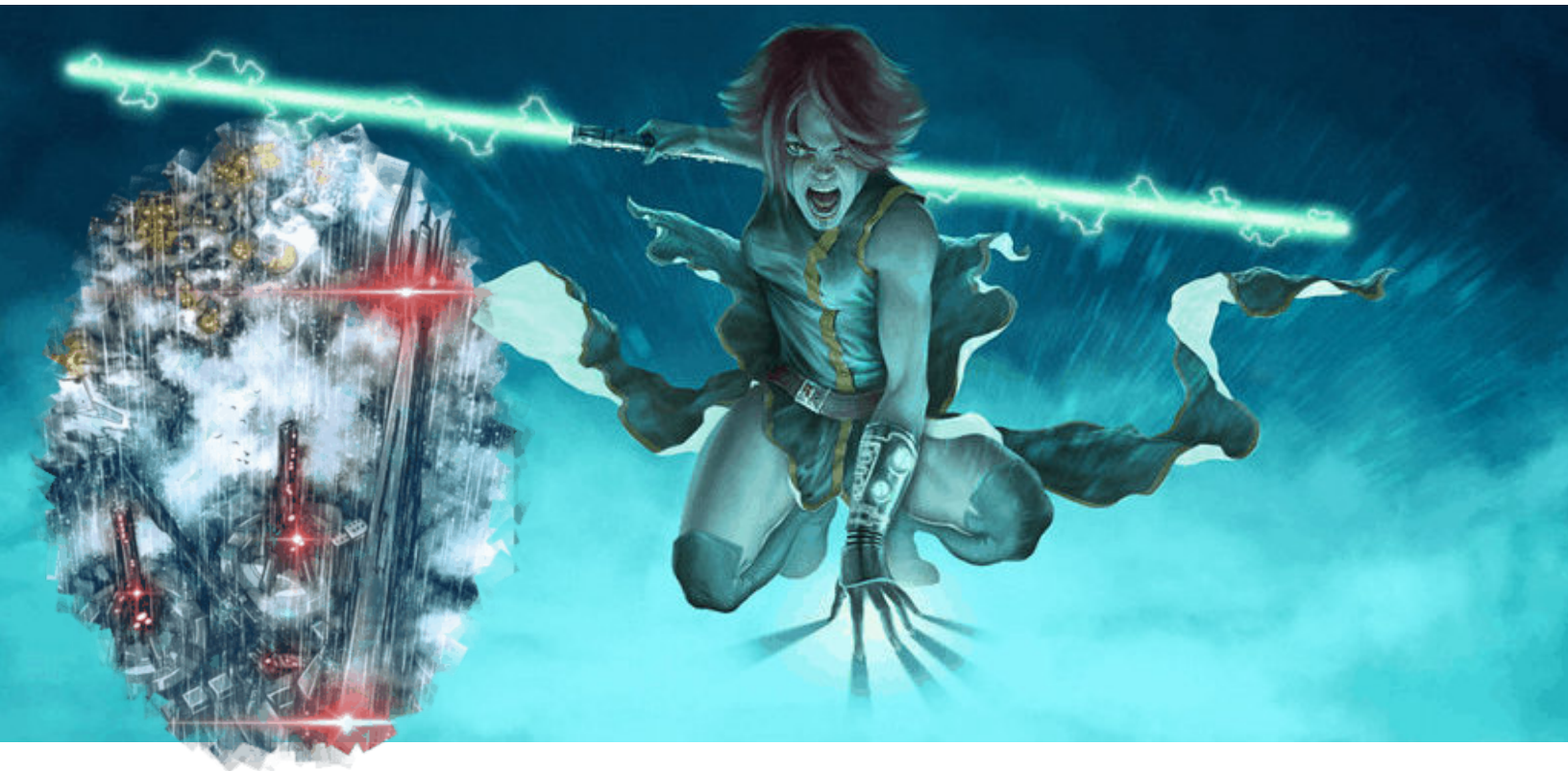


STAR WARS REDEMPTION



LA CITADELLE HURLANTE



AVANT PROPOS

Ce scénario est pleinement inspiré du spin-off entre la série *Star Wars* & *Star Wars - Doctor Aphra*. Il est initialement prévu pour être joué selon les règles des *Star Wars Redemption*. Le scénario est écrit pour une petite équipe de héros (3 à 5) déjà formée mais la première scène peu être facilement adaptée. Un padawan ou un Jedi est nécessaire, si votre équipe n'en contient pas, il faudra soit adapter le scénario pour l'un de vos joueurs, soit ajouter un PNJ padawan.

