Star Wars : Secret of Burnin Konn

Aria, Les lames du Cardinal et Oreste sont des jeux édités par ELDER CRAFT

Scénario pour Oreste créé par Fenris
Dernière modif. par Fenris le 20/8/2024 | Etat d'avancement : Derniers détails ...

Star Wars Episode I

Introduction

Cette histoire se déroule quelques heures avant l'ordre 66.

Le vrombissement continu des moteurs vous berce légèrement, les dizaines de personnes entassaient dans ce vieux cargo s'occupent comme ils peuvent, jouant au Sabacc, sirotant un verre tout en grignotant.
Cela fait maintenant plusieurs heures que vous êtes partit de Coruscant pour rejoindre la Bordure extérieur direction Dantooine. La plupart des gens ici cherche à rester discret.

Les joueurs peuvent alors décrire ce qu'ils font pour s'occuper, ils se trouvent dans le même secteur du vaisseau.

Il y a des marchands, des escrocs parfois les deux.

Une puissante explosion balaye le vaisseau, projetant la plupart des occupants du cargo au sol. Une puissante alarme s'allume tandis que d'autres explosions se font ressentir, une escouade de clone trooper se précipitent vers le postent de pilotage.
Suivi de tir de blaster, des cris se font entendre alors qu'un des clones est projeté dans la pièce avec une violence inouï.

Le vaisseau a subi des avaries critique et doit se poser de toute urgence. Tout passage en hyper-espace est impossible, le tableau de commande du cockpit à des dizaines d'alarmes qui brillent.
C'est l'hyperdrive qui a été touché. Un jet de connaissances en mécanique permet de savoir que ce n'est pas réparable.
Le vaisseau est équipé de capsule de secours mais pas en nombres suffisant pour tout le monde car certaines sont défectueuses.

Depuis les vitres du cockpit, une planète semble être à proximité du vaisseau. Celle-ci semble être entièrement couverte de forêt. D'après les capteurs du vaisseau,

La Jungle

La jungle épaisse et dense semble s'étendre à perte de vue, l'humidité ambiante vous fait vous sentir moite instantanément. Les maraichages environnants rendent toute progression difficile et des créatures étrange semble y vivre. La boue noire et puante colle à vos vêtements et semble insinuer partout.
Des fleurs aux couleurs vives, de taille exceptionnelle et aux senteurs étrange parsèment cette forêt tranchent drastiquement avec le reste.
Si tout d'abord les crépitements de la capsule de sauvetage semble être les seuls bruits de cette enfer verdoyant, vous commencez à entendre des piaillements, des cris animaux, des bruissements de feuilles et le vrombissement des insectes.
Tous ces bruits semblent finalement honnie présent et vous avez une étrange sensation d'être observé en

permanence.

Ils atterrissent dans une jungle très profonde. Des marécages inquiétants freinent la progression des survivants, des créatures étranges rodent autour survivants.
Toutes les communications semblent être brouillé.
Une fumée s'élève au-dessus des arbres plus loin dans la forêt, est-ce les restes du vaisseau, un village ou un camp de réfugié ?

Alors que vous vous enfoncez dans la jungle, la végétation évolue et vous vous retrouvez à traverser un immense massif de bambou.
D’une couleur bleutée, ils semblent gigantesques, ils sont relativement serré les l'un à l’autres ce qui vous force à avancer les uns derrière les autres.
Quand soudain !
Alors qu'ils se baladent à travers de grands bambou, une ombre les surplombe, C'est une araignée à quatre pattes qui les attaque (comme celle dans l'épisode 2 qui affronte Obi-Wan).

Le village des Gories

Ils finissent par trouver un village d'autochtone, les créatures sont pacifiques et accueillent les joueurs avec plaisir. Ils possèdent des armes très puissante qui permettent de repousser les créatures les plus dangereuses mais ils se refusent à les utiliser pour tuer des êtres vivants.
Ces créatures ressemblent à de grands singes blancs à 6 bras mesurant 2 mètres, ils semblent parler un peu la langue commune mais communiquent surtout avec des gestes. Ils communiquent entre eux via des claquements de langue étrange.
Leurs village est constitué de cabane relativement grande niché à l'intérieur des arbres, communiquant via des passerelles faites de liane et de branche. Ils se nourrissent de fruits et de légumes de la jungle.
Ils sont accueilli par le chef de cette tribu qui parle un peu commun.
Ils se nomment comment étant des **Gories.**
Il leurs dit qu'ils peuvent être soigner, nourrit et loger le temps de guérir mais ils ne doivent pas faire du mal à des êtres vivants sinon ils seront expulsés du village.
Les créatures semblent ne pas être capable de faire plusieurs choses en même temps. Par exemple lorsqu'ils parlent, leurs mains ne bougent pas.

Un vent de rébellion

Alors que vous êtes en train d'ouvrir la hutte que vos hôtes vous ont préparé pour dormir, un jeune **gorie** attrape les vêtements de la dernière personne à fermer la marche, la tire légèrement en pointant une de ses quatre mains une hutte avoisinante.
Poussant quelques claquements de langues, il finit par emprunter une passerelle pour rejoindre la hutte qu'il pointait du doigt quelques minutes auparavant tout en se retournant pour scruter vos réactions.

A l'intérieur de la hutte, un feu tamisé éclaire 1 **Gories** se tenant près du petit foyer. Assis sur une chaise finement taillée dans un blocs de bois. Il sembla attendre. Le petit gorie traverse cette salle pour le rejoindre, récupérer quelque chose des mains du Gorie puis de s'éclipser par une autre porte.
Ce même gorie, vous montre des sièges vide et vous dit
"Moi amis, Moi questions vous"
"Vous amis dieux blanc ?"
"Moi vouloir nous battre mais pas possible, ça pas Gorie"
"Moi vouloir partir"
"Moi vouloir défendre gorie"
Il vous montre des 5 bâtons étranges avec des cristaux verts à chaque extrémité. Vous reconnaissez les

armes que les Gories ont utiliser repousser la créature qui vous à attaquer.

Il se nomme **Kenssyyk**, il veut aider les joueurs à rentrer chez eux à condition qu'ils l'emmènent avec eux.

Des soldats patrouillent dans la forêt, muni de tenue de camouflage verte et d'une cape. Leurs casques ne ressemblent à aucun autres de l'armée des clones. D'ailleurs leurs voix ne sont pas celles de clones. Ils sont 5 muni de moto jet et de pistolaser.
Ils semblent approcher du village.

Des soldats patrouillent dans la forêt, ils viennent régulièrement dans le village pour prendre des pierres que les créatures sortent d'une cascade sacrée. Pour cela, ils les occupent avec des sondes, en leurs parlant ou en leurs donnant des casses tête.
Les soldats portent des armures qui ressemblent beaucoup à l'armure des clones mais ce sont des humains normaux. Ils portent l'insigne de la république galactique. Ils attaqueront à vue les joueurs pour les capturer et les emmener dans un camp de travail.

Les cristaux Agrocite : Ces pierres ont les mêmes capacités que les cristaux **Kyber**, ils semblent même être plus puissant.
Ce sont des cristaux vivants, qui sont remplie par la force. Les séparatistes s'en servent comme carburant pour leur vaisseau.

Ils sembleraient que le seul moyen de quitter cette planète est d'aller dans la base de ces soldats.

En se baladant dans la forêt, les aventuriers se sentent observer, ils peuvent voir une silhouette noire avec une aura rouge les observer avant de disparaitre dans la pénombre de la nuit.
Si les joueurs continuent d'explorer la forêt, la créature les suis et les emmène jusqu'à l'entrée secrète du temple.

La base secrète

La base est une mini ville encastrée dans un creux de vallée. Elle est entourée par des hauts murs qui sont gardé par des soldats ainsi que droïdes B1 et B2.
A l'intérieur, il y a des plusieurs bâtiments, celui des soldats et des officiers, le quartier des prisonniers, l'entrepôt de stockage du minerais, l'astroport et une grotte mystérieuse.

Une escouade de soldat garde l'entrée de la forteresse, muni d'armure noire, ils ne ressemblent pas aux clones classiques. Leurs casques en particulier ne ressemblent à aucun casque de la république pourtant ils portent bien l'écusson de la république. Leurs communications semblent être crypté.

Les soldats se montrent très hostile envers les joueurs, n'hésitant pas à la faire prisonnier à les maltraiter voir les tuer.
Néanmoins ils sont plus inquiétés par les créatures vivant dans la forêt qui essayeraient de rentrer dans la prison plutôt que par les prisonniers qui s'échappent.
En effet, les chances de passer la nuit sont quasiment nulle sans équipements.

La prison

La prison est en réalité un camp de travail. Les prisonniers sont regroupés en équipe de travail qui doivent travailler 12heures par jour et ont ensuite 12 heures de repos.
Chaque groupe est en concurrence avec les autres. Le groupe qui à été le plus productif pendant ses 12 heures gagne le droit d'avoir de la nourriture de bonne qualité et le pire groupe reçoit une terrible décharge électrique.
Pendant leurs temps de repos, ils peuvent manger et boire autant qu'ils veulent. La nourriture arrive à travers une paille directement dans leurs cellules. Cette nourriture est infecte mais elle est fortement nutritive.
Entre chaque prise de poste, ils sont plongés dans une cuve de décontaminations pour les laver. Ils sont prisonniers dans une grille qui les immergent entièrement dans l'eau pendant 1 minute.

Durant leurs travails, ils taillent des centaines de cristaux multi couleurs pour ensuite les monter dans des supports de 10 cristaux, ils sont ensuite placer dans des capsules sécurisées qui doivent être assemblé en de gros containers.

Il faut être prudent, les cristaux ont une haute teneur en énergie et ils peuvent exploser à tout moment provoquant une réaction en chaine.

Les containers et les capsules sont fait pour supporter l'explosion et empêcher la réaction en chaine.

Il n'y a pas de surveillant hormis pour les transferts de l'atelier aux cellules.
Il y a très peu de garde qui surveillent les prisonniers, il y a plus de soldats qui surveillent la forêt que les prisonniers.

Le gardien en chef est un humain se nommant **Kerlick**, cruel et sadique, il n'hésite pas à frapper les prisonniers et à les électrocuter. Il l'utilise aussi les Gories en les manipulant dès qu'ils veulent se rebeller.
Il se promène tout le temps avec une matraque électrique.
Il est très grand quasiment 2m10, très imposant, son visage dur est barré de cicatrices. Souvent cassant, il n'hésite pas à avoir des mots sarcastique
Il obéit aveuglément aux ordres du chef de la base, le directeur **Dalarion.**

Le directeur **Dalarion** : Cet homme est de taille moyenne et bien portant. Il est toujours souriant, mais cela cache en réalité un homme froid et pragmatique. Il n'hésite pas à tuer des prisonniers pour ramener le calme, sacrifier des soldats pour sauver sa base et son projet. Il est très ambitieux et il est prêt à tout pour monter les échelons de la hiérarchie.
Il prendra la fuite à la première occasion si les choses dégénèrent avec la navette de transport

Les containers sont placés dans des caissons qui sont ensuite transféré à l'astroport pour être expédié vers une autre planète. Les containers peuvent contenir aux moins 5 ou 6 personnes mais évidemment les containers sont contrôlés et les prisonniers sont compté à chaque fois.

La grotte

L'ouverture de la grotte est gigantesque, deux immenses statues d'une dizaine de mètre représentant une femme et un homme se fessant face se dresse de chaque côté de l'ouverture. Ils portent une longue cape et ils forment un triangle avec leurs deux mains.
Une multitude de couleur émane de l'intérieur de grotte, un léger brouillard semble être présent en

permanence présent.
A l'intérieur de la grotte, il y a une multitude de cristaux partout dans la grotte, celle-ci semble être gigantesque. Il y a toute une végétation qui à pousser dans la grotte.
Des dizaines de créatures travaillent dans la grotte pour extraire le minerai au bruit sourd des coups de marteau.

Tout le monde, prisonniers comme soldats semblent être inquiet. La journée est moins longue ce jour-là et surtout il n'y a pas de travail de nuit.

Des rumeurs sur un monstre rodant dans la nuit, massacrant les soldats et prisonniers ne craignant si les blaster lourd, ni les lances énergétiques. Elle serait capable de rendre fou quiconque la voie. Des hurlements se font entendre parfois en pleine nuit.
Le contremaitre du groupe affirme que ce ne sont que des histoires de prisonniers et qu'il n'y a pas de problème particulier.

Tylra la possédée

La créature est une femme qui à été pervertit par **le côté obscur**. C'est une prisonnière qui a réussi à trouver l'ouverture du temple Sith, guidé par les fantômes du temple, elle à trouver un **holocron Sith**. Malheureusement le pouvoir de l'holocron à pénétrer son corps la rendant très puissante mais totalement perturbé. Elle essaye de rester cacher en attendant de trouver une solution pour quitter la planète mais l'holocron l'en empêche et la pousse a déchainé toute sa haine sur tous les êtres vivants qu'elle croise. Elle rode dans la forêt pour trouver une autre échappatoire mais sans succès.
Elle sait qu'elle ne peut pas affronter toute une garnison même avec ses nouveaux pouvoirs.
Les **soldats** arrivent à **la tenir à distance** grâce à un **feu nourrit** mais n'ose pas s'aventurer dans la forêt où elle peut les attaquer au corps à corps.
Elle a trouvé les sabres lasers d'un couple de Siths. Elle possède donc deux sabres laser rouge qui ont été modifié avec des cristaux de Null.
Elle s'appelle **Tylra**, elle a 16 ans, c'est une humaine, elle a un lien avec la force assez puissante mais elle n'a jamais été repéré par l'ordre Jedi.
Elle peut aider les joueurs s'ils acceptent de l'aider à s'échapper en retour

Le Temple Sith

Il y a deux façons de pénétrer dans le temple. En passant par la porte principale, en s'aventurant jusqu'au bout de la grotte, en passant la double porte.

Le SAS qui ne s'ouvre que si l'on mutile ou que l'on tue un être vivant. Il y a d'ailleurs le cadavre en décomposition d'un soldat et des squelettes de plusieurs personnes plus ancien.
Sur l'un des murs du SAS une fresques montrent deux personnes, l'une des deux fait couler le sang de l'autre et les portes s'ouvrent.

Il y a un bracelet contenant le journal holographique d'un capitaine pirate. Il explique qu'il est coincé car il est tout seul et il n'a donc personne à sacrifier. Il s'apprête donc à se suicider pour mettre fin à son calvaire.

Le temple contient plusieurs manuscrits Sith ainsi qu'un holocron Sith permettant de localiser un vaisseau au pouvoir de destruction cataclysmique ayant appartenu à un certain Dark Nihilus.
Ce dernier étant capable d'éteindre des étoiles et plonger tout un système solaire dans la nuit et le froid

intersidérale.

L'astroport

L'astroport est moyennement surveiller, l'effort des gardes étant porté sur la forêt et la prison.
Il est constitué d'une large piste d'atterrissage pour des navettes de transport de petite taille, navette Lambda et des cargos de transport.
Sur la piste il y a un cargo en train de se faire remplir, un en train de se faire réparer et une navette lambda qui s'apprête à partir.
Un hangar sert d'atelier de réparation, un cargo de transport dont la soute semble complétement éventré est en train de se faire réparer mais pour le moment personne ne semble s'en occuper. Les techniciens sont en effet en train de s'occuper du cargo de transport dehors pour qu'il puisse partir rapidement.
1er Cargo : Entouré par 10 soldats, ils surveillent les 5 Gories qui chargent le cargo.
2ème Cargo : Entouré par 5 techniciens et les 2 pilotes, le cargo à la soute pleine et sera donc plus lent,
La navette Lambda : 2 pilotes discutent avec 2 soldats et un officier.

