

STAR WARS[®] AUX CONFINES DE L'EMPIRE[™]

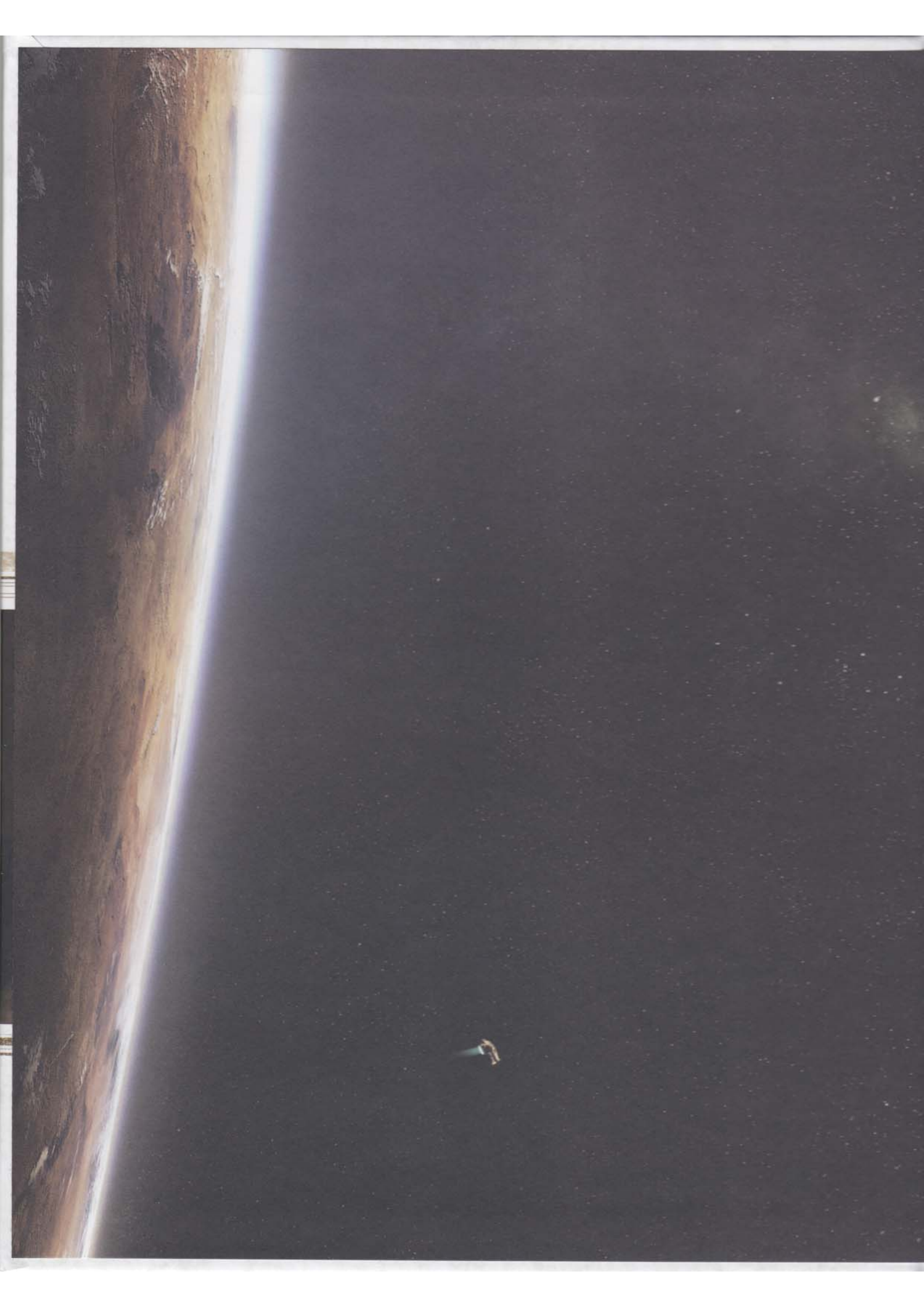
PAR-DELÀ LA BORDURE[™]



EDGE

MODULE D'AVENTURE

STAR WARS[®]
JEU DE RÔLE



STAR WARS[®] AUX CONFINES[™] DE L'EMPIRE

LE JEU DE RÔLE

PAR-DELÀ LA BORDURE

Alors que la guerre civile galactique fait rage, une gigantesque station spatiale appelée la ROUE reste un des rares endroits à échapper encore aux griffes de l'Empereur et attire à elle crapules en tous genres, aventuriers et réfugiés.

Un drone-messenger à la dérive retrouvé par un fabricant d'engins illégaux basé sur la Roue redonne vie à de vieilles histoires de contrebandiers à propos du SA NALAOR, un vaisseau trésorier séparatiste perdu corps et biens. L'épave du vaisseau se trouverait quelque part à la frontière de L'ESPACE SAUVAGE, attendant d'être retrouvée par des individus assez braves ou assez fous pour se lancer dans cette aventure....

CRÉDITS

PRODUCTEURS

Katrina Ostrander avec Tim Huckelbery

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT

Sterling Hershey, avec des éléments supplémentaires de Mark Warren

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Christine Crabb, Dave Johnson et Alex Stragey

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck avec Shaun Boyke

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE

Brian Schomburg

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

David Kegg et Imaginary FS Pte Ltd

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Cristi Balanescu, Tiziano Baracchi, Yoann Boissonnet, Matt Bradbury, Christopher Bradley, Christopher Burdett, Sidharth Chaturvedi, Alexandre Dainche, Christina Davis, Tony Foti, Mariusz Gandzel, Leonid Kozienko, David Kegg, Adam Lane, Mark Molnar, Jacob Murray, David Nash, RJ Palmer, Mike Sass, Francisco Rico Torres, Charles Urbach, Donovan Valdes, Magali Villeneuve, Matthew Zeilinger, Timothy Ben Zweifel, et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andrew Navaro

