

# STAR WARS ALONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY

## On remet ça !

Ce petit scénario met en exergue moult compétences diplomatiques et stratégiques. La présence d'un Jedi n'est pas obligatoire. Ce scénarii se passe quelques temps après le blocus de Naboo, pour un groupe de niveau 4 à 6 composé de 3-4 persos.

La mission est mandatée par le Sénat, suite à une décision du Chancelier Valorum.



**Valorum, Finis**

**Info :** ( Parmi les milliers de Chanceliers Suprêmes qui se relayèrent durant les 25.000 ans de la République, Finis Valorum eut le malheur d'être le dernier d'entre eux à occuper loyalement son poste.

Finis Valorum était un Humain qui naquit durant le dernier siècle d'existence de l'Ancienne République. A cause des Purges menées par Palpatine pour effacer de nombreuses archives, on ignore toujours sa planète natale.

Toujours est-il qu'il grandit dans une famille aimante, mais toutefois stricte. Les Valorum étaient connus comme étant de fameux politiciens, fervents républicains, dont plusieurs d'entre eux furent même Chancelier Suprême. Le père de Finis occupa même ce poste. Ainsi, on lui inculqua les valeurs de la République dès sa plus tendre enfance pour qu'il devienne à son tour un grand représentant des Valorum.

Il s'engagea à son tour dans la politique lorsqu'il devint adulte et très rapidement fut élu sénateur. Sa renommée ne cessa de croître à un rythme soutenu du fait de sa maîtrise de la rhétorique et ses discours envers la République. Quelques années avant la crise de Naboo, il fut ainsi élu Chancelier Suprême. Mais à ce stade, il découvrit que son poste était loin d'être de tout repos. Le Sénat, corrompu, tentait de faire pression sur Finis pour éviter de faire voter certaines lois.

C'est à ce moment tendu qu'il rencontra le Sénateur Palpatine. Il pensait trouver en lui un allié non négligeable alors que le sénateur complotait derrière lui. Il lui conseilla de voter une loi sur la taxation des routes commerciales qui en étaient exclues pour le moment. Elle concernait notamment celles situées dans des régions éloignées du noyau politique de la

République.

Cet acte déclencha la disgrâce de Finis. De nombreuses organisations commerciales protestèrent, dont la Fédération du Commerce. Mais la loi finit par être votée. Pour se venger, les Neimoidiens de la Fédération firent courir une rumeur sur le Chancelier. Ils l'accusèrent d'avoir fait voter cette loi pour permettre à la compagnie de transport familiale des Valorum, Valorum Transport, basée sur Eriadu, de s'enrichir. Cette rumeur traversa tout le Sénat et les représentants des grands conglomérats et des Empires Commerciaux y adhérèrent immédiatement.

Bien que totalement non fondée, cette rumeur ternit la réputation du Chancelier. Il perdit progressivement tout soutien.

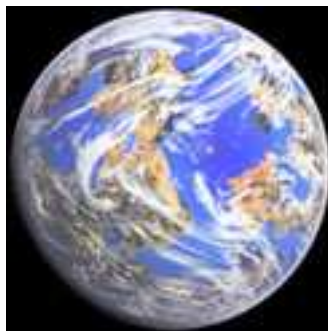
Puis, la Fédération, toujours rancunière, organisa un blocus légal autour de la planète Naboo grâce à son armée secrète. Pour résoudre le conflit, Finis, las de toutes les procédures du Sénat, pria les Jedi de résoudre le problème mais n'en informa pas les membres du Sénat.

Après quelques aventures, la reine de Naboo, Amidala, parvint à se rendre sur Coruscant. Lors d'une séance du Sénat, le pire arriva pour Finis. Malgré la détresse visible de la reine et la conviction personnelle de Valorum que ses accusations étaient fondées, il se fit manipuler par son assistant qui lui exposa les conséquences bureaucratiques d'une réponse positive. Il refusa de réagir immédiatement et demanda à une commission de se rendre sur Naboo pour vérifier ses dires. Exaspérée de tant de suspicion, Amidala déposa une motion de censure contre lui et il perdit son poste. A sa place fut nommé Palpatine, après qu'un vote eu lieu au sein du Sénat.

Déçu de s'être fait trahir, Finis quitta la planète et s'exila de son propre chef. A jamais, il quitta la politique galactique...

En son honneur, on construisit sur Coruscant la tour Valorum, qui fut des décennies plus tard le théâtre de violents combats durant l'invasion des Yuuzhan Vong.)

Cette dernière consiste à aller négocier le droit de passage détaxé des cuves de Bacta de la planète Thyferra, en échange de ressources venant de la République. En effet les taxes imposées par la Fédération du Commerce, creuse un trou béant dans les caisses de la République. A tel point que le prix du Bacta est au quasi double ; enfin la Fédération rachète détaxé le même Bacta pour s'en faire un monopole (Comme nous le verrons la situation est plus grave que ça).



**Info :** (Située dans le système de Polith, Thyferra est le monde natal des Vratix, une espèce insectoïde ressemblant à des mantes, c'est aussi et surtout la base de la production industrielle du bacta à l'échelle galactique. Le premier contact de Thyferra avec le reste de la galaxie date du milieu de l'Ancienne République. A ce moment, les Vratix avaient déjà colonisés la seule lune de Thyferra, ainsi que d'autres corps du système de Polith, le contact avec la République déclencha une révolution industrielle, comme ce fut souvent le cas. Les Vratix inventèrent

alors rapidement le fluide curative dénommé "bacta" en mélangeant de l'alazhi (une plante croissant sur Thyferra) avec un produit chimique, le kavam, rejeté naturellement par les Vratix. Ce fluide remarquable leur fut très profitable, et il enrichi les Vratix qui le vendirent dans plusieurs mondes à travers la République.

Juste avant que Palpatine ne soit élu chancelier, la planète fut secouée par une série de scandales mouillant les corporations : il apparut que Xucphra et Zaltin avaient sabotés leurs propres champs d'alazhi pour faire monter le prix du Bacta sur la marché Galactique. Ces événements choquant firent prendre conscience aux travailleurs Vratix –habituellement anti-bureaucratique— de l'importance qu'il y avait à prendre une part plus active dans leur gouvernement, mettant en avant l'importance de Thyferra à l'échelle de la galaxie, le résultat fut la création d'un nouveau gouvernement, essentiellement Vratix. Ce « coup d'état » fut très réussi, et même ses adversaires reconnurent qu'il avait été très utile, et qu'il s'était passé dans le calme, épargnant le sang.

