

Face à l'étoile mourante...

Ce scénario (un petite campagne en fait) s'adresse à une équipe de rebelles assez expérimentés, les adversaires, tant variés que nombreux, pouvant en effet s'avérer une menace sérieuse. Bien qu'il soit en principe destiné à être joué durant la période couverte par la Trilogie, il est tout à fait possible avec un minimum d'effort de l'adapter à l'époque de la Nouvelle République.

Avant-propos :

Il y a peu de monde, au travers de la galaxie, qui puisse se vanter d'avoir rencontré un Eandrill. De nombreuses histoires fabuleuses courent en effet sur ces êtres que personne ne peut décrire. Ces étranges créatures sont entrés dans le folklore de la galaxie. Mais ce que peu savent, c'est que cette race n'est pas une légende, mais une réalité bien tangible...

Les Eandrill existent effectivement bel et bien. Depuis des temps immémoriaux, ils traversent la galaxie en tous sens, infatigables nomades. Ils n'ont que très peu de relations avec d'autres peuples. Leur credo est de se tenir à l'écart, d'observer et d'apprendre. Observer, mais sans jamais intervenir. Depuis la disparition des chevaliers Jedi, avec qui ils entretenaient des contacts, seules quelques personnes à travers la galaxie savent que les Eandrill existent.

Parmi eux, quelques savants de la Fondation. Cet organisme, vestige de l'Ancienne République, est à la fois une grande université, une énorme bibliothèque et le lieu de recherche de nombreux scientifiques. L'empereur s'y intéresse de près, mais la Fondation a pu conserver, jusqu'à présent, son autonomie.

La Fondation sert en quelque sorte de « Poste restante » pour les Eandrill. Ceux ci y laissent des messages pour leurs congénères de

passage, ou bien s'y rencontrent discrètement. Les Eandrill voyageant continuellement, c'est un lieu de rencontre pratique.

Il arrive quelquefois que les Eandrill se rassemblent en très grand nombre, durant ce qu'ils appellent une Conjonction. Tous se retrouvent et échangent les connaissances accumulées au cours de leurs longs voyages. Aucun Eandrill ne raterait une de ces réunions, ou tous les siens communient. Durant le temps de la Conjonction, ou tous les individus présents entrent en transe télépathique, les Eandrill sont donc très vulnérables. C'est pourquoi l'emplacement des conjonctions est sans doute l'un des secrets les mieux gardés de l'univers.

Les coordonnées hyperspatiales de la Conjonction sont, selon un système de cryptage antique, codées dans un cristal. Celui ci est ensuite dupliqué en plusieurs exemplaires. L'un de ces exemplaires est déposé à la Fondation, où les Eandrill de passage peuvent le consulter...

Malheureusement, la gangrène qui gagne l'univers, sous la forme des idées de Palpatine, n'a pas épargné le peuple pacifique des Eandrill. Certains d'entre eux ont d'ores et déjà rallié l'empereur et son ordre nouveau, n'hésitant pas à trahir les leurs en échange de promesses de pouvoir et de richesse.

Seuls les personnages pourront s'opposer à la destruction pure et simple des Eandrill...

Résumé de l'aventure :

Llyanth est le chef de file de ces Eandrill renégats. Fasciné par le côté obscur, il s'est joint à l'Empereur. Celui ci rêve de mettre la main sur les connaissances des Eandrill, et d'avoir à sa botte l'une des dernières races totalement libre de la galaxie. Ce serait une

formidable victoire pour l'Ordre Nouveau, un symbole de poids.

Llyanth s'est rendu sur la Fondation, a décrypté le cristal, et fourni aux forces impériales la localisation de la Conjonction. Celle ci aura bientôt lieu. Alors que Llyanth et ses partisans tenteront de prendre le pouvoir à l'intérieur de la communauté, la marine impériale se jettera sur les Eandril. Palpatine attend le dernier moment pour ordonner l'assaut : il veut TOUS les Eandril. Ceux ci, se croyant en parfaite sécurité, se dirigent donc droit vers un piège...

Leur seul espoir réside dans un savant de la Fondation, Garred, qui se doute que quelque chose se trame. Ne pouvant rien prouver, et ne sachant pas ce qui se passe exactement, il a contacté l'Alliance, en la personne de l'agent Ambarian. Tous deux vont tenter de prévenir l'Alliance de l'urgence de la situation, par le biais des personnages.

Ceux ci devront les récupérer sur une planète contrôlée par l'Empire. Ils se mettront ensuite en quête d'Ephendir, un Eandril qui s'est éloigné de son peuple, seul capable de lire le cristal et de permettre à l'Alliance d'avertir les Eandril du danger. Ils se rendront ensuite sur la Fondation, pour permettre à Ephendir de décrypter ce fameux cristal. C'est alors que suivant ses indications, ils tomberont en plein dans le piège dressé par l'Empereur et Llyanth...

Introduction

Cette aventure débute avec un parfum de routine : le commandant de l'avant poste rebelle auquel sont affectés les personnes leur demande de se rendre à un rendez vous avec un homme désireux de livrer à l'Alliance de précieux renseignements.

L'homme a d'abord contacté une agente rebelle, Ambarian, qui d'après le capitaine, s'est assuré qu'il ne s'agissait pas là d'un piège. Le dernier message d'Ambarian annonçait qu'elle et l'homme allaient arriver dans deux jours dans le système Shan IV, pour une affaire de la plus haute importance. Les personnages sont donc chargés de la récupérer. Les rebelles n'ont que peu de temps pour

prendre leur matériel et régler leurs affaires courantes. S'ils ne possèdent pas de vaisseau, l'alliance leur en fournira un. Lisez l'introduction suivante à vos joueurs :

Vous sortez de l'hyperespace aux alentours du système Shan IV. La douce lumière du soleil éclaire la cabine de votre vaisseau. Vous vous dirigez vers les coordonnées du rendez-vous avec l'agent Ambarian. Vos instruments de bord vous informe tout à coup qu'un appareil vient de quitter l'hyperespace et se dirige vers votre position... avant de signaler qu'un deuxième engin, bien plus volumineux, vient de faire de même. La massive forme triangulaire que vous apercevez au loin ne vous dit vraiment rien qui vaille...

Tout va alors se passer très vite : derrière un petit vaisseau de transport qui n'est pas armé, se profile un Croiseur Interstellaire impérial. Il sera bientôt à portée de rayons tracteurs. Pendant ce temps, une série de chasseurs TIE, sortis du ventre de croiseur, se dirigent vers le vaisseau des personnages, que les scopes du croiseur ont immédiatement repéré. On leur intime l'ordre de mettre en panne sans attendre.

Aux personnages de décider de ce qui va suivre. Sans doute pourront ils tenir en respect quelques chasseurs, mais un croiseur... La meilleure solution reste encore de plonger vers l'une des planètes du système et de tenter de perdre les chasseurs dans les hautes couches de l'atmosphère. S'ils préfèrent se lancer dans l'attaque frontale d'un croiseur, qu'il fasse comme bon leur semble... Ramassez les restes et décorez.

Quoi qu'il en soit, une capsule de sauvetage réussira à s'éjecter du vaisseau de transport juste avant que celui ci ne soit happé par les rayons tracteurs. Elle se dirige vers la planète principale du système Shan, Shandrillor...

Chasseurs TIE : Maniabilité : 2D, Vitesse spatiale : 10, Coque : 2D. Armement : 2 canons laser (asservis, ordinateur de visée 2D, dommages 5D).

PREMIERE PARTIE : LES MARAIS DE SHANDRILLOR

Les impériaux ne vont pas désarmer aussi facilement ! Immédiatement, le croiseur va se mettre en orbite stable autour de Shandrillor et va débarquer ses troupes à la surface de la planète.

Pendant ce temps, plusieurs appareils, avec sans doute à leur bord des gens à la conscience pas trop tranquille, quitteront la planète en catastrophe. Durant le temps que durera cette agitation, il sera sans doute facile aux personnages de se diriger vers Shandrillor, s'ils ne l'ont pas déjà fait. Mais s'ils tardent trop, le périmètre de la planète sera totalement bouclé. Des patrouilles de chasseurs TIE quadrilleront le système, et il faudra alors s'élancer à travers le blocus pour atteindre la surface...

Shandrillor

Shandrillor est une petite planète couverte de marécages. Le temps y est en général couvert et pluvieux. L'atmosphère, de type terrestre, permet à un humain d'y respirer sans masque. La gravité est standard.

Un gouverneur impérial est en poste sur la planète. En effet, l'exploitation des sources de gaz intéressait l'Empire. Malheureusement, les gisements se sont avérés moins riches que la prospection ne l'avait laissé supposer. La seule ville, érigée par les colons, est donc dans un piteux état, faute de crédits. Najaz est devenu un havre pour les malfaiteurs en tout genre.

Les indigènes, connus sous le nom de Shénèdes, vivent dans les marécages et ressemblent à de grandes loutres. Ils n'ont pas été épargnés par l'arrivée des impériaux et des colons. Aujourd'hui, les choses se sont améliorées, même si l'atmosphère reste encore tendue. Peu de Shénèdes vont à Najaz. Ceux qui le font ont en général adopté le style de vie des humains.

Les impériaux débarqués auront pour

premier objectif de contrôler la seule ville de Shandrillor : Najaz. L'astroport sera alors sous haute surveillance. Les personnages ne pourront sans doute pas y atterrir s'ils ont trop tardé. Il ne leur restera plus qu'à tenter leur chance dans les marais (voir le second épisode). Si les personnages veulent aller enquêter en ville, voyez le premier épisode.

Episode I : Najaz.

Najaz est une ville de colons typique. Ses bâtiments ont tous l'air d'être du provisoire qui a trop duré. Les pans métalliques sont rouillés et tordus. La ville en elle-même est installée sur une des plus grandes îles de la planète. Elle abrite à peu près 5 000 âmes, dont certains des pires criminels de la galaxie. Les rues sont peu sûres. Les impériaux vont tenter, en vain, d'instaurer un couvrez-le-feu et de pacifier les rues.

