Armes blanches : 50% | Navigation spatial : 50% | Observer : 55%                 |
|                      | Mécanique : 50%          | Survie en milieu hostile : 55% |

#### Equipements

|                   |                           |
|-------------------|---------------------------|
| Blastech DL-18    | Couteau de combat         |
| Medipack portable | Casque de pilote impérial |
| 1D100 crédits     | Combinaison pressurisée   |

## 5. Dark Various – Seigneur Sith

Elève de Palpatine, ce n'est que récemment qu'il s'est vu promu au grade de Seigneur Sith. Ayant toujours été inférieur à Dark Vador, ce dernier lui donne les tâches qu'il ne veut pas ou qu'il ne peut pas faire comme par exemple aller chercher Olia afin de l'interroger. Tant que Various peut torturer ses victimes et éduquer ses élèves comme bon lui semble, il obéit aux ordres de Dark Vador.

### Caractéristiques :

| FOR  | CON | DEX  | POU | INT | EDU | TAI | APP | Idée | Chance | SAN | PV   | Dégâts   |       |
|------|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|--------|-----|------|----------|-------|
|      |     |      |     |     |     |     |     |      |        |     |      | Infligés | Subis |
| 14+1 | 13  | 15+1 | 16  | 14  | 13  | 17  | 13  | 70   | 80     | 80  | 15+3 | +1       | -     |

### Compétences principales :

|                          |                          |                     |
|--------------------------|--------------------------|---------------------|
| Coup de pied : 50%       | Blaster de poing : 45%   | Esquiver : 55%      |
| Coup de tête : 50%       | Fusil blaster : 35%      | Bloquer/Parer : 61% |
| Coup de poing : 70%      | Armes lourdes : 20%      | Ecouter : 23%       |
| Armes blanches : 60%     | Lancer : 45%             | Observer : 57%      |
| Sabre laser simple : 46% | Sabre laser double : 60% | Bloquer laser : 43% |

### Pouvoirs de la Force et magies Sith :

| Points de Force : 125                       |                                                 |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Pointe de vitesse (neutre) niveau 2 : 77%   | Pénétration de l'esprit (obscur) niveau 2 : 62% |
| Lecture de l'esprit (neutre) niveau 2 : 78% | Torture psychique (obscur) niveau 2 : 35%       |
| Télépathie (neutre avancé) niveau 2 : 70%   | Absorption de vie (obscur) niveau 2 : 58%       |
| Poussée de Force (neutre) niveau 2 : 47%    | Attraction de Force (neutre) niveau 2 : 42%     |

### Equipements :

|                                                 |                                        |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Pantalon en cuir + veste en cuir avec capuche   | Sabre laser rouge à double             |
| Bouclier individuel d'énergie Soro-Suub (25 PA) | Sabre laser rouge simple               |
| 32 544 crédits impériaux                        | Holocron sur la magie Sith de l'Esprit |



## 6. Kalianna – Apprenti Sith

Elève favorite de Dark Various, elle est complètement tarée et n'a d'yeux que pour voir souffrir les autres. Elle est dans son propre monde et seule la voix de son maître peut l'en faire sortir un cours instant.

### Caractéristiques :

| FOR | CON | DEX | POU  | INT | EDU | TAI | APP | Idée | Chance | SAN | PV   | Dégâts   |       |
|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|------|--------|-----|------|----------|-------|
|     |     |     |      |     |     |     |     |      |        |     |      | Infligés | Subis |
| 12  | 13  | 14  | 14+1 | 13  | 15  | 19  | 10  | 65   | 75     | 75  | 16+1 | -        | -     |

### Compétences principales :

|                          |                        |                     |
|--------------------------|------------------------|---------------------|
| Coup de pied : 50%       | Blaster de poing : 45% | Esquiver : 55%      |
| Coup de tête : 50%       | Fusil blaster : 35%    | Bloquer/Parer : 61% |
| Coup de poing : 70%      | Armes lourdes : 20%    | Ecouter : 23%       |
| Armes blanches : 60%     | Lancer : 45%           | Observer : 57%      |
| Sabre laser simple : 46% | Bloquer laser : 43%    |                     |

### Pouvoirs de la Force :

|                                             |                                                 |  |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------|--|
| <b>Points de Force : 45</b>                 |                                                 |  |
| Poussée de Force (neutre) niveau 1 : 45%    | Pénétration de l'esprit (obscur) niveau 1 : 58% |  |
| Lecture de l'esprit (neutre) niveau 1 : 65% | Torture psychique (obscur) niveau 1 : 33%       |  |