Durant une période d'environ dix ans après la Bataille de Naboo – un moment appelé Alazhixazha (ou "saison prospère") par les Vratix, le peuple Vratix s'empara petit à petit du marché et de la production de bacta. Les Vratix étaient à nouveau propriétaire du commerce de leur invention.

Quand l'Empire émergea, deux grandes corporations (Xucphra et Zaltin) négocièrent un marché spécial avec l'Empereur, et s'emparèrent virtuellement du marché du bacta, se créant un monopole à l'échelle galactique, et ruinant les petits producteurs. Ces deux énormes conglomérats contrôlèrent alors 95% de la production de bacta, on leur donna le nom de "Cartel du Bacta". Xucphra et Zaltin, conduits par un petit groupe d'un millier d'humains (généralement de la même famille), s'emparèrent alors du gouvernement, et dominèrent la vie des travailleurs Vratix. L'Empereur quand à lui, fit fermer définitivement toutes les autres productions que Thyferra. Bien que la planète resta neutre dans le conflit, Palpatine touchait un pourcentage de la vente du bacta.

Le gouvernement planétaire était mené par deux canirs Vratix (chef officier) élu par un conseil démocratique, chaque canir représentait alors l'une des deux corporations. Lorsque Xucphra ou Zaltin entraient en compétition avec l'autre partie du Cartel, l'éclatement du gouvernement arrivait fréquemment et très peu fut fait pour les 2.8 million de citoyen Vratix. Cela entraîna l'émergence du mouvement Ashern (Griffe Noire) un groupe terroriste, qui voyait le Cartel comme une menace et essayait de le briser par n'importe quel moyen. Il y a plusieurs années, un groupe de terroriste de l'Ashern contaminèrent le lot ZX1449F de Bacta de Thyferra, destiné à Coruscant, il causa des allergies à deux millions de citoyen Impériaux. Dans la confusion politique qui suivit la bataille d'Endor, Thyferra resta neutre et engrangea des profits énormes en vendant du Bacta aux deux camps. Deux ans et demi après Endor, la Nouvelle République, anxieuse de plaire aux dirigeants Thyffériens, recruta les pilotes Humains Bror Jace (de Zaltin) et Erisi Dlarit (de Xucphra) au sein du fameux Escadron Rogue.

En 7 ap. B.Y., débuta ce qu'on appela plus tard la « Guerre du Bacta ». Lors des derniers jours de l'occupation de Coruscant par l'Empire, Ysanne Isard, une agente des services de renseignements impériaux, destitua le gouverneur de Thyferra à l'aide d'une révolution menée par le peuple Thyfférien. Elle contrôlait donc la production et le commerce du bacta, et se servit de son pouvoir pour vendre cette substance jusqu'à trois fois le prix standard à la Nouvelle République. L'argent dépensé par la République pour l'achat de ce bacta servait à Isard à combattre cette même République ! De plus, un ingénieur Impérial nommé X créa, à la demande d'Ysanne Isard, un terrifiant virus, le Krytos. Ce virus était bien dans la mentalité xénophobe de Palpatine, en effet, il ne s'attaquait qu'aux non-humains. Le seul remède connu à ce virus était à base de bacta, et Isard n'était évidemment pas prête à céder ce bacta si facilement...

Peu avant l'arrivée d'Ysanne Isard sur Thyferra, la Nouvelle république ordonna à l'escadron Rogue de se rattacher au Mon Remoda afin de poursuivre le seigneur de guerre Zsinj. Mais les pilotes de l'escadron, apprenant qu'Ysanne avait destitué le gouvernement Thyfférien, refusèrent. Borsk Fey'la considérait que le problème Thyfférien était une question de politique locale, et qu'il ne devait pas s'en mêler, la république ne ferait donc rien contre Isard. Dès lors, les Rogue démissionnèrent en bloc et créèrent leur propre flotte afin de venir en aide à Thyferra. Ils furent soutenus par les célèbres contrebandiers Booster Terrik et Talon Karrde, et avec leur aide et celle d'autres personnalités telles que Corran Horn, pour ne citer que lui, chassèrent Ysanne Isard.

Approximativement deux décennies après la Bataille de Yavin, Assia Lars, ancien gouverneur du petit village de Valbresges –à cinquante kilomètres à l'ouest de Zaltin City—revint réclamer son héritage de la ville de Valbresges et de tous ses commerces. Elle était en bon terme avec la communauté Vratix, à l'intérieur et autour de son village natal, elle s'assura que le Valbresges Bacta Municipal soit aux mains des Vratix—ainsi que la production de Bacta et la responsabilité de l'Hôpital. Elle finit sa formation médicale et devint docteur de son plein droit et elle investit une grande part de ses revenus tirés de la contrebande et sa nouvelle entreprise, Tervalle Idus —une manufacture d'armes— incluse dans le VBM. Quelques années plus tard, elle entra en contact avec la République et détruisit le Cartel du Bacta. Les rumeurs prétendent que d'anciens membres de la famille Zaltin ont rejoint le VBM afin de continuer les affaires familiales avec l'obligation de ne pas renouer avec les exigences de l'Empire et d'être en bon terme avec la communauté Vratix

Le but d'Assia Lars fut toujours d'unifier la planète et de rendre une partie du pouvoir aux Vratix. Cette énergique jeune femme ne craignit pas de se mettre ouvertement en danger pour défendre ses idéaux, et recréer une démocratie où les Vratix et les Humains seraient égaux.

Planète: Thyferra

Région : Bordure Intérieure

Système/étoile : Polith

Type : Terrestre

Climat : Tropical

Terrain : 90% de jungle

Atmosphère : type 1, respirable

Hydrosphère : saturée

Pesanteur : Standard

Diamètre : 10.221 kilomètres

Durée du jour : 21,3 heures standard

Durée de l'année : 479 jours locaux

Espèces : Humains, Vratix

Langue : Basic, Vratix

Niveau technologique : spatial

Population : 117 millions

Mélange D'Espèce : (République) 84% Vratix, 12% humains , 4% autre; (Ere Impériale) 72% Vratix, 28% Humains

Gouvernement: (saison prospère) démocratie représentative planétaire; (impérial) ploutocratie de corporation

Exportations : Bacta, bois.