L'enquête des Personnages va s'avérer délicate, dès que leurs interlocuteurs vont se rendre compte qu'ils cherchent la même chose que l'Empire. Les prix risquent de grimper, et pour des informations peut être fausses. Une chose est sûre : on a vu tomber la capsule, mais elle s'est écrasée bien au-delà des limites de la ville, dans les marais. Autre précision : tous les habitants déconseilleront aux personnages de s'aventurer là bas tous seuls.

Rencontres dans les rues de Najaz : Lancer 2D6.

- 2 : Les personnages rencontrent une petite troupe de Jawas. Ils ne savent rien, mais vont tenter de leur fourguer du matériel déclassé.
- 3 : Poursuite dans les rues entre une bande de hors la loi et une escouade d'impériaux.
- 4 : Une bande de Shénèdes alcooliques tentent de renseigner les personnages. Il ne ressort qu'une chose de leurs propos décousus : Boorlog...
- 5-6 : Une escouade de soldats impériaux entrent dans l'établissement où les personnages posent leurs questions, et veulent vérifier les identités...
- 7 : Les personnages rencontrent des colons qui disent savoir où se trouve la

capsule. Ils s'apprêtent en fait à les vendre à l'Empire.

- 8 : Plusieurs colons, recherchés pour crime contre l'Empire, vont demander aux persos de les aider à quitter la planète... Ils sont prêts à payer.
- 9- 10 : L'Empire lance une opération de guérilla urbaine pour déloger une bande de contrebandiers retranchés dans un entrepôt de l'astroport. Les persos risquent de paniquer en voyant débarquer des dizaines de Stormtroopers...
- 11-12 : L'Empire fait fouiller tous les appareils présents sur l'astroport (celui des Personnages sera du lot s'ils ont atterri à Najaz).

Faites procéder à des jets d'illégalité. Vous pourrez alors guider les personnages vers des informations réelles ou non. Ils pourront alors éventuellement rencontrer le Shénède Borloog, guide de son état. Il acceptera contre rémunération de guider les persos dans les marais, jusqu'à l'endroit où il suppose que la capsule s'est écrasée...

Episode 2 : Les marais.

Les marais de Shandrillor sont formés de petites îles émergées, d'arêtes rocheuses, et de vastes étendues de boue où l'on a généralement pied, mais où se cachent des trous... Les personnages devront réussir plusieurs jets de survie. Certains passages nécessiteront de se mouiller (Natation). Le marais est couvert d'une inextricable végétation, et est fréquenté par plusieurs créatures peu hospitalières, telles d'énormes sangsues.

De plus, on peut rencontrer de temps à autres des Grom, sorte de tortue géante (jusqu'à 15 mètre d'envergure). Ces paisibles créatures passent le plus clair de leur temps à dormir dans l'eau, ne laissant apparaître que leur dos rocailleux et couvert de mousse que l'on confond souvent avec un îlot. Si le Grom est réveillé, le sol risque de n'être plus tout à fait stable...

Si les personnages ne sont pas guidés par un shénède, ils risquent d'avoir beaucoup

de mal à se diriger dans les marais et à survivre (jets de survie, très difficiles).

Les impériaux ne vont pas tarder à commencer leurs recherches dans les marais. Des barges de débarquement vont larguer des équipes de bipodes et des escouades d'éclaireurs sur moto-jets.

Des Stormtroopers à pied complètent la panoplie. Ils cherchent en priorité les nids de Shénèdes, car ils pensent que si les fuyards ont survécu au crash de la capsule, ils se seront sans doute réfugiés chez les indigènes.

Les recherches des personnages ne seront pas facilitées par les éléments : de violents orages vont se succéder au dessus des rebelles, entrecoupées par des vagues de brouillard à couper au couteau. Plus le temps passe et plus ils ont de chance de rencontrer les impériaux : 10 % de chances par demi-journée passée dans les marais.

La capsule :

Plusieurs jets d'Investigation seront nécessaires pour dénicher la capsule : elle est couchée sur le côté, à moitié submergée par la boue. Elle est, bien entendu, vide. S'ils la fouillent, les persos n'y trouveront que du matériel hors d'usage. Pendant ce temps, dix éclaireurs trouvent à leur tour la capsule... et les personnages. Les impériaux vont tenter d'avertir leurs compagnons. Espérons que les rebelles pourront les contrer.

Les impériaux ont capturé un jeune Shénède. Si les rebelles le libèrent et réussissent à l'amadouer, il leur révélera qu'il sait où se trouvent les occupants de la capsule. (cela sera bien sur facilité si Borloog les accompagne); Les impériaux sont dans le vrai : les rescapés sont bien chez les Shénèdes. Ceux ci se cachent, effrayés par l'arrivée des troupes de choc.

Le jeune Shénède, Maarleg, va alors conduire les rebelles jusqu'à un nid Shénède de très grande taille.

Les Shénèdes :

Les indigènes de Shandrillor vivent dans des « nids ». Il s'agit de constructions parfois très étendues, taillées à même la pierre des îlots des marais, reliées par des tunnels en bois. A la surface, on ne décèle que difficilement leur présence. Dans ces nids, il règne une température assez étouffante et il fait très humide. Ces nids sont de véritables labyrinthes pour qui n'est pas guidé par un Shénède. Les Personnages seront bien accueillis dès que le jeune guerrier aura annoncé qu'ils l'ont libéré. Les personnes que les rebelles recherchent sont dissimulés dans une cache, au fond du nid. Ils sont au nombre de deux : Garred, le vieux savant, et Ambarian, l'agente rebelle.

Le récit de Garred

«Je n'aurais jamais cru que vous viendriez nous chercher... Je ne sais comment vous remercier. J'ai des informations très importantes pour l'Alliance. Je suis astrophysicien, et j'appartiens à la Fondation, vous en avez peut être entendu parler. Il y a bien longtemps, nous collaborions avec l'Ancienne République, et nous avons formé bon nombre de ses cadres. Mais alors vint l'Empire. Pour l'instant, Palpatine nous tolère, mais nous sentons bien que, dans son désir d'obscurantisme, il ne pourra longtemps supporter le havre de connaissance que représente la Fondation. La Fondation protège depuis des temps immémoriaux un secret qui lui fut confié par l'ordre des chevaliers Jedi : nous servons de relais pour une race de nomades que beaucoup croient légendaires : les Eandrill. Nous servons en quelque sorte de boîte postale, qu'ils utilisent lorsqu'ils doivent se retrouver à une de leurs conjonctions. Ce sera bientôt le cas.

Mais je crois que nous avons été trahi et que l'empereur le sait. Je n'ai aucune idée de qui sont les traîtres. On a tenté de m'assassiner. J'ai prétexté une mission d'ambassade pour fuir, sur les conseils d'un important Eandrill, afin d'avertir la rébellion. Cet Eandrill est mort également. et le fait que l'Empire m'ait si vite retrouvé, grâce sans doute à un pisteur, prouve bien que des traîtres sont au sein de la fondation. Avant d'être assassiné, cet Eandrill m'a conseillé de retrouver son frère, un renégat du nom

d'Ephendir, qui pourra traduire le cristal en coordonnées hyperspatiales si nous retournons sur la Fondation...».

Garred est alors prêt à répondre à toutes les questions des personnages. Ambarian, l'agente rebelle, leur précisera qu'elle enquêtait sur la Fondation et les Eandrill sur ordre du commandant Skywalker, lorsque Garred la contacta. La survie du peuple des Eandrill serait sans doute une priorité pour l'Alliance si elle était au courant. Il faut faire vite. : la Conjonction est pour bientôt.

Episode 3 : L'attaque.

Alors que les personnages sont en grande discussion avec les rescapés, des bruits sourds résonnent dans le nid, tandis que les cloisons de branchages vibrent et menacent de céder.

A l'extérieur, l'Empire vient de lancer une attaque massive sur le nid. Il y a dix bipodes, et une centaine de Stormtroopers. Si les personnages ne sortent pas immédiatement, ils seront pris au piège comme des rats.

Les Shénèdes tentent alors de s'organiser pour repousser l'attaque. Mais leurs efforts courageux, trop désordonnés, sont inefficaces face aux machines de guerre impériales...

Les rebelles seront poursuivis dans les marécages par plusieurs escouades impériales. Ils voudront sans doute se diriger vers leur appareil, ou vers Najaz si celui ci est à l'astroport... C'est l'occasion d'une poursuite épique.

Mettez la pression ! Les impériaux sortent de partout. A un moment, les rebelles sont encerclés par une troupe de Stormtroopers et deux bipodes. Tout semble perdu...

C'est alors que des tirs de blasters mitrailleurs, tirés depuis une barrière d'arbres, fait voler en éclat le premier bipode. Plusieurs grenades sont jetés. Les personnages vont sans nul doute en profiter pour rejoindre leurs sauveurs : une petite équipe de six hommes, des contrebandiers, qui les emmèneront à bord de leurs engins à répulseurs (adaptez les moyens de locomotion au nombre de joueurs :

tous doivent pouvoir embarquer). Une dernière poursuite clôt cet épisode...Quelques moto-jets se lancent en effet aux trousses des rebelles.

Episode 4 : Blissken :

Une fois en sécurité, les présentations pourront être faites : le chef de ces hommes se nomme Plez Blissken. Il est à la tête d'une florissante affaire de contrebande. Ou plutôt « était ». Car les troupes impériales ont déjà découvert plusieurs de ses caches de matériel depuis qu'elles ont commencé à fouiller les marécages. Lui et ses hommes ont donc décidé de mettre les bouts avec ce qui leur reste.

Il mènera les personnages à sa base : une série de bâtiments enfouies sous les frondaisons. Si les personnages ont perdu leur appareil lors de leur arrivée, ou bien si celui-ci est bloqué à l'astroport, et qu'il ne veulent pas aller le récupérer par la force, Blissken leur proposera d'embarquer avec lui. Son prix sera assez fort, mais il les déposera à l'endroit de leur choix.

