

# STAR WARS<sup>®</sup> AGE OF REBELLION<sup>™</sup>

La machine de rage

ᐱᐸ ᐸᐸᐱᐸᐱᐸ ᠑ᐱᐸ ᠑ᐱᐸᐸ



MODULE D'AVENTURE

STAR  
WARS<sup>®</sup>  
ROLEPLAYING

« Me voilà dans de beaux draps »

C'est sur cette annonce que le Twi'Lek Jorha Marstis commence son monologue intérieur, seul dans le cockpit de son vieux cargo.

Il doit une grande somme suite à un pari trop audacieux au sabacc et maintenant il est obligé de jouer les transports de personnes pour espérer faire un peu plus et rembourser ce qu'il doit. Heureusement que son cargo est assez grand pour accueillir du monde.

Décollant du spatioport, il jeta un dernier regard à Nar Shadda et se mit à sourire. Il avait échappé à l'empire pendant de nombreuses années en tant que contrebandier et se retrouvait aujourd'hui à devoir travailler pour eux . « La chance commence à m'abandonner » pensait 'il.

Dans cette aventure, les joueurs devront faire face à l'empire qui a découvert un ancien dispositif qui risque de devenir un péril pour la galaxie.

Cette aventure est adaptée pour des personnages de tout horizon et est adaptée pour 2 à 4 joueurs.

Cette aventure est une œuvre originale. Je me permets de prendre des libertés avec l'histoire et la géographie de Star Wars .

Remerciement : Georges Lucas ; Rappaport ; Antibes print services.



## LA DÉCOUVERTE DE KROS

La station brouillard rouge est située dans la nébuleuse Farod. Cette nébuleuse se trouve dans les confins de la galaxie, plus loin que la plupart des routes habituelles et les vaisseaux qui la traversent n'en ressortent pratiquement jamais. C'est pendant les grands jours de l'ancienne république qu'un chemin pour y pénétrer a été trouvé par un maître Jedi. Une base scientifique s'est établie sur une planète naine appelée Kros qui se trouve dans cette nébuleuse afin d'étudier celle-ci. La station fut classifiée secrète et seules quelques personnes connaissaient son existence dans l'ordre Jedi et dans la république.

Quelques années après l'installation de la base, la population scientifique mit fin aux communications. L'expédition, menée par un maître Jedi et son padawan pour découvrir la cause fût sans succès et l'on perdit contact avec eux peu après une dernière communication où ils enjoignent le conseil à abandonner toutes expéditions sur cet endroit.

La base a été redécouverte lorsque les archives des Jedi furent explorées par l'empire qui cherchait parmi leurs secrets des emplacements liés à la force et leurs temples.

Une fois sur place, l'empire remit en fonction la base et en fit un poste avancé secret où mené des expériences et recherches en toute tranquillité dans la bordure extérieure.

Depuis le secret est un peu éventé et la base est devenue là où l'empire peut faire des affaires en toute tranquillité avec la plupart des groupes de bandits de la galaxie.

Mais la rumeur enfle que l'empire aurait découvert une nouvelle technologie sur cette base et cela pousse bien sûr la rébellion à s'y intéresser un peu plus.

## CONTRE-MESURES

La base sert actuellement aussi de dépôt d'armes pour l'empire et des contrebandiers travaillant étroitement pour l'empire qui cherche souvent à ne pas attirer l'attention sur leurs opérations dans la bordure extérieure.

La base ne laisse pas n'importe qui s'y poser et dispose d'un arsenal suffisant pour détruire tout vaisseau qui s'y approche sans autorisation. Il est donc prioritaire que les agents de la rébellion puissent outrepasser ces mesures. De plus un brouillard de neige rouge est constamment présent sur l'ensemble de la planète ce qui rend tout atterrissage périlleux.

Voici quelques idées de possibilités pour venir sur la base :

- Se faire passer pour des trophées impériaux.
- Faire un marché avec un contrebandier pour être déposé sur la base.
- Se poser sur la planète naine sans se faire repérer par les impériaux.

## LA STATION BROUILLARD ROUGE

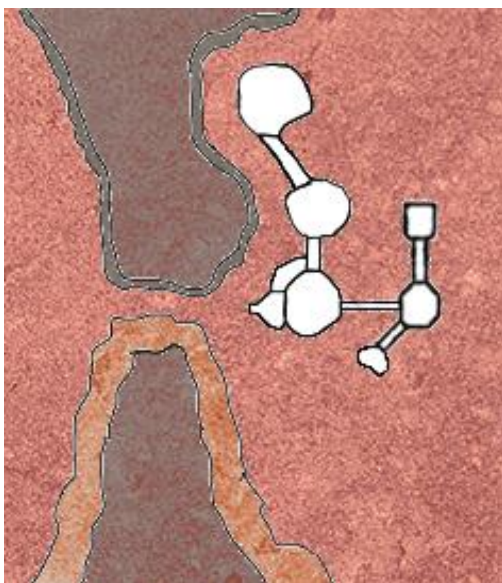
La station brouillard rouge n'est pas très grande. Elle est composée d'une plateforme au nord pour l'atterrissage de vaisseau de transport, d'un hub central comprenant un générateur et la tour de communication. Un poste de commandement est posé à l'Est et son bâtiment est surplombé par un canon antiaérien.