Le scénario se passe peu après la destruction de la première Étoile de la mort par le jeune Luke Skywalker. Vos héros se trouvent embarqués par le Docteur Aphra, archéologue un peu frappée à la morale douteuse. Cette dernière a besoin d'une forme de vie organique "intéressante" à présenter à la reine de la Citadelle Hurlante pour accéder à la mémoire d'un ancien Jedi. Aucun padawan ne peut refuser une offre pareille...

Ce scénario est initialement pensé pour des héros tendant vers le côté lumineux de la Force mais je proposerais chaque fois que nécessaire une version pour le côté obscur. Les versions différentes sont signalées par les sigles suivants :



Alliance, coté lumineux.



Empire, coté obscur.



Docteur Aphra



Reine de Ktath'Atn*

Licence

DO WHAT THE FUCK YOU WANT TO PUBLIC LICENSE
Version 2, December 2004




DOCTEUR APHRA


introduction

Ce scénario commence dans une cantina pas vraiment accueillante d'Horox III. Les héros aspirent à un peu de repos bien mérité après une mission pour l'alliance qui n'a pas vraiment été un franc succès.



 Ils avaient pour objectif d'identifier l'origine d'un trafic de matrices droïde modifiées pour le combat. Malheureusement après deux semaines de recherches et d'interrogatoires infructueux, tout ce qu'ils ont réussi à faire, c'est se prendre une correction par l'un des fameux droïdes modifiés et perdre la trace de leur trafiquant quelque part sur **Horox III**.



 Les héros étaient en mission pour l'empire. Ils sont à la recherche d'un individu capable de modifier les matrices de droïde pour en faire des droïdes de combat plutôt performant. Le seigneur Vador se montre très intéressé car il souhaite se monter une armée personnelle.

Objectif

Les héros sont à la recherche d'un trafiquant de matrices de droïdes.

Viens voir le docteur



Les voilà donc ruminant leur échec dans un bar quand entre une femme, brune, mince, un bonnet et des lunettes d'aviateur sur la tête. L'horoxien au bar lève la tête et semble, l'espace d'un instant, surpris. Puis il se reprend et interpelle violemment la femme :

- **barman** Aphra! Tu ne manques pas d'aplomb de te repointer ici! Les droïdes que tu m'a refiles, c'était de la merde. Ils ont pas tenu 10 minutes!
- **Aphra** En face de ta sale gueule ça m'étonne pas!
- **barman** Attrapez là, on va lui faire sa fête!

Les **Pilier de bar Horoxien**, jusqu'alors calmes, occupés à leurs consommations se lèvent et commencent

à pousser les tables. L'ambiance devient très tendue, la bagarre est inévitable.

Si vos joueurs ont un peu de jugeote, ils comprennent qu'**Aphra** a quelque chose à voir avec les matrices modifiées qu'ils recherchent, ou qu'au moins elle peut les aider. S'ils ne comprennent pas incitez les à entrer dans la danse avec une bouteille perdue par exemple.

Baston de bar

Comptez 2 **Pilier de bar Horoxien** par héros pour que ça soit un peu marrant. Faites aussi en sorte qu'ils n'utilisent pas leurs armes, ça serait trop facile sinon. En gros la mission était finie et ils n'ont pas pris leurs armes avec eux, ou les armes sont interdites dans la cantina.

Au pire, s'ils s'en sortent pas, les Pilier de bar Horoxien vont fuir.

Docteur & Queen

Une fois la baston terminée, les héros interpellent **Aphra**, s'ils n'en font rien, c'est elle qui les accoste.

Soit ils lui demandent des infos sur les matrices de droïdes et elle leur propose un marché, soit, elle leur demande de l'aide pour résoudre un problème en échange d'argent ou d'un artefact Jedi. Tout dépend ce qui fait rêver vos joueurs.

Aphra leur explique alors son problème. Elle possède un artefact, le cristal de Rur, contenant la mémoire d'un Jedi mais elle ignore comment l'ouvrir. Par chance, une fois par an, la Reine de Ktath'Atn* organise une réception durant laquelle elle accorde un vœu à la personne qui lui apportera la forme de vie organique la plus "étonnante". Et il se trouve que cette réception a justement lieu demain soir, et présenter un spécimen d'humain sensible à la Force par les temps qui courent leur assurerait à coup sûr l'accès au vœu. S'il se pose la question, l'artefact réagit aux êtres sensibles à la Force.

Une fois la discussion terminée, laissez les héros récupérer leurs armes et faire le plein de munition puis en route pour **Ktath'Atn**.

Objectif

Aider **Aphra** à ouvrir l'artefact pour obtenir les renseignements sur le trafic de matrices.

LA CITADELLE



Ktath'Atn est une planète peu accueillante, il y pleut presque tout le temps. L'Empire n'y a aucune prise, la reine y règne d'une main de fer, sans pitié ni compassion. Il lui arrive d'être magnanime mais jamais sans raison. La **Reine de Ktath'Atn*** est imprévisible et il ne faut pas la sous-estimer, sous ses aspects gracieux se cache une tigresse sans pitié.