Importations : Technologie, produits alimentaires.)



Acte 1. En route scouts de Fran... mais qu'est ce que je raconte.

Voilà une mission qui à première vue peut sembler 1 simple 2 mortellement chiante, mais comme nous le verrons, qui réserve quelques surprises.

L'arrivée sur Thyferra se passe sans encombre, les personnages sont détendus à priori. Il fait chaud 44°C donc les armures sont à oublier, quand à l'hygrométrie mieux vaut éviter ce sujet. Les PJs sont rapidement assaillis par les moustiques et la chaleur étouffante. Leur vaisseau se pose sur une plate-forme semblant faite de matériaux composites. De nombreux ponts de lianes et de passerelles de bois traversent une épaisse frondaison. Dans les sous-bassement une eau verte serpente tel un constricteur géant, dans son lit s'agitent de paresseux gavials (Crococ). Les personnages sont reçus par 2 mantes religieuses en armure et armés de pique de force ; ce sont des Vratix. Ils escortent les personnages jusqu'à une haute demeure de bois d'un style étonnant. Le sein de la résidence est vaste et beaucoup plus technologique que l'extérieur. Il semble que ce ne soit qu'une façade sensé rappeler les habitations de la planète. L'intérieur de la structure est climatisé et un ascenseur conduit les personnages dans les profondeurs d'une base. Il s'agit du QG du conseil de Thyferra.



Les personnages déambuleront dans de labyrinthique couloirs avant d'arriver dans une salle aux proportions gigantesque. L'un des murs est occupé par une baie vitrée donnant sur les eaux du fleuve Thyfer'Ud infestée de gavials et autres ophiidiens. A leur arrivée on les laisse seul, pourtant ils ont l'impression désagréable d'être épiés. Puis au bout d'un temps 8 Vratix et 4 humains font leur apparition. Ils sont habillés de « robes » et semble être des diplomates (Connaissance ou psychologie). Tout le monde s'assoit puis un des humains demande aux personnages d'exposer le but de leur visite. Durant le temps de parole, une Twillek entre dans la salle pour servir des rafraîchissement (JS Vig DD 15 effet au bout de 15mn préparation spéciale de Poudre d'Eponge (page 102 du GCG) D8 blessures/inconscience). Durant l'explication des personnages ces derniers pourront remarquer l'appréhension des humains (psychologie DD15). A la fin du discours entre 6 personnages dans la pièce, ce sont des membres de la fédération du commerce, ils mettent les personnages à l'aise tout de suite. « Nous avons passé certains accord ici et nous n'accepterons pas qu'une République mourante nous donne des ordres » (ce temps coïncide avec les 15 mns bien sur). Puis 4 Droiteka débouchent dans la pièce en « roulant » par des caches prévues à cet effet, menaçant les personnages. La voix reprend « Inutile de résister, nous n'avons pas l'intention de vous tuer, nous ne sommes pas des barbares, nous nous servirons de vous comme otages ». Les personnages sont désarmés par 2 B1. En cas de résistance d'autres Droiteka peuvent surgir jusqu'à plus soif. Ils sont menottés et encagoulés avant d'être assommés.....

C'est ainsi que nos héros se retrouvent en cellule...forcément débarrassés de leurs biens, ça devrait leur plaire.

Acte 2 Loft Story.

Histoire de leur puer la vie, nous allons donner le change à nos PJs. Les cellules sont constitués d'un champ de force de 1m50 de diamètre pour 1m75 de haut. Donc inutile de dire que ce n'est pas la joie. Pour eux va commencer une longue, mais alors très longue attente. Pour cela nous allons faire jouer la règle de la soif et de la faim. A température d'isolement (25°) il supporteront 1 jour + Con en heure le manque d'eau, passé chaque heure il

encaisseront D6 de dommages, un JS Vig de 10+1 par heure passé permet d'éviter cette perte. Au bout de 48 Heures et quelques PV en moins une ration d'eau leur sera amenée par un B1 escorté par 2 Droiteka (oh qu'il est méchant). Et ainsi de suite toute les 48 heures, heureusement cela durera moins longtemps que les impôts. Mais la faim est un autre problème, au bout de 3 jours sans manger, il devront effectué un jet chaque jour comme pour le manque d'eau ou subit D6 de dommages.

La comédie va durer 7 jours, il est possible que certains persos soient à la limite du coma à ce moment la, ce sera encore plus drôle. Eviter de les faire mourir sur ce genre de situation, il sera peut être nécessaire de rallonger ou raccourcir la période.

Au bout d'un laps de temps de 7± jours, les personnages devront êtres hagards, il seront considéré comme épuisé avec un joli -6 en Force et Dex.

C'est alors qu'un Vratix entre dans la pièce. Il se dirige vers la console. Regarde les personnages attentivement de ses yeux à facettes tandis que ces mandibules cliquètent. Puis il se tourne vers la console et ouvre les cellules, il brandit son arme vers eux, il s'agit d'un Blaster Canon, donc pas de blague. Puis il s'adresse à eux dans un Basic plus que mal parlé. Un jet d'Int DD20 permet d'avoir le message dans sa totalité, sinon donnez leur le second message.

« Je ne sais pas si nous faisons le bon choix, mais après tout nous n'avons rien à perdre. Nous somme des petits producteurs de Bacta et en concurrence directe avec le pouvoir en place qui a pactisé avec la fédération du commerce. Leur monopole nous prend à la gorge et nous n'avons aucun moyen de survivre. Voilà ma proposition nous avons des alliés sur une planète voisine, contactez les et expliquez leur la situation, ils interviendront. Nous allons vous aider à sortir ».

ou

« Je sais nous faisons choix, mais n'avons perdre. Nous producteurs Bacta concurrence pouvoir a pactisé fédération. monopole prend gorge n'avons moyen survivre. Proposition avons alliés une planète, contactez leur situation, interviendront. allons vous sortir ».