Star Wars Episode II

Sauvez où périr

L'ambiance dans le vaisseau est rapidement devenue irrespirable, lorsque que Plo-Ki Pun à voulu détruire l'holocron Sith qu'ils avaient trouvé quelques heures auparavant. Ahsoline l'en avait alors empêché en usant de la Force.
Tylra se trouvant dans le dos du padawan avait allumé ses sabres, prête à faire couler le sang pour protéger l'artéfact.
Mirkimia prit par surprise dégaina son arme, mettant en joue Tylra.
Alors que tout le monde se regardaient dans les yeux, se jaugeant, réfléchissant à comment ils allaient survivre à cette situation délicate.
Soudain le droïde émit plusieurs bips rapides puis annonça qu'il recevait une communication urgente venant du temple Jedi de Coruscant avant de la projeter au centre de la pièce. Laissant apparaitre le maitre Jedi Obi-Wan Kenobi, l'air triste mais solennelle. (Timing pour démarrer la vide 0:25)Message d'Obi-Wan Kenobi
"Ici maitre obi Wan Kenobi
J'ai la grande peine de vous annoncer de la République et de l'Ordre des Jedi
L'ombre noire de l'Empire c'est dressé pour prendre leurs places
Ce message est un conseil et un avertissement à tous les jedis encore en vie
Fiez-vous à la Force,
Ne revenez pas au temple,
cette époque et révolue et notre avenir est très incertains,
Nous serons tous mis à l'épreuve,
Dans notre confiance,
Notre Foi,
Nos amitiés,
Nous devrons passez ces épreuves,
Et en temps voulue un nouvelle espoir émergera,
Que la Force soit avec vous,
A Jamais,"

Le message eut au moins pour effet de faire redescendre en pression.

Plo-Ki Pun reçoit un message sur son communicateur, le message est crypté mais pour le padawan celui-ci est très facilement déchiffrable puisqu'il s'agit d'un code appris par son Maitre Jedi Mace Windu.
J'espère que vous êtes en vie,
Continu ta mission, elle est primordiale.
Je ne sais pas si je resterais en vie encore longtemps,
Exécute le plan K comme je te l'ai appris,
Ne fait confiance à personne,
Fit toi seulement à la Force

Décor de la scène : À bord de la navette de classe Rho

La navette vole silencieusement à travers l'obscurité de l'espace, avec les étoiles qui filent comme des traits lumineux à travers les hublots. L'intérieur de la navette de classe Rho est exigu, mais fonctionnel. Les murs métalliques froids sont couverts de traces d'usure, signes de nombreux voyages à travers la galaxie. Un faible bourdonnement provient des générateurs d'hyperpropulsion, remplissant l'espace d'un bruit constant et apaisant.

Dans le cockpit, **S3XY**, l'astromécano, est connecté à un terminal, ses lumières clignotantes se reflétant sur le tableau de bord. Il supervise les systèmes de la navette, ses sifflements et bips transmettant une étrange forme de communication mécanique.

À côté de lui, **Ahsoline**, la jeune Togruta maître Jedi, est assise sur l'un des sièges du cockpit, regardant pensivement l'hyperespace à travers la verrière. Son visage exprime une sérénité difficilement obtenue après les récents événements traumatisants. À seulement 16 ans, elle a été forcée de mûrir rapidement, sa responsabilité de guider ce groupe pesant lourdement sur ses épaules.

Dans la cabine principale, **Mirkamia**, la T'wilek chasseuse de primes, est en train de vérifier méticuleusement ses armes. Son teint bleu est éclairé par la lueur froide des lumières du plafond. Bien que plus âgée et plus expérimentée, elle reste constamment sur ses gardes, son instinct affûté par des années passées à traquer des cibles à travers la galaxie.

Plo-Ki Pun, le padawan humain, est assis en tailleur dans un coin de la cabine. Il tente de méditer, cherchant la Force pour apaiser ses doutes et ses peurs. La présence d’Ahsoline le rassure, mais l’incertitude du futur l'inquiète.

Enfin, **l'ancienne padawan humaine de 22 ans**, marquée par des années de captivité et l'influence corruptrice d'un artefact Sith, est assise à l'écart des autres. Ses yeux, autrefois brillants et innocents, sont maintenant hantés par des ombres de colère et de douleur. Elle se bat intérieurement pour contrôler les ténèbres qui menacent de la submerger à chaque instant.

Description de Dantooine (à venir)

Alors que la navette se dirige vers Dantooine, l’équipage peut déjà imaginer la planète qui les attend. Dantooine est une planète rurale, peu peuplée, connue pour ses vastes plaines et ses collines douces. Autrefois, elle abritait une Enclave Jedi, mais après la Purge, elle est devenue un lieu de repli pour ceux qui fuient l'Empire. La surface de la planète est parsemée de fermes isolées et de petites colonies, et l’équipage sait que trouver les enfants sensibles à la Force sera un défi.

Intérieur de la Navette de Classe Rho

L'intérieur de la navette de classe Rho est conçu pour l'efficacité et la rapidité des missions d'infiltration ou d'évasion. C'est un espace fonctionnel, sans fioritures, adapté aux besoins d'une petite équipe.

Cockpit

Le cockpit se situe à l'avant de la navette. Il est relativement exigu, avec deux sièges principaux pour les pilotes et un troisième siège pivotant pour un navigateur ou un technicien, souvent occupé par S3XY. Le tableau de bord est parsemé de boutons, de leviers et d'écrans lumineux, chacun affichant des informations critiques sur la vitesse, la trajectoire et les systèmes de la navette. Le hublot principal, légèrement incurvé, offre une vue panoramique de l'espace, avec les étoiles défilant à une vitesse vertigineuse en hyperespace.

Les parois sont couvertes de panneaux de contrôle intégrés et de câblages partiellement exposés, trahissant la conception utilitaire du vaisseau. Les sièges sont rembourrés de manière minimale, leur confort sacrifié au profit de la durabilité.

Cabine Principale

En passant du cockpit à la cabine principale, on entre dans un espace plus large, mais toujours spartiate. La cabine principale sert de salle commune, d'espace de stockage et de quartier de repos pour l'équipage. Les murs en duracier sont peints d'un gris terne, parsemés de griffures et d'impacts qui témoignent des nombreuses missions auxquelles cette navette a survécu.

Sur le côté gauche, une rangée de casiers métalliques verrouillés contient des armes, des munitions et des équipements de survie. Juste à côté, des bancs en métal rabattables sont fixés contre les parois, permettant à l'équipage de s'asseoir ou de s'allonger pour se reposer, bien que le confort soit minimal. Des sangles de sécurité sont attachées aux bancs pour maintenir les occupants en place en cas de turbulences ou de manœuvres brusques.

Au centre de la cabine, une petite table pliable peut être déployée pour les repas ou les briefings. Autour de la table, des sièges modulaires permettent à l'équipage de se réunir et de discuter des plans. Un holo-projecteur intégré à la table peut afficher des cartes stellaires ou des hologrammes en trois dimensions pour les stratégies de mission.

Compartiment Technique

À l'arrière de la cabine principale se trouve un compartiment technique, où sont logés les composants cruciaux de la navette, tels que les systèmes de propulsion, le générateur d'énergie, et les systèmes de support de vie. Cette zone est accessible par une petite échelle qui mène à un couloir bas de plafond. Ici, S3XY passe beaucoup de temps, effectuant des réparations ou ajustant les systèmes pour optimiser les performances du vaisseau. Les murs sont couverts de tuyaux, de câbles et de conduits qui émettent un bourdonnement constant.

Soute

Enfin, à l'extrême arrière du vaisseau, une petite soute permet de stocker du matériel supplémentaire ou de transporter de petits véhicules. La rampe d'accès arrière s'abaisse pour permettre l'embarquement ou le débarquement rapide. Ce compartiment est souvent encombré de caisses de ravitaillement et de pièces détachées, avec seulement assez d'espace pour circuler rapidement.
Depuis la soute on peut également accéder au conteneur qui est accrocher au vaisseau avec une petite

échelle.
Actuellement ce conteneur est vide.

L'atmosphère à bord de la navette est austère, mais chaque centimètre carré est conçu pour être fonctionnel, permettant à l'équipage de se concentrer sur sa mission sans distraction. Le bruit omniprésent des machines et les lumières froides contribuent à un sentiment de tension, rappelant constamment les dangers qui les attendent.

La navette est équipée de 6 canons lasers et d'un hyperdrive. Ressemblant à une navette de classe Lambda, elle peut saisir un conteneur. Le vaisseau est blindé et possède un brouilleur d'onde qui lui permet d'être relativement discret.

Elle peut facilement être aménagé pour devenir une navette pour y vivre.

Le réservoir de carburant de la navette est presque vide, ils ne peuvent pas aller très loin en hyperespace.
Le vaisseau est un vaisseau de transport de troupe.

Ils ont en réalité que 3 choix possibles.

- Agamar : Une planète isolée, peu peuplé, loin des routes commerciales, il est possible de faire le plein du vaisseau mais le carburant est cher et les modifications qui pourront être apporté au vaisseau ne seront que légère. Ils pourront trouver de la nourriture et des soins. Cet ancien système séparatiste n'a pas déposé les armes et à refuser de désactiver leurs droïdes de combat. Ces derniers sont totalement pacifiques.
- Ketaris : une planète fortement civilisée, avec un grand spatiaux port, tout à disposition mais une garnison de clone est présente et les contrôle sont nombreux. Ils peuvent faire le plein, modifier la navette, acheter des vivres et de nouvelles ID.
- L'usine hydrocarbure de Generis. Cette station accueille une petite ville, le carburant y est peu cher et quelques modifications sur le vaisseau sont possible. Ils ont peu de chance d'être reconnu ici. Ils pourront trouver des vivres et de l'eau.

L'Holocron Sith

L'holocron Sith est un petit artefact, environ de la taille d'une pomme, de forme pyramidale et forgé dans un métal sombre qui semble absorber la lumière autour de lui. Les arêtes de la pyramide sont ornées de gravures délicates et sinistres, des glyphes Sith gravés profondément dans le métal. Chaque fois que l'holocron est activé, ces gravures s'illuminent d'une lueur rouge sanglante, projetant une aura maléfique dans les environs.

Le sommet de la pyramide, légèrement arrondi, est un cristal noir profond qui semble pulsé faiblement, comme un cœur battant au ralenti. Ce cristal est la source principale de l’énergie sombre contenue dans l’holocron. Quand Tylra le manipule, l’artefact émet un faible grondement, presque imperceptible, qui résonne dans l’esprit de ceux qui s’en approchent, suscitant des pensées sombres et des émotions intenses, comme la colère, la peur et le désespoir.

L'Influence de l'Holocron sur Tylra

Depuis que Tylra est entrée en possession de cet holocron, elle a changé. Autrefois une jeune padawan pleine de promesses, elle est maintenant tourmentée par les ténèbres qui se sont emparées de son âme. Ses yeux, autrefois brillants et remplis de l'éclat de la jeunesse, sont maintenant voilés par une sombre lueur, un reflet de la corruption qui la ronge de l'intérieur.

L'holocron exerce sur elle une emprise puissante. Elle le garde toujours près d'elle, le serrant parfois avec une possessivité presque obsessionnelle. Elle le protège avec une détermination féroce, refusant de laisser quiconque l'approcher, même ses anciens alliés. L'artefact murmure constamment à son esprit, lui promettant des pouvoirs au-delà de son imagination et l'attirant davantage dans les ténèbres à chaque instant.

Malgré tout, une petite partie de Tylra se bat encore pour résister, un reste de lumière qui tente de ne pas se laisser submerger par l'obscurité. Mais cette lutte intérieure est épuisante, et chaque jour qui passe, la ligne entre elle et le côté obscur devient de plus en plus floue.

La Station Spatiale Sith

Dans les profondeurs de sa mémoire cristalline, l'holocron renferme une information précieuse : la position d'une ancienne station spatiale Sith, un bastion perdu de l'Empire Sith. Cette station, construite il y a des millénaires, est une forteresse redoutable, équipée de technologies avancées et d'armes redoutables. Selon les légendes, elle abriterait encore des secrets Sith, des connaissances interdites, et peut-être même des armes capables de changer le cours d'une guerre.

L'Atmosphère dans la Navette

L'holocron affecte subtilement l'ambiance à bord de la navette. Les autres membres de l'équipage ressentent la présence oppressante de l'artefact, bien qu'ils ne puissent pas comprendre toute son influence. Plo-ki Pun, sensible à la Force, perçoit des vagues de malveillance qui émanent de Tylra chaque fois que cette dernière manipule l'holocron, ce qui l'inquiète profondément. Ahsoline, encore jeune et vulnérable, ressent une attirance et une répulsion simultanées pour l'artefact, perturbé par l'aura obscure qui émane de sa camarade.

Même S3XY, bien que droïde, semble parfois agir de manière erratique en présence de l'holocron, ses circuits étant peut-être influencés par l'énergie sombre qu'il dégage.

Agamar

Si cette planète à voué allégeance à l'Empereur, elle n'a tout de même refusé de désactiver sa garnison de droïde B1 et B2. Les droïdes assurent toujours la sécurité de la ville.

Il y a bien une garnison de clone dans la ville, ils supervisent le démantèlement de l'usine de droïde mais ils sont surtout intéressés par les chiens de guerre qui se trouve sur ce monde.

Arrivée dans la ville

Vous êtes accueilli par un humain suivi par une escorte de droïdes de combat B1. Ils ne sont pas spécialement agressifs et vous demande ce que vous transportez et ce que vous venez faire dans cette ville.
"Halte, Bienvenue sur Agamar. L'usage d'arme dans la ville sont formellement interdite. Quelle est la raison de votre visite ?"
"Pouvez-vous me transmettre l'ID de votre vaisseau ? C'est devenu obligatoire depuis la création de l'Empire"
L'humain semble désolé de leurs imposés ça et il vous pointe du regard un officier impérial sur ça tablette en train d'observer les vaisseaux.

L'homme est facilement corruptible et contre une petite somme de crédit (100), il peut vous donnez un nouveau ID ainsi que de vous indiquer un endroit discret pour effectuer toute sortes de transactions plus ou moins légales.

La ville est modeste mais il y a de quoi se restaurer, se soigner, se reposer.

Libérer des vies innocentes

En se rendant à la cantina classique, ils tomberont sur un homme qui cherche des personnes pour nourrir des Anooba. Des sortent de loups géants avec de grande oreille. Ils seront richement récompensés par l'Empire.
C'est une mission périlleuse car ces créatures sont réputées très dangereuse.

L'empire les utilise comme des bêtes de traque, pour dénicher les jedis et les rebelles.

Ils pénètrent directement dans les locaux des clones dans l'animalerie.
Durant la visite, ils font la rencontre d'un jeune homme qui semble très attaché à ces bêtes.
Il leurs apprends que ces créatures ne sont pas des bêtes assoiffés de sang, c'est les chasseurs qui les utilisent qui les rendent folle en leurs injectant une toxine.
Cette toxine leurs donne faim, extrêmement faim.
Il est là pour trouver une solution pour que l'empire arrête de les utiliser.
Il veut discrètement placer un onduleur sur les cages des animaux pour les ouvrir à distance. En faisant peur

aux clones, il espère qu'ils se détourneront ces animaux et de cette planète.
Pour nourrir les Anooba, il faut réussir un test d'**Observation** puis un jet de **Réflexe**. Les joueurs peuvent s'entraider sur le jet de force. Sachant que chaque personne qui réussit le jet permet d'ajouter un bonus de 10%.

En allant dans la cantina indiquer par l'intendant de l'astroport, ils peuvent rencontrer beaucoup de gens. Un Rhodien qui vend des armes et de la contrebande. Des Ithoriens qui sont des roboticiens de génie bien qu'un légèrement dérangé. Ils ont d'une discussion animée avec une jeune femme accompagné d'une personne encapuchonné.
Elle souhaite pénétrer dans l'usine de fabrication de droïde pour récupérer des pièces très spéciales.

Une farghul vendant des vêtements allant de fripe très banale à des armures de clone ARC. Elle vend également des chiffrages de communications clone.

L'usine de droïde

Les clones gardent l'usine, plusieurs patrouillent circulent tout autour du bâtiment. Il est entouré par une grande clôture, avec des barbelés au sommet.