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

COORDINATRICE DES LICENCES ET DU DÉVELOPPEMENT

Deb Beck

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

Coordination des tests : Ron DeValk ; "Unrepentant" Lachlan "Raith" Conley avec Jordan Dixon, Rhys Fischer, Nicole Gillies et Aaron Wong; "Iron Ring" Mark Warren avec Dan DeFigio, Charlie Pate, Matt Grimm, Patrick Mullen; "The Librarians" Pim Mauve avec Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd; Trevor Stamper avec John Olszewski, David Burouch, Dave Wolf, Evan Miller; Sterling Hershey avec Mary R. Hershey, Michael Liebhart, Sam Orlando, Robert Quillen, William Vaughan; Katrina Ostrander avec Sam Bailey, Ariel Dominelli, Ryan Lee, Tom Murray, Matt Newman

TRADUCTION FRANÇAISE

Vincent Basset et Jérôme Durou

RELECTURE

Stéphane Bogard, Alicia Julien, Sandy Julien et Dominique Lacrouts

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'HOLOCRON

Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES



EDGE

© 2013 par Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Chine

ISBN: 978-84-15889-59-5

Code Produit : UBISWR05

Pour plus d'informations sur la gamme **Star Wars : Aux Confins de l'Empire**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-vous visite via :

WWW.STARWARS.COM

WWW.EDGEENT.COM



CRÉDITS
PAR-DELA LA BORDURE

SOMMAIRE

Introduction.....	4	Descente sur Cholganna.....	40
Présentation générale de l'aventure.....	4	Convergence sur le site du crash.....	48
Résumé de l'aventure.....	8	La marche jusqu'au refuge.....	56
Jouer en campagne.....	11	Les rescapés du <i>Sa Nalaor</i>	62
Épisode I : L'Histoire du <i>Sa Nalaor</i>	13	Une visite du Refuge.....	67
La Roue.....	14	Les trouble-fêtes impériaux.....	70
Une proposition de travail.....	15	Épisode III : Gisement toxique	75
Explorer la Roue.....	21	Raxus Prime.....	76
L'Empire vous regarde.....	26	Arrivée sur Raxus Prime.....	77
Le clan Yiyar.....	28	La pointe du Rebut.....	79
Rendez-vous avec un droïde.....	31	Atterrissage à la Jetée.....	83
Conséquences et départ.....	34	Ce n'est pas encore fini.....	85
Épisode II : Bienvenue dans la jungle	37	Intervention impériale.....	89
Cholganna.....	38	Poubelle volante.....	92
Par-delà la Bordure.....	39	Jouer en campagne.....	94



INTRODUCTION

PAR-DELÀ LA BORDURE est un scénario d'aventure destiné à *Star Wars : AUX CONFINS DE L'EMPIRE*, conçu pour des personnages joueurs débutants, mais qui peut facilement être adapté à un groupe plus expérimenté. L'intrigue est centrée sur le *Sa Nalaor*, un vaisseau trésorier séparatiste dont l'épave gît à la frontière de l'Espace Sauvage. Les PJ devront mobiliser tous les talents dont ils disposent pour échapper aux forces impériales, déjouer la concurrence, explorer un monde inconnu... et survivre à ses périls.

Le MJ peut utiliser **PAR-DELÀ LA BORDURE** comme point de départ pour une nouvelle campagne ou comme un nouveau chapitre dans une série d'aventures en cours. Par ailleurs, ce livre fait également office de supplément décrivant en détail trois sites inédits : la Roue, Cholganna et Raxus Prime. Enfin, le MJ peut également utiliser dans ses propres campagnes les nouveaux adversaires et vaisseaux présentés ici, comme les troopers éclaireurs impériaux, le vaisseau de reconnaissance en espace profond de classe Skywatcher, les reevos amphibiens ou les terrifiants nexu.

Le MJ trouvera dans cette introduction les informations suivantes :

- **Présentation générale de l'aventure** : une vue d'ensemble de l'intrigue.

- **Cadre de l'aventure** : une présentation détaillée des événements entourant le *Sa Nalaor* depuis l'année 22 av. BY jusqu'à l'époque présente. Cette partie met en place le décor de l'action et place les personnages en contexte.
- **Personnages notables** : une présentation rapide des PNJ majeurs, de leurs motivations et du rôle qu'ils jouent dans cette aventure, complétée de la mention des chapitres du livre où vous pourrez trouver davantage d'informations sur ces derniers.
- **Résumé de l'aventure** : une présentation détaillée du déroulement des trois épisodes de l'aventure.
- **Préparation de la partie** : des instructions pour le MJ sur la façon d'utiliser ce livre et de faire jouer cette aventure.
- **Impliquer les personnages joueurs** : des indications sur la façon d'impliquer les Obligations et Motivations des personnages joueurs dans cette aventure.
- **Jouer en campagne** : des suggestions sur la façon de prolonger cette aventure par d'autres.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE DE L'AVENTURE

PAR-DELÀ LA BORDURE est une formidable aventure d'exploration divisée en trois parties. Dans l'**Épisode I**, les joueurs acceptent un travail qui les conduit aux extrémités les plus reculées de la Bordure Extérieure, à la recherche de l'épave d'un vaisseau trésorier. Les PJ réunissent de l'équipement et des informations susceptibles de les aider dans leur expédition tout en évitant les manigances d'une équipe concurrente de chasseurs de trésor et en déjouant la surveillance du Bureau de la Sécurité Impériale. Dans l'**Épisode II**, ils doivent ouvrir une nouvelle route dans l'hyperespace pour rejoindre la planète Cholganna et explorer les dangereuses jungles qui couvrent sa surface afin de localiser le lieu du crash et rechercher d'éventuels survivants. Dans l'**Épisode III**, les PJ ramènent leurs découvertes sur la planète-décharge de Raxus Prime, où ils doivent repousser une ultime attaque de leurs rivaux et prendre la fuite dans l'hyperespace avant que les stormtroopers impériaux n'investissent leur planque.