Séquence Narrative

Ici commence une section narrative, sans combat (normalement). À vous de mettre les joueurs dans l'ambiance, il sera possible d'utiliser des compétences de charisme et de persuasion. Cette séquence est longue à écrire et à lire mais ne devrait pas durer des heures à jouer.

L'accueil

À leur arrivée dans le périmètre de Ktath'Atn, les héros et leur vaisseau sont dirigés vers une plateforme d'atterrissage où ils sont attendus par 4 **Garde de la citadelle** pour être escortés vers leurs quartiers avant la réception de ce soir.

L'un des gardes demande l'invitation, **Aphra** lui tend le document et les gardes font signe de



les suivre. Ils encadrent le groupe ne laissant que peu de marge de manœuvre aux héros.

Les quartiers des invités se situent dans les premiers étages de la tour. Ce sont des appartements luxueux avec largement assez de place pour que chaque membre du groupe ait de quoi poser ses affaires.

Le soir tombe sur la citadelle. Laissez les héros faire ce qu'ils souhaitent pour se préparer à la réception. Les blasters et les lames ne seront pas autorisés durant la soirée, une tenue correcte est de rigueur sous peine de perdre **-2 Charisme**.

La réception

Les héros débarquent dans une salle immense, style cathédrale, très haut de plafond, colonnes, ...

À l'intérieur une centaine de personnes, de toutes espèces et de tous genres. Certains humanoïdes, d'autres d'aspect gélatineux, mais tous organiques. Des droïdes font le service au milieu des invités.

Si un ou plusieurs de vos héros sont des droïdes, ils ne se sentent pas à l'aise, ils perdent **-1 Charisme** durant la soirée.

Mission bonus

Plusieurs types d'interactions sont possibles durant cette phase de la soirée. Un jet de **Persuasion Difficulté 6** incitera les convives à parler à vos héros. Deux types d'informations sont alors disponibles, au MJ de distiller les infos selon ses préférences.

Les héros peuvent tenter d'en apprendre plus sur **Aphra**. S'ils posent la question aux bonnes personnes et que le jet est réussi, ils apprendront que **Aphra** n'est pas très fiable. Une partie des convives s'est déjà fait arnaqué par **Aphra** et serait ravi de lui rendre la pareille. Elle est clairement dans le commerce de droïdes de combat et en sait forcément plus que ce qu'elle a dit aux héros jusque-là.

Les héros peuvent aussi apprendre ce que les autres invités ont prévu de présenter à la reine pour obtenir ses faveurs. Dans le tas, une sorte de fée clochette capable de répandre une poudre qui permet aux humanoïdes de voler pendant une courte durée. Un guerrier Ezarien muni d'un exosquelette naturel. Une sorte de taupe, capable de se téléporter sur courte distance quand elle éternue, ...

Au MJ d'échanger avec les joueurs sachant que de toute façon, la reine choisira vos héros comme vainqueurs.

Ce passage n'est pas obligatoire, si vos joueurs sont plus portés sur la castagne, ou si vous n'êtes pas un MJ aguerri à l'improvisation, ne vous lancez pas là-dedans.

Quand le MJ décide qu'il est temps (les joueurs n'interagissent pas/plus) c'est le moment de faire entrer la reine et ses sbires.



Bonsoir et merci à vous mes chers amis d'être venu ce soir, il me tarde de voir ce que vous avez à me présenter. Et comme promis celui qui me présentera la forme de vie organique la plus "intéressante" se verra accorder une de mes faveurs.

Mais ne traînons plus, commençons les présentations immédiatement.

Varroa prend alors la parole et commence à appeler les invités un à un.

Présentations

Je ne décris pas ici chaque présentation qui est faite. Je laisse au MJ le soin et l'imagination de faire passer des êtres plus ou moins étranges qui seront dignes ou non d'intérêt. Quand les joueurs ont compris le principe, c'est à eux d'entrer en scène.

Varroa : Docteur Aphra

Aphra fait signe aux héros de s'avancer avec elle.

Varroa : Qu'avez-vous à présenter à la reine.

Aphra : Un Jedi humain

Ou n'importe quoi selon les héros que vous avez.

À ces mots un, silence assourdissant se fit entendre. Un guerrier Ezarien sort de la foule et prend **Aphra** à partie. Il est grand, fin et possède une sorte d'exosquelette qui le protège des coups directs.

C'est une blague, les Jedis ont été éradiqués, qu'est-ce que cet humain va pouvoir faire contre moi!