Sinon, il demandera simplement aux joueurs, pour le remercier de son aide, de l'aider lui et ses hommes à charger leur matériel à bord de son transporteur. Quand ce sera fait, Blissken fera sauter sa base, et tentera de passer le blocus impérial en orbite...

Si les joueurs n'ont pas embarqué avec Blissken, il leur reste encore à rejoindre leur appareil, et à franchir, eux aussi, le cordon de sécurité orbital. Garred possède un bloc de donnée contenant les coordonnées du repère de l'Eandriil renégat, le frère de son ami décédé.

PNJ

Stormtrooper impérial : Dextérité 3D (blaster : 4D, esquive : 4D, Parade mains nues : 4D) ; Vigueur 2D (combat mains nues 3D).

Shénède moyen : Dextérité 4D, Savoir 2D, Mécanique : 1D, Perception : 4D, Vigueur : 3D, Technique : 1D. Compétences privilégiées : + 3 D en natation (palmes...).

Ambarian : Prendre la fiche de pilote impétueux avec Blaster : 5D, Esquive 5D,

Transports spatiaux 4D+2, Mains nues : 4D+2. C'est une très belle jeune femme, extrêmement compétente. Elle sera heureuse de faire équipe avec les personnages, et ceux-ci se rendront certainement compte de son utilité.

Garred : Prendre la fiche de bureaucrate avec Cultures 6D, Langages 6D, Races extraterrestres 6D, systèmes planétaires 6D; Astrogation : 6D. Garred est un brave homme : il n'a qu'un seul objectif : sauver les Eandriil, qui le fascine. Il est prêt à tout pour cela, même à risquer sa vie. Une cinquantaine d'années, bien portant.

Blissken : prendre la fiche du contrebandier avec Blaster 5D, Esquive 5D, Blaster de véhicule 5D, Transports spatiaux 4D+2, Répulseurs 5D, Mains nues 5D, Réparation transport 4D+1.

Blissken est presque l'archétype de l'arnaqueur.; Beau garçon, gouaillieur, il a horreur de l'Empire...mais ce n'est pas une raison suffisante pour qu'il s'embarque dans une affaire qui ne lui rapporterait rien... Toutefois, il est possible d'imaginer que les P.J seront suffisamment convaincants pour l'entraîner dans l'aventure.

SECONDE PARTIE : LE RENEGAT.

Les personnages se rendent sur la planète Kashan IV, qui semble servir de dépotoir à tout l'univers. C'est là que vit Ephendir, un Eandriil renégat, qui fut frappé d'ostracisme et dut quitter les siens parce qu'il s'opposait à la volonté de son peuple de refuser tout contact avec l'extérieur. Mais l'Empire, qui a torturé puis tué son frère, l'ami de Garred, a déjà envoyé une équipe de tueurs pour l'éliminer...

Episode 1 :Poubelle de l'espace.

L'arrivée des personnages sur Kashan IV sera bien moins mouvementée que celle sur Shandrillor. La petite lune, plongée dans l'ombre, se détache bientôt sur fond de géante gazeuse jaunâtre. L'atmosphère du satellite est

encombrée de déchets et d'épaves. Passer au travers est un vrai défi. Heureusement la tour de contrôle du spatioport contacte alors les personnages et dépêche une voiture des nuages afin de les mener à bon port.

Kashan IV est en fait le quatrième satellite d'une énorme planète gazeuse qui gravite lentement autour d'un soleil jaune pâle. De ce fait, la température sur Kashan IV est très basse : -20° en général, mais cela peut descendre bien plus bas. L'air est irrespirable pour l'homme : un masque est nécessaire. Il n'y a aucune vie indigène.

Kashan est un dépotoir : d'énormes carcasses rouillées s'entassent sur sa surface. C'est ici que l'on saborde les vieux vaisseaux, ou que l'on traîne les épaves stellaires. Imaginez une forêt interminable de vaisseaux éventrés, recouverte en permanence par de la neige.

Il y a pourtant une forte activité sur la planète : d'énormes plateformes à répulseurs, véritables usines volantes, naviguent à la surface de Kashan, récupérant ce qui est récupérable. Elle sont habitées par de nombreux ouvriers, dans une ambiance très « Alien » : couloirs métalliques rouillés et couverts d'huile, fumée des compresseurs... L'astroport lui même est itinérant. il comporte un marché franc et divers services : bars, gargottes, maisons closes, établissements de jeu.

Une fois atterris, les rebelles vont se mettre à la recherche d'Ephendir. Ils vont sans doute voyager de plateformes de récupération en plateformes de récupération. A priori, personne ne leur veut de mal Nul ne sait ce qu'est un Eandrill, mais la description qui en sera faite par Garred permettra d'identifier Ephendir. Il possède une vieille plateforme et commerce avec les marchands ou contrebandiers de passage. Les personnages apprendront à cette occasion que d'autres individus sont à la recherche de l'Eandrill. Si Blissken est avec eux, ce sera un atout : il connaît bien Kashan, et pourra piloter les rebelles.

N'hésitez pas à leur faire rencontrer la faune la plus hétéroclite possible : Kashan est une vraie cour des miracles. Dés que vous en

aurez assez, donnez leur l'information ci dessus.

Il y a une chance que les rebelles croisent le chemin des assassins impériaux. Il s'agit d'une bande de mercenaires de la pire espèce. Les rebelles apprendront sûrement qu'ils ne sont pas les seuls à chercher l'Eandrill. S'ils enquêtent dans ce sens (jets d'Investigation ou d'illégalité, mais jouez toutes les rencontres en roleplay), ils pourront éventuellement localiser un des assassins et le suivre. Rappelez vous que ce sont des professionnels.

S'ils y arrivent toutefois, le tueur les mènera jusqu'à une antique barge à voile qu'ils ont loué et qu'ils utilisent pour se déplacer de plateformes en plateformes. Il y a une quinzaine d'assassins, mais tous ne sont pas en même temps dans la barge. De plus, les personnages pourront apprendre que les assassins travaillent en collaboration avec un patron du crime local, Tanash. Celui ci n'ira pas jusqu'à les soutenir en cas de conflit ouvert avec les PJ, mais son rôle sera très important dans l'épisode 3 (voir plus loin).

Tanash dirige un petit réseau d'une soixantaine de personnes. son quartier général se trouve sous l'astroport. Ses hommes peuvent mettre des bâtons supplémentaires dans les rues des PJ si vous trouvez qu'ils s'en sortent trop facilement. Tanash lui même est une créature insectoïde de trois mètres de haut, avec d'énormes yeux à facettes, et une peau écaillée aux reflets bleuâtres.

Episode II : Plateforme Zéta-Bé-Deux.

Les personnages finiront donc par apprendre qu'Ephendir dirige la plateforme Zéta-bé-deux. Elle ne comporte pas de piste d'atterrissage pour transports spatiaux: Les répulseurs sont donc le seul moyen d'y accéder (il s'en loue facilement à l'astroport). La plateforme est dans un état déplorable : c'est un amas de passerelles tordues. Plusieurs personnes y travaillent sous les ordres d'Ephendir. Biggs et Borgson sont deux mécaniciens ; Dek Margss, un vieux technicien, s'occupe de la programmation des compresseurs ; Laasha, une ithorienne, s'occupe de l'administration ; Garkk, un

Gamoréen est spécialisé dans les travaux de force, ainsi qu'une série de droïds. Ephendir a permis de plus à une petite communauté de Jawas de s'installer sur la plateforme.

L'Eandrill est difficile à approcher : il ne traite pas avec les visiteurs, laissant Laasha s'en charger. Celle-ci ne veut pas reconnaître qu'Ephendir vit ici. Elle leur propose une visite des installations, mais élude tout autre sujet. Si les persos insistent, elle appellera Biggs, Borgson et Garkk. Elle ne sait rien des Eandrill ni de la Fondation. Mais Ephendir est à l'écoute de ce qui se passe dans les bureaux de la plateforme. Si ces deux mots sont prononcés, il apparaîtra, et demandera aux personnages de le suivre dans ses quartiers.

Ephendir est un Eandrill de grande taille, plutôt majestueux. Garred veut le convaincre de le suivre à la Fondation afin de décoder le cristal et de permettre aux rebelles d'alerter ses semblables.

«Je comprends vos inquiétudes. Malheureusement je ne pourrais vous être d'une grande aide. J'ai été frappé d'ostracisme par les autorités de mon peuple. C'est une très grave sanction. Même si je le voulais, je ne pourrais vous aider. Je ne peux approcher les miens : ce serait pour eux une salissure. Je me conforme à leur choix, et je ne le condamne pas. La sanction qui m'a frappé correspond au style de vie que j'avais choisi : je n'ai pas à m'en plaindre. Mais pour moi, les miens n'existent plus. Je ne peux ni ne veux les approcher... De plus, vos inquiétudes sont peut-être exagérées : ma race a survécu sans aide depuis des millénaires, et il en sera encore de même dans des millénaires...»

Bien sûr, Ephendir n'est pas un imbécile. Il connaît la réputation de l'Empire, et ne pense pas qu'il s'agisse d'une exagération. Mais il n'est pas encore convaincu de vouloir abandonner sa vie actuelle pour aller retrouver ceux qui l'ont rejeté. Poussez les joueurs à être convaincant.

Il va alors proposer aux personnages de rester sur la plateforme le temps qu'il prenne une décision. En fait, elle est déjà prise : il n'abandonnera pas les siens. Mais Ephendir veut avoir un peu de temps pour étudier les rebelles, et surtout régler certaines affaires en

vue de son départ. Profitez-en pour décrire à vos joueurs la vie sur la plateforme, le travail des hommes de l'Eandrill. Peu après leur arrivée, Laasha accompagnée de Marggs, montent sur la piste d'atterrissage des repulseurs pour accueillir un vendeur de Droïds. Leur choix se portera sur trois modèles, dont un grand Droïd argenté que Marggs veut faire travailler sur les aérateurs de la station.