CADRE DE L'AVENTURE

À la fin de la Guerre des Clones, le capitaine Rel Harsol, aux commandes de la frégate *Sa Nalaor* des Banques

intergalactiques de la Confédération des systèmes interdépendants (CSI), s'enfuit de l'Empire galactique nouvellement proclamé pour se réfugier dans les zones les plus reculées de l'espace. Durant les mois précédents, Harsol avait commandé une petite flotte chargée de la protection d'une station spatiale de recherches cybernétiques appartenant à la CSI et située en bordure de la route commerciale Perlemienne, non loin du système Salvara.

Quand les vaisseaux de la République – devenue l'Empire – s'emparèrent de la station, Harsol parvint à s'enfuir avec le chef cybernéticien, une Arkanienne nommée Cratala, ainsi que ses collaborateurs principaux et bon nombre de leurs prototypes. Sans gouvernement pour les défendre et comprenant que l'Empire ne les laisserait jamais en paix, Harsol et Cratala se donnèrent pour projet d'établir une petite base hors de l'espace contrôlé par l'Empire. Cratala y poursuivrait ses recherches technologiques tandis qu'Harsol protégerait leur installation et se servirait de ses contacts clandestins pour leur trouver des contrats, légaux ou non. Un de ces contacts serait le Twi'lek Ropok, le fondateur d'IsoTech, une firme technologique clandestine.



Ce plan ne survécut pas à leur tentative de fuite. Alors qu'Harsol et Cratala se préparaient à effectuer leur dernier saut dans l'hyperespace depuis la fin de la route commerciale Perlemienne à destination de la lointaine planète de Cholganna, les croiseurs impériaux à leur poursuite endommagèrent gravement leur vaisseau sous le feu croisé de leurs turbolasers. Le *Sa Nalaor* en réchappa de justesse en parvenant à passer dans l'hyperespace. Mais à son arrivée à Cholganna, l'appareil sortit de l'hyperespace bien trop près du champ de gravité planétaire. Les moteurs subluminiques principaux lâchèrent, et le vaisseau s'écrasa dans les jungles luxuriantes de la planète.

Avant que l'appareil ne soit happé dans l'atmosphère, le capitaine réussit à lancer un drone-messager dans l'hyperespace à destination de ses associés sur la station de la Roue. Quelques membres d'équipage prirent place dans les capsules de survie, mais les autres durent rester à bord. Certains le firent par nécessité, pour tenter de réparer les consoles et les systèmes endommagés, tandis que d'autres pensaient avoir ainsi de meilleures chances de survie. Brûlé et déchiqueté par la friction atmosphérique, le *Sa Nalaor* plongea vers la surface de Cholganna. Sur les centaines de kilomètres que dura sa descente, le vaisseau émit un panache de débris incandescents arrachés à sa coque, qui retombèrent en une pluie brûlante de métaux et de cendres sur la surface verdoyante de la planète. Le vaisseau s'écrasa finalement dans une vallée profonde au cœur de la jungle, en y creusant un large sillon sur plusieurs kilomètres de long.

Malgré la violence du crash, la plupart des membres d'équipage – dont Harsol et Cratala – survécurent, mais Cholganna se révéla bien vite un endroit hostile pour les rescapés. La planète abritait effectivement de terrifiants nexu, ainsi que nombre d'autres créatures dangereuses.

Ceux qui atterrirent dans les modules de sauvetage ne survécurent pas longtemps, mais ceux de l'épave du *Sa Nalaor*, qui disposait d'une petite armée de droïdes de combat, s'en sortirent bien mieux. Grâce aux matériaux récupérés dans l'épave du vaisseau, les rescapés se construisirent un petit camp relativement bien protégé, mais leurs grands projets n'avaient désormais plus aucune chance de voir le jour tant qu'ils resteraient échoués ici, isolés du reste de la galaxie.

Pendant ce temps, le drone-messager émergeait de l'hyperespace, mais à des milliers de kilomètres de sa cible, la station de la Roue. Le système d'alimentation du drone rendit l'âme peu après son retour dans l'espace normal et ce dernier dériva dans le vide sidéral durant deux décennies, ignoré de tous.

Quelques mois après le crash, des histoires commencèrent à circuler dans les cercles des contrebandiers, à propos du *Sa Nalaor* et de sa cargaison. Des rumeurs folles se répandirent comme une traînée de poudre, évoquant un vaisseau trésorier du CSI qui aurait disparu au bout de la route commerciale Perlemienne. Elles racontaient que le vaisseau recelait des tonnes de crédits, de métaux précieux et de technologies rares, ou encore qu'il transportait un amiral ou un général séparatiste. Des contrebandiers et des explorateurs se lancèrent régulièrement à la recherche du vaisseau disparu. La plupart revinrent bredouilles, mais beaucoup d'entre eux disparurent à leur tour sans laisser de traces.

Les survivants du crash s'adaptèrent à la situation en se concentrant d'abord sur leur survie avant de reprendre leurs recherches. Ils n'avaient aucunement l'intention de revenir dans l'espace impérial sans trouver d'abord le moyen d'échapper à l'Empire. De temps à autre,

LA CHASSE AU TRÉSOR SELON GRINNER

Le *Sa Nalaor* ? Ouais, c'est pas du neuf, cette histoire. À une époque, tout ce que la Bordure Extérieure comptait de chasseurs de trésor était sur la piste de ce coffre-fort volant des Séparatistes, disparu il y a un bail. Enfin, même si la vérité et le *Sa Nalaor* n'ont jamais fait très bon ménage, une chose est tout de même sûre : ce navire s'y entend foutrement bien pour disparaître.