Et le guerrier Ezarien se jette sur le Jedi. Vu que ce dernier a clairement montré ses intentions, la première attaque est pour le Jedi. L'enjeu ici est de faire

une démonstration des pouvoirs à la reine. À la première utilisation visible des pouvoirs de Jedi, **Varroa** stoppe le combat. De son côté, le guerrier Ezarien n'a que ses poings.

Si par hasard le Jedi n'a pas accès à des pouvoirs visibles, laissez-le se prendre quelques coups puis faites lui utiliser une **Poussée de Force** instinctive contre le guerrier. Cela suffira à impressionner la reine qui mettra fin au combat.

Varroa : La reine a choisi, tous les invités doivent partir immédiatement, la réception est terminée.

Varroa fait signe aux héros de s'avancer vers lui.

Varroa : Ce soir nous vous offrons l'hospitalité. Demain vous déjeunerez avec la Reine, elle écoutera votre requête à ce moment. Allez dormir maintenant.

Vos héros ont déjà pas mal bougé, ils vont se coucher. Pas d'exploration pour l'instant, on verra demain.

NUIT HURLANTE

Réveil mouvementé

Les héros vont donc se coucher avec le sentiment d'une mission accomplie, pour une reposante nuit de sommeil. Ou pas ...

Ouvrez l'œil

Si certains de vos héros ont choisi de ne pas dormir pour monter la garde ou parce qu'ils s'attendent à un piège, ils ont l'occasion de faire un jet de **Perception**. Ceux qui le réussissent, **entendent des cliquetis sur le sol, comme des bruits d'insectes**. Ils ont alors 10s (temps réel) pour faire une action.

Débarquent alors dans la chambre X (mettre ici un ou deux de plus que le nombre de vos héros + Aphra) bestioles. Des sortes d'araignées avec une carapace externe, un peu plus grosse que le poing et visiblement pas là pour faire des massages aux invités. Si aucun de vos héros n'avait jugé bon de garder un œil ouvert, ils n'ont pas l'avantage et vont devoir se dépêtrer des bestioles avant toute autre action. Pour cela, chaque héros "non averti" fait un jet de **Combat**, pour se dégager de la bestiole qui lui a sauté dessus. Chaque échec lui coûte un point de fatigue. Un héros libre peut venir prêter main forte à son partenaire.

Les bestioles ne sont pas résistantes mais elles sont rapides et petites, la difficulté pour les toucher avec un **Tir** ou en **Lancer** est de **6** au lieu de 4.

Une fois que les héros ont repris leurs esprits, ils réalisent qu'**Aphra** n'est pas avec eux. Laissez-leur le temps de le réaliser puis : Un communicateur posé sur une des tables de nuit s'allume et le visage d'**Aphra** apparaît. L'image n'est pas bonne, on la distingue à peine.

Aphra : Les gars on s'est fait avoir, c'est un piège, grouillez-vous de monter au niveau 18, la salle de réception donnait sur une terrasse, je vous récupère là-bas, maniez-vous !

La communication coupe immédiatement ...

Objectif

Rejoindre **Aphra** au Niveau 18 pour extraction.

Fuite vers la terrasse

Vos héros sont au Niveau 15, ils doivent donc traverser trois Niveaux pour rejoindre la salle de réception et sa terrasse. Il n'y a pas d'ascenseur et le passage d'un niveau à l'autre se fait par de grands escaliers circulaires longeant les bords extérieurs de la citadelle. Selon le temps que vous voulez donner au scénario et la vigueur de vos héros, vous pouvez détailler plus ou moins le premier des trois niveaux et leur opposer des **Garde de la citadelle** ou des **Symbiote Abersyns** pour les divertir un peu.

Au deuxième niveau, c'est **Bombinax** qui les attend, le premier boss de niveau (...). La bonne grosse brute en armure lourde. Le gars est balaise et vos héros vont devoir utiliser tout l'attirail d'actions à leur disposition pour s'en débarrasser (Intimidation, Sarcasme, Viser, ...).



Bombinax

Selon le niveau et le nombre de vos héros, vous pouvez ajouter des **Garde de la citadelle** pour équilibrer.

Le combat terminé, les héros finissent de se rendre à la terrasse du niveau 18 pour y retrouver **Aphra**.

Terrassé

Vos héros arrivent donc dans la salle de réception qu'ils connaissent déjà. De l'autre côté de la pièce, sur la terrasse, **Aphra** les appelle. On peut voir son vaisseau derrière elle en vol stationnaire.

Aphra : Allez, grouillez-vous !

Dès que les héros s'avancent, ils voient, sortir de derrière une colonne juste à côté d'**Aphra**, la **Reine de Ktath'Atn*** en personne arborant un large sourire. Derrière les héros, les portes de la salle se referment et une dizaine de **Garde de la citadelle** sortent de nulle part et les encerclent. C'est enfin au tour de **Varroa** et **Vespinax** de se montrer. Bref, les héros n'ont aucune chance de s'en tirer.