Un petit laboratoire de recherche archéologique étudie de nombreux artefacts jedis découverts sur un site de fouille à l'Ouest.

La base possède un hangar où sont rangés des speedeurs et kit de respiration. L'air à l'extérieur est toxique et une trop longue exposition peut mener à une mort certaine.

La garnison est composée à une grande majorité de stormtrooper d'élite et de Droid mécaniciens.

L'agente Farod est en charge de l'opération depuis la reprise par l'empire de la base et se montre assez chaleureuse avec ses hommes et les contrebandiers. Mais derrière cette façade se cache une femme intelligente et efficace dans son travail. Les rebelles auront beaucoup de mal à la duper.



## LE LABORATOIRE

Le laboratoire de la station fait officiellement des recherches sur une nouvelle méthode de soin à base de gels expérimentaux. C'est totalement faux. La vraie fonction de celui-ci est de récolter des artefacts sur un site de fouille et de les transférer sur Coruscant en toute discrétion. C'est en ce lieu que les agents de la rébellion pourront obtenir les informations suffisantes pour découvrir l'emplacement du site de fouille sur Kros.

Les personnages sensibles à la force peuvent comprendre, à la vue des artefacts présents dans le laboratoire, qu'il s'agit d'artefacts liés à la Force et pour les plus doués, au côté obscur.

Le site semble aussi regorger d'anciennes technologies. En fouillant les ordinateurs, les joueurs découvrent que sur le site de fouille se trouve une machine qui pourrait servir à l'empire à procéder à un nouveau type d'arme.

## VERS LES RUINES

Les Ruines ne sont pas toutes proches et sans speeder ou autre moyen de locomotion le voyage dure plusieurs jours. Couplée à cela une atmosphère toxique pour les vivants, il faudra que les joueurs soient bien préparés pour y aller. Heureusement le hangar de la station dispose de tout ce qu'il faut pour s'y déplacer, mais un vol sera sûrement constaté très rapidement. Les impériaux n'ont pas jugé bon de déployer trop de forces autour des ruines et sans l'itinéraire il est impossible de trouver le site, car il faut passer par une galerie de grottes et cavités assez labyrinthique. Seule de la chance permet à un voyageur de trouver cette destination.





## LES RUINES DE KROS

Les ruines sont gardées par quelques stromtrooper d'élite et par la douzième sœur membre de l'inquisition. En creusant, l'empire a trouvé un ancien tombeau et a commencé à s'aventurer dedans. Leur progression est lente, car des illusions et des mouvements du tombeau font de celui-ci un piège mortel.

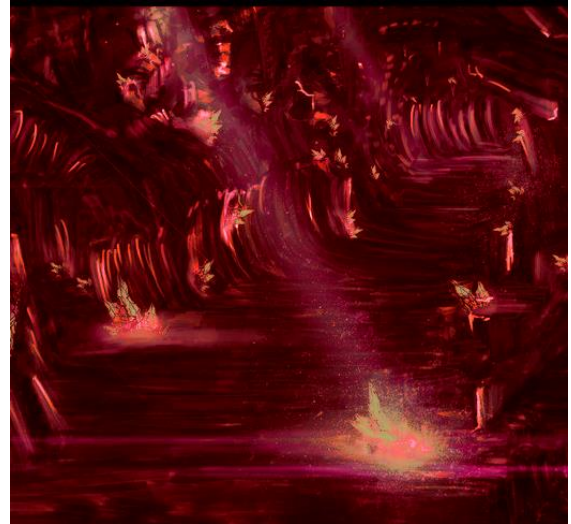
Au centre de ces ruines se trouve un holocron Sith. Grâce à l'holocron, un mécanisme lié à la force peut emmagasiner la rage des êtres vivants autour. Mais la machine fonctionne mal et ceux qui restent trop longtemps à proximité sont frappés d'apathie, car vider de leurs émotions.

La présence de l'inquisiteur est là pour tenter de se servir de l'ensemble de ce dispositif pour transformer une population en êtres dociles ou alors provoquer la folie chez eux.