Voici une version de l'histoire, et qui pourrait bien être la bonne : à la fin de la Guerre des Clones, un capitaine séparatiste chargea jusqu'à la gueule son vaisseau de tous les crédits et les lingots qu'il avait pu réunir. Quand le mouvement séparatiste s'effondra, le gars prit la tangente. Il fila jusqu'au bout de la route commerciale Perlemienne, emportant avec lui les meilleurs cybertechs de la galaxie.

Mais pour sûr, ça défrisait les Impériaux tout juste arrivés au pouvoir. Peut-être qu'ils craignaient une nouvelle guerre cybernétique, ou la création d'une armée privée dans la bordure Extérieure, mais il est plus probable qu'ils croyaient simplement traquer un autre commandant séparatiste en fuite. Toujours est-il que les Impériaux lui donnèrent la chasse tout le long de la route commerciale perlemienne.

Le *Sa Nalaor* devait avoir un sacré hyperdrive, parce qu'on raconte qu'il fut pris dans de nombreuses escarmouches tout le long du chemin jusqu'à la Bordure Extérieure. Et au moment où les Impériaux s'apprêtaient enfin à réduire le vaisseau en miettes, bam ! Il disparut à nouveau dans l'hyperespace. Fin de l'histoire. Personne ne l'a plus revu depuis.

Certains racontent qu'il aurait simplement disparu dans un incident d'hyperespace. D'autres prétendent qu'il a été aperçu dans l'espace intersidéral, et ils croient que le vaisseau serait perdu entre les systèmes stellaires. De temps à autre, quelqu'un raconte qu'on aurait retrouvé des débris du vaisseau sur une planète reculée de la Bordure Extérieure. Le truc, c'est qu'il y a eu tellement de vaisseaux séparatistes qui se sont battus durant cette guerre et qui ont été éparpillés aux quatre vents ensuite, qu'il existe un paquet d'épaves à retrouver. Alors bon, vous pourriez bien dénicher quelque chose si vous cherchez bien, mais ça ne sera sûrement pas le *Sa Nalaor*. Non, ça, m'est avis que c'est pas pour tout de suite.

un chasseur de trésor découvrait leur campement, pour se retrouver aux prises avec leurs droïdes de combat et leurs créatures cybernétisées. Ce que ces malheureux explorateurs leur apprenaient de l'Empire ne faisaient qu'augmenter le désir des naufragés de rester dans la clandestinité et les incitait à se préparer pour le jour fatidique où, inmanquablement, l'Empire les retrouverait.

Vingt ans après avoir émergé de l'hyperespace à proximité de la Roue, le drone-messager entra en collision avec un croiseur de luxe qui se rendait à la station. Le capitaine du vaisseau récupéra le drone et le remit aux administrateurs de la Roue, qui le transmittent à leur tour (avec un sens du devoir qui les honorait) à un expert technicien clandestin du nom de Reom, lequel n'était autre que l'héritier du destinataire d'origine du drone.

Mais la rumeur se répandit rapidement qu'un drone-messager en provenance du légendaire *Sa Nalaor* avait été retrouvé. Des marchands d'épaves peu scrupuleux, des opportunistes et des voleurs commencèrent aussitôt à intriguer pour récupérer l'appareil et s'approprier le trésor du vaisseau. La rumeur suscita également l'intérêt de l'Empire et des agents du Bureau de la Sécurité Impériale (BSI) se mirent en tête de récupérer les données du drone. Ils restèrent à l'affût des moindres indices susceptibles de les conduire au vaisseau disparu.

Pendant ce temps, Reom a contacté les PJ pour leur demander de retrouver le vaisseau pour son compte et de revenir lui faire leur rapport, s'ils parviennent à survivre à cette dangereuse expédition.

PERSONNAGES NOTABLES

Le MJ devrait se familiariser avec les personnages non joueurs suivants, car ceux-ci tiennent un rôle central dans l'aventure.

- **Reom** : le Twi'lek véreux qui préside IsoTech, une entreprise de technologie opérant sur le marché noir. Il a promis aux PJ une commission s'ils parviennent à retrouver l'épave du *Sa Nalaor* et à ramener ce qu'ils y auront ramassé à sa base sur Raxus Prime (cf. page 16).
- **IT-3PO** : ce droïde de protocole, à l'origine propriété du capitaine Harsol, est un négociateur redoutable qui travaille pour IsoTech depuis que son maître est porté disparu (cf. page 33).
- **Yav Yiyar** : ce Rodien fait partie des dirigeants de la société des *Renflouages Yiyar*, en tant que capitaine du vaisseau spatial *L'Oiseau de nuit*. Depuis qu'il a entendu parler du *Sa Nalaor*, Yiyar est prêt à tout pour récupérer son trésor et porter un coup fatal à son concurrent, IsoTech (cf. page 29).

- **Capitaine Rel Harsol** : c'est le vétéran de la Guerre des Clones qui tenta de faire sortir Cratala et son équipe de la République afin de monter un commerce clandestin de cyber-équipement avec Ropok, le père de Reom. Il dirige à présent le groupe de rescapés sur Cholganna, mais la dégradation de leur situation a transformé sa crainte d'être découverts par l'Empire en une véritable paranoïa (cf. page 63).
- **Cratala** : excentrique et distante, l'Arkanienne est une cybertech accomplie qui associe ses trouvailles à des technologies oubliées de l'Ancienne République pour créer des systèmes cybernétiques sans égal. Quand le Chancelier Palpatine réquisitionna les collègues de Cratala pour lui servir de personnel médical attiré, celle-ci parvint à s'échapper et rejoignit la CSI ; elle fut ensuite sauvée par le capitaine Harsol (cf. page 64).

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Cette partie décrit en détail le déroulement de l'aventure. Toutefois, les événements pourront varier, selon les actions des joueurs et l'introduction éventuelle d'intrigues secondaires par le MJ ou les PJ. Consultez la rubrique **Préparation de la partie** à la page 8 pour plus d'informations.