Lol voilà de quoi donner une franche scène de rigolade. La scène suivante, se fait à l'arrière du Vatrix dans les coursives des niveaux inférieurs de la base. Il fait passer par des chemins détournés, par des puits d'aérations, des coursives peu fréquentée le tout pendant une bonne demie heure. Multipliez les jets, de se cacher, déplacement silencieux et grimper ; le tout en DD10. En cas d'échec ne soyez pas trop dur après tout ce sont les héros et ils sont dans un sale état et le plus dur reste à faire.

Pour la route et s'ils sont d'humeurs taquine faites les passer par une des « piscines » donnant sur le fleuve (discretion oblige) les gaviaux sont de charmants compagnons.

Au détour d'un couloir, le groupe tombe nez à nez avec la serveuse Twil'ek qui les a empoisonnés. Après un face à face menaçant, elle se met à parler dans sa langue natale (Ryl). Elle leur explique brièvement qu'elle est esclave de la fédération depuis toujours et qu'elle n'a jamais eu l'occasion de parcourir le monde, jusqu'à sa ressentie évasion d'aujourd'hui. Elle souhaite partir avec eux et peut leur permettre de retrouver leur équipement (En fait il est quelques salles plus loin sous la surveillance de 2 B1). Si les personnages refuse de l'emmener adieu bel équipement.

Suite à cet incident il débouche par une porte latérale dans un hangar où se trouve leur vaisseau. L'accès arrière est ouvert. Autour du vaisseau se trouvent 2 Droitéka et 4 B2. Vu la taille de la place on peut considérer qu'ils sont en moyenne à 30m des personnages et à 5m les uns des autres.

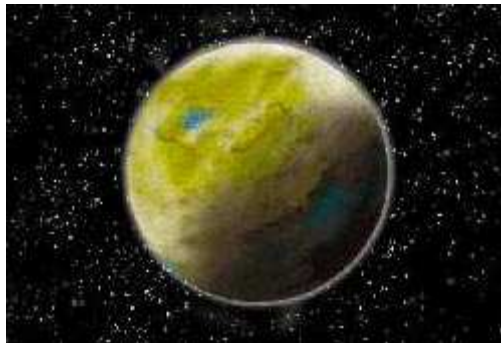
Il faudra agir vite, la scène se doit d'être mortelle, les personnages sont affaiblis, heureusement ils auront somme toute deux alliés, le Vritax et la Twil'ek (caracs à la fin). Le Vritax sera mortellement touché, son métabolisme trop complexe pour les med pacs, donc seul un Jedi pourra le sauver. Il arrivera néanmoins à suivre les persos au vaisseau pour leur délivrer un ultime message, sous la forme d'un holo projecteur.

*Note au MJ, la Twil'ek est un PNJ d'une certaine importance, c'est un assassin de la fédération du commerce. Ces derniers au moment même de l'évasion des personnages l'ont lancés à leur trousses. Elle a pour mission d'identifier les alliés des Vritax rebelles ou de tuer tout le monde (Les PJs).*

Arrivés dans le vaisseau, il restera à décoller sous les tirs ennemis, le vaisseau subira ¼ de dommages sur ses boucliers. Puis se jouera alors le pilotage, le DD étant de 15 pour éviter de perdre l'autre moitié des boucliers.

Dans l'espace, des chasseurs droïds les prendront en chasse. Au nombre de 9, il est possible qu'ils donnent du fil à recoudre au vaisseau de nos jeunes héros. Après un pilonnage en règle, il sera temps de s'éloigner de l'espace de Thyferra.

L'holo projecteur délivre le message suivant, c'est un Vritax qui parle dans un Basic correct : « Comme vous l'a dit mon zélé apprenti, nous sommes pris à la gorge par des hommes sans scrupules et par ceux de notre espèce qui ont été corrompu. Nous avons cependant des alliés sur la planète Fondor. Les armateurs des chantiers spatiaux. Allez et trouvez l'administrateur Tarkin et expliquez lui la situation je suis assuré de son aide. Nous avons grand espoir en vous et en la République ».



### **Fondor**

*Info :* (Fondor est l'une des plus anciennes planètes à être spécialisée dans la construction de vaisseaux spatiaux. Ses chantiers navals orbitaux sont parmi les plus imposants et les plus avancés technologiquement de la Galaxie. Seuls les chantiers de Coréllia ou de Kuat sont peut-être plus importants encore.

Fondor fut totalement industrialisée il y a de cela plusieurs siècles. Sa surface est un mélange de mines, d'usines gigantesques, de bureaux et de logements pour les ouvriers. Un labyrinthe sans fin de tunnels relie les différents bâtiments sous terre.

La plupart des ouvriers qui travaillent en gravité zéro dans les chantiers orbitaux utilisent quotidiennement des navettes pour rejoindre leurs habitations à la surface, toutes identiques et

s'étalant sur des kilomètres et des kilomètres.

Bien que les chantiers navals de Kuat aient obtenu plusieurs contrats importants pour travailler au profit de l'Empire, notamment pour la construction de milliers de Destroyers Stellaires de classe Impériale, Fondor reçut, à la surprise générale, le profit de construire le tout premier modèle de Super Destroyer Stellaire, juste après la bataille de Yavin. Ce premier vaisseau, qui devint le croiseur personnel de commandement de Dark Vador, fut nommé Executor.

Pour ce contrat très spécial, l'Empire exigea une discrétion absolue de la part des chantiers navals de Fondor, et organisa un black-out total de la planète avec sa flotte. Le système fut fermé à tout trafic non militaire. Les dirigeants de Fondor furent au début outragés de ne plus pouvoir livrer leurs autres clients, mais le projet Executor réquisitionna presque toutes les ressources des chantiers orbitaux. Ils se résignèrent d'autant plus facilement qu'ils connaissaient parfaitement l'intransigeance du Seigneur Vador.

Les chantiers de Fondor eurent une exceptionnelle motivation à construire un vaisseau performant, et dans les meilleurs délais, car satisfaire l'Empire pouvait être signe d'un accroissement des contrats militaires aux dépens de Kuat, leur plus grand rival dans le domaine.

Mais quelques amiraux de la Flotte Impériale ne furent pas aussi enthousiastes envers le projet Executor. Ils y virent plutôt un caprice de plus du Seigneur Dark Vador, excessivement coûteux en ressources. L'un des conspirateurs, l'Amiral Griff, contacta en secret l'Alliance Rebelle, pour lui permettre d'infiltrer un saboteur dans les chantiers de Fondor. La destruction de l'Executor signifierait à coup sûr l'arrêt des projets démesurés initiés par Dark Vador. Le jeune héros de l'Alliance, Luke Skywalker, se porta volontaire pour la mission, et infiltra les chantiers navals de Fondor.