Fara avait déjà préparer un plan pour infiltrer l'usine si le droïde en charge de l'usine refusé de lui fournir des pièces. Elle a prévu de passer par les toits qui se trouvent à proximité de celle-ci.

L'usine de droïde est à l'arrêt depuis seulement quelques jours, elle s'apprête à être démantelé.

Gardé par les clones, l'usine est remplie de droïdes monté ou en cours de montage. La jeune femme a besoin de pièces bien particulière et suivant les indications de son acolyte, il se dirige vers une petite section de l'usine.
Dans cette petite section de l'usine, les droïdes qui y sont monté ne sont pas n'importe quel droïde. Ce sont des droïde de KS et des droïde BX ou commando.

C'est les pièces des droïdes BX que la femme est venue chercher.

Objets et Pièces Mécaniques

1.

Châssis de Droïde de Combat B1

- **Description** : Le corps de base d'un droïde de combat B1, comprenant la structure principale mais sans systèmes électroniques.
- **Prix** : 500 crédits

2.

Système de Propulsion de Droïde

- **Description** : Un module permettant la mobilité d'un droïde, incluant des servomoteurs et des propulseurs.
- **Prix** : 800 crédits

3.

Émetteur de Commandes à Distance

- **Description** : Un dispositif permettant de contrôler les droïdes à distance via un signal codé.
- **Prix** : 1 500 crédits

4.

Générateur d'Énergie Compact

- **Description** : Une petite unité énergétique utilisée pour alimenter les droïdes ou d'autres systèmes.
- **Prix** : 1 000 crédits

5.

Unité de Maintenance de Droïde

- **Description** : Un kit de réparation autonome qui effectue des diagnostics et des réparations de base sur les droïdes.
- **Prix** : 600 crédits

6.

Endosquelette de Droïde de Combat B2

- **Description** : La structure renforcée d'un droïde de combat B2, plus robuste et résistante que celle d'un B1.
- **Prix** : 1 200 crédits

7.

Mains Grappin

- **Description** : Un ensemble de pinces et de grappins pour les mains des droïdes, permettant de manipuler des objets ou des armes.
- **Prix** : 300 crédits par paire

8.

Blindage Réactif

- **Description** : Une armure spécialisée pour droïdes qui réagit aux impacts pour réduire les dégâts.
- **Prix** : 1 500 crédits

9.

   Caisse de Pièces Détachées

   - **Description** : Un conteneur de pièces diverses comme des boulons, des joints, des composants de circuits, etc.
   - **Prix** : 250 crédits

10.

    Module de Mise à Jour Logicielle

    - **Description** : Un module permettant de mettre à jour les logiciels des droïdes pour améliorer leurs capacités ou corriger des erreurs.
    - **Prix** : 400 crédits

Équipements Électroniques

1.

   Unités de Contrôle Principal (CPU)

   - **Description** : Les processeurs centraux des droïdes, responsables de la gestion des fonctions principales.
   - **Prix** : 2 000 crédits

2.

   Capteurs Multispectraux

   - **Description** : Des capteurs qui permettent aux droïdes de percevoir leur environnement dans plusieurs spectres de lumière.
   - **Prix** : 1 200 crédits

3.

   Module de Communication Sécurisé

   - **Description** : Un dispositif pour les transmissions sécurisées entre droïdes et leurs contrôleurs.
   - **Prix** : 1 000 crédits

4.

   Circuit de Traitement Avancé

   - **Description** : Un circuit amélioré pour des calculs plus rapides et une meilleure prise de décision par les droïdes.
   - **Prix** : 700 crédits

5. **Module de Ciblage**

   - **Description** : Un système de ciblage de précision pour les droïdes de combat, améliorant leur précision au tir.
   - **Prix** : 1 500 crédits

6. **Puce de Commande de Réserve**

   - **Description** : Un backup pour les commandes des droïdes en cas de défaillance du CPU principal.
   - **Prix** : 500 crédits

7. **Disque de Données Militaires**

   - **Description** : Un disque contenant des données tactiques et des informations militaires pour les opérations des droïdes.
   - **Prix** : 800 crédits

8. **Système de Vision Nocturne**

   - **Description** : Un module permettant aux droïdes de voir dans l'obscurité totale.
   - **Prix** : 1 000 crédits

9. **Stabilisateurs Gyroscopiques**

   - **Description** : Des composants essentiels pour maintenir l'équilibre et la stabilité des droïdes en mouvement.
   - **Prix** : 900 crédits

10. **Interrupteur de Sécurité d’Urgence**

    - **Description** : Un dispositif qui permet de désactiver immédiatement un droïde en cas de besoin.
    - **Prix** : 300 crédits

Armes et Équipements de Combat

1. **Blaster Intégré pour Droïde**

   - **Description** : Une arme blaster légère conçue pour être intégrée directement dans le bras d'un droïde de combat.
   - **Prix** : 1 200 crédits

2. **Canon Laser Lourd**

   - **Description** : Une arme lourde montée sur un droïde B2 ou un autre modèle de combat, pour des dégâts accrus.
   - **Prix** : 3 500 crédits

3. **Lance-Missiles Miniature**

   - **Description** : Un système de lancement de missiles compact pour droïdes, utilisé pour les attaques à distance.
   - **Prix** : 4 000 crédits

4. **Bouclier Énergétique Personnel**

   - **Description** : Un petit générateur de bouclier portable pour droïdes, protégeant contre les tirs de blaster.
   - **Prix** : 2 500 crédits

5. **Mines à Proximité**

   - **Description** : Des explosifs dissimulés qui se déclenchent à l'approche de l'ennemi, souvent utilisés pour la défense des installations.
   - **Prix** : 800 crédits chacune

6. **Vibroblade Fixée**

   - **Description** : Une lame vibro intégrée dans le bras d'un droïde, pour le combat rapproché.
   - **Prix** : 700 crédits

7. **Grenades IEM**

   - **Description** : Des grenades à impulsion électromagnétique conçues pour désactiver les systèmes électroniques, y compris les droïdes.
   - **Prix** : 600 crédits chacune

8. **Lance-Flammes de Droïde**

   - **Description** : Une arme conçue pour être montée sur un droïde, capable de projeter un jet de flamme sur les ennemis.
   - **Prix** : 3 000 crédits

9. **Pistolet Ionique**

   - **Description** : Une arme à tir ionique spécialement conçue pour neutraliser les droïdes et autres appareils électroniques.
   - **Prix** : 1 500 crédits

10. **Module de Sabotage**

    - **Description** : Un dispositif clandestin qui permet à un droïde de pirater ou de saboter les systèmes électroniques ennemis.
    - **Prix** : 2 200 crédits

Fara et BX23

La jeune femme âgée d'une vingtaine d'année, à la peau mate, les cheveux brun coiffé en drève. Elle possède un physique athlétique, des yeux marrons et elle semble constamment en colère. Elle est une mécanicienne et un pilote de génie. Elle s'est retrouvée bloqué sur Agamar après avoir perdu son vaisseau au jeu.
Comble de la mal chance, l'usine où elle voulait récupérer des pièces pour son droïde à fermer avant qu'elle ne puisse se fournir.
Elle est capable de réparer, aménager n'importe quel vaisseau.

Son droïde est BX23, un droïde commando qu'elle a reprogrammé. Il se cache sous un long manteau à capuche.
Son nouveau protocole lui à donner un sens de l'humour plus ou moins bon voir douteux.
Il n'en reste pas moins extrêmement dangereux, rapide, furtif, intelligent et armée jusqu'aux dents. Ce droïde a été programmé pour tuer des jedis et abattre des garnisons de clones.
Il a été reprogrammé pour protéger et obéir à Fara.

Ils seront d'excellent compagnons de route si on leurs rend service.

Amélioration, vente et achat d'un vaisseau

La ville étant modeste, il y a peu de choix pour améliorer la navette de classe. Elle se limite surtout à des améliorations du confort de la navette.
Néanmoins si les joueurs ont visité la fabrique de vaisseau, ils peuvent avoir vu des pièces qui pourrait leurs permettre d'améliorer leurs armements ou alors de revendre lesdites pièces.

Les améliorations possibles :

Modifications pour Améliorer le Confort

1. **Amélioration des Quartiers de Repos :**

2. **Cuisine de Bord** :
   Couches Rétractables avec Matelas Améliorés : Remplacer les bancs métalliques par des couchettes rétractables avec des matelas plus confortables, équipés de systèmes de chauffage
3. réglables pour s'adapter aux préférences de chaque membre de l'équipage.
   Systèmes de Divertissement :
   Module de Cuisine Compact : Installer un petit module de cuisine avec des réplicateurs alimentaires de base, un système de purification d'eau et un micro-four. Cela permet de préparer des repas chauds
4. Espaces de Stockage Personnalisés : Ajouter des casiers personnels avec verrouillage biométrique, permettant à chaque membre d'avoir un espace privé pour ses effets personnels.
   Amélioration de l'Isolation et du Climat :
   Holo-Projecteur Multi-Usage : Ajouter un holo-projecteur de divertissement dans la cabine principale, permettant de regarder des holofilms, de consulter des archives ou même de jouer à des jeux
5. holographiques pendant les longs trajets.
   Aménagement d'une Petite Salle de Méditation :
   Isolation Phonique : Améliorer l'isolation pour réduire les bruits de la machinerie du vaisseau, permettant à l'équipage de mieux se reposer.
   Module de Musique Ambiante : Intégrer un système audio qui peut diffuser de la musique ou des sons apaisants, aidant à réduire le stress lors des missions.

Modifications pour Améliorer les Capacités Militaires

Espaces de Méditation : Créer des espaces dédiés à la méditation ou à la prière, avec des coussins, des Contrôle Climatique Avancé : Installer un système de contrôle climatique permettant de régler la température et l'humidité dans différents compartiments selon les besoins de l'équipage.

1.

Amélioration de l’Armement :

2.

- **Renforcement du Blindage** :
  Tourelles Laser Améliorées : Remplacer ou améliorer les tourelles laser existantes avec des modèles à tir rapide ou à plus longue portée, permettant une défense plus efficace contre les chasseurs ennemis.

3.

- **Systèmes de Contre-Mesures** :
- **Plaques de Blindage Renforcé** : Ajouter des couches de blindage en duracier ou en alliages avancés pour augmenter la résistance de la navette aux tirs ennemis et aux collisions.
- **Lance-Missiles Discrets** : Ajouter des lance-missiles à guidage automatique, dissimulés dans des compartiments cachés pour conserver l’apparence de la navette.
- **Lanceurs de Flares et Paillettes** : Installer des systèmes de contre-mesures capables de larguer des flares (leurres thermiques) ou des paillettes (leurres radar) pour dérouter les missiles à tête chercheuse.
  Boucliers Réactifs : Installer des générateurs de boucliers à haute déformation, capables de absorber plus de dégâts ou de se recharger rapidement entre les impacts.

- **Brouilleur de Capteurs** : Intégrer un brouilleur capable de perturber les systèmes de ciblage ennemis, rendant la navette plus difficile à verrouiller.

4. **Amélioration de la Propulsion** :

- **Moteurs Subluminiques Renforcés** : Remplacer les moteurs subluminiques par des modèles plus puissants pour augmenter la vitesse et la manœuvrabilité de la navette.

- **Hyperpropulseur de Classe Supérieure** : Installer un hyperpropulseur plus rapide, permettant des sauts en hyperespace plus courts et une plus grande réactivité lors de missions nécessitant des évacuations rapides.

5. **Systèmes de Sécurité Avancés** :

- **Tourelles Automatisées Intérieures** : Placer des tourelles automatisées à l’intérieur de la navette pour se défendre contre des intrusions ou des abordages.

- **Verrouillage des Systèmes à Reconnaissance Biométrique** : Ajouter des verrouillages biométriques sur les portes de la soute et du cockpit, ne permettant l’accès qu’à l’équipage autorisé.

6.

Station Médicale Avancée :

7.

- **Module de Déploiement Rapide** :
  Station Médicale Compacte : Installer un module médical compact avec un droïde médical, un bacta-tank portable, et des kits de soins d'urgence. Cela permet de traiter les blessures graves sans attendre de rejoindre une base médicale.
- **Capsules de Sauvetage ou de Déploiement** : Ajouter des capsules de sauvetage ou de déploiement rapide, permettant à l'équipage de quitter la navette en urgence ou de s'infiltrer discrètement sur une planète.

Coût de Base d'une Navette de Classe Rho

Une navette de classe Rho est un vaisseau militaire spécialisé, et son prix de base peut être estimé à environ **150 000 à 200 000 crédits**. Ce coût comprend l'équipement standard, les systèmes de navigation, les moteurs de propulsion, et un armement de base.

Coût des Améliorations

Voici une estimation des coûts pour chaque amélioration, en fonction des technologies disponibles dans l'univers de Star Wars.

Modifications pour Améliorer le Confort

1.

Amélioration des Quartiers de Repos :

2.

- **Cuisine de Bord** :
  Couches Rétractables avec Matelas Améliorés : 2 000 crédits.
- **Systèmes de Divertissement** :
  Espaces de Stockage Personnalisés : 1 500 crédits.
  Espace de Cuisine Compact : 3 000 crédits.
- **Amélioration de l'Isolation et du Climat** :
  Holo-Projecteur Multi-Usage : 5 000 crédits.
- **Aménagement d'une Petite Salle de Méditation** :
  Module de Musique : 3 500 crédits.
  Espace de Méditation : 1 000 crédits.
- **Espaces de Méditation** : 2 500 crédits.
  Espaces de Méditation avec Capacités Militaires

Modifications pour Améliorer les Capacités Militaires

1. **Amélioration de l'Armement** :

2. ● **Renforcement du Blindage** :
Tourelles Laser Améliorées : 15 000 crédits par tourelle.

3. ● **Systèmes de Contre-Mesures** :
Lance-Missiles Diagrammes : 10 000 crédits.
Plaques de Blindage Renforcé : 20 000 crédits.

4. ● **Amélioration de la Propulsion** :
Lanceurs de Flares et Paillettes : 7 000 crédits.
Bouclier Réactifs : 25 000 crédits.

5. ● **Systèmes de Sécurité Avancés** :
Moteurs Sub-Capteurs Renforcés : 25 000 crédits.
Brouilleurs de Capteurs : 12 000 crédits.

6. ● **Station Médicale Avancée** :
Hyperpropulseur de Classe Supérieure : 50 000 crédits par tourelle.
Tourelles Automatiques Intégrées : 8 000 crédits par tourelle.

7. ● **Module de Déploiement Rapide** :
Station Médicale Systèmes à Reconnaissance Biométrique : 5 000 crédits.
Station Médicale Systèmes : 15 000 crédits.

●

Coût Total Estimé pour Toutes les Améliorations :
Capsules de Sauvetage et de Déploiement : 10 000 crédits par capsule.

Si toutes les améliorations étaient appliquées à la navette, le coût total pourrait atteindre environ **240 000 à 300 000 crédits** en plus du prix de base. Ce chiffre est une estimation haute et dépendra de la disponibilité des technologies, de la main-d'œuvre nécessaire pour les installations, et de la qualité des composants choisis.

Prix Total : Navette + Améliorations

- **Prix de la Navette (sans modifications) :** 150 000 à 200 000 crédits.
- **Prix avec toutes les modifications :** 390 000 à 500 000 crédits.

Cette estimation fournit une idée du coût d'une navette hautement personnalisée et prête à affronter de nombreuses missions, alliant confort et capacités militaires accrues

Vaisseaux en vente à l'Astroport :

1.

YT-1300 Light Freighter

- 1.

Description : Le YT-1300 est un cargo léger de la série Corellian Engineering Corporation, célèbre pour sa modularité et sa durabilité. Bien que souvent utilisé comme cargo, il est populaire parmi les contrebandiers et les aventuriers grâce à sa capacité à être lourdement modifié.

- 1.