ÉPISODE I : L'HISTOIRE DU SA NALAOR

Au début de l'aventure, les PJ reçoivent une invitation à venir sur la station spatiale de la Roue afin d'y rencontrer Reom, un Twi'lek. Patron d'IsoTech, une compagnie technologique plus ou moins légale, Reom vient de recevoir un vieux drone-messager, apparemment en provenance du *Sa Nalaor*, le célèbre vaisseau trésorier disparu. Après la fin de la Guerre des Clones, le père de Reom s'était mis en affaire avec le capitaine du vaisseau, Rel Harsol, dans le but de proposer sur le marché noir de la technologie cybernétique de conception séparatiste.

Reom veut que les PJ rejoignent les coordonnées indiquées par le drone-messager afin de voir si le *Sa Nalaor* s'y trouve. Leur destination est la planète reculée de Cholganna, connue pour être le monde natal des terrifiants nexu. S'ils trouvent le vaisseau, les PJ doivent examiner l'épave et rechercher des survivants. Reom envoie avec eux son droïde IT-3PO, puisque celui-ci connaît le capitaine Harsol. Il pourra l'identifier et lui garantir que les PJ travaillent bien pour Reom. Les PJ partiront dès que IT-3PO sera arrivé à la Roue et amené à leur vaisseau. En attendant, ils doivent préparer leur appareil et essayer de se renseigner sur le monde de Cholganna ainsi que sur le *Sa Nalaor*.

Mais les PJ ne sont pas les seuls à s'intéresser au vaisseau disparu. Le Bureau de la Sécurité Impériale surveille activement les recherches du *Sa Nalaor*, mais les PJ ne devraient pas s'en apercevoir avant que les Impériaux ne tentent de placer un mouchard sur leur vaisseau afin de les suivre jusqu'à leur destination.



LE SA NALAOR

Le *Sa Nalaor* est une frégate stellaire de classe Munificent (mieux connue sous le nom de frégate des Banques intergalactiques). Le nom de *Sa Nalaor* était celui de l'ancien président du Conglomerat Hyperbancaire. Au début de la Guerre des Clones, il était réputé pour ses combines juridiques ou financières permettant d'obtenir certains avantages stratégiques ou militaires. Il était tristement célèbre pour ses tactiques, comme d'avoir retiré la flotte de défense d'une station minière reculée pour l'impliquer dans la Guerre des Clones. Un mois plus tard, la CSI utilisait cette même flotte pour investir la station et en prendre le contrôle.

Le clan rodien des Yiyar s'intéresse aussi de près à l'épave. Ce groupe est constitué de récupérateurs et pilliers d'épaves agressifs, voire violents, et devient le principal rival des PJ dans la recherche de la frégate disparue. Après avoir échoué à récupérer les données du drone-messager, les Rodiens tentent de s'emparer de IT-3PO au moment où celui-ci est amené au vaisseau des PJ. Si les personnages joueurs les en empêchent, ils prennent l'avantage et arrivent à Cholganna les premiers. Sinon, le clan Yiyar prend la fuite avec le droïde et part le premier pour Cholganna.

ÉPISODE II : BIENVENUE DANS LA JUNGLE

Une fois les PJ arrivés sur Cholganna, ils entreprennent des recherches pour localiser le vaisseau. Ils découvrent des débris de l'épave, des capsules de survie abandonnées, puis la frégate elle-même. Les PJ doivent aussi repousser les prédateurs particulièrement dangereux de cette planète, dont les terribles nexu.

Ils localisent enfin l'épave du vaisseau, mais le temps et les conditions extrêmes de la planète ont fait des ravages. Avant que les PJ puissent s'approcher davantage, ils sont attaqués par des nexu cybernétiquement améliorés, qui semblent garder l'épave. Par la suite, IT-3PO active en secret une balise de repérage qui attire l'attention du capitaine Harsol, lequel se révèle être l'ancien maître du droïde.

Le matin suivant, le clan Yiyar rattrape les PJ et les attaque. Peu après, le capitaine Harsol découvre la présence des deux groupes grâce à la balise de IT-3PO, et il les ramène au campement fortifié des rescapés, baptisé le Refuge.

Là, les PJ doivent traiter avec les rescapés et répondre à leurs questions sur les récents événements qui ont agité la galaxie avant de négocier avec le capitaine Harsol. Ils découvrent l'existence d'une scission entre le capitaine et les autres rescapés. Harsol se cache de l'Empire depuis si longtemps que sa paranoïa étouffe le camp : tous ceux qui tentent de quitter la planète ont tendance à disparaître mystérieusement. Pendant ce temps, le clan Yiyar suscite des problèmes, ce qui donne l'occasion

aux PJ de gagner la confiance des habitants du Refuge. Alors que les choses sont sur le point de s'envenimer, un vaisseau d'exploration impérial survole le Refuge dans le rugissement de ses moteurs, semant la panique chez les rescapés.

L'arrivée des Impériaux provoque une crise entre le capitaine Harsol et la cybernéticienne Cratala. Les PJ doivent choisir un camp ou prendre le contrôle du Refuge, tandis que des droïdes sondes impériaux survolent les lieux. Les PJ doivent aider le camp à repousser les troupes éclaireurs menés par un agent du BSI, déterminé à arrêter le capitaine Harsol, Cratala et tous les autres (y compris les PJ) au nom de l'Empire.

ÉPISODE III : GISEMENT TOXIQUE

Les personnages joueurs ramènent leurs découvertes ainsi que les éventuels survivants à la Pointe du Rebut, la base d'opérations d'IsoTech sur Raxus Prime, une planète-décharge sous contrôle impérial. Les PJ doivent se poser en évitant les patrouilles de chasseurs TIE et les perdre parmi les canyons de ferrailles et autres monceaux de déchets pour éviter de les conduire à la base de Reom. Une fois posés, les PJ sont accueillis par Norta, le chef des opérations d'IsoTech sur Raxus Prime. Il écoute leur rapport, s'occupe des répercussions éventuelles et imprévues que pourrait avoir leur mission, et leur demande d'attendre Reom, qui doit arriver le lendemain. Les PJ ont l'occasion d'explorer la Pointe du Rebut et de se faire quelques crédits supplémentaires.