Ce Droïd est en fait un Droïd assassin, que les émissaires de l'Empire ont programmé en vue de l'élimination d'Ephendir. Si les personnages ont déjà éliminé tous les assassins dans le premier épisode, cette scène n'aura pas lieu. Dans le cas contraire, les tueurs mettront ce plan à exécution.

Le Droïd est très dangereux. Il attend d'être conduit à l'atelier. Là, il élimine d'abord le vieux Marggs qui s'occupait de mettre un bouchon d'entrave aux nouveaux droïds et va alors tenter d'abattre l'Eandrill. C'est son objectif principal : mais si quelqu'un s'interpose pour tenter de l'en empêcher, il entreprendra de régler ce petit problème. Mais avant de se lancer à la poursuite d'Ephendir, il va se connecter à l'ordinateur principal de la station et le reprogrammer. S'il le peut, il tentera ensuite de détruire tout moyen de quitter la plateforme. Ensuite la traque commence...

Les PJ et leurs protégés vont être poursuivis par le Droïd dans toute la station. Celle-ci semblera être leur pire ennemie : les lumières se sont éteintes, les aérateurs sont en panne : il fera bientôt un froid glaciaire dans les couloirs. Les portes refusent de s'ouvrir, etc... Si vous voulez en rajouter, les autres Droïds peuvent tenter d'assaillir les personnages.

S'il est mis en échec, le Droïd pourra s'autodétruire. Il essaiera aussi d'ordonner à l'ordinateur central de procéder à la destruction de la plateforme. Les personnages n'ont que quelques minutes pour fuir (à moins de réussir plusieurs jets de Programmation / Réparation Ordinateurs très difficiles)... Sinon, la plateforme volera en éclats. Si le robot a réussi à détruire les moyens de locomotion, les rebelles et leurs compagnons auront pour seule solution de descendre à la surface de Kashan

IV grâce aux rampes d'accès de la plateforme (un jet de Programmation / Réparation Ordinateurs moyen, pour les débloquent). Il faudra alors rejoindre l'astroport ou au moins une autre plateforme, parmi les déchets, avec une température extrême... (jets de survie en perspective). A noter que la barge des assassins feront un petit tour dans le coin pour vérifier que leur cible a bien été éliminée.

Le droit d'assassin.

Il cache un véritable arsenal sous une apparence tout à fait normale de Droit industriel. Il est grand, entièrement chromé, et ne paie pas de mine... en apparence.

Dextérité 3D (Armes 7D) ; Savoir 2D ; Mécanique 3D ; Perception 3D (recherche 6D) ; Vigueur 5D, Technique 3D (programmation / réparation ordinateurs 7D, sécurité 6D, réparation de blasters 5D).

Un fusil blaster (dommages 5D), un lance grenade (dommages 5D), un mini blaster (dommages 3D), un lance flammes (dommages 5D). Peut s'autodétruire, infligeant les mêmes dégâts qu'un détonateur thermal (10D).

Episode III : Chasse à l'homme.

L'objectif des personnages sera sans nul doute de quitter Kashan IV le plus vite possible. Mais il y a un hic. Les agents impériaux se sont entendus avec Tanash afin d'empêcher quiconque de quitter la planète. Les voitures des nuages sont clouées au sol, la tour de contrôle de l'astroport muette. Les docks sont surveillés par des hommes de Tanash. Celui ci fait aussi surveiller tous les lieux importants de Kashan, et il fera avertir les tueurs dès que quelqu'un répondant au signalement d'Ephendir sera repéré. Les tueurs impériaux ne reculeront pas : ils savent qu'ils seront de toute façon durement châtiés si ils échouent.

Cela peut donner lieu à une intéressante course poursuite sur Kashan. Repensez au final d'Outland. Personne ne lèvera le petit doigt pour aider les personnages. Il leur faudra trouver seuls un moyen de quitter ce trou à rats. Si leurs adversaires sont

éliminés, Tanash n'insistera pas : l'astroport sera remis en service. Les rebelles pourront alors quitter Kashan. Une autre option est de chercher à contacter Tanash lui même. C'est un joueur dans l'âme : il acceptera de rencontrer les personnages et d'écouter leurs arguments. Si ceux ci sont convaincants, peut être décidera t'il de laisser partir les P.J. Ou bien il peut leur donner la localisation de la barge des assassins, si les rebelles n'ont pas réussi à l'apprendre.

Une fin intéressante à cet épisode pourrait être l'attaque, par les personnages, de la barge. Les tueurs ne s'attendent guère à voir leurs cibles prendre une telle initiative. Cela pourrait donner lieu à de beaux combats dans les coursives de la barge...

Enfin n'oubliez pas que si le vaisseau des personnages n'est pas guidé par une voiture des nuages, la traversée de la ceinture de débris risque de s'avérer plus délicate. Faites procéder à plusieurs jets de pilotage. La prochaine direction des personnages : la Fondation.

TROISIEME PARTIE : LA FONDATION.

Dans cette partie du scénario, les personnages se rendent dans la Fondation, afin de permettre à Ephendir de décoder le cristal Eandriil. La présence de l'Empire est ici à la fois claire et insidieuse : d'un côté, l'amiral Greddan, chargé par l'empereur de surveiller la Fondation, va forcer les joueurs à jouer en finesse. Mais le danger le plus sérieux prendra sans doute la forme d'un groupuscule de scientifiques favorables aux théories de l'Ordre Nouveau prônée par Palpatine.

Episode I : Bienvenue sur Fondation !

Le vaisseau des rebelles émerge de l'hyperespace près du système Balkraan, qui abrite la Fondation. La présence de Garred va s'avérer capital à ce stade. En effet, il conseillera aux personnages de ne pas se diriger directement vers la plate-forme d'atterrissage de la citadelle. Au contraire, il les dirigera vers un massif montagneux où le

vaisseau devra se glisser (pilotage, moyen à difficile).

En effet, il est de tradition que les Eandrill désireux de consulter le cristal n'atterrissent pas à la Fondation, où leur arrivée risquerait de soulever bien trop de questions. Au lieu de cela, leurs vaisseaux se dirigent vers une piste taillée dans le roc par les Tzench, qui se chargent ensuite d'avertir la Fondation et de conduire les arrivants vers la citadelle, par le biais d'un ancien passage secret.

Fondation :

Ces renseignements seront accessibles aux joueurs s'ils réussissent un jet de Systèmes Planétaires, niveau Difficile. Garred pourra aussi les renseigner.

La Fondation datent des beaux jours de l'Ancienne République. L'idée était de créer un lieu de savoir et de recherche, ouvert à toutes les races. La Fondation fut notamment subventionnée par Alderande. Elle combine une immense bibliothèque sur micro fiches, une grande université, et offre à de nombreux scientifiques la possibilité de poursuivre leurs recherches.

Bien entendu, la Fondation fut gravement atteinte par la chute de la République et l'avènement de l'Empire. Plusieurs fois, Palpatine a menacé de fermer la Fondation. Il estime que ce savoir à la portée de tous serait un danger pour son Ordre Nouveau : les masses sont bien plus manipulables ignorantes qu'instruites. Pour l'instant, il n'a pas mis sa menace à exécution. Mais déjà, une garnison de troupes de choc a été installée sur la Fondation « pour assurer sa sécurité ».

L'Empire est présent dans la Fondation en la personne de l'amiral Greddan, chargé officiellement par l'empereur de servir de liaison entre les autorités et la Fondation. Soit disant, Palpatine voudrait intégrer la Fondation à la grandeur impériale, en faire le dépositaire de la philosophie de l'Ordre nouveau. Son but véritable est de museler la Fondation, et de faire disparaître toutes les oeuvres qu'il estime « séditieuses ».

La Fondation est une énorme citadelle, datant des temps les plus reculés, bâtie à même le roc, sur la troisième planète du système Balkraan. Il s'agit d'une planète rocailleuse, battue par des vents furieux. La Fondation abrite de magnifiques et très vastes jardins hydroponiques, réunissant une grande partie des plantes connues dans la galaxie.

La sécurité est assurée par des guerriers Tzench, les habitants originels de Balkraan 3. Leur relation avec la Fondation date d'un lointain passé. Mais depuis peu, des Stormtroopers, arrivés avec Greddan, ont mis en place des systèmes de sécurité plus poussés. La Fondation est dirigée par un conseil rassemblant 150 membres. Le conseil élit 5 consuls, dont l'un est dit « Premier consul ». Il coordonne l'administration du complexe. C'est l'actuel premier consul, Calred Redda, qui connaît l'existence des Eandrill. Seuls quelques uns de ses adjoints, et les hauts dignitaires Tzench, partagent ce secret. Pour l'instant, Greddan n'a pas laissé paraître qu'il connaissait l'existence du peuple errant...

Tzench moyen

Les Tzench vivent dans les rocailles de Balkraan. Ils sont troglodytes. Leur société est très élaborée avec de nombreuses castes. Leur collaboration avec la Fondation est très ancienne. Physiquement, ce sont de solides humanoïdes, aux membres fins et musclés. Leur peau est de couleur crayeuse. Ils survivent en chassant les rares animaux qui hantent les roches, notamment les gros lézards de pierre.

Dextérité 4D, Savoir 3D, Mécanique 1D, Perception 3D, Vigueur 4D, Technique 2D. Compétences privilégiées : +2D en Escalade. Les guerriers se battent avec de grandes piques de force (dommages vigueur +2D), il la manie avec une compétence de 6D.

L'arrivée :

Le pilote pourra poser le vaisseau sur la piste au prix d'un jet réussi de pilotage, difficile. Dehors le silence est impressionnant, seul le vent lancinant se fait entendre. Les Tzench ne se montrent pas, et pour cause : les

appareils Eandrill ne ressemblent pas vraiment à celui des PJ. Si Ephenrir se montre, les guerriers Tzench sortiront alors des anfractuosités dans lesquelles ils se sont glissés. A leurs côtés, un humain, d'une quarantaine d'années, qui s'approchera des PJ. Il s'agit de Drek Borden, qui assure la liaison entre la Fondation et les Tzench.