Caractéristiques : Le Z-95 Headhunter est un chasseur stellaire polyvalent, plus ancien mais encore utilisé dans les systèmes moins avancés. Il est apprécié pour sa maniabilité et son armement simple, bien que ses systèmes ne soient pas aussi avancés que ceux des chasseurs modernes.

- **Prix Estimé** : 100 000 à 150 000 crédits.
- **Caractéristiques** : Ce vaisseau est un cargo léger conçu pour le transport et le fret. Bien qu'il soit relativement simple et peu sophistiqué, il est robuste et idéal pour les missions qui nécessitent un transport de marchandises sur de longues distances.
- **Prix Estimé** : 40 000 à 60 000 crédits.
- **Caractéristiques** : Le Firespray-31, célèbre grâce au Slave I de Boba Fett, est un vaisseau de patrouille qui offre un excellent équilibre entre armement, défense et espace de chargement. Il est souvent utilisé par les chasseurs de primes et les forces de sécurité privées.
- **Prix Estimé** : 75 000 à 120 000 crédits.
- **Caractéristiques** : Le VCX-100 est un cargo léger bien connu pour sa polyvalence et sa capacité à transporter une petite navette d'appoint. Il est suffisamment spacieux pour un équipage de taille modeste, avec des capacités de défense raisonnables.
- **Prix Estimé** : 150 000 à 200 000 crédits.
- **Prix Estimé** : 180 000 à 250 000 crédits.

- Capacité de fret décente.
- Espace pour des améliorations personnalisées.
- Bonne maniabilité.
- Vitesse hyperespace standard.
- Capacité de combat respectable.
- Grande capacité de chargement.
- Relativement abordable pour un chasseur.
- Conception robuste et fiable.
- Armement lourd et boucliers solides.
- **Caractéristiques** :
- Peu d'espace pour l'équipage, mais adapté pour de petites équipes.
- Espace cargo raisonnable pour un vaisseau de sa taille.
- Grande capacité de fret et d'équipage.
- Vitesse subluminique respectable.
- Possibilité d'intégrer une navette d'appoint (comme le Phantom).
- Modérément armé pour des missions défensives.

Ketaris

La planète verte Ketaris est sur une des voies principales de commerce. Sa capitale est une gigantesque, regorgeant de tout et en abondance. C'est un lieu de démesure et de débauche mais également une ville de science et de philosophie.
Course de pod et concours d'éloquence se côtoient.
La ville est sur plusieurs niveaux, les plus bas sont les niveaux malfamés, les gens vivent dans la pénombre et la pollution ambiante, devant vivre constamment avec des masques à gaz. Contrôlé par le Soleil Noir, ce puissant syndicat du crime est la source de toute les actions de contrebande de la ville et notamment le transport d'épice et d'arme.
Les niveaux intermédiaires sont le centre névralgique de la ville. Toutes les affaires commerciales se déroule là-bas. Le plus grand marché de ce cadran de la galaxie si déroule tous les jours.
De la pièce détachée de moteurs de vaisseau Venator à la vente d'esclave t'wilek en passant par la vente d'armure en beskar tout se vend ici.
C'est également ici que ce produit l'une des plus impressionnante course de pod de toute la galaxie.
Enfin les étages supérieurs, on y retrouve la bourse, les bâtiments administratifs et le sénat de la planète. Les murs étincelants de beauté contrastent avec les sombres complots s'y fomentent en secret, décidant de la vie de plus plusieurs milliers de personnes. Depuis la chute de la république et malgré l'arrivé en nombre de soldats clone, la situation de la planète est plus instable que jamais et certains envisagent que cette planète rejoigne les mondes libres.

La Monnaie :
La monnaie est le crédit républicain. Pour comparaison avec l'euro, 1 crédits républicains vaut 1 euros.
Donc un repas de mauvaise qualité vaut 10 C
Une veste de bonne facture vaut 100 C
Une arme style pistolaser vaut 300 C
Un petit vaisseau atmosphérique vaut 100 C à 3 000 C
Un vaisseau spatial de taille moyenne 3000C à 300 000C
Un sabre laser d'entrainement vaut entre 10 000 à 25 000 C
Un sabre laser appartenant à un Jedi vaut 50 000 à 100 000 C
Le salaire moyen d'un habitant de Ketaris est de 1 200 C

Dans les rues des écrans géant affichent des avis recherches de personnes, notamment des Jedis. Pour l'instant les hologrammes des joueurs n'apparaissent pas.

Les magasins disponibles :

1. **Vorn's Starship Supplies**

- **Description** : Ce magasin est spécialisé dans les pièces de vaisseaux spatiaux, les équipements de réparation, et les modules de modification. On y trouve tout, des moteurs hyperdrive aux tourelles laser.
- **Vendeur** : **Vorn Trillan** - Un Duros vieillissant, avec une peau bleue et de grands yeux rouges. Il est connu pour sa compétence technique et son honnêteté. Vorn a une passion pour les vaisseaux et adore parler des dernières améliorations possibles.

2. **The Blaster Barn

- **Description** : Une boutique d'armes bien achalandée, vendant des blasters, des grenades, et même des armes lourdes pour ceux qui ont besoin de plus de puissance de feu. Le magasin offre également des services de personnalisation.
- **Vendeur** : **Kira Vos** - Une humaine d'une trentaine d'années avec une cicatrice sur la joue gauche. Ancienne chasseuse de primes, elle est rapide à conseiller les meilleures options en fonction des besoins de ses clients et sait se montrer persuasive.

3. **Forceful Trinkets

- **Description** : Un magasin spécialisé dans les objets liés à la Force. Vous y trouverez des cristaux, des holocrons anciens, et des artefacts mystérieux. C'est un endroit discret, peu connu du grand public.
- **Vendeur** : **Dara Zun** - Une Mirialan à la peau verte avec des tatouages faciaux géométriques. Mystérieuse et calme, elle semble en savoir beaucoup plus qu'elle n'en dit sur les objets qu'elle vend. Elle parle avec une voix douce et rassurante.

4. **Cartho's Cantina & Sundries

- **Description** : Un bar animé qui propose aussi une petite boutique vendant des fournitures diverses : rations, outils de survie, et quelques gadgets pratiques. Parfait pour ceux qui préparent un long voyage ou une mission sur le terrain.
- **Vendeur** : **Cartho Vela** - Un humain jovial d'une quarantaine d'années, avec une bedaine naissante et une moustache bien entretenue. Toujours prêt à raconter une bonne histoire, il a un faible pour les aventuriers et aime se vanter d'avoir tout ce qu'il faut pour survivre n'importe où.

5. **The Droid Depot

- **Description** : Ce magasin est le meilleur endroit pour acheter, réparer, ou améliorer des droïdes. Il propose également des pièces détachées et des modules de programmation.
- **Vendeur** : **Z3-NO (Zeno)** - Un droïde de protocole reprogrammé pour être un expert en droïdes. Doté d'une personnalité excentrique, Zeno est extrêmement compétent et parle avec un ton légèrement hautain. Il prend un grand plaisir à montrer ses compétences techniques.

6. **Ketaris Curiosities

- **Description** : Une boutique d'antiquités qui vend des objets rares et étranges, souvent trouvés dans les coins les plus reculés de la galaxie. On y trouve des reliques anciennes, des artefacts exotiques, et des babioles intrigantes.
- **Vendeur** : **Lorik Sandar** - Un Ithorien avec une voix douce et résonnante, connu pour sa vaste connaissance de l'histoire galactique. Lorik est patient et adore discuter des origines des objets qu'il vend. Il est toujours prêt à marchander, mais uniquement avec ceux qui partagent sa passion pour les curiosités.

7. **Starlight Emporium

- **Description** : Une boutique de vêtements et d'armures, allant des tenues légères aux armures renforcées. On y trouve également des accessoires tactiques et des vêtements adaptés à divers environnements.
- **Vendeur** : **Tala Merel** - Une Twi'lek élégante avec des lekku (tentacules) bien entretenus, souvent parés de bijoux. Tala a un œil pour la mode et un sens aigu des affaires. Elle est connue pour son service impeccable et ses recommandations parfaites pour chaque situation.

8. **Glittering Circuits

- **Description** : Un magasin spécialisé dans l'électronique avancée, les modules d'amélioration et les gadgets technologiques. Vous y trouverez tout ce dont vous avez besoin pour booster vos équipements électroniques.
- **Vendeur** : **Jik Sarno** - Un Ugnaught ingénieux, petit et trapu, avec une grande expérience dans l'ingénierie. Il parle rapidement et est souvent en train de bricoler un gadget quand il n'est pas en train de vendre. Jik est fier de la qualité de son travail et garantit ses produits.

9. **Galactic Navigators

- **Description** : Ce magasin propose des cartes stellaires, des systèmes de navigation et des calculateurs de trajectoire. Essentiel pour ceux qui planifient de longs voyages ou des missions en territoire inconnu.
- **Vendeur** : **Rana Feldor** - Une Bothan avec une fourrure dorée et un regard perçant. Rana est une ancienne exploratrice, et ses connaissances en matière de navigation sont inégalées. Elle a une attitude calme mais professionnelle et aime partager des astuces pour les voyages dans les coins les plus reculés de la galaxie.

10. **Outer Rim Outfitters

- **Description** : Une boutique dédiée à l'équipement de survie, les armures, et les armes spéciales adaptées aux environnements hostiles. On y trouve également des kits de premiers secours et des outils de survie.
- **Vendeur** : **Gor Vox** - Un Trandoshan imposant, au regard froid, mais avec une connaissance approfondie des conditions de survie extrêmes. Gor est direct et efficace, et il ne perd pas de temps avec les bavardages inutiles. Il respecte ceux qui se montrent compétents et déterminés.

La course de pod

Pour participer à la course, il faut payer 100 crédits et 100 de plus pour avoir un module moyen et 100 de plus pour un module performant. Un marchant leurs propose de les sponsoriser à conditions que en cas de victoire, ils partagent les gains et en cas de défaite, ils devront lui payer les frais d'inscription et le pod s'ils l'ont abimé.

Garrik Vex

"Garrik Vex est un personnage excentrique, aussi coloré que les modules de course qu'il vend. Comme tous les Rodiens, il a une peau verte écailleuse, de grands yeux noirs qui semblent toujours en alerte, et un museau conique. Ses antennes, généralement immobiles chez ses congénères, frémissent constamment, reflétant son énergie nerveuse et son esprit toujours en ébullition. Il porte des vêtements flashy, souvent dans des teintes de rouge et de jaune, assortis de gants en cuir usés par les années passées à bricoler ses précieuses machines.

Sa boutique est un véritable capharnaüm, un lieu où la technologie de pointe côtoie des piles de pièces détachées, des outils en tout genre, et des schémas techniques griffonnés à la hâte. Située au cœur de la cité ruche, son atelier est un lieu incontournable pour les pilotes de modules en quête de vitesse et de sensations fortes. Garrik ne se contente pas de vendre des modules ; il les conçoit, les améliore, et les pousse à leurs limites, créant des machines aussi dangereuses que performantes.

Garrik est légèrement fou, ou du moins c’est l’impression qu’il donne à ceux qui le rencontrent pour la première fois. Il parle vite, passe d’un sujet à l’autre sans prévenir, et semble toujours sur le point de partir

dans une nouvelle idée ou un nouveau projet. Son rire est strident, et il a une tendance à gesticuler en parlant, ce qui peut désorienter les nouveaux venus. Pourtant, cette folie apparente cache un esprit extrêmement brillant. Garrik connaît les modules de course comme personne, chaque boulon, chaque circuit, chaque ajustement possible pour gagner une fraction de seconde sur la piste.

Il est obsédé par la vitesse, et cette obsession se reflète dans ses créations. Ses modules sont connus pour être les plus rapides et les plus dangereux de la galaxie, capables de pulvériser des records, mais aussi de mettre leurs pilotes à l'épreuve. Garrik aime l'argent, et il ne s'en cache pas. Il négocie âprement chaque transaction, cherchant toujours à maximiser ses profits, tout en gardant un œil avide sur la prochaine grande course où il pourrait placer un pari lucratif.

Malgré son amour pour les crédits, Garrik n'est pas sans scrupules. Il respecte les pilotes courageux qui osent monter dans ses machines, et il prend un soin particulier à ce que ses modules soient les plus performants possibles. Il est capable de travailler des nuits entières sans sommeil pour peaufiner un moteur ou ajuster une turbine, car pour lui, l'argent n'est qu'un moyen d'alimenter sa passion pour la course et la mécanique.

Son atelier est un lieu où l'on peut aussi entendre de la musique forte, des commentaires frénétiques sur les dernières courses, et des éclats de rire de Garrik lorsqu'il réussit à améliorer un module de manière inattendue. Les clients réguliers savent qu'ils peuvent compter sur lui pour des conseils techniques inégalés, même s'ils doivent supporter son caractère imprévisible et ses exigences financières.

En résumé, Garrik Vex est un génie fou de la mécanique, un amoureux de la vitesse qui vit pour le frisson de la course et les profits qu'elle peut rapporter. Bien qu'il soit motivé par l'argent, il ne compromet jamais la qualité de ses modules, ce qui fait de lui un incontournable pour quiconque souhaite dominer les pistes de course de la galaxie."

La course de pod se joue en seulement en une manche. Le MJ prend 1 dés dans chaque main. à chaque fois que le MJ fait in décompte et va lâcher un des deux ou les deux. Si le joueur attrape le joueur attrape 1 dès +2, touche le dé +1 ne le touche pas 0.
1er = 10 points
2ème = 9 points
3ème = 8 points

1 Le Départ est donné depuis l'entrée du marché géant, le départ va être donné dans quelques secondes, les 9 autres pilotes se prépare. Que fait tu ?

1. Faire monter le compteur en sur régime (3ème)
2. Faire monter le compteur à mi-régime (5ème)
3. Rester en bas régime (8ème place)

2 La course est donné les participant sont au coude à coude. Après plusieurs instants dans le

marché, le circuit va se rétrécir en rentrant dans une ruelle étroite. Que fait tu ?

1. Tu accélères pour rattraper le plus de pilotes possibles avant de ne plus pouvoir doubler dans la prochaine portion. (If P<5 then +2, If P>5 then -3)

2. Tu maintien la position ou tu es, sans accélérer (P<5 =+1, P>5=-1)

3. Tu ralentis pour laisser passer quelques concurrents qui pourrait essayer de provoquer un accident (P<5=+2, P>5 = 0)

3 La piste s'agrandit enfin et donne sur un immense parking à vaisseau, des poteaux soutenant le parking semble avoir été placé aléatoirement rendant le pilotage particulièrement dangereux. Que fais-tu ?

1. Tu accélères faisant confiance à tes talents de pilotage pour éviter les obstacles. (-2)

2. Tu te places derrière un concurrent qui semble bien connaitre le circuit (+3)

3. Tu restes prudent, tu préfères ralentir que d'avoir un accident (+2)

4 En sortant du parking, il n'y a plus de piste et vos modules plongent vers les méandres de la ville. Une partie du circuit va se dérouler là-bas. Dans ta chute, plusieurs options s'offrent à toi. Que fais-tu ?

1. Tu plonges en piqué pour prendre le plus de vitesse possible (+1)

2. Tu redresse ton module le plus possible pour atterrir le plus loin possible (+2)

3. Tu sors tes aérofreins pour freiner légèrement la descente (-1)

5 Tu arrives à proximité de l'arrivée, tu as réussi à remonter au niveau d'un pilote mais celui-ci

cherche à te faire sortir de la piste. Comment réagi tu ?

1. Tu le pousse à ton tour (Tu explose)
2. Tu tentes de freiner au moment où il va te percuter pour qu'il fasse une sortie de route (+1)
3. Tu tentes une manœuvre audacieuse en prenant un saut pour doubler le pilote (+2)

Dans les bas-fonds

Dans une vieille cantina, une personne interpelle les joueurs en leurs demandant s'ils veulent se faire un peu d'argent facile.
Pour cela ils devront livrer une petite caisse sur la lune de Mandalore, Concordia. Il se nomme **Varen Soro**.
Le paquet doit être remis en main propre à l'Aube écarlate.
La course est payé 300 000 C, 100 000 maintenant et le reste à la réception de la course.