### Equipements :

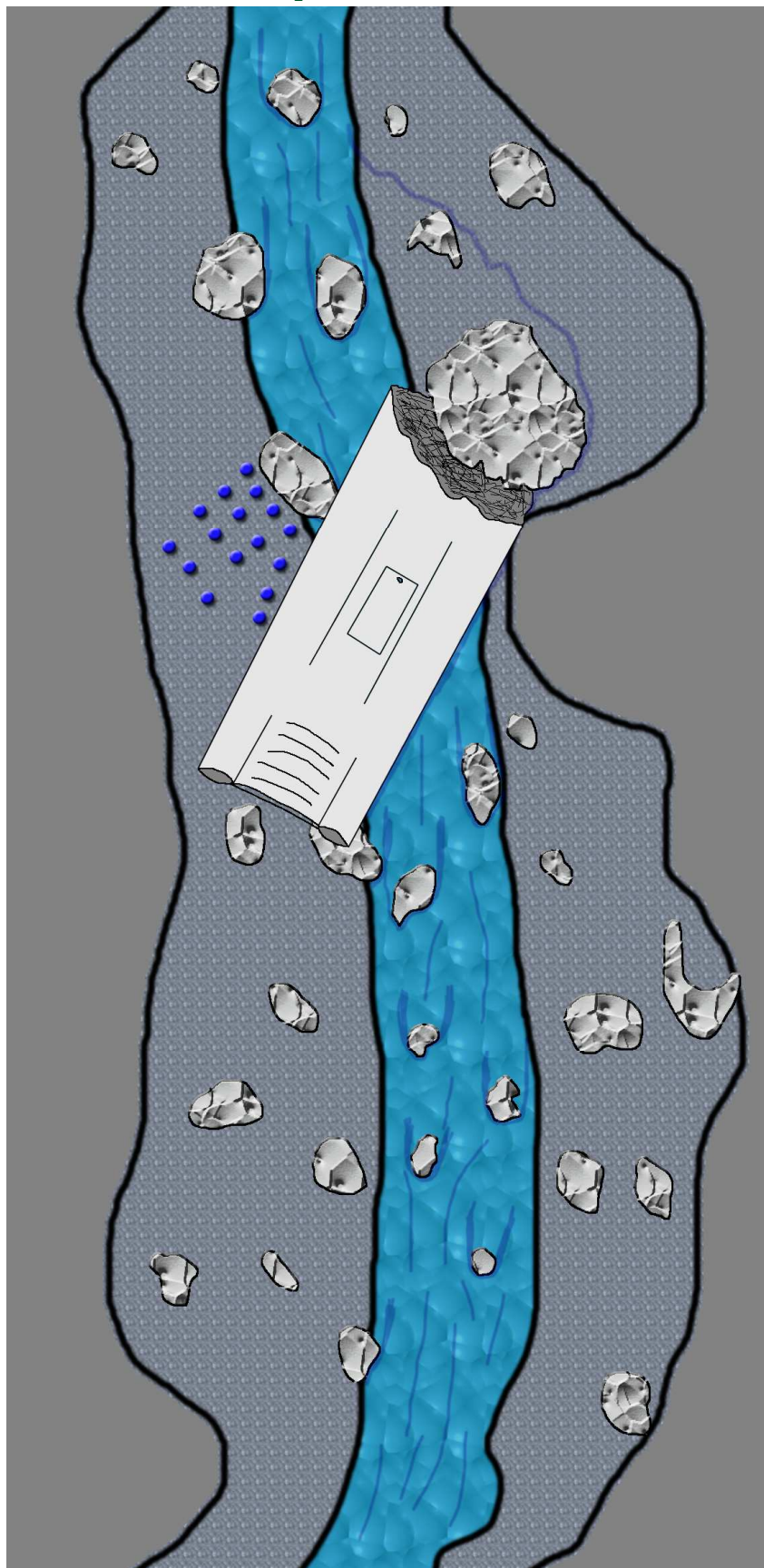
|                          |                                    |
|--------------------------|------------------------------------|
| Tenue moulante en cuir   | Matériels de torture en tout genre |
| Sabre laser rouge simple | 786 crédits impériaux              |