Mais le cercle des conspirateurs était infiltré par un agent de Vador, qui n'était autre que Griff lui-même. Le travail de l'espion personnel du Seigneur de Sith était de découvrir l'identité des conspirateurs, et d'organiser la capture de Luke Skywalker. Lorsque le groupe se réunit dans les tunnels sous la surface, Griff informa Vador, qui se mit en chasse.

Alors que le petit groupe de conspirateurs organisait avec Luke Skywalker le plan pour saboter l'Executor, le jeune Jedi senti soudain une présence maléfique dans la Force, et prévint les amiraux impériaux qu'un danger les guettait tous. Le groupe se dispersa en catastrophe, juste quand Dark Vador lança l'assaut avec ses troupes.

Luke Skywalker se retrouva piégé dans les tunnels, mais son droïde R2-D2 déclencha tous les projecteurs des tunnels d'un coup, éblouissant les Stormtroopers pendant quelques secondes. Grâce à cette diversion, le jeune Jedi parvint à fausser compagnie aux Impériaux. Il quitta avec R2 le système à bord d'une barge automatique.

La tentative de sabotage fut stoppée net, et la construction se poursuivit sans incidents. Malgré les efforts de Fondor pour plaire à l'Empire, ce fut Kuat qui reçut le contrat de construction des autres exemplaires du Super Destroyer Stellaire. Les chantiers orbitaux purent retourner à leurs clients habituels.

Fondor traversa la plupart des crises qui suivirent la fin de l'Empire. La planète fut libérée par la Nouvelle République, et les chantiers orbitaux alimentèrent par la suite la flotte républicaine.

Lors de l'invasion de la Galaxie par les Yuuzhan Vongs, Fondor et ses chantiers orbitaux



furent visés par une attaque des extragalactiques. Grâce à l'aide d'une flotte hapienne, la planète fut sauvée, mais la plupart du potentiel de production de Fondor fut anéanti. )

Il est fort probable que nos héros cherchent à contacter la République. Ces derniers apprenants la situations décideront de passer à l'action, au vu des événements de Naboo, du comportement de la Fédération et de la demande des Vritax ; ils décident qu'un grand coup doit être frappé. Ils ont donc carte blanche pour la négociation avec Fondor une flotte Républicaine sera envoyé en renfort au moment crucial.

Et voilà, les personnages en approche de Fondor.

Acte 3. Emballez c'est pesé.

L'arrivée dans l'espace de Fondor sera interceptée par les autorités, qui demanderont identification et raison de leur venue. Ils devront attendre un temps en basse orbite avant d'être dirigé vers un hangar dans l'un des grands chantiers spatial. Le décors est époustouflant, des centaines de kilomètres ou grouillent hommes et droïds, dans une villes de câbles et de tuyaux, d'étincelles et de taules. Arrivé dans le hangar ils sont escortés par une dizaines de gardes en uniformes vers des speeder. Il sont amenés à travers le chantier spatial, dans un bâtiment assez bas ressemblant à un immense bunker. Ils sont attendus par Tarkin.

Tarkim est un humain assez âgé qui ne s'embarrasse pas de protocoles. Ancien ouvrier, il à des manières parfois un peu grivoises pour quelqu'un de son rang. Il reçoit les personnages seul dans une pièce au mur nus.

*Si la Twil'ek est encore présente c'est à ce moment qu'elle décide d'agir. Elle commence par balancer l'un des ses fumigènes et grâce à ses capacités de camouflage elle se fond dans les ombres, sortant sa vibro épée et sa dague empoisonnée.*

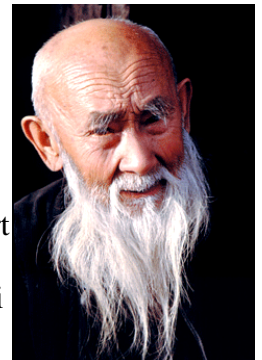
*Le 1<sup>er</sup> adversaire sera choisi aléatoirement, dès qu'il sera mort ou à terre un autre sera choisi aléatoirement. Lorsqu'un coup rate un adversaire potentiel à cause du camouflage il aura 50% d'être porté sur quelqu'un d'autre.*

*La couverture est considérée au quart soit +4 en CA et 20% de chance de rater.*

*Tarkin se plaquera contre un mur et se taira. Utiliser la règle du Flat Flooded au 1<sup>er</sup> round (le round de surprise étant utilisée par la Twil'ek pour la grenade et le placement)*

Une fois la scène terminée, il faudra évacuer Tarkin et bien sur lui fournir une explication plausible. Puis il faudra ensuite lui expliquer la situation sur Thyferra. Laissons les personnages convaincre Tarkin. Ce dernier n'est pas fou et peut aisément croire à un coup monté, bien que l'envergure de la chose serait étonnante. Il décide donc de contacter Thyferra pour avoir une discussion avec l'un des dignitaires Vritax. Durant ce temps les personnages se retrouvent seuls dans une pièce lugubre, le temps passe, la porte est fermée....stress.

Puis Tarkin entre dans la pièce et prend la parole : « Bien, la situation est grave, je pense que les Vritax ont en effet un souci majeur. J'ai pris contact avec la République qui à corroborée votre venue. Nous avons donc conjointement décidé d'agir. Fondor possède les plus beaux et les plus grands vaisseaux de la Galaxie, mais nous ne sommes pas des guerriers et nos garnisons sont pour la plupart automatisées et peu mobiles. Aussi la République va t-elle nous envoyer un renfort lorsque nous passeront à l'action, demain. Elle me charge de vous transmettre le commandement de commandos d'unités Républicaines qui arriveront, quant à moi



je superviserai personnellement nos troupes. Nous partirons à l'aube et profiterons de l'effet de surprise. Reposez vous mes amis et que la Force soit avec vous ».

Acte 4. J'adore qu'un accroc se déroule sans plan.

Administrateur Tarkin de Fondor

Le lendemain les personnages partent à bord de deux croiseurs de Fondor.