En réalité à leurs arrivée, les membres de l'Aube Ecarlate découvre que le payement qu'ils attendent n'est pas complet, néanmoins une petite note est glissée parmi les gemmes Hapienne ou aussi appelé gemme arc-en-ciel. La note indique que les joueurs sont des Jedi recherchés et leurs primes.

Varen Soro

Varen Soro a l'apparence d'un homme d'affaires prospère, avec une peau rose éclatante typique de son espèce et des cheveux noirs soigneusement coiffés. Ses yeux, d'un bleu profond, sont toujours pleins de vie et d'attention lorsqu'il s'adresse à quelqu'un, créant un sentiment de confiance et de sécurité. Il est toujours impeccablement habillé, portant des vêtements élégants et bien taillés, souvent dans des tons de bleu marine ou de gris, qui lui donnent une allure professionnelle et respectable. Une montre de luxe orne son poignet, ajoutant une touche de raffinement.

Lorsqu'on le rencontre pour la première fois, Varen donne l'impression d'être un homme d'affaires honnête et respecté. Son sourire est chaleureux, son attitude est courtoise, et il sait parfaitement comment mettre les gens à l'aise. Il parle avec une voix douce et posée, toujours attentif aux besoins et aux préoccupations de ses interlocuteurs. Il semble sincèrement intéressé par leurs affaires, proposant des conseils judicieux et des solutions efficaces. Il est connu pour son hospitalité, offrant souvent un bon repas ou un verre de vin rare à ceux qui viennent le voir.

Cependant, derrière cette façade affable se cache un stratège redoutable et impitoyable. En tant que membre influent du Soleil Noir, Varen Soro est un maître de la manipulation. Il utilise son charme naturel pour tisser un réseau de contacts et d'alliances, gagnant la confiance de ceux qui ne se doutent pas de sa véritable nature. Il est capable de dissimuler ses véritables intentions sous un vernis de respectabilité, faisant des affaires illégales tout en donnant l'impression d'être un simple homme d'affaires prospère.

Varen est extrêmement intelligent et calculateur. Il sait quand jouer le rôle de l’ami bienveillant et quand faire preuve de cruauté pour maintenir son pouvoir et ses intérêts. Bien qu'il ne se salisse jamais les mains, préférant laisser ses subordonnés exécuter les tâches les plus sales, il est bien connu dans les cercles criminels pour son habileté à éliminer discrètement ceux qui se dressent sur son chemin, tout en maintenant une réputation publique intacte.

Sa double vie est un équilibre délicat qu'il maîtrise avec brio, faisant de Varen Soro un personnage à ne pas sous-estimer. Ceux qui ont tenté de le trahir ou de découvrir ses véritables activités ont rapidement appris que sous son sourire affable se cache un prédateur toujours à l'affût. Pourtant, pour ceux qui ne sont pas au courant de sa véritable identité, il reste un homme de confiance, un allié précieux dans un monde où les loyautés sont aussi fluides que les crédits galactiques.

Concours d'éloquence

Le concours se déroule dans les hauts quartiers. C'est une joute verbale.
La joute verbale se déroule en 3 manches.
Le but est de faire la meilleure punchline sans insulte et si possible en rime.

Toujours traqué

Au détour d'une ruelle, un des écrans affiche l'avis de recherche de Ahsoline.
Les deux commandos clones sont toujours à leurs recherches. Ils vont alors essayer de se venger eux même. Ils vont tenter de les débusquer en les piégeant. Pour cela ils comptent utiliser le point de tous les Jedis, leurs empathies, ils vont essayer de les piéger en mettant un commerçant volontairement en danger pour les forcer à se dévoiler et essayer de les abattre.
Varen Soro peut leurs sauver la mise à ce moment-là.

Le commerçant est un **Sullustéen** nommé **Nikko Fenn**.

Nikko est un petit être trapu, avec une peau grise et légèrement ridée, typique de son espèce. Ses grands yeux noirs, légèrement globuleux, sont toujours brillants de curiosité et de bienveillance. Il a de larges oreilles en forme de disque qui ressortent de chaque côté de sa tête, lui donnant une apparence adorable et inoffensive. Ses doigts, longs et fins, sont incroyablement habiles, parfaits pour manipuler des objets délicats et réaliser des réparations complexes.

Sa boutique est un trésor pour les voyageurs et les résidents de Ketaris. Elle est remplie de toutes sortes d’objets fascinants, allant des épices rares et des herbes médicinales aux antiquités exotiques et aux bibelots de tous les coins de la galaxie. Moro a une passion pour les plantes, et il consacre une grande partie de sa boutique à une serre intérieure où il cultive une incroyable variété de plantes rares et précieuses. Les clients entrent souvent dans sa boutique non seulement pour acheter, mais aussi pour profiter de l’atmosphère paisible et parfumée qu'il a su créer.

Nikko est d'une gentillesse désarmante. Il accueille chaque client avec un sourire et une salutation chaleureuse, toujours prêt à offrir son aide sans rien attendre en retour. Si quelqu'un a besoin de quelque chose de spécifique, Nikko fait tout son possible pour le trouver, et il est connu pour offrir des réductions

généreuses à ceux qui sont dans le besoin. Il prend le temps de discuter avec ses clients, apprenant à connaître leurs histoires et leurs besoins. Ses conseils sont toujours sages et empreints de la philosophie pacifique de son peuple.

Malgré le rythme effréné de la grande ville, Nikko reste un modèle de patience et de sérénité. Il ne se laisse jamais emporter par la précipitation ou le stress, préférant vivre à son propre rythme. Ses voisins et clients l'apprécient non seulement pour ses compétences en tant que commerçant, mais aussi pour sa présence apaisante. Il est devenu un pilier de sa communauté, souvent consulté pour des conseils, non seulement sur les plantes, mais aussi sur des questions de vie quotidienne.

Nikko a un réseau d'amis et de contacts à travers toute la ville, car il est toujours prêt à aider et à offrir un mot de soutien. Ceux qui viennent le voir pour la première fois sont souvent surpris par sa générosité, tandis que ceux qui le connaissent depuis longtemps le considèrent comme un ami de confiance, quelqu'un qui est toujours là pour eux.

En résumé, **Nikko Fenn** est bien plus qu'un simple commerçant : il est un gardien de la paix et de la gentillesse dans le tumulte de la ville, un ami fidèle et un exemple vivant des valeurs Sullustéenne de respect de la vie et de la nature.

Vaisseaux disponibles à la vente :

1. **YT-2400 Light Freighter**

- **Description** : Le YT-2400 est un cargo léger très apprécié par les contrebandiers et les aventuriers pour sa maniabilité et sa modularité. Il est bien armé, a une bonne capacité de fret, et peut être facilement modifié pour inclure des systèmes supplémentaires.
- **Capacité** : Peut facilement transporter un équipage de 5 personnes, avec suffisamment d'espace pour le fret et les équipements supplémentaires.
- **Prix Estimé** : 180 000 à 250 000 crédits.

1. **HWK-290 Light Freighter**

- **Description** : Le HWK-290 est un vaisseau polyvalent, apprécié pour sa vitesse et sa maniabilité. Bien qu'il soit relativement compact, il offre suffisamment d'espace pour une petite équipe d'aventuriers et un espace de stockage décent.

- **Capacité** : Peut accueillir jusqu'à 5 personnes, avec un espace pour du matériel ou des passagers supplémentaires.

- **Prix Estimé** : 120 000 à 160 000 crédits.

1. **Ghtroc 720 Freighter**

- **Description** : Le Ghtroc 720 est un cargo léger reconnu pour sa robustesse et sa capacité de fret. Bien qu'il ne soit pas le plus rapide, il est fiable et peut être équipé de divers systèmes défensifs et offensifs.

- **Capacité** : Conçu pour un équipage de 6 personnes, avec un grand espace de fret et des quartiers d'équipage confortables.

- **Prix Estimé** : 160 000 à 200 000 crédits.

1. **VCX-100 Light Freighter**

- **Description** : Le VCX-100 est un vaisseau cargo léger bien connu pour sa capacité à transporter une navette d'appoint, comme le Phantom. Il est spacieux, bien armé, et dispose d'une grande flexibilité pour des missions variées.

- **Capacité** : Conçu pour un équipage de 5 à 8 personnes, avec des quartiers confortables, beaucoup d'espace de fret, et la possibilité d'ajouter des améliorations.

- **Prix Estimé** : 200 000 à 300 000 crédits.

1. **YV-929 Armed Freighter**

- **Description** : Le YV-929 est un cargo lourdement armé, conçu pour ceux qui doivent transporter du fret dans des zones dangereuses. Il est équipé de puissants boucliers et armements, et peut également transporter une petite équipe.
- **Capacité** : Parfait pour un équipage de 5 personnes, avec un espace suffisant pour du matériel, du fret, et des équipements militaires.
- **Prix Estimé** : 250 000 à 350 000 crédits.

1. **Baudo-class Star Yacht**

- **Description** : Le Baudo-class Star Yacht est un vaisseau de luxe, mais il est aussi suffisamment polyvalent pour être utilisé comme vaisseau de transport pour des aventuriers. Il offre un intérieur luxueux tout en étant capable de se défendre en cas de besoin.
- **Capacité** : Idéal pour 5 à 6 personnes, avec un intérieur confortable et bien équipé pour les voyages longue distance.
- **Prix Estimé** : 300 000 à 400 000 crédits.

1. **Wayfarer-class Medium Transport**

- **Description** : Le Wayfarer est un vaisseau de transport moyen conçu pour transporter de grandes quantités de fret tout en offrant un espace de vie suffisant pour un petit équipage. Il est aussi capable de soutenir des modifications pour améliorer ses capacités défensives.

- **Capacité** : Conçu pour un équipage de 5 à 10 personnes, avec une énorme capacité de fret et des options pour personnaliser l'intérieur.

- **Prix Estimé** : 350 000 à 450 000 crédits.

1. **XS Stock Light Freighter**

- **Description** : Le XS Stock est un cargo léger bien armé, populaire parmi les mercenaires et les marchands indépendants. Il est rapide, maniable, et offre suffisamment d'espace pour une petite équipe d'aventuriers.

- **Capacité** : Conçu pour un équipage de 5 à 8 personnes, avec des capacités de fret modérées et des systèmes défensifs intégrés.

- **Prix Estimé** : 220 000 à 280 000 crédits.

Generis

"La station spatiale en orbite autour d'une planète gazeuse est connue sous le nom de **"Nébuleuse Omega"**. Cette immense structure industrielle flotte majestueusement au-dessus des nuages tourbillonnants de la planète **Generis**, une géante gazeuse située dans les confins de la Bordure Extérieure.

La **Nébuleuse Omega** est une station d'extraction et de raffinement de carburant, spécialisée dans la collecte de gaz rares utilisés pour les hyperpropulseurs des vaisseaux spatiaux. Sa silhouette est imposante, composée de plusieurs niveaux reliés par des passerelles et des pylônes massifs. Les dômes d'extraction se dressent fièrement à l'avant de la station, où d'immenses tuyaux plongent dans l'atmosphère de la planète pour en extraire les gaz précieux. L'ensemble de la station est illuminé par des lumières industrielles, donnant un éclat bleuâtre qui contraste avec les couleurs changeantes de la géante gazeuse en dessous.

La station est un véritable hub de commerce, où des vaisseaux de toutes tailles viennent se ravitailler en carburant. Les quais sont constamment animés, remplis de vaisseaux en attente de leur précieuse cargaison. De larges réservoirs sont alignés le long de la station, prêts à être remplis et expédiés vers les quatre coins de la galaxie. Des panneaux publicitaires holographiques vantent les mérites du carburant ultra purifié de la Nébuleuse Omega, attirant une clientèle variée, des contrebandiers aux flottes commerciales légitimes."

À la tête de cette station se trouve un **Givin** nommé **Varnis Korr**. Les Givins sont une espèce connue pour leur apparence squelettique, leur peau blanche tendue sur des os apparents, et leur intelligence mathématique prodigieuse. Varnis Korr n'est pas différent. Ses grands yeux noirs semblent scruter constamment des équations invisibles, et son visage inexpressif donne à son regard une intensité froide et calculatrice. Il est vêtu d'un uniforme noir impeccable, orné de détails argentés qui reflètent son rang de directeur.

Varnis Korr est un maître de l'efficacité et de la gestion. Sous sa direction, la **Nébuleuse Omega** fonctionne comme une horloge bien huilée, où chaque détail est optimisé pour maximiser les profits. Il est obsédé par les chiffres et les statistiques, passant ses journées à analyser les rendements de l'extraction et les fluctuations du marché galactique du carburant. Sa voix est calme et mesurée, mais elle porte une autorité indiscutable. Bien qu'il soit distant et peu amical, **Varnis** est respecté, voire craint, par son personnel pour son intellect acéré et sa capacité à résoudre des problèmes complexes avec une précision chirurgicale.

Bien que **Varnis** soit principalement motivé par les profits, il n’est pas dénué de vision. Il comprend que le succès de la station dépend de sa réputation, et il veille donc à ce que la qualité du carburant reste irréprochable. Il n’hésite pas à investir dans des technologies de pointe pour améliorer l’extraction et le raffinage, toujours à la recherche de la perfection. Sous sa gestion, la **Nébuleuse Omega** est devenue l'une des principales sources de carburant de la région, un atout stratégique pour quiconque contrôle son commerce.

La station elle-même reflète la nature de son dirigeant : froide, efficace, mais indéniablement impressionnante. Les couloirs sont fonctionnels, sans ornement superflu, et l'atmosphère y est souvent silencieuse, rompue seulement par les bruits des machines en fonctionnement. Les employés de la station, principalement des techniciens et des ingénieurs, sont bien payés mais travaillent sous une discipline stricte imposée par **Varnis**. La **Nébuleuse Omega** est un lieu où la logique et l'efficacité règnent en maîtres, un bastion d'ordre dans une galaxie souvent chaotique.

Varnis les observe de loin, regardant ce qu'ils veulent avant d'interagir avec eux. S'ils veulent simplement faire le plein et repartir, il ne fait rien. S'ils commencent à demander s'ils peuvent apporter des modifications aux vaisseaux, changer de vêtements etc, il va inviter les joueurs dans ses quartiers privés. Curieux de connaitre de nouvelles têtes et de savoir si ces derniers pourrait lui rendre un service.

Varnis Korr, toujours à la recherche d'opportunités pour maximiser ses profits tout en réduisant les risques, pourrait offrir une mission délicate au groupe de fugitifs en échange d'un plein de carburant et d'un changement d'identité. Voici la mission qu'il veut leur confier :

Mission : Récupération de Données et Sabotage Industriel

Briefing :
Varnis Korr a reçu des informations selon lesquelles un rival dans l'extraction de carburant, une autre station spatiale appelée **"Abyssus Prime"**, située dans un système voisin, a récemment développé une technologie de raffinage révolutionnaire. Cette nouvelle technologie menace de surpasser les capacités de la Nébuleuse Omega et de lui faire perdre une part significative de son marché lucratif. Abyssus Prime est dirigée par un consortium soutenu secrètement par l'Empire, ce qui complique les choses pour Varnis, car il ne veut pas attirer l'attention impériale sur lui-même.

Objectifs de la Mission :

1. **Infiltration et Extraction de Données :**
   Le groupe doit s'infiltrer à bord d'Abyssus Prime sous une couverture discrète. Leur objectif principal est de localiser les laboratoires de recherche où la nouvelle technologie de raffinage est développée. Ils doivent récupérer toutes les données pertinentes sur cette technologie pour permettre à Varnis de la reproduire ou de la contrecarrer.
2. **Sabotage Ciblé :**
   En plus de voler les données, le groupe doit saboter une partie clé de l'infrastructure d'Abyssus Prime. Cela peut être le système de distribution de carburant ou les chambres de réaction du raffinement. Le sabotage doit être suffisamment subtil pour ne pas être immédiatement détecté mais assez dévastateur pour ralentir ou stopper la production pendant un certain temps, sans causer de perte de vie importante.
3. **Evasion Discrète :**
   Une fois les objectifs atteints, le groupe devra quitter **Abyssus Prime** sans alerter les forces impériales. Ils devront effacer toute trace de leur passage, en particulier tout lien avec la Nébuleuse Omega, afin de protéger **Varnis Korr** et leur propre anonymat.