Reine de Ktath'Atn* : Vous avez rempli votre part du marché **Aphra**, donnez-moi le cristal.

La reine prend le cristal dans ses mains, le manipule un moment, le cristal s'illumine brièvement, puis la reine le rend à **Aphra**.

Reine de Ktath'Atn* : Tenez, maintenant quittez ma planète et n'y revenez plus.

Aphra : Que va-t-il leur arriver maintenant ?

Reine de Ktath'Atn* : **Varroa**, assure-toi qu'elle quitte la planète immédiatement

Varroa : Bien sûr ma reine.

Varroa fait signe à **Aphra** de passer devant et tout deux montent dans le vaisseau.

Aphra : Vous comptez retourner sur Horox III avec moi ?

Varroa : Vous n'aurez qu'à me laisser sur la station orbitale.

La soute du vaisseau se referme et le vaisseau s'éloigne vers l'espace.

Reine de Ktath'Atn* : **Vespinax**, si l'un d'eux n'est pas compatible avec les symbiotes, tue-le. Pour les autres, prépare les et amène les moi dans mes quartiers.

Vespinax : Bien ma reine.

La reine sort nonchalamment de la salle de réception. C'est alors que des **Symbiote Abersyns** tombent du plafond et se dirigent vers les héros. En plus de **Vespinax**, il reste encore 5 (*mettre un peu moins de garde que de héros histoire d'équilibrer*) **Garde de la citadelle**.

Pour cette scène, faite jouer les **Symbiote Abersyns** en un tour de jeu. Vous en faites attaquer avec

Bagarre, s'il n'est pas paré et qu'il touche, il ne fera pas de dégât, mais le héros devra forcément attaquer le symbiote pour s'en débarrasser.

Vespinax n'a pas d'armure mais elle est très agile et donc difficile à toucher.



Symbiote Abersyn

Dès que **Vespinax** est KO, un énorme vacarme retentit et le combat s'arrête. C'est le vaisseau **Aphra** qui vient de s'écraser dans la salle de réception, balayant au passage ce qu'il reste de symbiotes et de garde. La soute s'ouvre sur **Aphra** à côté d'elle roule un droïde noir, la tête de **Varroa** est planté sur l'un de ses bras.

Aphra : BT-1, tu veux bien arrêter de jouer avec ça s'il te plaît !

BT-1 fait des bips d'un air râleur et balance la tête par-dessus ce qu'il reste du balcon. **Aphra** se tourne alors vers nos héros.

Aphra : Bon ok, je sais c'est pas cool, mais elle aurait jamais accepté d'ouvrir l'artefact sans ça. J'ai jamais eu l'intention de vous laisser. Là maintenant vous êtes énervés mais prenez un peu de recul, vous verrez que c'était la seule solution. Et puis vous n'avez rien, tout va bien.

Laissez les héros s'énervier un peu ou poser des questions...


Aphra : Écoutez on pourrait remettre ça plus tard ? Il faut qu'on s'occupe de la reine. Ces espèces d'araignées, ce sont des **Symbiote Abersyns**, un peu comme un bernard-l'hermite ces trucs quittent leur carapace et viennent se loger dans votre tête. Une fois en place, vous devenez un légume au service de la reine. Toute la population de cette planète est contaminé. Mais si on tue la reine, tous les symbiotes mourront instantanément. On ne peut pas laisser ces pauvres gens.

REINE AU TAPIS



Les héros du côté lumineux ne peuvent pas laisser une planète entière à la merci de la reine.



 Les héros du côté obscur y voient une occasion de se faire bien voir du seigneur Vador qui pourra enfin annexer cette planète une fois que la reine sera hors d'état de nuire.

Objectif

Tuer la Reine de Ktath'Atn*.

Si tout n'est pas clair pour vos joueurs prenez le temps de leur expliquer au travers d'**Aphra**. Les **Symbiote Abersyns** viennent se loger dans le cortex cérébral et font des victimes des légumes. C'est une sorte de ruche, ils obéissent à la reine et la nourrissent en lui transférant l'énergie vitale de l'hôte. C'est à ça que sert la réception annuelle, la reine est friande de nouvelle énergie, il s'agit de varier la nourriture et de découvrir de nouvelle saveur.