### **Frégate d'Assaut de classe Tapani**

Le navire de guerre le plus répandu dans le Secteur Tapani n'est certes pas en mesure d'affronter un destroyer stellaire de l'Empire mais il représente bien assez de puissance de feu pour intimider les pirates et assurer la sécurité des systèmes sous le contrôle des Sept Maisons et des Mondes Libres.

La coque et les superstructures de la classe Tapani sont l'oeuvre du constructeur basé sur Tallaan mais une bonne partie des systèmes de la passerelle, des moteurs ainsi que de la grille d'armement sont achetés pré-assemblés à d'autres firmes parmi les plus réputées de la galaxie. Le coût total d'une Frégate de Classe Tapani est des plus conséquent mais représente aussi l'image que ses utilisateurs veulent donner de leur région de la galaxie : dans le Secteur Tapani, on peut se permettre de payer au prix fort ce qu'il y a de mieux.

La classe Tapani existait déjà depuis plusieurs décennies lorsque Palpatine se proclama Empereur. Les gigantesques programmes d'armement impériaux et les limites que Coruscant imposa aux marines de ses "alliés" du Secteur Tapani amenèrent rapidement ces vaisseaux à être surclassés par les nouveaux navires de combat. L'avènement de la Nouvelle République et de sa gamme de Frégates d'Assaut Modifiées (d'anciens cuirassés républicains recyclés, modernisés et partiellement "dégraissés") coûta encore très cher aux concepteurs de cette série mais elle n'en a pas disparu pour autant.

En effet, pour toutes les marines spatiales du Secteur Tapani, cette Frégate d'Assaut est bien plus qu'un navire de guerre : c'est un symbole de leur identité qui a traversé pas moins de trois gouvernements galactiques et plus d'un demi-siècles de conflits divers. Libres de la tutelle impériale, les ingénieurs de la Coopérative Navale Tapani oeuvrent désormais à moderniser petit à petit leurs appareils en attendant de mettre sur le marché une nouvelle génération dont ils attendent beaucoup au niveau commercial.

Constructeur Coopérative Navale Tapani

Taille 750 mètres

Equipage 3.550 hommes

Armement 20 canons laser  
15 batteries de turbolaser  
6 turbolasers Quad

Troupes –  
Soute 12.500 tonnes  
Hyperpropulsion x2 (de secours x14)  
Affiliation Factions du Secteur Tapani

Les personnages sont rapidement rejoint par Mok'bar en transport spatiaux. Ces derniers contiennent 2000 Hommes de troupes surentraînés et surarmés. Il est escorté par deux escadrons de 20 chasseurs de la République. Les Transports suivront la flotte

Les personnages, Tarkin et Mok'bar se retrouvent pour un grand briefing de la durée du voyage, avec cartes en tridi à l'appui. Mok'bar a un plan d'action, Tarkin non, les personnages peuvent soumettre des idées cela sera bienvenu, pour les faire admettre diplomatie DD15 ou Connaissance tactique 15.

Atwek Mok'bar



Le plan de Mok'bar consiste à réitérer le coup de Naboo. A savoir une unité au sol qui prendra la base d'assaut, tandis qu'un autre groupe ira faire sauter le contrôle des droïds. *Ca à l'air tellement simple.*

Pour cela il faudra attirer les croiseurs de la Fédération dans l'espace, tandis qu'un groupe franchira le blocus qu'il tenteront d'imposer, l'autre pourra profiter de la diversion pour s'approcher du vaisseau mère. Pour attirer l'attention il suffira de pénétrer dans l'espace de Thyferra avec un chasseur sans identification, bombarder un coup, repartir et laisser faire la Fédération.

Si le plan est accepté dans sa totalité, les groupes seront scindés en 2. Le 1<sup>er</sup> sera composé des chasseurs et des 2 frégates. Ils auront pour mission de tenir le plus longtemps possible face au croiseurs de la Fédération, tandis qu'un commando tentera de s'introduire sur l'un d'eux. Le commando sera dirigé par les PJs qui disposeront de 20 hommes en sus. Le deuxième groupe partira avec les transport et forcera le Blocus dans un 1<sup>er</sup> temps avec les 2000 soldats Républicains, ils prendront d'assaut la base de Vritax corrompus et des hommes de la Fédération. Au plus fort de la bataille un commando devra s'introduire plus en avant pour capturer le Dirigeant de la Fédération et des Vritax, ce commando sera dirigé par les persos.

*Cette partie sera complexe à faire jouer car 1/ elle est pleine de rebondissements dont il faut bien prendre connaissance avant pour apporter fluidité et animation ; 2/ il faudra faire jouer les 2 groupes en simultanés, un exercice assez malaisé surtout si la soirée est avancée donc Force et caféine obligatoire.*

Acte 5 The Show must go on !

L'équipe 1 se prépare, les PJs devraient être à bord d'un chasseur, quant à l'équipe 2 elle doit être à bord des transports. Un chasseur « appât » va lâcher un tir sur un point stratégique prédéfini auparavant, puis repart dard-dard dans l'espace, ramenant avec lui son lot de chasseurs droïds suivit d'un croiseur de la Fédération du commerce comme prévu (*cette scène peut être jouée par les PJs*).

La Fédération se déploie en une formation de type bouclier, à savoir croiseur au centre et chasseurs en nuée autour sur une large périphérie. L'attaque de l'équipe 1 doit être menée en 2 temps, la première vague doit permettre au transport de l'équipe 2 de passer. Chaque chasseur aura une moyenne de D3 chasseurs droïd à s'occuper tandis que les 2 frégates seront bombardées à distances par le croiseur et un trentaine de chasseurs. (*cette scène peut être jouée par les PJs*).

Pendant ce temps les transport tentent de passer le bouclier, mais ils sont pris en chasse par des chasseurs en atmosphère basse. Chaque transport hérite de D6+1 chasseurs. Chaque round rapproche de la surface au moment de l'attaque il reste 10 rounds, si tous les chasseurs ne sont pas détruits avant de se poser ils se combinent en mode quadrupède pour une attaque au sol. Chaque transport transporte une centaine d'hommes de troupe. Le combat risque d'être rapide mais brutal, le temps d'installer le matos lourd capable de dézinguer les chasseurs droïds. (*cette scène peut être jouée par les PJs*).