Le clan Yiyar lance une attaque-surprise appuyée par des mercenaires trandosiens. Les membres du clan brûlent de se venger en dérobant tout ce que les PJ ont pu ramener de Cholganna et en causant le plus de dégâts possible aux installations d'IsoTech. Lors du combat, Reom fait son apparition dans la base avec des renforts en utilisant un passage secret, et retourne la situation. Reom apprend ensuite aux PJ qu'un des vaisseaux spatiaux mis à la casse, une corvette corellienne CR90, n'est pas vraiment une épave.

Après avoir repoussé pour de bon leurs rivaux, Reom et les PJ ont enfin un moment de répit. Mais avant que les PJ s'en aillent, les senseurs d'IsoTech détectent des chasseurs impériaux en approche. Reom passe un nouveau deal en échange de l'aide des PJ : la corvette d'IsoTech a besoin de réparations d'urgence avant de pouvoir s'arracher à la décharge et prendre son envol. C'est une course contre la montre, tandis que les redoutables stormtroopers impériaux convergent vers la base du contrebandier.

Quand IsoTech ne peut plus attendre, la corvette prend les airs. Certains PJ peuvent rester à son bord pour aider à piloter le vaisseau, utiliser son armement ou effectuer des réparations d'urgence et de contrôle des dégâts. Le reste des PJ prend la fuite à bord de leur propre vaisseau et se retrouve face à d'autres chasseurs TIE accompagnés de deux vaisseaux de patrouille orbitale lourdement armés. Ils doivent tenir leurs adversaires à distance le temps de sortir du puits gravitationnel de la planète et de pouvoir sauter dans l'hyperespace.

L'HISTOIRE OFFICIELLE DE STAR WARS

Pour les MJ qui souhaitent rester dans le cadre de l'histoire officielle de *Star Wars*, quelques remarques s'imposent. Les événements de **PAR-DELÀ LA BORDURE** ne sont pas suffisamment importants pour affecter la vie de la Roue ; même la découverte du drone-messager n'est qu'un bref remous dans le flot de nouvelles qui inonde la station. Il s'agit d'un intéressant rebondissement dans l'énigme du *Sa Nalaor*, mais qui ne bouleverse pas la vie des habitants de la station. Si les PJ sont originaires de la Roue, ils étaient peut-être présents quand l'arrivée du *Faucon Millenium* et des héros de la bataille de Yavin, poursuivis par l'Empire, vint perturber l'équilibre politique de la station. Cholganna est une planète isolée, surtout connue pour ses nexu. Raxus Prime apparaît de loin en loin dans les jeux et les récits officiels, mais les personnages ne devraient pas l'affecter significativement, ni remettre en cause le contrôle que l'Empire y exerce. Les personnages notables, vaisseaux et événements de l'aventure sont introduits ici pour la première fois, ce qui laisse au MJ toute latitude pour les utiliser à sa convenance durant ce scénario comme dans sa propre campagne.

Une fois le trésor récupéré et leurs dettes auprès de Reom honorées, les PJ peuvent résoudre d'éventuelles intrigues secondaires, s'associer à IsoTech pour faire des affaires, ou poursuivre leurs aventures **AUX CONFINES DE L'EMPIRE**.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Avant de faire jouer cette aventure, le MJ devrait la lire et réfléchir à la façon dont il pourra intégrer les personnages joueurs à l'histoire. Cette aventure permet aux résultats narratifs des jets de dés d'orienter certains aspects de l'histoire et de modifier certaines scènes. Elle comprend également des suggestions et intègre des liens narratifs pour certains types d'Obligations et de Motivations. Le MJ peut utiliser tout ou partie de ces outils afin de préparer une aventure sur-mesure pour ses joueurs et leurs personnages spécifiques.

L'INTRIGUE PRINCIPALE

PAR-DELÀ LA BORDURE est organisée autour d'une série de rencontres importantes qui forment l'histoire principale. Il s'agit de la rencontre des PJ avec leur employeur, des démêlés avec les explorateurs rivaux, du voyage jusqu'à Cholganna, de la découverte du *Sa Nalaor*, de la rencontre avec les rescapés, et du voyage de retour à Raxus Prime. Comme l'exploration est le thème central de l'aventure, ces rencontres n'ont pas nécessairement à se produire dans cet ordre exact. Chaque scène peut conduire à un résultat similaire par différentes approches en termes de jeu. L'intrigue principale devrait toutefois être en rapport avec au moins une des Obligations des PJ.

LES INTRIGUES SECONDAIRES

Les intrigues secondaires prennent leur source dans l'historique des PJ, dans leurs Motivations et Obligations, ainsi que dans leurs décisions en cours de partie. Certaines intrigues secondaires peuvent être liées directement à des PNJ spécifiques, ce qui est indiqué dans le texte. Certaines intrigues secondaires sont purement liées aux situations et sont temporaires, mais d'autres peuvent se prolonger au-delà de cette aventure pour former une véritable campagne. Par l'interprétation des jets de dés, le MJ peut également inventer des intrigues secondaires qui entraîneront l'histoire dans des directions inattendues et passionnantes. Consultez la **Table 1-1 : Intrigues secondaires** à la page suivante pour trouver des suggestions sur la façon de lier les intrigues secondaires aux Motivations et Obligations des PJ.

DIFFÉRENTS NIVEAUX D'INTERACTION

Grâce à l'intrigue principale et aux intrigues secondaires, le MJ est en mesure de personnaliser la campagne et de créer différents niveaux d'interaction dans l'aventure.

Le MJ devra conserver le contrôle de l'intrigue principale tout en laissant les choix des joueurs agir sur les intrigues secondaires. Cela peut se révéler utile si les historiques des PJ n'ont vraiment rien à voir avec ce type d'aventure, ou si cette dernière se déroule durant une campagne plus longue et que le MJ souhaite conserver les détails de l'aventure séparés de l'intrigue principale de sa campagne.