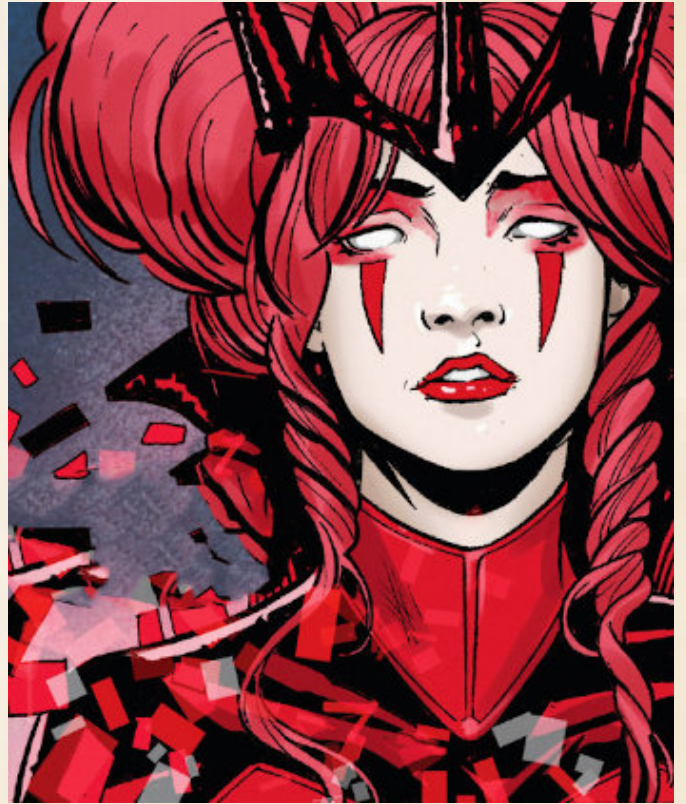


appartements de la reine

Une fois que tout est expliqué, ne laissez pas trop les héros cogiter. Le vaisseau qui s'est posé dans la salle de réception a fait un peu de bruit et les **Garde de la citadelle** ne vont pas tarder à se pointer.

Les appartements de la reine sont accessibles, comme les autres niveaux par un escalier mais celui-ci est gardé par deux Garde de la citadelle. Une fois dans

les appartements de la reine, la reine attendait les héros. Elle a dans ses bras un **Symbiote Abersyn** qu'elle caresse tendrement, un autre est sur son épaule et un autre en train de lui monter le long de la robe.



Reine de Ktath'Atn* : Finalement, changer de staff n'est pas une mauvaise idée, vous ferez de très bons serviteurs j'en suis sûre. C'est moins douloureux si vous vous laissez faire.

La Reine de Ktath'Atn* semble vraiment sûre d'elle malgré les héros en surnombre. Et pour cause, la reine est une magicienne. Il ne s'agit pas de Force mais de techniques anciennes apprises en vampirisant l'énergie et la conscience de créatures oubliées. Les héros devront faire avec téléportation et chocs psychiques.

Pour les **Symbiote Abersyns** la manip est la même que pour le combat précédent, chaque tour de jeux un symbiote attaque au hasard un héros.

ÉPILOGUE

Une fois la **Reine de Ktath'Atn*** éliminée, les héros ne risquent plus rien dans la citadelle. Tous les gardes sont redevenus eux même et les héros ont sauvé les habitants de la planète.

Faites faire à tous les joueurs un jet de **Perception**. Ceux qui réussissent s'aperçoivent que **Aphra** est en train de discrètement se faire la malle. C'est le moment de régler leurs comptes. Si personne ne réussit son jet, **Aphra** s'en va et personne ne s'en aperçoit à temps. Du coup laissez les héros entamer la discussion.

Aphra

Selon les questions qu'ils posent et comment évolue la conversation. Voilà ce qu'il faut savoir :

- 👤 **Aphra** est bien la trafiquante de droïde qu'ils recherchent. Mais elle ne l'avouera jamais, elle tentera plutôt de les amener vers une autre piste.
- 👤 L'artefact, l'**Ordu Aspectu** contient la personnalité d'un Jedi nommé **Rur**, mais ce dernier est devenu fou depuis qu'il a été enfermé dans ce cristal. On ne peut pas en faire grand-chose.
- 👤 Pour se défausser, elle expliquera que son objectif a toujours été de sauver les habitants de *Ktath'Atn* mais qu'elle avait peur que vous refusiez. En réalité, quand elle a compris que le cristal ne pourrait pas lui servir à grand-chose elle a eu des scrupules de laisser les héros à leur sort pour rien.

Les héros peuvent alors décider du sort d'**Aphra**, la capturer et l'amener à leur supérieur (Empire ou Alliance), ou la laisser repartir en promettant de ne plus vendre de droïdes à la faction opposée. Dans tous les cas, **Aphra** est prise au piège, elle ne se défendra pas.

Récompenses

Du coup, c'est un scénario assez long au final avec pas mal de combats difficiles. Prévoir **3 XP** comme salaire de base.