Conditions :

- **Récompense :**
  En échange de la réussite de la mission, Varnis offre un plein de carburant de la plus haute qualité, assez pour traverser plusieurs systèmes stellaires, ainsi qu'une nouvelle identité pour chacun des membres du groupe. Cela inclut des modifications complètes de leurs fichiers d'identification galactique, effaçant toute trace de leurs vies antérieures et des garanties contre les recherches impériales. Ainsi que 300 000C
- **Risques :**
  Le groupe doit savoir que s'ils échouent ou sont capturés, Varnis Korr ne pourra rien faire pour les aider. Pire encore, s'ils sont liés à la Nébuleuse Omega, il pourrait prendre des mesures drastiques pour se protéger, y compris les trahir pour éviter des représailles impériales.

Ressources Fournies :

- **Codes d'accès temporaires** à Abyssus Prime, fournis par des contacts anonymes de Varnis, leur permettant de s’infiltrer sans déclencher immédiatement les alarmes.
- **Un appareil de piratage** conçu pour extraire rapidement les données des systèmes sécurisés.
- **Explosifs discrets** pour le sabotage, faciles à dissimuler et à placer.

Cette mission, risquée et complexe, pourrait donner aux fugitifs une chance de repartir à zéro, mais elle les mettra également en danger immédiat. Pour Varnis Korr, c’est une opportunité de neutraliser un rival tout en tirant profit de la désespération de ceux qui n'ont nulle part où aller.

Abyssus Prime

Abyssus Prime est une station spatiale massive et imposante, orbitant autour de **Trion-4**, une planète géante gazeuse d’un bleu profond située dans un système isolé de la Bordure Extérieure. Elle se distingue par son architecture à la fois fonctionnelle et menaçante, construite pour refléter l'efficacité froide et la domination technologique de ceux qui la contrôlent.

Architecture et Structure :

Abyssus Prime a la forme d’une immense sphère aplatie, entourée de multiples anneaux concentriques qui tournent lentement autour de son axe central. Ces anneaux sont reliés à la structure principale par des pylônes métalliques massifs, chacun étant doté de générateurs d’énergie et de systèmes de propulsion pour maintenir l’orbite stable autour de la planète gazeuse.

La surface de la station est recouverte de panneaux en duracier noir, incrustés de lumières rouges qui scintillent faiblement, donnant à la station une apparence sinistre et intimidante. À la base de la station, de gigantesques conduits d'extraction plongent dans l'atmosphère turbulente de Trion-4, pompant continuellement les gaz rares vers les installations de raffinage internes.

Installations Principales :

- **Dômes de Raffinage :**
  Les dômes de raffinage, situés au sommet de la structure, sont les plus imposants de la station. Ils abritent les réacteurs et les chambres de fusion où les gaz extraits sont transformés en carburant hautement purifié. Ces dômes sont entourés de systèmes de sécurité avancés, y compris des champs de force et des tourelles défensives, pour protéger la technologie de raffinage de pointe que développe le consortium.
- **Secteur de Recherche :**
  À l'intérieur de la station, un complexe de laboratoires high-tech est caché profondément dans la structure centrale. C’est ici que les ingénieurs et scientifiques du consortium, soutenus par l'Empire, développent les nouvelles technologies de raffinage qui rendent **Abyssus Prime** si redoutable. Les accès à cette zone sont strictement contrôlés, avec des scanners biométriques et des protocoles de sécurité rigoureux.
- **Quais et Hangars :**
  Abyssus Prime est dotée de plusieurs quais d’amarrage où de gigantesques cargos viennent se ravitailler en carburant. Les hangars sont également équipés pour accueillir des escadrons de chasseurs TIE et autres vaisseaux de défense, prêts à intervenir en cas de menace. Les quais sont en perpétuelle activité, remplis de travailleurs et de droïdes effectuant des tâches de chargement et de maintenance.

- **Secteurs Résidentiels et Administratifs :**
  Bien que majoritairement une installation industrielle, **Abyssus Prime** possède également des quartiers résidentiels pour les employés permanents, ainsi que des bureaux administratifs pour la gestion de la station. Ces zones sont spartiates, mais dotées de tout le nécessaire pour maintenir un personnel hautement qualifié et concentré sur ses tâches.

Sécurité et Défenses :

Abyssus Prime est une véritable forteresse dans l'espace. Outre les défenses passives comme les champs de force et les boucliers, la station est équipée de batteries de canons laser et de missiles à longue portée. Des patrouilles régulières de chasseurs TIE et de croiseurs légers veillent en permanence sur l'espace autour de la station, et un détachement de troupes impériales est stationné à bord pour maintenir l'ordre et répondre aux menaces internes.

Les systèmes informatiques de la station sont parmi les plus avancés de la galaxie, utilisant des algorithmes de cryptage complexes pour protéger les données critiques. Toute tentative d'intrusion est immédiatement signalée aux autorités de la station, déclenchant des contre-mesures automatiques allant de la fermeture des sections à la neutralisation des intrus par des droïdes de sécurité armée.

Atmosphère et Réputation :

Abyssus Prime est un lieu austère, où l'efficacité et la productivité priment sur tout le reste. L'ambiance est lourde, et le personnel y est discipliné, soumis à une pression constante pour atteindre des quotas de production toujours plus élevés. La station est un symbole de la puissance technologique et de la froideur bureaucratique, où l'innovation est poussée à l'extrême, souvent au détriment de l'éthique et de la sécurité.

Pour ceux qui la visitent, Abyssus Prime laisse une impression indélébile : celle d'un lieu où tout est optimisé pour le contrôle, la production, et la domination économique, au service de forces obscures et impitoyables qui tirent les ficelles depuis l'ombre.

Dantooine

La colonie

"La petite colonie est nichée dans une vallée fertile entourée de douces collines couvertes de prairies. La colonie est modeste, mais bien organisée, avec une architecture qui reflète à la fois la simplicité et l'adaptation aux éléments naturels de la planète.

Les bâtiments sont principalement construits en pierre et en bois, avec des toits en pente douce pour résister aux pluies saisonnières. Les maisons sont dispersées, chacune entourée de petits jardins où poussent des légumes et des herbes indigènes. Les colons ont pris soin de préserver l'environnement naturel, intégrant la végétation locale dans leurs habitations et leurs espaces communs.

Le centre de la colonie est une petite place pavée, où se trouvent les structures principales : un hall communautaire, une tour de communication, et un petit marché. Le hall communautaire est le cœur de la colonie, un lieu où les habitants se réunissent pour discuter, échanger des nouvelles, et célébrer des événements importants. Ce bâtiment est orné de modestes sculptures et de bas-reliefs représentant la faune locale et les étoiles qui brillent dans le ciel de Dantooine.

Le marché, bien que simple, est animé par le commerce de produits agricoles, d'artisanat local, et de quelques biens importés des rares vaisseaux marchands qui passent par Dantooine. On y trouve des fruits et légumes cultivés dans les champs environnants, des tissus tissés à la main, et des artefacts rares provenant des ruines anciennes disséminées sur la planète."

Les colons sont principalement des agriculteurs et des artisans, vivant de la terre et des ressources naturelles abondantes de Dantooine. Ils cultivent les vastes plaines herbeuses qui s'étendent à perte de vue, où le blé doré et d'autres céréales ondulent sous la brise légère. Les fermes sont entourées de clôtures en bois et de petites éoliennes qui captent l'énergie des vents constants.

Autour de la colonie, la nature est omniprésente. Entourée par une forêt gigantesque ponctuées de grandes clairières, de rivières sinueuses, et de lacs cristallins où l'eau est si pure qu'elle reflète les deux lunes de Dantooine. Les habitants vivent en harmonie avec la faune locale, partageant l'espace avec des créatures pacifiques comme les ***grauls****, grands herbivores au pelage épais, et les* ***aveils****, des oiseaux au chant mélodieux."*

Bien que la colonie soit pacifique, elle n'est pas isolée des réalités de la galaxie. Une petite garnison de défense veille sur les lieux, avec une poignée de soldats et un dépôt d'armes modestes. Les habitants sont conscients des dangers potentiels, notamment les maraudeurs et les bandits qui pourraient être attirés par leur tranquillité, mais ils préfèrent se concentrer sur la vie quotidienne plutôt que de s'inquiéter des conflits lointains."

Au-delà de la colonie, les ruines de l'ancien Enclave Jedi de Dantooine sont visibles, à quelques kilomètres de là. Les colons respectent ces vestiges, les considérant comme sacrés, et certains d'entre eux, sensibles

à la Force, ressentent une connexion particulière avec cet endroit. De temps en temps, des Jedi en quête de méditation ou de refuge viennent visiter la colonie, apportant des histoires et des enseignements de la galaxie extérieure."

La vie dans la colonie est simple, rythmée par les saisons et les cycles de la nature, mais elle est empreinte d'un sentiment de communauté et de paix, les habitants trouvant du réconfort dans leur lien profond avec la planète et entre eux. Dantooine, avec ses vastes paysages et son histoire ancienne, offre un cadre paisible où les colons peuvent bâtir une vie loin des tumultes de la galaxie."

Le marchand de droïde Grendo Thav

"Le marchand de droïdes est un Ithorien nommé ***Grendo Thav****. Grendo est un personnage immédiatement reconnaissable grâce à sa silhouette distinctive : son long cou incurvé, typique de son espèce, supporte une tête large aux deux bouches latérales, d'où émane une voix douce et résonante. Sa peau est d'un brun terreux avec des nuances vertes, et ses grands yeux dorés sont remplis de chaleur et de bienveillance.*

Grendo porte des vêtements pratiques mais colorés, faits de tissus locaux qu'il échange souvent contre des pièces rares ou des services de réparation. Il arbore une ceinture de travail bien équipée, chargée d'outils pour bricoler rapidement n'importe quel droïde en cas de besoin. Un bandana rouge vif est noué autour de son cou, ajoutant une touche personnelle à son apparence, ce qui reflète bien son caractère chaleureux.

Son atelier, situé dans un coin animé de la colonie, est un lieu vivant et encombré, rempli de droïdes en tous genres : astromechs, protocolaires, et même des modèles plus exotiques. Les étagères sont bordées de pièces détachées, de circuits, et d'accessoires pour droïdes, souvent empilés de manière apparemment chaotique, mais Grendo semble toujours savoir où tout se trouve.

Grendo est connu pour être jovial et très amical, accueillant chaque client avec un sourire sincère et une grande exubérance. Il a l'habitude de saluer tout le monde par un chaleureux "Mon ami !" dès qu'ils franchissent la porte de son atelier. Grendo adore engager la conversation, qu'il s'agisse de parler des dernières nouvelles de la galaxie ou de donner des conseils sur l'entretien des droïdes. Il a un rire profond et résonnant qui réchauffe instantanément l'atmosphère, et il est rare qu'on le voie sans un large sourire sur son visage.

Il est particulièrement doué pour rendre ses clients à l'aise, même ceux qui ne connaissent rien aux droïdes. Grendo prend le temps d'expliquer les caractéristiques et les particularités de chaque modèle avec patience, et il est toujours prêt à faire un bon prix ou à offrir une pièce de rechange gratuite en guise de geste amical. Son amour pour les droïdes est palpable, et il traite chaque machine dans son atelier avec un soin et une attention particulière, comme s'il s'agissait de ses propres enfants.

Malgré son apparence décontractée, Grendo est un expert en mécanique et en programmation, capable de réparer les droïdes les plus complexes et de résoudre des problèmes que d'autres jugeraient insolubles. Ses clients lui font confiance non seulement pour sa compétence, mais aussi pour son honnêteté et son intégrité. Il est aussi connu pour aider les habitants de la ville, souvent en échange de petits services ou même de rien du tout, simplement pour le plaisir d'aider.

En dehors de son travail, Grendo est un passionné de musique Ithorienne, et il a toujours une petite radio dans son atelier qui diffuse des mélodies apaisantes, contribuant à l'ambiance chaleureuse de l'endroit. Il est aussi un excellent conteur, et il aime partager des histoires de son monde natal ou des aventures qu'il a

vécues lors de ses voyages dans la galaxie.

En résumé, Grendo Thav est un marchand de droïdes pas comme les autres : amical, jovial, et profondément passionné par son métier, il incarne la chaleur et la générosité dans une galaxie souvent marquée par l'ombre du conflit. Son atelier est un havre de paix et de bonnes affaires, où chaque client repart non seulement avec un droïde en état de marche, mais aussi avec le sourire."

Alors que le soleil se couche, Grendo proposent aux joueurs d'aller boire un verre dans la cantina de la colonie. L'homme paye des tournées et propose d'héberger les joueurs chez lui.

Cet homme vend et répare des droïdes agricoles aux fermiers de la colonie. Généreux et souriant, il se fera un plaisir d'expliquer tout ce que les joueurs voudront apprendre.

Une fois à la cantina, l'ambiance est décontractée. Alors que vous buvez un verre avec votre nouvel ami, une jeune Togruta vient parler à Grendo.

"Est-ce que tu as mes pièces, ça devient urgent."

Le Ithorien baisse la tête comme inquiet et embarrassé.

"Tu ne devrais pas rester là, il y a de plus en plus de clone qui arrive en..."

Soudain deux clones commando accompagner par 5 soldats clones rentre dans la cantina, vous les reconnaissez immédiatement, c'est Ghost et Seven.

Un jet de furtivité est nécessaire pour échapper à leur vigilance.

En cas d'affrontement, et s'ils révèlent leurs natures. Les autorités appellent des renforts pour les aider et ce n’est rien de plus que Dark Vador qui vient en personne pour les affronter.

Les clones vont les traquer sans relâche, jusqu'au temple Jedi si les joueurs ne font pas attention à couvrir leurs traces.

La forêt autour de la colonie

"La forêt qui entoure le temple Jedi est une véritable mer de verdure, dense et vibrante de vie. À perte de vue, d'immenses arbres s'élèvent vers le ciel, certains atteignant des hauteurs vertigineuses, leur canopée formant un plafond naturel qui filtre la lumière du soleil en un doux éclat doré. Les troncs de ces arbres, larges et noueux, sont recouverts de couches de mousse et de lianes, tandis que leurs racines épaisses serpentent sur le sol, créant des arches naturelles et des passages secrets sous leur étreinte.

La végétation est si dense que le sol de la forêt est plongé dans une semi obscurité perpétuelle, un monde de nuances vertes et brunes où la lumière se faufile à peine. Le sous-bois est un enchevêtrement de fougères géantes, de buissons épineux et de plantes aux feuilles larges comme des boucliers. Certaines plantes exotiques, aux couleurs vives et aux formes étranges, émettent une lueur phosphorescente la nuit, ajoutant une touche surnaturelle à l'atmosphère déjà mystique de la forêt.

Des cascades cristallines coulent entre les rochers couverts de mousse, formant de petits ruisseaux qui serpentent à travers la végétation, leur murmure se mêlant au chant des oiseaux et aux bruits lointains des créatures qui habitent ces bois. Parfois, le cri perçant d'une bête inconnue résonne, amplifié par l'écho des arbres, laissant deviner la présence de créatures aussi majestueuses que redoutables.

Les animaux qui peuplent cette forêt sont aussi variés que la végétation elle-même. Des oiseaux aux plumes éclatantes d'un bleu vif ou d'un rouge profond sautillent de branche en branche, leurs chants mélodieux résonnant dans l'air humide. De petits mammifères, à la fourrure soyeuse et aux yeux vifs, se faufilent entre les racines et les feuillages, tandis que des créatures plus imposantes, peut-être sensibles à la Force, se déplacent silencieusement dans les profondeurs de la forêt, à peine visibles, leurs formes se fondant dans l'ombre.