Le MJ peut permettre aux joueurs d'affecter l'intrigue principale comme les intrigues secondaires. Cette méthode est faite pour les MJ qui aiment laisser beaucoup de latitude à leurs joueurs et sont prêts à adapter l'intrigue principale quand les joueurs partent dans des directions inattendues.

Enfin, le MJ peut décider de n'intégrer qu'une partie des intrigues secondaires, voire aucune. Cela peut être utile si les joueurs sont moins intéressés par l'interprétation et le développement de leurs personnages que par le fait de jouer l'aventure telle qu'elle a été écrite.

ATTRIBUER L'EXPÉRIENCE

Les conseils d'attribution des points d'expérience sont basés sur ce que les joueurs ont réussi à accomplir à la fin

ADAPTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE L'AVENTURE

Les rencontres de ce scénario ont été conçues pour des PJ nouvellement créés ou qui n'auraient qu'une ou deux petites aventures à leur actif. Un MJ peut cependant adapter facilement l'aventure à des personnages plus expérimentés en ajoutant des sbires dans les groupes, en montant le seuil de blessure des rivaux et des Némésis, et en ajoutant des rangs aux compétences des PNJ.



des **Épisodes I, II et III**. Toutefois, le MJ est encouragé à distribuer des XP à la fin de chaque session au cours de laquelle les PJ ont réussi à venir à bout des objectifs de l'épisode en cours. Le MJ devrait également en profiter pour leur accorder les XP attribués normalement (généralement 15 XP par session et par joueur). Attendre la fin de chaque épisode pour attribuer d'un coup des dizaines de XP risque de frustrer des joueurs de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, parce que le système d'achat favorise une progression régulière. Les personnages joueurs deviennent progressivement plus compétents et plus puissants au cours de leurs aventures, ce qui donne à leur évolution un rythme plus naturel.

IMPLIQUER LES PERSONNAGES JOUEURS

Il est conseillé d'ajuster l'aventure afin qu'elle corresponde aux objectifs et à l'historique des personnages joueurs. Ceux-ci doivent être personnellement impliqués dans ce voyage. Le MJ peut personnaliser l'aventure grâce à une Obligation ou Motivation d'un personnage, ou en utilisant d'autres éléments de son historique. La table ci-dessous vous suggère des intrigues secondaires compatibles avec certains types d'Obligations et de Motivations des PJ. Ces intrigues secondaires peuvent également contribuer à adapter l'aventure à différents styles de jeu et mettre en avant l'enquête, l'action, ou l'interprétation des personnages. Le MJ peut adapter comme il l'entend ces suggestions ou apporter ses propres solutions afin de trouver ce qui correspondra le mieux aux PJ de son groupe.

LES OBLIGATIONS ET L'INTRIGUE PRINCIPALE

Le rapport principal entre les PJ et l'intrigue centrale devrait se nouer par le biais des Obligations. Dans l'idéal, si les PJ remplissent les objectifs de l'aventure, ils devraient y gagner l'occasion de réduire l'Obligation d'un

ou plusieurs d'entre eux. Le MJ doit pour cela lier un ou plusieurs PJ à Reom, leur employeur, ou à un autre PNJ devant lui-même une faveur au Twi'lek.

OBLIGATION CONCERNANT DIRECTEMENT REOM

Il est possible que les PJ connaissent déjà Reom. Il pourrait leur avoir fourni un vaisseau ou du matériel en échange d'une Obligation. Cette option est parfaite pour de nouveaux personnages ; l'aventure se présente comme une première occasion de le rembourser.

OBLIGATION CONCERNANT UN ASSOCIÉ DE REOM

Un patron, un baron du crime ou un autre personnage envers qui les PJ ont une Obligation, leur demande (or donne, fait chanter, manipule, etc.) d'aller se mettre au service de Reom pour une mission dans la Bordure Extérieure. Si Reom est satisfait de leur travail, l'Obligation des PJ envers ledit personnage sera réduite. Cette option est parfaite pour des personnages déjà établis, n'ayant pas de liens avec Reom et la Roue.

MOTIFS CACHÉS

Les PJ peuvent également utiliser la mission comme une couverture pour se rendre à Cholganna ou à Raxus Prime pour d'autres motifs. Cette méthode fonctionne mieux si l'une des intrigues secondaires a plus d'importance (ou est plus amusante ou intéressante) pour les PJ que la mission consistant à retrouver le *Sa Nalaor*. Les PJ pourraient vouloir capturer un nexu, ou empocher le contrat mis sur la tête d'un chasseur de gros gibier connu pour ses safaris sur Cholganna. Ils pourraient être des sympathisants de la Rébellion cherchant un nouveau monde pouvant servir de refuge ou vouloir espionner les installations impériales de Raxus Prime. Si un motif secret devient la principale motivation des PJ et que leur entreprise est couronnée de succès, le MJ devra leur accorder des récompenses comparables à celles prévues pour avoir réussi la mission principale.