Les Tzench ne se montreront pas ouvertement hostiles, mais méfiants. Seul Borden parlera, tout en traduisant pour le chef des Tzench. Il sera très étonné : il sait que Garred a disparu de la Fondation, et il se demande quel est son rôle exact. Laissez les joueurs tenter d'expliquer la situation. Borden n'est pas un idiot et il comprendra vite. S'ils sont diplomates, ils pourront apprendre que l'Empire a débarqué ici, et qu'une garnison de troupes de choc loge dans la citadelle. Toutefois, pour l'instant, les Eandrill venus jusqu'ici ont pu consulter le cristal et repartir sans encombres (et pour cause, puisque l'empereur veut tous les capturer lors de la Conjonction).

« Vous tombez bien messieurs. J'étais présent ici pour accueillir trois Eandrill qui veulent également consulter le cristal. Si tout ce que vous dites est vrai, la situation est grave. Je vais donc vous emmener à la Fondation. Mais je ne peux décider de moi-même de vous laisser l'accès au cristal. Tout dépendra de l'avis de Calred Redda, le premier consul : il est le seul à posséder la carte d'accès de la salle. »

Borden pourra renseigner les PJ sur tous les aspects de la Fondation. Ce faisant, il les mènera vers des habitations creusées dans la montagne. Si les joueurs réussissent un jet de Perception, ils pourront remarquer qu'une sorte de hangar semble contenir un autre vaisseau spatial, de type inconnu (celui des Eandrill). A l'intérieur, les rebelles feront la connaissance de trois Eandrill. Ceux-ci refuseront de parler, et regarderont Ephenrir avec colère et dégoût. Celui-ci ne sera pas étonné. Si les PJ lui font remarquer, il leur rappellera que son peuple l'a frappé d'ostracisme il y a longtemps, et que ses congénères le détectent automatiquement (voir annexes).

Borden :

Aventurier, explorateur, contrebandier, Borden travaille depuis plusieurs années pour la Fondation. Il s'est particulièrement lié aux Tzench, et la Fondation compte sur lui pour ses rapports avec les indigènes. Il occupe en quelque sorte le poste de chef de la sécurité. Il s'avérera un allié de choix pour les PJ. C'est un homme pratique, capable de comprendre les problèmes et d'y réagir vite, contrairement aux membres un peu trop idéalistes de la Fondation.

Type de fiche : éclaireur cynique, avec Blaster 5D, Langues 7D, Races extraterrestres 7D, Mains nues 6D, Parade mains nues 6D.

Les rebelles pourront prendre un peu de repos, s'ils le désirent, mais dès qu'ils seront prêts, Borden donnera le signal du départ. Il y a deux jours de marche, dans la rocaïlle, en essayant de se préserver du vent (jets de résistance). Enfin, une grosse citadelle de pierre brunâtre se détachera dans le lointain. Borden se dirigera vers la base de l'éperon rocheux où se dresse la Fondation. Il expliquera aux PJ que Redda préfère que les Eandrill fassent une entrée discrète, par des anciens souterrains. La citadelle date de temps très reculés, et avant que la Fondation ne s'y installe, avait été totalement abandonnée par ses anciens maîtres. Cela reste un mystère complet (cela n'a aucune influence sur cette aventure, à moins que vous en décidiez autrement).

Dans des renforcements rocheux se cache une massive porte de pierre. Un système électronique y a été installé, nécessitant un code. Puis, les joueurs, leur guide et les Eandrill s'enfoncent dans un vaste couloir de roche, très sombre et par moment presque impraticable.

L'attaque.

Les trois Eandrill qui accompagnent les personnages sont membres du groupuscule de Llyanth, ils croient en leur leader et en la possibilité pour les Eandrill de participer à l'Ordre Nouveau de Palpatine. Ils sont prêts à donner leur vie pour cette cause. Ephenrir et les rebelles vont tomber de haut : la menace

contre le peuple Eandriil ne vient pas seulement de l'extérieur, mais se propage, comme la gangrène, de l'intérieur.

Lorsque Llyanth a été averti de l'échec des tueurs envoyés sur Kashan IV, il a dépêché ces trois Eandriil pour tuer Ephendir. Sans lui, impossible à l'Alliance de connaître l'emplacement de la Conjonction et de sauver les Eandriil. Ils l'attaqueront donc en priorité. L'un d'entre eux est muni d'un poignard et frappera Ephendir dans le dos. Les deux autres possèdent une sorte de mini arbalète laser (dommages : 3D). Si les joueurs ne se méfient pas du tout, où que vous voulez leur donner un coup de pouce, vous pouvez leur accorder un unique jet de Perception (difficile) pour remarquer les Eandriil sortir leurs armes. La mort d'Ephendir serait une catastrophe pour les PJ et sonnerait sans doute la fin de l'aventure...

Capturés, ils refuseront de parler. Si les persos se montrent très « persuasifs », ils débâteront sur l'Ordre nouveau et le charisme de leur chef, Llyanth. Ephendir se rappelle vaguement de ce nom, celui d'un arrogant jeune noble, qu'il croyait mort depuis longtemps... Si Ephendir est blessé, les PJ devront se dépêcher. Quant à Borden, il tient la preuve que la situation est très grave...

Eandriils renégats : ils sont tout à fait moyens (voir annexes) mais avec arbalètes lasers à 6D, Mains nues 4D. Ils ont renoncé à l'idéal de non violence de leurs congénères, car ils croient que leur race est destinée à un grand avenir, aux côtés de Palpatine.

Note : le but de cet épisode n'est pas de massacrer Ephendir sans laisser aux joueurs la possibilité de réagir, mais de leur faire comprendre que la situation est encore plus complexe qu'il n'y paraît.

Episode II : terrain glissant.

Au bout du labyrinthe, les personnages, Garred, Ephendir, Ambarian et leur guide débouchent sur une autre porte. Celle-ci donne sur les sous-sols de la citadelle. Borden a prévu d'amener les PJ à l'une des suites de la Fondation, et d'aller ensuite avertir Redda. Ils vont donc monter vers les étages supérieurs, en espérant ne pas tomber sur des

Stormtroopers. Heureusement Borden connaît chaque recoin, et les guerriers Tzench sont à ses ordres.

Dans la Fondation.

Passé les sous-sols, les PJ vont se rendre compte qu'il règne une très grande activité ici. La citadelle est énorme et beaucoup d'étudiants, de scientifiques, de voyageurs de toutes races s'y côtoient. Pensez à la cour de Jabba, en plus soft. Tous les visiteurs sont logés dans des suites, situés dans l'une des trois grandes tours. Les fantastiques jardins de la Fondation s'étalent dans de vastes serres hydroponiques, au sud du bâtiment.

Borden laisse les joueurs dans une de ces suites. S'ils sont paranos, ils peuvent éventuellement tenter de le suivre. Il se rend chez Redda. Celui-ci est en grande discussion avec Greddan, et la garde personnelle de l'amiral est dans le coin. Borden reviendra avec des nouvelles peu agréables: Greddan ne quitte pas Redda d'une semelle. Le premier consul est de plus surveillé. Seul moyen de l'approcher : durant le grand repas donné en l'honneur de l'amiral. Tous les ambassadeurs et invités de marque y seront conviés. Aux PJ de s'inventer un baratin plausible, Borden s'occupe du reste.

Les armes sont interdites dans la Fondation (seuls les Tzench, et les troupes de choc bien sûr, en portent). Borden conseillera aux PJ de dissimuler sur eux les moins voyantes (jets de discrétion).

Le repas.

Il aura lieu dans la grande salle de réception de la Fondation, située sous une vaste coupole à travers laquelle brille le deuxième soleil de Balkraan. Il y a foule. Calred présente tout le monde à Greddan, durant l'apéritif qui précède le repas. Faites que l'ambiance de fête soit stressante pour les PJ : en plus d'une quinzaine d'officiers impériaux en grand uniforme, des impériaux en civil espionnent presque ouvertement les invités. Les sourires des invités sont un peu forcés, surtout lorsque Greddan rajoute sur les nouvelles valeurs de Palpatine et parlent de la

« pourriture rebelle ». Espérons que les PJ seront diplomates.

Le déplaisant lieutenant Rijk s'intéressera particulièrement à eux. Ce jeune homme suffisant est l'aide de camp de Greddan. Faites en sorte que les PJ prennent en horreur ses yeux de fouine ! Le second de Redda, Lars Biggers s'intéressera aussi aux Personnages. Borden pourra leur dire qu'il est dans le secret des Eandriill.

Les personnages pourront parler à Calred entre deux invités. Il se montrera extrêmement surpris s'ils leur parlent des Eandriill. Il ne sait pas vraiment à quoi s'en tenir : il a très peur que ce soit un piège monté par Greddan. Il acceptera donc de leur parler, mais sera très prudent : les personnages feraient mieux de ne pas balbutier et de mener un discours qui se tient. Il demandera comme preuve ultime à voir Ephendir. La présence de Borden sera primordiale. Malgré cela, Redda aura bien du mal à croire à un complot, et refusera d'admettre que Garred avait raison. Faites que cette rencontre soit stressante : les PJ doivent parler à voix basse, en faisant en sorte d'avoir l'air tout à fait détendus.

Toutefois, Redda acceptera qu'Ephendir lise le cristal. Il leur dira de rejoindre leurs chambres et d'attendre de ses nouvelles. Il les mènera à la salle du cristal dès qu'il en aura le loisir.

Après cette scène, laissez souffler les joueurs. Ils peuvent déambuler dans la Fondation et se détendre dans la mesure du possible. Toutefois, Garred leur rappellera qu'il est persuadé que des membres de la Fondation ont trahi. A sa connaissance, seuls une vingtaine de membres sont au courant pour les Eandriill. Si les persos se sentent d'attaque, ils pourraient alors décider de surveiller tous ces gens. Biggers est le traître : il est discret, mais peut commettre une erreur.

Le plan de Biggers.