- 👤 **+1 XP** Pour les héros qui ont eu des informations durant la réception
- 👤 **+1 XP** S'ils ont compris qu'**Aphra** est leur trafiquante de matrices de droïdes.

PERSONNAGES

Les personnages avec un '*' sont des Jokers, ils possèdent une fiche de perso jouable.

Reine de Ktath'Atn*



Background

Femme mystérieuse qui dirige la **Citadelle Hur-lante** sur la planète Ktath'atn en l'an 0. Chaque année, elle organise une soirée durant laquelle elle reçoit de nombreux civils venus lui présenter des formes de vie organiques "intéressantes". Celui qui présente la forme de vie la plus intéressante se voit alors accorder un vœu par la reine.

Pouvoirs de la reine

La reine, grâce à sa compétence *Symbiose Parfaite* possède des pouvoirs non basés sur la Force. Ces pouvoirs font d'elle un combattant redoutable malgré son illusoire absence d'aptitudes au combat. Voici le fonctionnement et les effets de ces pouvoirs, jouez-le comme l'Arcane *Science Étrange* de *Savage Worlds* mais sans l'objet associé.

- ☪ **Téléportation [3pt]** : Grâce à sa faculté de téléportation, la reine est capable de se déplacer instantanément d'un endroit à l'autre de la citadelle. Ce pouvoir compte pour le déplacement du round. Pour se téléporter vers un endroit qu'elle ne voit pas, la reine a un malus de -2. En cas d'échec critique, un 1, la reine subit **2d6** de dommages.
- ☪ **Choc Psychique [2pt]** : La reine est capable d'émettre une sorte d'onde psychique qui va étourdir tous les ennemis sur un rayon de 6m autour d'elle. En cas de succès, les victimes doivent réussir un jet de **Vigueur** sinon elles se retrouvent secouées. En cas de Relance, le jet de **Vigueur** subit un malus de -2.
- ☪ **Éclair [1-3pt]** : La reine concentre sa psyché en une énergie tangible. Sous la forme d'un éclair qui foudroie ses ennemis. Elle peut créer 1 à 3 éclairs, chaque éclair coûte un point de pouvoir supplémentaire. S'ils touchent chaque éclair fait **2d6**. La puissance peut être montée à **3d6** si la reine concentre trois éclairs en un seul point.
- ☪ **Dissipation [3pt]** : La reine est capable de contrer les pouvoirs de la Force. Elle peut dissiper un pouvoir en cours ou, si elle est en attente, contrer un pouvoir dont elle est la cible, le jet de *Symbiose* vient donc contrer le jet de Force.
- ☪ **Augmentation [2pt]** : La reine peut augmenter l'un de ses Traits d'un dé, voire deux avec une Relance. L'augmentation dure 3 tours et demande **1pt** de pouvoir supplémentaire par tour.

Aphra



Background

Chelli Lona Aphra, nommée d'après sa défunte mère Lona Aphra, surnommée Boop par son père, et appelée Aphra par le reste du monde, était une archéologue et contrebandière. Elle travailla notamment pour Dark Vador après la destruction de l'Étoile de la Mort. Jeune femme séduisante au tempérament bien trempé, brune avec des électrotatouages sur le bras droit, elle sait ce qu'elle veut, admire les gens de pouvoir, et ne fait confiance qu'à elle-même pour survivre.

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d12	d4	d6	d6

Allure	6
Compétences	Connaissance(Archéologie) d10, Réparation d10, Tir d8
Atouts	Bidouilleur, Voleur, Acolyte(Wookiee)

Défense

Parade	Résistance
6	5

Bombinax



Background

Bombinax est le chef de la garde de la Citadelle. Il est aussi proche de la reine et fait partie de ces lieutenants. C'est un homme brutal, totalement dévoué à la reine. Il n'a pas pour habitude de discuter les ordres de la reine, si elle lui ordonnait de s'ouvrir les veines, il le fera dans l'instant. Mais il n'est pas stupide pour autant, il est perspicace et très méfiant. Il est cependant très sensible au sarcasme, notamment concernant sa blessure au visage.

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4-2	d6	d4	d10	d10

Allure	6
Compétences	Combat d10, Intimidation d6, Lancer d8
Handicap	Susceptible (-2 pour contrer Sarcasme)

Arme	Dégâts
Marteau énergétique	For+2d6

Parade	Résistance
7	7 (+6 Armure)

Varroa



Background

Conseiller principal de la reine, Varroa est son lieutenant le plus ancien. Beaucoup de secrets planent autour de cet individu, des rumeurs de rituels étranges. Varroa n'est pas un combattant mais il est manifeste qu'il pratique une sorte de magie potentiellement très dangereuse.