### Note de l'auteur

L'exploration de ces ruines est l'occasion de jouer au jeu du chat et de la souris avec l'inquisiteur. Les salles peuvent revenir et ne pas se suivre comme présenter dans ce module d'aventure. C'est l'occasion d'instiller la peur dans l'esprit de vos joueurs et surtout, l'occasion de faire briller les utilisateurs de la force.

## LA CAVE DE CHRYSTAL DE KYBER



Cette salle est parsemée de cristaux de Kyber rouges. Il en a sur tous les murs et même le plafond. Il est difficile de naviguer et de se déplacer aisément.

## LE COULOIR SANS FIN

L'illusion provoquer par le côté obscur donne à ce simple couloir l'apparence qu'il est sans fin. Lorsque l'on tente de le traverser, les pictogrammes et écritures gravés sur les murs se mettent à danser avec un rythme frénétique et puissant.

## LA CHAMBRE DES SERVITEURS

Cette chambre est parsemée d'alcôves et de débris d'objet divers. Il ne reste rien dans les alcôves. Les murs forment un labyrinthe organisé et linéaire, mais il est difficile de distinguer une rangée d'une autre.

## L'ANTICHAMBRE DE LA MACHINE

Dans cette pièce de nombreuses tablettes son entreposer et fixer aux murs. Le langage est intraduisible, mais au centre en tailleur un humanoïde momifier fait face à tout intrus. En y regardant de plus près un sabre laser ancien est visible sur le côté. La momie tient dans sa main droite un papier que le temps aurait pu avoir détruit, mais qui semble étonnamment bien conserver.

Dernières paroles de Jo Bensa

Nul ne devrait avoir la garde d'un tel endroit, même après sa mort. Je le sais, je vais rejoindre bientôt la Force. Voici mon ultime avertissement, j'ai échoué à détruire cette abomination. Si vous avez la puissance de détruire cette chose, faites-le. Elle se nourrit du désespoir et de la haine prenez garde alors.

Que la Force soit avec vous.

## SABRE DE JO BENSRA

**Mods :** Poignée personnalisée supérieure, Cristal de Dantari Vert

**Dégâts :** 7

**Critique :** 2

**Porté :** Au contact

**Enc :** 1

**Emp :** 5

**Rareté :** 10

**Spéciale :** Brèche 1, Briseur, Bonne Qualité.

Quand le personnage effectue un test de pouvoir de la force dans le cadre d'un test de combat, il peut dépenser un ○ pour récupérer deux points de stress.





## LE REPOS DU GUERRIER





Cette salle est richement décorée de nombreuses statues représentant de puissants guerriers et des gravures qui parcourent l'ensemble des murs. Au centre de la pièce se trouve un sarcophage imposant et scellé. L'étude des gravures indique qu'il s'agit de Krallim Ma Resta, un sith qui a existé du temps de l'empire sith. Si le groupe entreprend d'ouvrir le tombeau, ils découvriront une momie et les restes d'un sabre laser ou seul reste un cristal de Bondar rouge.



## LA MACHINE DE HAINE

La salle est gigantesque. Les murs sont dépourvus de toute décoration, mais parsemer d'interstices laissent passer des faisceaux de lumières qui semblent être le jeu d'un ensemble de miroirs et pointent tous vers le centre de la salle où se trouve une petite pyramide montée sur un socle. Au sommet de cette pyramide se trouve un étrange objet mélange de cristaux rouges et de métal étrange.

Si les joueurs déclenchent un combat dans la salle ou tente d'attaquer la pyramide avec une arme, la machine se déclenche et les dalles de la salle se mettent à bouger, créant crevasse et plateformes amovibles qui dansent autour de la machine. Seul un retrait de l'holocron du sommet de la pyramide peut mettre fin aux tumultes. Toutefois les utilisateurs de force ne peuvent approcher la pyramide sans faire un test    ou dépenser un point de .

Si les joueurs tardent trop, des éclairs de force sont projetés à travers la salle et cherchent à frapper ceux qui font preuve de colère, de rage ou à se rapprocher de la machine. Pour éviter les éclairs, il faut faire un test    . En cas d'échec, 8 points de dégât non absorbable sont pour le malheureux et cette attaque est mortelle pour les droïdes.

Dès lors que l'holocron est retiré, la machine se met à faire un bruit vrombissant et les personnages n'ont que très peu de temps avant que tout explose.

## LISTE DES ARCHÉTYPES D'ADVERSAIRES.

### INQUISITEUR : PAGE 433

Ce sont les mêmes statistiques que le JEDI Clandestin.

À utiliser pour :

Inquisiteur impérial

### AGENT DU BOSS : PAGE 415

À utiliser pour :

Agente Farod

### STORM TROOPER IMPÉRIAL : PAGE 420