L'adjoint de Calred Redda, Lars Biggers, est au service de Llyanth et de l'Empire. Le premier consul le mettra au courant de la situation, et Biggers s'empressera d'aller avertir Greddan. Avec l'amiral, il va

mettre au point un plan pour contrecarrer les personnages, tout en se débarrassant de Redda. L'amiral veut tuer le premier consul et accuser les PJ du crime. Biggers se verrait bien en nouveau premier consul. Celui ci dispose de l'appui de certains membres de la Fondation, et d'une petite équipe de cinq hommes, illégalement débarqués sur la Fondation, qu'il chargera de tuer Redda.

Une fois l'alerte donnée, les troupes de choc se déploieront, pour « assurer la sécurité des personnes présentes contre de dangereux terroristes ». Bénéfices multiples : la Fondation mise au pas et occupée, un prétexte pour une purge, Redda éliminé, et l'Alliance hors du coup. Une bien belle idée, en vérité.

Les Personnages :

Si ils ne se méfient pas, ils peuvent tomber droit dans le piège. Biggers avertira Borden que le premier consul veut recevoir les PJ et Ephendir pour les emmener au cristal. Borden accompagnera les personnages jusqu'aux appartements de Redda, où ils le découvriront mort ! Surgissent alors les troupes de choc. Si les PJ sont capturés, vous devrez improviser leur évasion. Ils peuvent aussi réussir à fuir. La chasse leur est alors donnée, dans toute la Fondation, par les troupes de choc, commandées par Rijk. Mais n'oubliez pas que Borden et les Tzench se rangeront aux côtés des personnages. Il leur restera à se frayer un chemin jusqu'à la salle du cristal et... à l'ouvrir (voir paragraphe suivant).

Si les PJ ont suivi et espionné Biggers, ils pourront peut être éviter de tomber dans le piège, voir sauver Redda. Tout sera alors plus simple. Greddan déclenchera tout de même l'alerte générale, mais Redda pourra ouvrir pour eux la salle du cristal : il a la carte et le code.

Durant ces scènes, exploitez le décor. Les Stormtroopers tenteront de bloquer les issues névralgiques (comme les pistes d'atterrissage). Vous pourriez par exemple organiser des combats dans les jardins hydroponiques.

Episode III : le cristal Eandrill.

Les personnages ont à présent à tenter de permettre à Ephendir de lire le cristal. Borden pourra les mener à la salle reculée où il est conservé. S'il n'est plus là (tué, blessé, capturé), les PJ devront se débrouiller pour la localiser et surtout l'ouvrir. En effet, si Redda est mort, c'est Biggers qui possédera la clé et le code. Une scène intéressante pourrait être pour les personnages, appuyés par les Tzench, d'aller récupérer le traître. La salle est gardée par dix soldats impériaux (voir le plan en page suivante). S'ils n'ont pas la clé, les personnages devront réussir trois jets très difficiles en Sécurité pour forcer le verrou électronique. A votre guise, des renforts impériaux peuvent pointer le bout de leur nez.

La salle est très vaste, avec de magnifiques colonnes de pierre. Le cristal est au milieu, sur un socle sculpté. Il s'agit d'une pièce grosse comme un ballon de foot, aux milliers de facettes lumineuses. Il faudra une dizaine de minutes à Ephendir pour traduire les informations codées dans le cristal.

Fuir la Fondation.

Les personnages vont alors tenter de quitter la Fondation. Plusieurs options : abandonner leur appareil laissé chez les Tzench et se rabattre sur les vaisseaux parkés à la Fondation. Le choix est assez vaste, il y a de nombreux visiteurs, mais ce ne sont en aucun cas des vaisseaux lourdement armés. Rappelez vous que les impériaux surveillent les pistes d'atterrissage.

Sinon, ils peuvent fuir par le passage secret (sécurité pour le verrou si Borden est absent). L'avantage est que Biggers, s'il sait que le passage existe, ignore d'où il part et où il débouche. Une fois de retour chez les Tzench, les personnages auront la possibilité de prendre, à la place de leur appareil, le vaisseau des Eandrill renégats (avantage pour eux lors de leur arrivée à la Conjonction, voir plus loin). C'est un petit transport, très étrange. Si les commandes sont sensiblement identiques, sa forme surprend. Ses lignes sont très fluides, et le fait ressembler à un insecte à la carapace noire luisante. Le pilote devra s'habituer à sa

maniabilité particulière (plusieurs jets de pilotage).

Soldat de choc : Dextérité 3D (blaster 4D, fusil blaster 5D, Esquive 4D, parade mains nues 4D) ; Savoir 2D, Mécanique 2D, Perception 2D, Vigueur 2D (mains nues 3D) ; Technique 2D.

Vaisseau Eandrill. type : vaisseau de transport léger, longueur : 30 mètres, équipage : 2, passagers : 8, autonomie : 3 mois, hyperpropulsion : x2, navordinateur : oui, Maniabilité 2D, Vitesse spatiale : 7, Coque : 2D, Ecrans : 0D. Aucunes armes.

Et si ?

Et si est Garred est mort à l'épisode précédent ? Les personnages ne sauront pas qu'une piste secrète est cachée dans la montagne. Ils devront atterrir directement sur la Fondation (il y a une quinzaine de hangars) et se débrouiller sans Borden. Les armes sont interdites dans l'enceinte (les guerriers Tzench les fouilleront) et ils préféreront sans doute cacher Garred et Ephendir à bord du vaisseau. Ils devront ensuite, sur les conseils de Garred, trouver Calred Redda et lui parler. La suite du scénario restera identique, si ce n'est qu'ils n'auront pas l'appui des Tzench qui resteront neutres (à moins que vous ne leur fassiez tout de même rencontrer Borden en même temps que Redda).

Prévenir l'Alliance.

A ce stade de l'aventure, et peut être même avant, les Personnages vont sans doute vouloir avertir l'Alliance de la tournure des événements. Après tout, Ambarian enquêtait sur les Eandrill par ordre du commandant Skywalker. Les personnages possèdent plusieurs options.

Tout d'abord, ils peuvent se rendre eux même dans le plus proche avant poste rebelle. Ils assisteront alors à la scène finale en tant que spectateur, à moins qu'ils ne désirent participer au combat spatial. L'Alliance enverra plusieurs croiseurs Mon Calamari dans le système correspondant aux données du cristal, petite flotte qui sortira de l'hyperespace au moment

même où la marine impériale lancera son attaque sur les Eandrill. Un furieux combat spatial verra l'Alliance sortir vainqueur. On estimera alors que le plan fomenté par Llyanth au sein même du Vaisseau-Monde des Eandrill, a raté.

Mais il est plus intéressant que les personnages se rendent à la Conjonction. C'est ce que voudra Ephendir. Il veut avertir ses frères du danger qui les menace et les convaincre d'annuler la Conjonction et de se disperser. Car si des Eandrill ont trahi, il ne fait maintenant plus aucun doute que l'Empire connaît l'emplacement de la réunion. Les joueurs devront alors charger quelqu'un d'avertir l'Alliance : vous pourrez ainsi jouer la quatrième partie. Ambarian peut s'en charger, si les PJ lui trouvent un moyen de transport. Ce peut être aussi le cas de Blissken, s'il accompagne toujours les personnages.

Cela pourrait être intéressant : les PJ savent que l'unique motivation du contrebandier est l'argent. Ils ne pourront pas être surs qu'il a bien fait la commission, ce qui rajoutera du suspens à la quatrième partie.

Dans ces deux cas, Les rebelles mèneront la lutte à l'intérieur du Vaisseau-Monde, alors qu'à l'extérieur, la marine impériale affrontera la flotte rebelle arrivée in extremis pour tenter d'arracher le peuple Eandrill aux griffes de Palpatine.

Enfin, les personnages peuvent décider de se séparer, afin de jouer sur les deux tableaux. A vous alors de maintenir le rythme entre les deux groupes.

QUATRIEME PARTIE : LA GRANDE CONJONCTION.

Dans cette dernière partie, les joueurs découvrent le cœur de la civilisation Eandrill : l'énorme Vaisseau-Monde vagabond, ancien vestige du monde d'origine de ce peuple, vers lequel convergent tous les Eandrill nomades. Alors que les joueurs tenteront de convaincre les Eandrill, les renégats menés par Llyanth tenteront de prendre le contrôle du Vaisseau-

Monde. C'est le moment que choisira la flotte impériale pour attaquer.

Le Vaisseau-Monde.

Il s'agit du dernier vestige de la planète qui abritait les Eandrill, disparue depuis bien longtemps. Cet espèce d'énorme palais volant est à moitié constitué du sol même de ce monde perdu. Lié à la pierre, une construction de pierre abrite le gros de la population Eandrill. C'est une structure énorme et très impressionnante. Elle pourrait abriter des millions d'individus. En réalité, le Vaisseau-Monde est beaucoup moins habité que cela : à peine quelques milliers d'Eandrill vivent en son sein. Les autres sont dispersés à travers la galaxie, qu'ils parcourent en tous sens. Mais lors d'une Conjonction, tous s'y retrouvent. C'est un spectacle à nul autre pareil que de voir des myriades d'appareils de toutes tailles croiser aux alentours du majestueux Palais volant.

Celui ci contient toute la mémoire des Eandrill, ainsi que les sarcophages de tous ceux qui n'ont pas émis le désir de voir leur dépouille rejoindre les étoiles. Des salles oubliées gisent au tréfonds du Palais sans avoir été dérangée depuis des millénaires. Le Vaisseau-Monde est mû par d'antiques propulseurs sub et hyper luminiques. Une complexe machinerie, dirigée par la caste des navigateurs, gère les déplacements en hyperspace : la plupart du temps, on s'en remet au hasard pour les sauts en hyperspace, comme le veut la tradition nomade des Eandrill. Un système de retraitement autonome assure la survie du vaisseau. Des cultures à l'intérieur du palais permettent aux occupants de survivre.