Dans le ciel la 2ème vague se prépare, le but est de concentrer les tirs sur le croiseur de la Fédération pour que ce dernier soit occupé un max. pendant ce temps un commando tente de s'introduire en force par le hangar. Les 20 hommes sont chargés de couvrir les persos qui doivent placer une lourde charge explosive dans le cœur du vaisseau. Après un combat en règle contre les B1 du hangars en surnombre (1 contre 5) il faut pirater la console sous le regard courroucé de Droidekas qui déboulent, au rythme de 1 par 3 rounds.

Le jet de piratage est de DD20 pour une base de 10 rounds. Pour chaque point au dessus le temps est réduit de 1 round. Le piratage donne accès a plusieurs commande primaires, les sélectionner prend a chaque fois un certain temps avec un certain DD.

- Télécharger les plans du croiseurs DD 10, 2 rounds.
- Télécharger les codes des portes, si plan téléchargé uniquement, DD 10, 1 round.
- Switcher en mod. off les cameras du navire DD 20, 2 rounds, **divisera** par 2 l'opposition dans les coursesives.
- Introduire un virus DD25, 10 rounds, **divisera** par 2 l'opposition dans les coursesives.
- Fermeture des portes avec recodage pour le commando, DD20, 2 rounds, **divisera** par 2 l'opposition dans les coursesives.

Chaque round passé 1 membre des commandos se fera toucher mortellement. Chaque 4 rounds un Droideka sera mis out.

Avec le peu de troupe restante le groupe devra pénétrer dans le cœur du vaisseau. Si les persos n'ont pas le plan ils devront compter sur leur connaissance DD15 ou leur instinct de survie DD15, pour chaque point en dessous il subiront la rencontre d'une patrouille de plus. Le chemin téléchargé compte 12 portes (ouverture DD15) et 3 rencontres. Les rencontres sont toutes identiques 12 B1 + 1 par membre de commando encore présent et 2 Droideka (min 1 avec les **divisions**).

Au cœur du vaisseau il faudra placer la bombe, Démolition DD15, puis partir à toute vitesse (jet de chance) en cas de malchance, le commando tombe sur un Hangar plein de B1 (5 par tête de pipe).

Il ne restera plus qu'à prendre les chasseur et partir sous les tirs ennemis.

(*cette scène doit être jouée par les PJs*).

Pendant ce temps là, la petite armée commence à progresser dans l'épaisse jungle de Thyferra pour aller à la rencontre de la base. Mais la Fédération à plus d'un tour dans son sac. Les personnages se trouvent nés à nés avec une armée de Droïds B1, la encore le ratio est de 1 pour 5. Ils sont obligés de se replier vers les marais ou les attendent les Gavials et les tourelles ou de faire un passage en force. Dans les 2 cas c'est la guerre (*le résultats des PJs*

*conditionnera ici le cours de la bataille, l'armée sera amputée d'autant de % que eux de point de vitalité/nbs de persos).* Suite à ce passage éclair mais musclé, la petite armée arrivent à proximité de la base, mais cette dernière est difficilement accessible, seules les passerelles le permettent. Moitié grimant DD15, moitié combattant contre des hordes de B1, (*Chaque round les PJs reçoivent un tir à confirmer*), ils finissent par avancer. Il faut 30 rounds avec un jet d'escalade à 15 et 2 rounds de plus ou de moins par point manquant ou en trop. L'armée se stabilise enfin devant la base ou une vaste esplanade pouvant accueillir 2 croiseurs les attends, dessus des centaines de B1, B2, Droidekas, Chasseurs Droïds en mode quadrupèdes et tanks droïds. L'armée fait son travail et le commando va pouvoir agir.

Dans l'espace un vaisseau de la Fédération explose...mais au sol l'armée de Droïds continue de grossir, des supers droïds viennent gonfler les rangs et peu à peu l'armée Républicaine recule. L'équipe prendra sûrement contact avec l'équipe 1 qui a réussi sa mission ou inversement. Devant le peu d'effet il faudra improviser un conseil de guerre. C'est à ce moment que des Vritax rebelles viennent en nombre aider les Républicains laissant un peu de temps pour se réorganiser. Pourquoi les droïds ne tombent ils pas ?

Si les personnages n'ont pas l'intuition ce sera Mok'bar qui l'aura. Après la bataille de Naboo, la Fédération se méfie et déporte ses centres de commandes droïds dans des endroits plus sur. Le seul moyen est de capturer un droïd est de pirater son système alors qu'il fonctionne encore pour trouver le centre de commande. Y a plus qu'à, ce ne devrait pas poser de problème, encore que. Une fois le droïd à terre, il faut le brancher à un data pad DD10 et le pirater DD25, en cas d'échec, le droïd recevra un ordre et explosera (dommages 2D6 sur un rayon de 4m). Les persos peuvent effectuer plusieurs tentatives. Une fois le droïd piraté, les personnages localiseront le centre de commande, il est en plein cœur de la base...snif !

Heureusement, le chef des Rebelle Vritax sait que la base est reliée par 4 tunnels dans la jungle. Nul doute que ces places doivent être tenues, mais c'est mieux que rien. Chacune d'entre elles se trouvent à 10 kms de la base. Les personnages peuvent donc coordonner une action sur un ou plusieurs points. (*Laissez les mettre au point le plan final*).

Acte 6. Echech....

La réussite du plan impose un sprint sur 10 km dans la jungle, car l'armée ne pourra tenir beaucoup plus longtemps ni les vaisseaux dans l'espace harcelé de partout. Un autre croiseur au sol se préparant à partir (info de dernière minute). Se rendre au point indiqué n'est pas un problème grâce aux indications, le faire vite est une autre histoire. Pour réussir ils n'ont qu'une solution, les STAP. (*En fait il existe une autre solution, le transport dans l'espace peut partir de son côté pour rejoindre l'un des points. Mais elle est moins fun, donc a ne pas suggérer.*)



### **S.T.A.P.**

Construit par la société Baktoid, le Système de Transport Aérien Personnel de la Fédération du Commerce est un véhicule léger de reconnaissance et de patrouille. Monté sur répulseur et piloté par un droïde de combat, le STAP peut voler jusqu'à une vitesse de 400 km/h dans les environnements les plus réduits, grâce à son profil très étroit, et jusqu'à une altitude de 20 mètres.