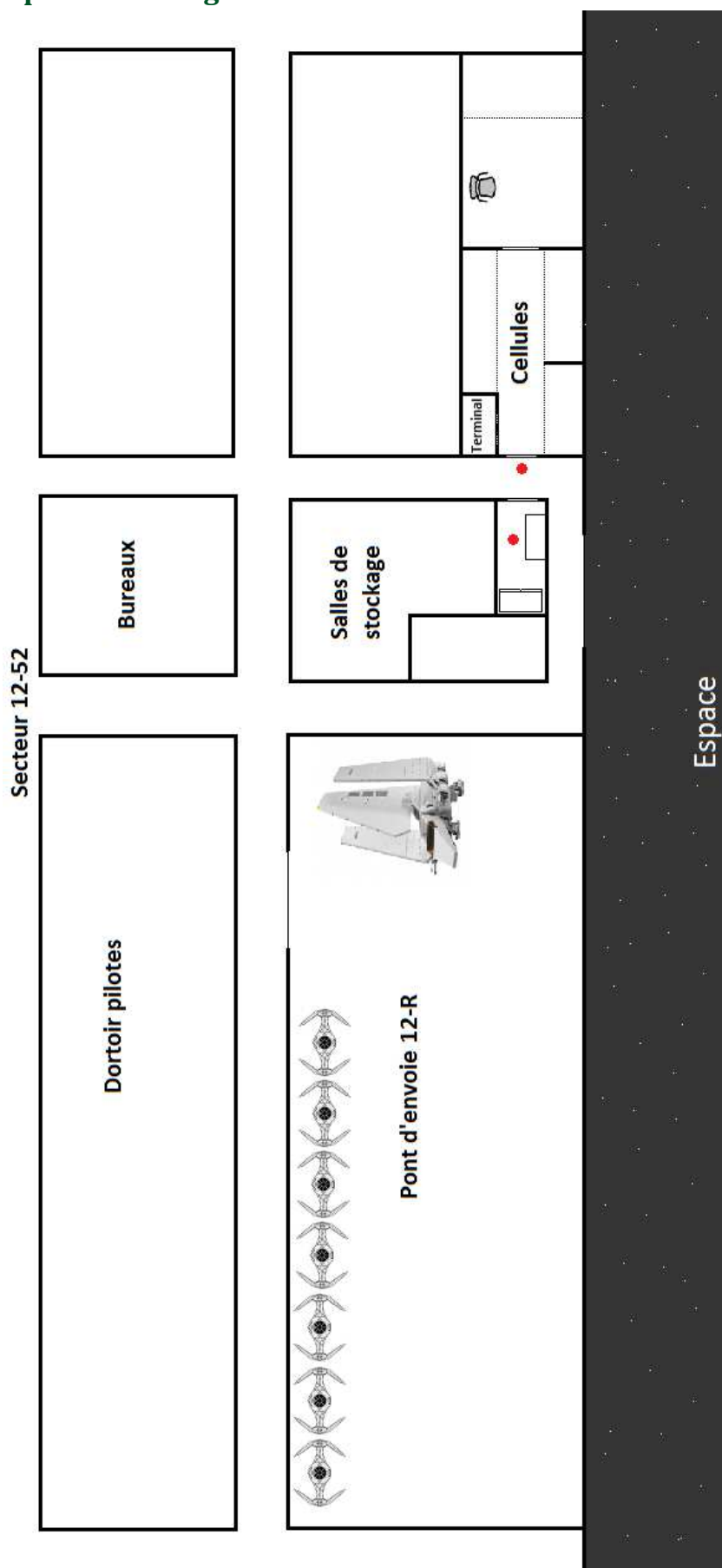


## *IX. Annexe 2 : Plans*

### **1. Le crash de la navette de transport**



## 2. Morceau du plan de la frégate



## *X. Annexe 3 : Table des matières*

|      |                                         |    |
|------|-----------------------------------------|----|
| I.   | Introduction (pour le MJ) .....         | 1  |
| 1.   | Difficulté : 3/12.....                  | 1  |
| 2.   | Période .....                           | 1  |
| 3.   | Objectif .....                          | 1  |
| 4.   | Remarque .....                          | 1  |
| II.  | Introduction (pour les PJs).....        | 2  |
| 1.   | L'avant mission .....                   | 2  |
| 2.   | Le briefing .....                       | 2  |
| 3.   | Préparation de la mission.....          | 3  |
| III. | Le trajet allé .....                    | 3  |
| 1.   | Le voyage.....                          | 3  |
| 2.   | Déplacement en ville .....              | 3  |
| IV.  | La filature.....                        | 3  |
| 1.   | Les habitudes d'Oliana .....            | 3  |
| 2.   | L'histoire d'Oliana.....                | 4  |
| 3.   | Une double filature .....               | 5  |
| 4.   | Un retour difficile .....               | 5  |
| 5.   | Les chasseurs de têtes .....            | 6  |
| V.   | La menace impériale.....                | 7  |
| 1.   | L'arrivée de l'Empire .....             | 7  |
| 2.   | Captivité.....                          | 7  |
| 3.   | Une occasion et une seule (ou pas)..... | 8  |
| VI.  | La fuite.....                           | 9  |
| 1.   | Jusqu'à Jiawui.....                     | 9  |
| 2.   | Le départ de Bothawui.....              | 10 |
| 3.   | Débriefing.....                         | 10 |
| VII. | Conclusion .....                        | 11 |
| 1.   | Récompenses .....                       | 11 |
| 2.   | Points de mission .....                 | 11 |
| 3.   | Indice de recherche .....               | 11 |
| 4.   | Augmentation de compétences .....       | 11 |

|       |                                                    |    |
|-------|----------------------------------------------------|----|
| VIII. | Annexe I – Caractéristiques des PNJs.....          | 12 |
| 1.    | Oliana Firmanas – ex-assassin du Soleil Noir ..... | 12 |
| 2.    | Les chasseurs de têtes – chasseurs de primes ..... | 13 |
| 3.    | Les stormtroopers – soldats d’élite .....          | 14 |
| 4.    | Les pilotes impériaux – pilotes d’élite.....       | 14 |
| 5.    | Dark Various – Seigneur Sith.....                  | 15 |
| 6.    | Kalianna – Apprenti Sith .....                     | 16 |
| IX.   | Annexe 2 : Plans .....                             | 17 |
| 1.    | Le crash de la navette de transport .....          | 17 |
| 2.    | Morceau du plan de la frégate .....                | 18 |
| X.    | Annexe 3 : Table des matières.....                 | 19 |