Le Vaisseau-Monde est également la demeure du Patriarche Eandrill, qui règne spirituellement sur son peuple. Il décide lorsqu'il est temps d'une Conjonction. Les grands chefs de famille nobles formant le Cercle Intérieur sont chargés alors de réunir les Eandrill dans leur entier. Le Vaisseau-Monde est sacré pour les Eandrill : il est le seul souvenir de leur monde d'origine. Le secret de son existence tient au cœur de tous. Pour Llyanth et ses adeptes, mettre la main sur le Vaisseau-Monde, ses secrets et son symbole

est extrêmement important. Il pense le mettre au service de l'empereur et croit que leur race sera appelé à un rôle prépondérant aux côtés de l'empereur. Mais Palpatine ne veut que l'annihilation des Eandriill...

La situation

Depuis plusieurs mois, les Eandriill se réunissent autour du Vaisseau-Monde, qui gravite lentement autour d'une étoile agonisante. C'est une naine blanche, dernier stade avant qu'elle ne se transforme en supernova et embrase l'espace. Quelques vestiges de planètes désolées tournent encore autour de ce soleil mourant. Le choix de cet emplacement pour la Conjonction n'est pas fortuit : il rappelle aux Eandriill la mort de leur propre monde, il y a de cela bien longtemps.

La situation est toutefois assez tendue : en effet le Patriarche se meurt. C'est un fait assez rare, étant donné la longévité des Eandriill. A la fin de la Conjonction devra être désigné par le Cercle Intérieur le nouveau Patriarche. La coïncidence de l'affaiblissement du Patriarche avec la Conjonction est considéré comme un présage, signe de l'avènement de temps nouveaux. Cela inquiète bon nombre d'Eandriill.

Llyanth est revenu sur le Vaisseau-Monde en tant que noble. Il doit faire partie de ceux qui assistent le Patriarche durant la Conjonction. Tous les siens sont prêts, et la marine impériale se terre dans un système voisin, n'attendant que son signal pour attaquer. Son plan est simple : les siens prendront d'assaut les points névralgiques du Vaisseau-Monde, et tenteront d'arrêter les anciens propulseurs, le temps que l'Empire contrôle la situation. Il entend bien mener une purge chez les nobles et s'autoproclamer Patriarche.

Le fait que l'actuel se meurt sert ses plans : il pourra prétendre qu'il est temps pour des changements, comme le montrent les faits. Il compte beaucoup sur la passivité et la non violence des Eandriill pour réussir. Il pense qu'ils ne pourront réagir suffisamment tôt pour éviter les troupes impériales. Il aura alors tout le temps d'asseoir son autorité par la force, une

fois que les Eandriill seront sous la botte impériale...

Episode I : L'étoile mourante.

L'arrivée :

Une fois les coordonnées récupérées par Ephendir entrées dans le Navordinateur, le vaisseau des PJ fonce dans l'hyperespace. Après un voyage assez long, le vaisseau réémerge dans l'espace normal près d'une naine blanche. La cabine de pilotage des rebelles est nimbée par une lueur rougeâtre. Au loin, une forme étrange commence à se préciser... Une seule chose est sûre : il y a de la vie dans ce secteur de l'espace. Les rebelles vont peu à peu découvrir la majesté du Vaisseau-Monde Eandriill. Faites en sorte que cela soit grandiose.

Si les joueurs ont gardé leur propre vaisseau, les scopes commencent soudain à s'affoler. Quand aux propulseurs subluminiques, ils subissent d'inquiétants hoquets. Une étrange langue se fait entendre dans les communicateurs.

Le vaisseau des personnages est la victime d'un système de brouillage développé par les Eandriill. Il a en gros les mêmes effets qu'un canon à ions. Il est toutefois possible de reprendre les commandes du vaisseau, au prix d'un jet très difficile en Réparation vaisseau (transport spatial ou chasseur stellaire suivant le cas). Le but des Eandriill est de capturer tout appareil inconnu, afin de mettre la main sur ses occupants et de leur faire oublier, grâce à des drogues, tout ce qu'ils auraient pu voir, avant de les rejeter dans un système voisin.

Si les joueurs ont pris l'appareil Eandriill caché chez les Tzench, ils pourront s'approcher du vaisseau monde sans être inquiétés. Devant eux, les colossales ouvertures dans le flanc du palais, où s'enfoncent des myriades d'appareils. Ephendir pourra guider les personnages jusqu'à l'intérieur. Garred est abasourdi : il n'avait jamais assisté à un tel spectacle.

Ephendir n'a pas de plan préétabli : il espère pouvoir à se faire entendre du Patriarche et du cercle des nobles, seuls

capables de décider de l'annulation de la Conjonction. Il ne sait pas encore comment s'y prendre : il a été frappé d'ostracisme, est donc indésirable, et de plus, il ramène avec lui des étrangers ! La réaction des Eandrill risque fort de ne pas être très amicale. Toutefois, il sait qu'il est de coutume de laisser parler un accusé avant de statuer sur son sort, et entend bien faire respecter ce droit.

Si le vaisseau est amarré de force, parce que les personnages n'ont pu en reprendre le contrôle, des Eandrill armés de paralyseurs investiront l'appareil. Mais la présence d'Ephendir les surprendra assez pour permettre aux personnages, soit de tenter de s'expliquer (auquel cas ils seront emmenés devant un des nobles du Cercle), soit de tenter de fuir dans le Vaisseau-Monde. Ephendir pourra les y piloter, et ils tenteront alors de trouver la salle du Cercle.

Si les PJ ont volé le vaisseau Eandrill, ils entreront dans le sein du Vaisseau-Monde avec moins de problèmes, mais les ennuis commenceront dès qu'ils voudront sortir du vaisseau. Ils auront néanmoins l'avantage de la surprise.

Souvenez vous que les Eandrill ne sont pas violents, ils tenteront d'éviter tout affrontement avec les personnages. Mais la présence d'un Eandrill ostracisé les révolte, et ils ne veulent rien entendre. Ephendir sera malmené alors qu'il tentera de s'expliquer. Les joueurs devraient essayer d'être diplomates...

Le Cercle Intérieur :

Qu'ils y arrivent par eux même (décrivez alors les salles de pierre colossales, ou les milliers de sarcophages : le Vaisseau-Monde est un lieu de culte) ou qu'ils soient capturés, les personnages finiront sans doute dans la salle du Cercle. Celle ci ressemble à une sorte de cathédrale, avec un dôme de verre blindé par lequel on peut admirer l'étoile mourante.

Tous les grands nobles du Cercle sont déjà arrivés. Leur surprise de revoir Ephendir est totale : les personnages se rendront alors compte qu'Ephendir, avant son exil, était sans doute quelqu'un de très important (il était

pressenti pour être un jour Patriarche). Les Nobles ne sont pas hostiles envers les personnages, juste curieux de savoir ce que font là des humains, et quelle pour raison Ephendir a cru bon de briser l'un des plus importantes lois de son peuple : garder secrète l'existence du Vaisseau-Monde. Les rebelles apprendront la situation actuelle (maladie du Patriarche). Les Eandrill préféreront écouter les personnages : normalement, un ostracisé n'a pas le droit à la parole. Les rebelles seront sans doute surpris de voir qu'ils maîtrisent leur langue.

Encouragez les personnages à être éloquents, tout en leur montrant que leur inquiétude fait sourire les Eandrill. Pour eux, l'Empire, la Rébellion sont de petites agitations passagères face à leur histoire. Ils ne peuvent croire à un réel danger. Ils seront rassurants et paternalistes, ce qui aura sans doute le don d'énerver les PJ, qui auront l'impression de s'être fait suer pour rien !

S'ils parlent de Llyanth, celui ci sera sommé de se justifier. Cet Eandrill au port souverain et altière essaiera de tourner les PJ en ridicule. Mais derrière son arrogance, l'inquiétude pointe. Les joueurs pourront peut être le sentir et tenter de pousser son avantage. Si leur Role-play est excellent, ils commenceront à semer le doute. Mais ils s'apercevront vite que personne ne veut rien décider sans l'avis du Patriarche. En attendant, il sera décidé que les personnages et Ephendir seront mis en quarantaine, le temps que le Cercle se réunisse et que Llyanth s'explique (si les joueurs connaissent son nom, ce qui n'est pas obligatoire. Si ce n'est pas le cas, leurs accusations auront moins de poids). Un éventuel Eandrill renégat capturé dans l'épisode précédent pourrait être déterminant, même si celui ci clamera alors son innocence.

Episode II : Le démon intérieur.

Les cachots.

Les rebelles seront menés, sous bonne garde, vers les tréfonds du palais, et jetés dans une cellule aux murs de pierre nues. Durant le voyage, ils peuvent tenter ce qu'ils veulent. Ne leur facilitez pas la tâche, mais ne le bridez pas non plus : s'ils s'échappent, laissez les décider

de leurs actions, alors que les événements de la chronologie (voir plus bas) se dérouleront. Tant que vous maintenez le rythme, tout se passera bien.

S'ils sont menés aux cachots, ils y resteront, dans le noir, pendant plusieurs heures. Puis un noble Eandrill, du nom de Pherlmen, viendra leur rendre visite. Il s'agit d'un ancien ami très proche d'Ephendir, et bien qu'il ne puisse revenir sur l'ostracisation de celui-ci (il a participé à son vote), il sait qu'Ephendir n'est pas un fou et qu'il ne serait jamais revenu ici sans une bonne raison. Il écouterait chacun avec beaucoup d'attention. Il leur promettra de faire ce qu'il pourra, même s'il doute que les nobles agissent tant que le Patriarche sera inconscient. Il quittera les joueurs en leur affirmant de les faire libérer le plus tôt possible.

Pendant ce temps, Llyanth va hâter son plan. Mais tout d'abord, il vaut en finir avec ces maudits rebelles qui semblent échapper constamment à ses pièges. Il envoie donc cinq de ses adeptes, avec pour mission de les assassiner. Ceux-ci ouvriront la cellule, et même si les joueurs hurlent, personne ne viendra à leur aide. A eux de se défendre (n'oubliez qu'on leur aura enlevé leurs armes). Si la situation dégénère trop, vous pouvez faire intervenir Pherlmen et ses fidèles. A ce moment, Llyanth déclenchera son attaque.

Les événements.