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
d2	d10	d10	d2	d2

Allure	6
Compétences	Connaissance(Symbiote) d12, Soins d6, Discrétion d6
Atouts	Arcane(Symbiote), Don des langues
Handicaps	Frêle, Loyal

Parade	Résistance
2 (-1 Frêle)	2

Vespinax



Background

Chef du service de renseignement de la reine, Vespinax est aveugle depuis toujours mais elle a développé ses autres sens au point qu'elle y voit mieux que le commun des mortels (et des immortels). Elle est sans pitié avec ses proies. Beaucoup moins puissante de son confrère Bombinax, Vespinax est une adversaire très agile et difficile à atteindre.

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d6	d4	d6	d4

Allure	6
Compétences	Combat d12, Discrétion d10, Perception d8
Atouts	Frappe foudroyante, Grande esquive, Contre-attaque
Handicap	Loyal, Rancunier, Sanguinaire

Arme	Dégâts
Baton énergétique	For+d4+d6 (Énergie)

Parade	Résistance
8	4 (+2 tête)

BESTIAIRE

Pilier de bar Horoxien



Background

Pas très malin, le pilier de bar horoxien se cache dans les cantina d'Horox III. Passe le plus clair de son temps à picoler et à refaire le monde avant de retourner à sa pauvre vie dénuée d'intérêt. C'est pourquoi dès que l'occasion se présente d'engager une bagarre, peu importe la raison, le pilier de bar Horoxien n'hésite pas... Bien bourré, le pilier de bar Horoxien ne sent pas la douleur, il n'est pas gêné par ses blessures.

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4	d4	d8	d8

Allure	6
Compétences	Combat d6

Défense

Parade	Résistance
5 (-1 Alcool)	6

Arme possible

	Dégats
Bouteille cassée	2d8

Garde de la citadelle



Background

Gardes au service de la reine. Ne parlent pas, ne réfléchissent pas et obéissent sans poser de questions aux ordres de **Bombinax**. Formés au combat depuis leur plus tendre enfance, les gardes de la citadelle sont équipés d'une armure lourde qui ne leur permet pas une grande liberté de mouvement mais leur confère une protection intégrale.

Traits

Agi	Int	Âme	For	Vig
d4	d4	d4	d8	d8

Allure	6
Compétences	Combat d10, Tir d8

Défense

Parade	Résistance
7	6 (+4)

Arme possible

	Dégats
Fusil laser	2d8 + 2
Matraque neurale	1d6 + 1



Background

Ces bestioles, grosses comme le poing sont bêtes et méchantes. Pas très dangereuses en soi mais si elles vous attrapent, elles s'immiscent en vous, viennent s'accrocher à votre cortex cérébral et prennent votre place aux commandes de votre corps. La bonne nouvelle est que vous ne mourrez pas, vous restez pleinement conscient de tout ce qu'il se passe sans pouvoir y faire quoi que ce soit.

Combat

Ces saletés n'ont pas de traits, elles ne sont pas jouées en combat comme des ennemis normaux. Elles n'apparaissent qu'en groupe, n'importe quelle attaque qui touche les explose. Par contre elles viennent perturber les combats.

Le MJ tire une carte pour tout le groupe de Symbiote. Quand c'est à leur tour de jouer, le MJ lance un dé (d2, d4, d6, ...selon le nombre de créature présent). Le résultat indique combien de joueurs sont attaqués par l'une de ces créatures. Elles attaquent avec **d6** à opposer à la **Parade** de l'adversaire. Si l'adversaire ne pare pas, il n'y a pas de dégâts mais celui-ci, à son tour, doit réussir un jet de **Bagarre** pour se débarrasser du symbiote avant de pouvoir attaquer une cible différente. Il y passera son action tant qu'il ne réussit pas.

RÉFÉRENCES

Marvel. *Star Wars*. url : <http://www.starwars-holonet.com/encyclopedie/document-sw-marvel2015.html>.

- *Star Wars - Doctor Aphra*. url : <http://www.starwars-holonet.com/encyclopedie/document-aphra.html>.

Marthym. *Star Wars Redemption*. Version 1.2.0. 2017. url : <https://swr.ght1pc9kc.fr/2017/08/15/Starwars-Redemption-v1.2.0/>.

Hensley, Shane Lacy. *Savage Worlds*. Pinnacle Entertainment. 2015. url : <http://www.black-book-editions.fr/catalogue.php?id=58>.

Marthym. *Git Star Wars Redemption*. 2017. url : <https://git.framasoft.org/sw-redemption/>.

Starwars Holonet. 2016. url : <http://www.starwars-holonet.com>.

Broccardo, Andrea et al. *Star Wars - La citadelle hurlante*. Panini Comics, 2018. url : <https://www.starwars-universe.com/livre-1518-la-citadelle-hurlante.html>.