Des insectes étranges, certains aussi grands qu'une main, bourdonnent autour des fleurs, pollinisant les plantes tout en ajoutant une touche vibrante de couleur et de mouvement à ce paysage déjà vivant. Les fleurs elles-mêmes sont un spectacle à part entière : des orchidées aux pétales chatoyants pendent des branches, tandis que des plantes carnivores gigantesques, aux mâchoires bordées de dents acérées, attendent patiemment leurs proies.

Parmi les arbres, certaines espèces possèdent des pouvoirs mystérieux, imprégnés de la Force. Leurs feuilles semblent murmurer des secrets à ceux qui s'en approchent, et leurs fruits, rares et lumineux, sont réputés pour posséder des propriétés curatives ou visionnaires. Il n'est pas rare de sentir une brise légère, imprégnée d'une énergie particulière, passer entre les troncs, comme si la forêt elle-même respirait, vivante et consciente.

Cette forêt, ancienne et presque intemporelle, a vu naître et disparaître des civilisations. Elle a conservé en son sein les secrets des Jedi, protégeant le temple en le dissimulant aux regards indiscrets, tout en offrant un sanctuaire naturel où la Force se manifeste sous mille formes subtiles."

Le Temple

Après des heures de marche dans cette forêt vous trouvez enfin l'ancien temple Jedi. C'est une imposante structure de pierre, envahie par la végétation. Les murs de pierre, autrefois lisses et majestueux, sont maintenant fissurés et recouverts de mousse et de lierre. Certains blocs de pierre se sont effondrés, laissant de larges ouvertures où des arbres et des plantes grimpantes ont pris racine.

Le temple est en partie en ruine, avec des piliers brisés et des statues érodées par le temps. Les symboles Jedi gravés dans la pierre sont à peine visibles, effacés par les intempéries et le passage des âges. Un grand escalier en pierre mène à l'entrée principale, où d'énormes portes de bois, autrefois grandioses, pendent maintenant de leurs gonds, craquelées et pourries par les années d'abandon. Toutefois des branchages semblent avoir été posé devant les portes pour tenter vainement de fermer l'entrer.

À l'intérieur, une lumière douce filtre à travers les trous dans le toit effondré, créant un jeu d'ombres mystique

sur le sol de marbre craquelé. Le silence règne, seulement interrompu par les sons de la forêt environnante : le chant des oiseaux, le bruissement des feuilles, et le murmure d'une brise qui s'infiltre par les ouvertures. Des racines d'arbres percent le sol, serpentant à travers les couloirs autrefois fréquentés par les Jedi.

Des reliques éparses, comme des sabres laser rouillés et des fragments de holocrons, jonchent le sol, rappelant les jours glorieux du temple. Dans la grande salle centrale, où les Jedi se réunissaient autrefois, une grande fresque en ruine représente encore des scènes de méditation et de combat, mais le temps a estompé les couleurs vives. Une grande statue d'un Jedi en méditation trône encore au centre de la salle, mais elle est partiellement écroulée, sa tête manquante, remplacée par un nid d'oiseau.

Les corridors sombres et les chambres secrètes, autrefois protégées par des systèmes de sécurité sophistiqués, sont maintenant accessibles, révélant des salles d'entraînement couvertes de végétation et des archives effondrées, où des hologrammes scintillent faiblement, projetant des images floues du passé. La Force est encore présente ici, imprégnant chaque pierre, chaque souffle de vent, mais elle est calme, presque assoupie, comme si elle attendait que quelqu'un vienne réveiller les secrets du temple.

C'est dans l'une de ces pièces que vous découvrez des enfants, cachés derrière des lits de fortune, apeurée par votre arrivée.

Les enfants :

1. **Lina** : Une petite fille Togruta, avec ses marques faciales distinctives rouges et blanches et ses lekkus (appendices crâniens) déjà bien développés pour son âge. Ses grands yeux verts brillent d'excitation lorsqu'elle fait léviter des objets autour d'elle, une capacité qu'elle maîtrise déjà naturellement. Lina est joueuse et adore créer des jeux de télékinésie avec ses amis, utilisant la Force pour déplacer des petits cailloux et des feuilles dans des danses aériennes.
2. **Taro** : Un jeune Nautolan, au crâne lisse entouré de tentacules sensoriels verts. Ses grands yeux noirs et profonds lui permettent de ressentir les émotions de ceux qui l'entourent, même dans l'eau, où il se sent le plus à l'aise. Taro est souvent silencieux, mais il sait toujours quand quelqu'un a besoin de réconfort. Il aime passer du temps dans l'eau, où il se connecte encore plus profondément à la Force et aux émotions qui l'entourent.
3. **Mira** : Une petite fille Chiss, avec sa peau bleu foncé et ses yeux rouge brillant. Mira a la capacité de ressentir des présences dans la Force, souvent sous forme de visions ou de rêves. Elle est fascinée par les histoires de Jedi et parle souvent de figures lumineuses qu'elle "voit" dans son esprit. Mira est calme et réfléchie, souvent plongée dans ses pensées profondes, connectée à des réalités au-delà de ce que les autres perçoivent.
4. **Bodi** : Un garçon Zabrak avec de petites cornes commençant à pousser sur son crâne et des tatouages faciaux qui apparaissent lentement à mesure qu'il grandit. Bodi est un enfant plein d'énergie, capable d'amplifier ses mouvements grâce à la Force, ce qui le rend incroyablement rapide. Il adore courir et jouer, laissant les autres enfants derrière lui avec facilité, tout en riant joyeusement de sa propre vitesse.
5. **Kael** : Un enfant Mirialan, avec une peau vert pâle et des tatouages géométriques sur son visage, symbolisant ses capacités et ses croyances. Kael est naturellement doué pour la guérison par la Force. Lorsqu'un autre enfant se blesse, Kael peut instinctivement apaiser la douleur et aider à accélérer la guérison, un don rare et précieux parmi les siens. Il est doux et attentionné, souvent à l'écoute des besoins des autres.
6. **Sari** : Une fille Twi'lek, avec une peau turquoise et de longs lekkus qui tombent élégamment de chaque côté de sa tête. Sari a un talent inné pour la communication mentale, capable de transmettre des pensées simples ou des images à ses amis. Elle aime jouer à des jeux de devinettes où elle envoie des images mentales que les autres doivent interpréter. Sari est vive d'esprit et adore apprendre de nouvelles choses.
7. **Ren** : Un petit garçon humain aux cheveux blonds ébouriffés et aux yeux gris perçants. Ren peut manipuler les courants d'air autour de lui, créant de petites brises lorsqu'il est excité ou joyeux. Il passe son temps à faire voler des feuilles et des fleurs, amusant les autres enfants avec ses spectacles aériens. Ren est curieux et adore explorer les environnements extérieurs, où il peut sentir le vent et la Force se mêler.

8. **Elara** : Une fille Pantoran, à la peau bleue et aux yeux doré brillant, souvent parée de vêtements colorés et de bijoux traditionnels de son peuple. Elara a un lien profond avec la nature, en particulier avec les plantes. Les fleurs poussent plus vite autour d'elle, et les plantes réagissent à sa présence de manière presque consciente. Elle aime passer du temps à cultiver des jardins et à créer de petits sanctuaires naturels où elle se sent en harmonie avec la Force.
9. **Jorin** : Un garçon Rodien, avec une peau verte écaillée et de grands yeux ronds qui lui donnent une vue périphérique impressionnante. Jorin perçoit parfois des visions du futur, de brefs éclats d'événements à venir qui se manifestent comme des rêves ou des flashs de prémonition. Bien qu'il ne comprenne pas toujours ce qu'il voit, il a déjà évité de petits accidents grâce à ses dons, surprenant souvent les adultes par sa prévoyance.
10. **Aya** : Une petite fille Zeltron, à la peau rose vif et aux cheveux brun clair. Aya est capable de créer des illusions de lumière, projetant des éclats lumineux et des formes scintillantes qui fascinent ses amis. Elle adore embellir les jeux des autres enfants en créant des spectacles lumineux autour d'eux. Aya est naturellement sociable et adore être entourée de ses amis, utilisant ses dons pour les divertir et les émerveiller.

Ces enfants, avec leurs différentes origines et races, montrent la diversité et la richesse de la Force à travers l'univers. Chacun d'eux porte en lui un potentiel unique qui, s'il est cultivé, pourrait les mener à devenir de grands utilisateurs de la Force dans leurs propres voies.

La Maitre Jedi Seraphine Valora

Cette Maître Jedi s'appelle **Maître Seraphine Valora**. Ce nom évoque à la fois la force, la sagesse, et une certaine noblesse d'âme, en parfaite harmonie avec sa personnalité. "Seraphine" porte en elle une connotation de lumière et de bienveillance, tandis que "Valora" renvoie à la bravoure et à la détermination, qualités qui la définissent tant en tant que guerrière qu'en tant que mentor.

La Maître Jedi est d'un âge avancé, son visage marqué par les années, ses rides profondes témoignant d'une vie pleine de sagesse et d'expériences. Ses cheveux, autrefois d'un noir de jais, sont maintenant argentés, tirés en un chignon strict, révélant un front haut et une expression sévère. Ses yeux, d'un bleu acier perçant, semblent lire dans les âmes de ceux qu'elle rencontre, dégageant une autorité naturelle et un calme intimidant.

Elle porte une tunique Jedi traditionnelle, en tons de beige et de brun, ajustée avec une précision militaire. Son sabre laser est toujours à portée de main, un symbole de discipline et de maîtrise. Elle se tient droite, son dos rarement courbé malgré son âge, et sa démarche est ferme, chaque pas mesuré et rempli de détermination.

Au premier contact, cette Maître Jedi peut paraître froide, distante, presque sévère. Sa voix est calme mais ferme, chaque mot pesé avec soin, ne laissant aucune place à l'imprudence ou à la désobéissance. Elle exige beaucoup de ceux qu'elle forme, ne tolérant ni paresse ni excuse, et sa présence impose un respect presque immédiat.

Cependant, sous cette apparence stricte se cache une bienveillance profonde. Ceux qui prennent le temps de la connaître découvrent une femme dotée d'une grande compassion et d'une patience infinie. Elle est toujours prête à offrir des conseils, mais seulement lorsque cela est nécessaire, préférant laisser ses apprentis découvrir leurs propres forces et faiblesses. Lorsqu'un élève est en difficulté, elle est la première à offrir son aide, non par des paroles douces, mais par des actions concrètes et un soutien inébranlable.

Elle a un rire rare, mais lorsqu'il se fait entendre, il est chaleureux, transformant son visage strict en celui d'une grand-mère bienveillante. Son affection se manifeste souvent par de petites attentions discrètes : un sourire encourageant, une correction subtile mais juste, ou un mot de réconfort murmuré à l'oreille d'un élève

inquiet. Ses apprentis savent qu'ils peuvent compter sur elle, non seulement comme une instructrice, mais aussi comme une figure maternelle qui veille sur eux avec un amour discret mais profond.

Cette Maître Jedi incarne l'équilibre entre discipline et bonté, un phare de sagesse dans les moments de doute, et une alliée précieuse dans les périodes de paix comme de conflit. Ceux qui ont la chance de la connaître bien comprennent que sous son apparence stricte se trouve un cœur généreux, dédié entièrement à la protection et à l'enseignement des voies de la Force.

La padawan Ashara Venn

La Padawan de Maître Seraphine Valora est une jeune Togruta nommée **Ashara Venn**.

Ashara a une apparence typique de son espèce, avec une peau orange vif contrastant avec ses marques faciales blanches et bleues, qui forment des motifs naturels autour de ses yeux. Ses lekkus et montrals sont encore en croissance, mais commencent déjà à afficher la majesté et la beauté de son peuple. Ses yeux, d'un vert profond, brillent de curiosité et d'une soif d'apprendre.

Ashara est un peu plus réservée que la plupart des Padawans, observant attentivement avant de parler. Elle est très consciente de l'attitude stricte de sa Maître, mais au fil du temps, elle a appris à voir au-delà de cette façade sévère. Sous la tutelle de Maître Valora, Ashara a développé un profond respect pour la discipline et l'entraînement rigoureux. Pourtant, elle est aussi celle qui, par son tempérament doux et sa capacité à lire les émotions des autres, a réussi à percer l'armure de son Maître, découvrant la gentillesse et la compassion qui s'y cachent.

Ashara a une affinité naturelle pour la télékinésie, mais c'est dans la méditation et la connexion avec la Force qu'elle excelle vraiment. Sous la guidance de Maître Valora, elle a appris à tempérer ses émotions, à se recentrer dans les moments de tension, et à utiliser la Force non seulement pour la bataille, mais aussi pour la guérison et la diplomatie.

Bien que Ashara soit encore jeune et en apprentissage, elle montre déjà des signes de sagesse au-delà de son âge. Elle est profondément loyale à Maître Valora et rêve de devenir une Jedi aussi respectée et accomplie qu'elle. Cependant, elle ne manque pas de traits de personnalité enfantins : elle est curieuse, parfois trop aventureuse, et aime explorer les limites de ses capacités. Maître Valora, bien que stricte, trouves-en Ashara une élève qui réveille en elle des souvenirs de sa propre jeunesse, ce qui renforce encore leur lien maître-apprentie.

Leur relation est basée sur un respect mutuel et une compréhension profonde, chacune apportant à l'autre des perspectives qui les enrichissent toutes deux. Ashara sait que son chemin sera long et ardu, mais avec Maître Valora à ses côtés, elle se sent prête à affronter tous les défis que la galaxie pourrait lui lancer.

Et ensuite ?

La mission de base était de ramener les enfants sur Coruscant mais il va falloir trouver un plan B et vite.
Mace Windu à donner une indication à son Padawan d'un endroit où ils peuvent emmener les enfants.
Toutefois ils peuvent décider de choisir une autre destination pour cacher les enfants.
L'Empire va chercher à les retrouver et notamment Dark Vador et ses inquisiteurs.
Seraphine et Ashara veulent rester avec eux pour continuer à s'occuper des enfants et les protéger.