Llyanth va tenter de les précipiter. Il vous incombe de gérer les actions des personnages : ils auront sans doute des idées que vous n'aurez pas prévu. Gardez juste à l'esprit les actions des principaux PNJ. Essayez toutefois que les personnages affrontent Llyanth en dernier recours, à moins que vous ne préfériez qu'il ne s'éclipse pour devenir un « ennemi récurrent ».

- Llyanth avertit l'Empire de lancer son attaque. Les impériaux mettront un certain temps (à votre guise) pour arriver dans ce système.
- Les armes sont distribuées aux conjurés. Ceux-ci se dirigent vers leurs cibles.

- Des conjurés de la caste des navigateurs, appuyés par d'autres, tentent de couper les propulseurs. Les loyalistes tentent vaillamment de les en empêcher, mais leurs paralyseurs sont bien maigres face aux blasters des conjurés !
- Des assassins s'attaquent aux plus puissants nobles Eandrill, en tentant de les poignarder, dans la salle du Cercle Intérieur. Pherlmen est une des cibles : à vous de décider de son sort. Il y a plusieurs victimes, mais tous les assassins ne réussissent pas.
- Des combats épars ont lieu un peu partout. Certains Eandrill tentent de fuir. Llyanth attaque la salle du Cercle Intérieur avec ses partisans.
- Les propulseurs sont éteints. Le Vaisseau-Monde commence une lente dérive vers l'étoile mourante. Llyanth fait profaner les sarcophages des anciens Patriarches, pour marquer « le renouveau ».
- Prise de la salle du Cercle. Llyanth fait exécuter ceux qui se sont opposés à lui, ainsi que le Patriarche mourant, dont il prend le titre. Son but est d'attendre l'arrivée des troupes impériales.
- La flotte impériale sort d'hyperespace, et se jette sur le Vaisseau-Monde. Des chasseurs TIE se lancent à la poursuite des vaisseaux Eandrill fugitifs. Les impériaux préparent des barges de débarquement.
- Sortant à leur tour de l'hyperespace, les rebelles se lancent courageusement vers les impériaux. Un furieux combat s'engage entre Ailes X et TIE. Tandis que le Vaisseau-Monde tourne lentement vers la naine blanche, les premiers signes de l'explosion de l'étoile se font sentir...

Les actions des joueurs peuvent (et doivent !) bouleverser cette succession d'événements. Gardez-la en tête pour connaître l'avancée de la situation des PNJ par rapport à celle des personnages. Trois pistes importantes peuvent être explorées :

1. Malgré le courage des pilotes rebelles, la flotte impériale risque de l'emporter.

La seule solution : remettre en marche les propulseurs du Vaisseau-Monde, et fuir grâce aux coordonnées codées fournies par les vaisseaux de l'Alliance. Les personnages peuvent se charger de prendre d'assaut la salle des machines, accompagné de navigateurs loyalistes.

2. Une fois sortis de leur cellule, les Personnages peuvent vouloir rejoindre la salle du cercle, où les combats feront rage entre Llyanth et les nobles Eandrill. Vous pouvez à ce moment organiser une confrontation directe entre Llyanth et les personnages, par exemple au moment où il tentera de supprimer le Patriarche mourant. Après la victoire, les personnages et les Eandrill se rendront compte que le Vaisseau-Monde dérive dangereusement en direction de l'étoile mourante...
3. Dans le cas où les personnages ne feraient pas cela, Llyanth serait finalement vaincu et il tentera de fuir grâce à un appareil rapide en stationnement dans les docks. Les personnages pourront éventuellement tenter de l'intercepter, alors qu'il essaiera d'atteindre l'un des croiseurs impériaux pour s'y réfugier.

Fin d'un monde.

Maintenez la pression au sein des joueurs jusqu'à ce que la situation s'éclaircisse. L'Alliance ne tiendra pas longtemps face aux croiseurs impériaux, et il importe de faire vite. Dès que les propulseurs seront en marche, les rebelles donneront le signal de la retraite. Tous les appareils rebelles iront couvrir le Vaisseau-Monde en attendant que celui ci passe en vitesse lumière.

Faites de cette scène un final grandiose : au moment où, sous le feu impérial, le Vaisseau-Monde se prépare au départ, l'étoile commence à exploser. La poussée est terrible, la lumière aveuglante, mais les Eandrill et les rebelles passeront in extremis en vitesse lumière. Ce ne sera pas le cas pour l'un des croiseurs impériaux, qui, incapable de se

dégager à temps, sera littéralement absorbé par la boule d'énergie pure et réduit à néant.

Le reste de la flotte impériale se retirera dans le système voisin, et entreprendra de calculer toutes les trajectoires d'évasion possibles pour les rebelles et les Eandrill. Mais il est déjà trop tard.

Il ne reste plus au commandant impérial qu'à avertir le seigneur Vador de l'échec de sa mission...

CONCLUSION.

Une fois en sécurité avec la flotte rebelle, les personnages pourront enfin souffler. Le Vaisseau-Monde a subi des dommages, mais rien de véritablement sérieux. Le Patriarche a rendu son dernier souffle au moment même où l'étoile explosait. Les temps nouveaux sont arrivés pour les Eandrill.

Il y aura de nombreuses rencontres entre l'Alliance et les Eandrill. Ceux ci ne s'engageront pas directement aux côtés des rebelles : les Eandrill ne sont pas des guerriers. Mais le nouveau Patriarche, Pherlmen, décidera que des contacts fréquents seront établis. C'est à présent l'Alliance qui remplira le rôle tenu jusqu'alors par la Fondation. de plus, le Vaisseau-Monde pourra servir de havre pour les dignitaires de l'Alliance ou les familles des combattants rebelles. Quand aux PJ, le Vaisseau-Monde sera à présent, selon les dires de Pherlmen, leur seconde demeure. Après cela, le Vaisseau-Monde s'enfoncera à nouveau dans l'hyperespace...

Ephendir, s'il est toujours en vie, refusera la proposition de Pherlmen de lever l'ostracisme porté sur sa personne. Il expliquera qu'il a quitté les Eandrill depuis trop longtemps. Il ne sait pas encore bien ce qu'il fera, mais les personnages seront peut être amenés à le rencontrer à nouveau. Quant à Garred, il restera avec la rébellion, où ses talents de chercheur et de diplomate seront très appréciés.

Enfin, les personnages se verront félicités et recomposés par le commandant

Skywalker en personne. Procédez ensuite à la remise des points d'expérience.

Il ne leur restera plus qu'à se lancer vers de nouvelles aventures...

Emmanuel Gharbi.

ANNEXES LES EANDRILL

L'existence du peuple Eandrill remonte au plus lointain passé, à l'époque où ils habitaient encore leur monde d'origine, appelé aujourd'hui Sanctuaire, et dont il ne reste plus rien que le fantastique Vaisseau-Monde. Celui-ci fut conçu à l'époque où les Eandrill se rendirent compte que tous leurs efforts pour sauver leur monde seraient vains. Depuis ce temps, les Eandrill sont des nomades de l'espace.

Physiquement les Eandrill sont des humanoïdes, d'une taille moyenne d'1 mètre 90. Leur peau varie du bleu pâle au bleu acier. Les traits de leur visage sont délicats. Ils n'ont jamais de cheveux, et leurs yeux sont à multiples facettes. Des ailes chitineuses ornent leurs dos, mais elles sont atrophiées depuis des générations et ne servent plus à rien. Leur longévité est exceptionnelle : plusieurs centaines d'années.

La société Eandrill existe depuis des millénaires et elle est très figée. L'interdiction de se mêler aux autres races de l'univers en est la base, issue de leurs croyances religieuses. En effet, les Eandrill ne croient pas en un Dieu particulier, mais plutôt en un principe immanent, qui ferait que l'univers suit sa course et qu'il ne faut pas tenter d'altérer celle-ci. Pour d'autres, ce principe qui sous-tend l'univers pourraient s'appeler Force. Le Patriarche est le gardien des traditions : il n'est pas un chef, juste un conseiller. Mais ses avis sont toujours suivis.

Les Eandrill sont organisés en clans, en familles, dirigés par des nobles. Les chefs de ces clans forment le Cercle Intérieur, organe qui dirige la société Eandrill. Mais comme le

cercle ne se réunit que lors des Conjonctions, les Eandrill sont en fait tout fait libres. C'est le Cercle et lui seul qui peut décider d'ostraciser un individu. Il faut avoir commis une faute grave : tuer un être vivant ou révéler l'existence des Eandrill par exemple. S'en suit une cérémonie dégradante où le fauteur est exclu de la communauté, à jamais. L'exil est la seule solution, car la marque sensorielle de l'ostracisme marque l'Eandrill comme un panneau lumineux. Les victimes de l'ostracisme sont souvent promis à une mort plus ou moins rapide : les Eandrill ne peuvent supporter d'être séparés de leurs avec qui ils communiquent télépathiquement. Beaucoup d'ostracisés se laissent alors dépérir.

Les Eandrill sont assez sensibles à la Force, même s'ils ne le savent pas. Ce n'est pas le cas de tous, mais certains feraient d'excellents chevaliers jedi s'ils étaient correctement formés. Llyanth en est un. Mais il a malheureusement choisi la voie du côté obscur...

Eandrill moyen :

Dés d'attribut : 14 .

Dextérité : 2D / 5D ; Savoir : 1D / 4D ; Mécanique : 1D+1 / 3D+1 ; Perception : 2D / 5D ; Vigueur : 2D / 4D ; Technique : 1D+1 / 3D+1.

Taille : 1,80 m à 2,10 m.

Particularités : les Eandrills ont automatiquement la compétence de Force Sens à 1D, mais pas les pouvoirs associés.

Llyanth

Caractéristiques : Dextérité 4D, Savoir 2D, Mécanique : 2D+1, Perception 4D+2, Vigueur 3D, Technique 2D.

Compétences : Armes blanches 5D, Blaster 6D, Cultures 5D, Intimidation 6D, Volonté 6D, Astrogation 5D,

Force : Contrôle 6D, Sens 5D, Altération 5D. Il possédera les pouvoirs que vous désirerez.