Grâce à son poids négligeable et à de puissants moteurs, le STAP est également un appareil très maniable, bien au-dessus de la plupart des véhicules à répulseurs de son époque.

Le STAP est le plus souvent utilisé en conjonction avec des appareils plus blindés et mieux armés. Son armement léger - deux canons-laser - et sa fragilité ne lui permettent pas en effet de soutenir un combat à grande échelle. Le pilote est très exposé au feu ennemi, et ne possède aucune protection - ni plaque de blindage, ni écran déflecteur.

Constructeur Ateliers Baktoid

Taille 2 mètres

Equipage 1 Droïde de combat

Armement 2 canons-laser

Troupes –

Affiliation Fédération du Commerce

La technique consiste à s'emparer de Staps qui harcèlent l'armée par les flancs (en dézinguant le pilote 75% de chance que le STAP soit hors d'usage) (en sautant dessus d'une passerelle Saut DD15 suivi d'une acrobatie DD25 ou chute de 50m dans l'eau avec les Gavials, puis si réussi destruction du B1 et prise de contrôle du véhicule, conduite DD15).

Le Stap est suffisamment résistant pour porter un poids de 150 Kg, mais au delà de 100, le pilote subit -2 à ses tests de conduite.

Puis il faudra partir vers le point de rendez vous, à pleine puissance DD25 le rendez vous n'est qu'à quelques minutes, si les personnages ne sont pas sur d'eux ils peuvent tenter une approche plus longue DD15 pour 15mn et une attaque coordonnée par 4 Staps et leur pilote B1.

Arrivée au point indiqué, les personnages verront sans mal le hic. Il s'agit de bouche de béton légèrement immergée de l'eau muni d'une tourelle quadri lasers. Elle a une RD de 10 et 120 Wounds, tire à +6/+6/+6/+6 pour 3D8 de dommages par tir, avec des angles de 360° haut et bas, la tourelle ne peut viser qu'une cible à la fois, elle a une portée de plusieurs kilomètres donc inutile de compter les malus. Il est possible de faire une acrobatie (qui donnera la CA pour l'occasion si la personne est la cible) et de se coller contre la tourelle et de la plastiquer

(voire démolition multiplicateur) ou éventuellement de la pirater (disable device DD20 en 5 round chaque point en moins rajoutant un round, 10 étant le minima).

Une fois le problème de la tourelle réglée, il restera à forcer la serrure menant dans le bunker DD20. La bouche donne sur un puits munis de barreaux de 20 m de profondeur. Le puits en lui-même donne sur un couloir de 5 km se dirigeant vers la base. Il est muni lui-même de 2 types de défenses. Directement sous le puits une grille électrifiée occasionnant 3D6 de dommages par round, elle mesure 20m de long, il est possible de la déconnecter en provoquant un court-circuit grâce au branchement présent dans le mur DD15. Le second type de défense est un drone, muni d'un canon +7 dommage 3D8 CA 21 Wound 3, il faut le détruire en un coup car sinon il prendra la fuite avec sa vitesse de 16 pour avertir les supers droïds.

Une fois les 5kms parcourus. Le passage se termine sur une porte verrouillée DD20, les personnages arrivent dans la salle contrôlant les accès aux passages de secours. Elle est gardée par 2 super droïds et possède une console.

Le piratage de cette dernière DD15 donne accès à la commande des tourelles, des plaques électrifiées, aux portes d'accès. Ainsi qu'un plan succinct des lieux. Les portes partent de cette salle et l'une d'elles mène au cœur de la base, tandis que les 3 autres ramènent à la surface. De nouveau il faudra emprunter un passage long de plusieurs kilomètres en courant. Pour enfin arriver dans le sein des seins.

Une porte qui s'ouvre à leur arrivée. Ils sont attendus. Une grande pièce avec un centre de contrôle informatique, quelques membres de la Fédération qui jubilent devant leur inévitable victoire (*ils feront les voix off tout du long de la scène, sans jamais se battre, se rendant à la fin*). Un bataillon de 4 B1 x le nombre de personnes présentes bloque l'entrée. Il ne restera plus qu'à parsemer les bouts de métal aux quatre coins de la salle, quand arrivera le véritable danger. 2 Vritax, adepte du combat se ruent sur les PJS, ce sont les gardes personnels du Traître, le grand conseiller sur son trône. (*Si les persos sont en trop mauvais état, un seul suffira*).

Acte 7.... Et mat.

Les personnages ont pris le contrôle de la situation et détruisent le contrôle Droïd, l'armée Républicaine disperse le peu de droïds ayant un auto contrôle en quelques minutes. Les personnages sont portés en triomphe tandis que le Traître Vritax et les membres de la Fédération sont menés sous bonne garde vers des lieux convenant mieux à leur nouvelle condition, têtard.

Retour à Coruscant après un happy end à la Star Wars. De nouveaux accords sont signés et désormais le Bacta passera par les 2 canaux, Corporatiste et Artisanal. La Fédération est hors du coup et une cuve à Bacta est offerte aux PJs. Ils seront décorés et félicités.

La récompense est de 2000 pex pour toutes ses actions plus quelques points de Force pour les actions héroïques qui ne seraient pas manquées. + les pex des combats, faites des lots, vous gagnerez en réalisme et en vitesse. Si les persos ont sauvés la Twil'ek, elle est faite prisonnière et révélera de nombreuses données à la République avant de mourir mystérieusement, 500 pex en rab sur l'action.

Les protagonistes.

Les caracs des Droïds B1, B2 et Droidéka sont données dans le bouquin de base page 373/374.

Les supers droïds se trouvent sur le bouquin équipement & armes page 56.

La Twil'ek.

Soldat 6ème Chasseur de prime 2ème.

Vitalité 50 Wounds 12, Attaque contact +11/+7 Vibroblade 2D6+2 (+D6 en backstab) CA20 (7 de classe et 3 de Dex) Init +7.

Les gardes du corps Vritax...je viens de me rendre compte que c'est Vratix, excusez pour l'erreur.

Soldat 8ème

Vitalité 100 Wounds 21, Attaque au contact +12/+7 Force pike 2D8+6 DC 15 ou stun. CA 17 (6 de classe -1 de dex +2 de carapace) Init -1.

Les notes de types infos sont reprises de <http://www.starwars-holonet.com/> que je vous conseille vivement.