Personnages non joueurs

Nom : Droïde Assassin / **Métier** : Commando / **Race** : Droïde
Caractéristiques : **Force : 15/ Dextérité :15 / Endurance : 10/ Intelligence : 12/ Intuition : 5**
Compétences :
Adaptation :35 / Astrophysique : 65/ Biologie : 40/ Bricoler : 65
Combat à distance : 75/ Combat au corps à corps : 60/ Comprendre de m'étrange :40 / Convaincre : 45
Courir :75 / Déplacement Zéro G :75 / Discrétion : 55/ Garder son calme : 80
Observer : 65/ Pilotage :65 / Programmation : 60/ Réflexe :75
Soigner : 35/ Survie : 35

Nom : Titan/ **Métier** : Insecte/ **Race** :Insecte
Caractéristiques : **Force : 18/ Dextérité : 12/ Endurance : 15/ Intelligence : 4/ Intuition : 12**
Compétences :
Adaptation : 65/ Astrophysique :0 / Biologie : 0/ Bricoler : 0
Combat à distance : 40/ Combat au corps à corps :80 / Comprendre de m'étrange :0 / Convaincre0
Courir :65 / Déplacement Zéro G :75 / Discrétion :60 / Garder son calme : 65
Observer :65 / Pilotage :0 / Programmation : 0/ Réflexe :75
Soigner :0 / Survie :65

Nom : / **Métier** : / **Race** : Gorie
Caractéristiques : **Force :15 / Dextérité : 10/ Endurance :14 / Intelligence : 12/ Intuition :** 15
Compétences :
Adaptation : 70/ Artisanat : 55/ Astrophysique : 55/ Biologie : 55/ Bricoler : 60
Combat à distance : 55/ Combat au corps à corps :70 / Comprendre de l'étrange : 65/ Convaincre : 65
Courir :60 / Déplacement Zéro G : 60/ Discrétion :60 / Garder son calme : 70
Observer :70 / Pilotage : 55/ Programmation : 65/ Réflexe :60
Soigner : 55/ Survie : 70

Nom : / **Métier** : / **Race** :
Caractéristiques : **Force : / Dextérité : / Endurance : / Intelligence : / Intuition :**
Compétences :
Adaptation : / Astrophysique : / Biologie : / Bricoler :
Combat à distance : / Combat au corps à corps : / Comprendre de l'étrange : / Convaincre
Courir : / Déplacement Zéro G : / Discrétion : / Garder son calme :
Observer : / Pilotage : / Programmation : / Réflexe :
Soigner : / Survie :

Nom : / **Métier** : Soldat/ **Race** :Humain
Caractéristiques : **Force :14 / Dextérité : 9/ Endurance : 12/ Intelligence :11 / Intuition : 10**
Compétences :
Adaptation :55 / Astrophysique :50 / Biologie : 50/ Bricoler : 45
Combat à distance : 65/ Combat au corps à corps :65 / Comprendre de l'étrange : 50/ Convaincre : 60
Courir : 60/ Déplacement Zéro G : 55/ Discrétion :45 / Garder son calme : 55
Observer : 55/ Pilotage :50 / Programmation : 50/ Réflexe :55
Soigner : 50/ Survie : 55

Nom :Seven / **Métier** : Pilote Clone commando / **Race** : Clone humain
Caractéristiques : **Force :13 / Dextérité : 15/ Endurance :14 / Intelligence :14 / Intuition :** 15
Compétences :

Adaptation : 70/ Astrophysique : 70/ Artisanat :70 / Biologie : 70/ Bricoler : 75
Combat à distance : 70/ Combat au corps à corps :65 / Comprendre de l'étrange : 7/ Convaincre : 65
Courir : 70/ Déplacement Zéro G : 70/ Discrétion :75 / Garder son calme : 80
Observer : 70/ Pilotage : 80/ Programmation :70 / Réflexe :70
Soigner : 70/ Survie : 60

Nom :Alpha / **Métier** : Commandant Clone commando/ **Race** : Clone humain
Caractéristiques : **Force : 14/ Dextérité : 12/ Endurance : 15/ Intelligence : 14/ Intuition : 16**
Compétences :
Adaptation : 75/ Artisanat :65 / Astrophysique :75 / Biologie :65 / Bricoler : 70
Combat à distance : 70/ Combat au corps à corps : 70/ Comprendre de l'étrange :75 / Convaincre : 70
Courir : / Déplacement Zéro G : / Discrétion : / Garder son calme :
Observer :75 / Pilotage : 65/ Programmation :75 / Réflexe :65
Soigner :65 / Survie : 75

Nom :Ghost/ **Métier** : Tireur élite Clone commando/ **Race** : Clone humain
Caractéristiques : **Force : 14/ Dextérité : 16/ Endurance : 15/ Intelligence : 14/ Intuition : 16**
Compétences :
Adaptation :80 / Artisanat : 75/ Astrophysique :85 / Biologie :85 / Bricoler : 60
Combat à distance :85 / Combat au corps à corps :60 / Comprendre de l'étrange :75 / Convaincre : 75
Courir : 70/ Déplacement Zéro G :80 / Discrétion :80 / Garder son calme : 60
Observer : 80/ Pilotage : 75/ Programmation : 75/ Réflexe :80
Soigner : 60/ Survie : 85

Nom :Bolt / **Métier** : mécanicien Clone commando/ **Race** : Clone humain
Caractéristiques : **Force : 12/ Dextérité : 15/ Endurance : 12/ Intelligence : 16/ Intuition : 14**
Compétences :
Adaptation :65 / Artisanat : 80/ Astrophysique :80 / Biologie : 80/ Bricoler : 75
Combat à distance :75 / Combat au corps à corps :60 / Comprendre de l'étrange : 80/ Convaincre : 75
Courir :65 / Déplacement Zéro G : 65/ Discrétion :70 / Garder son calme : 65
Observer : 65/ Pilotage :80 / Programmation :80 / Réflexe :65
Soigner :80 / Survie : 65

Nom :Blast / **Métier** : Artilleur Clone commando/ **Race** : Clone humain
Caractéristiques : **Force : 18/ Dextérité : 12/ Endurance : 15/ Intelligence : 10/ Intuition : 12**
Compétences :
Adaptation : 65/ Artisanat : 60/ Astrophysique :55 / Biologie :60 / Bricoler : 65
Combat à distance : 60/ Combat au corps à corps : 80/ Comprendre de l'étrange :55 / Convaincre :55
Courir : 75/ Déplacement Zéro G : 80/ Discrétion :65 / Garder son calme : 65
Observer : 65/ Pilotage : 60/ Programmation : 55/ Réflexe :80
Soigner :60 / Survie : 65

Nom :Tylra la possédé/ **Métier** :Sith / **Race** : Humaine
Caractéristiques : **Force : 10/ Dextérité :15 / Endurance : 8/ Intelligence :14 Intuition :16**
PV : 8 Santé mental : 10/14 Trait néfaste : Excès de colère
Compétences :
Adaptation :60 / Artisanat :70 / Astrophysique :75 / Biologie :70 / Bricoler : 75
Combat à distance : 70/ Combat au corps à corps :45 +20%/ Comprendre de l'étrange :75 / Convaincre : 60
Courir : 55/ Déplacement Zéro G :60 / Discrétion :75 / Garder son calme : 60
Observer : 60/ Pilotage :70 / Programmation :75 / Réflexe :60
Soigner :70 / Survie : 60
Compétences spéciale : Possédé par le côté obscur
En sacrifiant 2 point de santé mental, elle augmente de 10 % une de ses compétences.
En sacrifiant 4 point de santé mental, elle augmente de 2 point la caractéristique de son choix

Nom :**Kenssyyk** / **Métier** :Guerrier / **Race** : Gorie
Caractéristiques : **Force : 16/ Dextérité :12 / Endurance :14 / Intelligence : 8/ Intuition : 12**
Compétences :
Adaptation :65 / Astrophysique : 50/ Biologie : 50/ Bricoler : 60
Combat à distance : 50/ Combat au corps à corps : 75/ Comprendre de l'étrange :50 / Convaincre : 60
Courir : 65/ Déplacement Zéro G :70 / Discrétion :60 / Garder son calme : 65
Observer : 65/ Pilotage :50 / Programmation :50 / Réflexe :70
Soigner : 50/ Survie : 65
Compétences Spéciales :
4 bras : Permet de tenir jusqu'à 4 objets en même mais il faut réussir un jet Dextérité pour réussir à toute les utiliser en même temps
Rester concentrer : Les gories sont facilement déconcentrer, ils doivent réussir un jet d'Intelligence pour rester sur l'action qu'ils sont en train de faire.

Nom : **Kenssyyk** / **Métier** : Guerrier/ **Race** : Gorie
Caractéristiques : **Force : 14/ Dextérité : 12/ Endurance : 15/ Intelligence : 14/ Intuition : 16**
Compétences :
Adaptation : 65/ Astrophysique :50 / Biologie :50 / Bricoler : 60
Combat à distance :50 / Combat au corps à corps :75 / Comprendre de l'étrange :50 / Convaincre : 60
Courir : 65/ Déplacement Zéro G :70 / Discrétion : 60/ Garder son calme : 65
Observer :65 / Pilotage :50 / Programmation :50 / Réflexe :70
Soigner :50 / Survie : 65

Les objets aléatoires de S3XY :

1. **Découpeur laser**
2. **Multi-outil de Réparation**
3. **Pince de Précision**
4. **Couteau de Cuisine**
5. **Spatule de Cuisine**
6. **Holoprojecteur Portable**
7. **Chargeur Énergétique**
8. **Grenade Fumigène**
9. **Balai Rétractable**
10. **Magnétiseur à Vis**
11. **Câble de Remorquage**
12. **Extracteur de Liquides**
13. **Mini-compresseur d'Air**
14. **Perceuse Portative**
15. **Balise de Repérage**
16. **Chalumeau de Soudure**
17. **Filin Rétractable**
18. **Chargeur Universel**
19. **Gobelet en Métal**
20. **Petit wok**

Objets du Quotidien et Leurs Prix

1.

   Bouteille d'Eau

   - **Description** : Une bouteille d'eau standard en plastique, idéale pour rester hydraté lors des voyages.
   - **Prix** : 2 crédits

2.

   Rations de Voyage

   - **Description** : Un pack de rations de voyage comprenant des barres énergétiques, des protéines déshydratées, et des vitamines. Suffisant pour nourrir une personne pendant une journée.
   - **Prix** : 10 crédits

3.

   Veste Résistante

   - **Description** : Une veste résistante aux intempéries, parfaite pour les environnements hostiles ou pour se protéger du froid.
   - **Prix** : 50 crédits

4. **Datapad Basique**

   - **Description** : Un petit ordinateur de poche utilisé pour la communication, la gestion de données, et la navigation basique.
   - **Prix** : 250 crédits

5. **Sac à Dos Multifonction**

   - **Description** : Un sac à dos avec plusieurs compartiments, idéal pour transporter de l'équipement et des objets personnels.
   - **Prix** : 30 crédits

6. **Lampe-Torche**

   - **Description** : Une petite lampe-torche portable, utile pour éclairer des zones sombres ou en cas d'urgence.
   - **Prix** : 15 crédits

7. **Kit de Premiers Secours**

   - **Description** : Un kit compact contenant des bandages, des antiseptiques, et des médicaments de base pour les soins d'urgence.
   - **Prix** : 100 crédits

8. **Vêtement de Rechange**

   - **Description** : Un ensemble de vêtements simples et pratiques, incluant un pantalon, une chemise, et des sous-vêtements.
   - **Prix** : 40 crédits

9. **HydroFlask (Gourde Isotherme)**

   - **Description** : Une gourde isotherme qui garde les boissons chaudes ou froides pendant plusieurs heures.
   - **Prix** : 20 crédits

10. **Communicateur Portable**

    - **Description** : Un appareil de communication portable pour rester en contact avec l'équipage ou les alliés à courte et moyenne distance.
    - **Prix** : 200 crédits

11.

Couteau Multifonction

- **Description** : Un couteau de poche avec plusieurs outils intégrés, comme un décapsuleur, une lame, et un tournevis.
- **Prix** : 25 crédits

12.

Livre de Poche

- **Description** : Un livre imprimé, peut-être un manuel technique, un roman, ou une collection d'histoires populaires.
- **Prix** : 10 crédits

13.

Couverture d’Urgence

- **Description** : Une couverture thermique pliable, utile en cas de froid extrême ou d'exposition imprévue.
- **Prix** : 15 crédits

14.

Sabacc Deck (Jeu de Cartes)

- **Description** : Un jeu de cartes Sabacc, populaire dans toute la galaxie pour passer le temps ou parier.
- **Prix** : 25 crédits

15.

Casque Audio

- **Description** : Un casque audio standard pour écouter de la musique ou des communications privées.
- **Prix** : 50 crédits

16.

Briquet à Plasma

- **Description** : Un petit briquet à plasma, utilisé pour allumer des feux ou des torches.
- **Prix** : 8 crédits

17.

Matériel de Couchage

- **Description** : Un sac de couchage léger et une petite tente pour dormir en extérieur.
- **Prix** : 80 crédits

18.

Électrobinos

- **Description** : Une paire de jumelles électroniques avec fonctions de zoom et vision nocturne basique.
- **Prix** : 150 crédits

19.

Distributeur de Provisions Automatique (DPA)

- **Description** : Une petite machine qui prépare des repas simples à partir d'ingrédients pré-chargés.
- **Prix** : 300 crédits

20.

Bandana

- **Description** : Un simple bandana en tissu, utilisé pour se protéger de la poussière, ou comme accessoire.
- **Prix** : 5 crédits

Armes à Distance

1.

Blaster Pistol DL-18

- **Description** : Un blaster de poing léger, facile à manier et fiable pour les combats à courte portée.
- **Prix** : 400 crédits

2.

Blaster Pistol DH-17

- **Description** : Un blaster de poing utilisé par les forces de sécurité et les rebelles, il offre une bonne cadence de tir et une précision correcte.
- **Prix** : 600 crédits

3.

Heavy Blaster Pistol (DL-44)

- **Description** : Un pistolet blaster lourd offrant une grande puissance de feu à courte portée, bien qu'il soit légèrement plus encombrant.
- **Prix** : 1 000 crédits

4.

Blaster Rifle E-11

- **Description** : Le fusil blaster standard des Stormtroopers, connu pour sa fiabilité et sa précision à moyenne portée.
- **Prix** : 1 500 crédits

5.

Sniper Blaster (DLT-20A)

- **Description** : Un fusil blaster à longue portée équipé d'une lunette de visée, parfait pour les tireurs d'élite.
- **Prix** : 3 000 crédits

6.

Bowcaster

- **Description** : L'arme traditionnelle des Wookiees, un arbalète qui tire des projectiles d'énergie, infligeant de lourds dégâts.
- **Prix** : 2 500 crédits

7.

Repeating Blaster (T-21)

- **Description** : Une mitrailleuse blaster offrant une cadence de tir élevée, idéale pour les combats prolongés ou contre plusieurs ennemis.
- **Prix** : 3 500 crédits

8.

Ion Blaster

- **Description** : Une arme spécialisée qui désactive les droïdes et les équipements électroniques plutôt que de causer des dommages physiques.
- **Prix** : 1 200 crédits

9.

Holdout Blaster

- **Description** : Un petit blaster dissimulable, facile à cacher et utilisé comme arme de secours ou en cas d'urgence.
- **Prix** : 300 crédits

Armes de Mêlée

1. **Vibroblade**

   - **Description** : Une lame légère équipée de vibrations ultrasoniques pour trancher plus efficacement, populaire parmi les mercenaires.
   - **Prix** : 500 crédits

2. **Vibro-Axe**

   - **Description** : Une hache lourde équipée de vibrations pour des attaques puissantes en mêlée. Couramment utilisée par les gardes gamorréens.
   - **Prix** : 800 crédits

3. **Electrostaff**

   - **Description** : Un bâton d'énergie utilisé par les gardes Magna et autres guerriers d'élite, capable de paralyser un adversaire en un coup.
   - **Prix** : 2 000 crédits

4. **Lightsaber Training Blade**

   - **Description** : Une version moins puissante du sabre laser, utilisée principalement pour l'entraînement, mais encore capable d'infliger des dommages non létaux.
   - **Prix** : 1 000 crédits

5. **Gaderffii (Gaffi Stick)**

   - **Description** : Une arme traditionnelle des Tusken Raiders, un bâton lourd utilisé pour les combats de mêlée brutaux.
   - **Prix** : 300 crédits

6. **Stun Baton**

   - **Description** : Un bâton à décharge électrique utilisé pour neutraliser les adversaires sans les tuer. Populaire chez les forces de l'ordre.
   - **Prix** : 400 crédits

Grenades et Explosifs

1. **Frag Grenade**

   - **Description** : Une grenade à fragmentation standard, efficace pour infliger des dégâts explosifs à une zone.
   - **Prix** : 300 crédits

2. **Thermal Detonator**

   - **Description** : Un explosif puissant capable de détruire tout dans un rayon significatif, redouté et interdit dans de nombreux systèmes.
   - **Prix** : 2 000 crédits

3. **Ion Grenade**

   - **Description** : Conçue pour désactiver les droïdes et les systèmes électroniques dans un rayon d'explosion, causant peu de dommages directs aux organiques.
   - **Prix** : 400 crédits

4. **Smoke Grenade**

   - **Description** : Une grenade qui libère une épaisse fumée pour masquer les mouvements ou désorienter les ennemis.
   - **Prix** : 150 crédits

5. **Concussion Grenade**

   - **Description** : Une grenade qui génère une onde de choc puissante, assommant ou désorientant les ennemis dans la zone d'effet.
   - **Prix** : 500 crédits