TABLE 1-1 : INTRIGUES SECONDAIRES

Intrigue secondaire	Suggestion d'Obligation et de Motivation
Victimes d'un chantage	Obligation : Chantage, Criminel Motivation : Crime, Cupidité, Pouvoir, Statut
Chasseurs de primes	Obligation : Trahison, Prime, Criminel, Dette Motivation : Crime, Renverser l'Empire
Un parent éloigné	Obligation : Famille, Responsabilité Motivation : Lieu d'origine, Famille/Clan étendu, Soif de voyages/de nouveauté
Une Faveur	Obligation : Chantage, Dette, Obligé, Faveur, Serment Motivation : Crime, Cupidité, Mentor, Pouvoir
L'informateur impérial	Obligation : Addiction, Trahison, Chantage, Obligé, Serment, Responsabilité Motivation : Pouvoir, Soutenir l'Empire, Lieu d'origine, Camarades, Parents
Les chasseurs de trésors disparus	Obligation : Obligé, Famille, Obsession, Responsabilité Motivation : Ami d'enfance, Camarades, Vieil ennemi, Amitié, Mentor, Amour



INTRIGUES SECONDAIRES, OBLIGATIONS ET MOTIVATIONS

La **table 1-1 : Intrigues secondaires** associe des intrigues secondaires à certains types d'Obligations et de Motivations. Comme il est impossible d'anticiper les combinaisons d'Obligations et de Motivations que les PJ pourraient posséder, il appartient au MJ d'adapter ces idées à ses personnages joueurs. La rubrique **Descriptions des intrigues secondaires** en page suivante propose des suggestions d'histoires supplémentaires.

DESCRIPTION DES INTRIGUES SECONDAIRES

Voici différentes intrigues secondaires que le MJ peut utiliser pour impliquer les personnages dans l'aventure :

VICTIMES D'UN CHANTAGE

Un PNJ fait chanter un ou plusieurs PJ et veut les obliger à lui ramener ce qu'ils trouveront sur Cholganna plutôt que de rapporter leurs trouvailles à Reom. Le maître-chanteur peut résider sur la Roue, ou dans un autre endroit fréquenté régulièrement par les PJ. Il menace de révéler le passé criminel de ses victimes (ou quelque autre secret dangereux) au reste du groupe, ou de leur mettre des chasseurs de primes aux trousses, ou encore de les livrer aux Impériaux s'ils échouent. Les PJ en question peuvent le cacher aux autres, ce qui les forcera à voler ou copier les découvertes du groupe si cela est possible. Des PJ plus coopératifs pourront au contraire révéler le chantage afin que le groupe dans son ensemble cherche une solution au problème.

CHASSEURS DE PRIMES

Un groupe de chasseurs de primes de la Roue apprend qu'un ou plusieurs PJ sont recherchés, avec une prime substantielle à la clef. Ils leur tendent une embuscade dans leur hangar et remettent tous ceux qu'ils ont capturés aux autorités locales ou, si la source de l'Obligation des PJ se trouve ailleurs dans la galaxie, les ramènent à leur vaisseau. Si les PJ parviennent à repousser l'attaque ou à s'enfuir, les chasseurs de primes pourraient réussir à découvrir leur destination et à les suivre à Cholganna. Ils pourraient aussi tenter de nouveau de les capturer après l'aventure, en surveillant les activités de Reom.

UN PARENT ÉLOIGNÉ

Un ou plusieurs PJ ont un lien de parenté avec un des membres d'équipage du *Sa Nalaor*. Le PJ a une très bonne raison de vouloir découvrir ce qui est arrivé au vaisseau et à son équipage. Le MJ est libre de dévelop-

per l'histoire de ce parent, les raisons pour lesquelles il se trouvait à bord du vaisseau, et quel rôle il occupe à présent s'il a survécu au crash. Le MJ peut également développer un des personnages secondaires décrits dans la description du Refuge, dans l'**Épisode II**. Si le parent est retrouvé vivant, le MJ devrait garder une part de mystère. Peut-être souhaite-t-il retrouver les siens, mais il détient d'anciens secrets remontant à la Guerre des Clones, ce qui risque de poser problème. Voilà qui pourrait être le début d'une nouvelle aventure à créer par le MJ. Cette idée fonctionne de manière similaire avec un vieil ami de la famille.

UNE FAVEUR

Un des personnages envers qui les PJ ont une Obligation leur demande de lui faire une faveur pendant qu'ils sont sur Cholganna ou Raxus Prime. Comme pour **Victimes d'un chantage** ci-dessus, il peut demander une part des trouvailles, ou un rapport sur les activités des impériaux, ou encore des détails sur les opérations secrètes de Reom sur Raxus Prime. Les Obligations des PJ, et peut-être aussi leurs Motivations, devront les contraindre à accéder à cette requête.

L'INFORMATEUR IMPÉRIAL

Si les PJ ont des contacts avec les Impériaux ou subissent des pressions de la part d'un agent impérial, d'un noble, ou d'un membre de leur famille, ils pourraient être contraints de ramener leurs découvertes à ce contact. Cette situation peut être directement connectée aux activités des Impériaux et des agents du BSI dans l'intrigue principale, ou il peut s'agir d'un agent, d'un officier ou d'une organisation impériale rivale inventée par le MJ. Retrouver le *Sa Nalaor* serait un exploit notable et un véritable tremplin politique pour tout Impérial impliqué dans sa découverte. Comme pour **Victimes d'un chantage**, les PJ peuvent opérer en secret et sous la contrainte (cf. **Épisode I**).

LES CHASSEURS DE TRÉSOR DISPARUS

Les PJ sont à la recherche d'un chasseur de trésor ou d'un explorateur qui a disparu alors qu'il recherchait l'épave du *Sa Nalaor*. Peut-être connaissent-ils des membres de son équipage, ou que celui-ci leur devait de l'argent (ou inversement). Les disparus peuvent être des amis ou au contraire des rivaux. Les chasseurs de trésor disparus peuvent être retrouvés vivants sur Cholganna, emprisonnés par les rescapés. Les PJ pourront également retrouver leur vaisseau écrasé dans la jungle et leurs cadavres dispersés dans les sous-bois, victimes de nexu. À moins que les chasseurs disparus n'aient été victimes de la paranoïa du capitaine Harsol (cf. **Épisode II**).



NOUVEAUX PERSONNAGES ET REMPLAÇANTS

Au cours de l'aventure, il est possible qu'il faille introduire de nouveaux personnages joueurs dans la partie à cause de la mort ou de la capture d'un PJ, du départ d'un des joueurs, ou de l'arrivée d'un nouveau joueur dans le groupe. Le type de personnage et la façon de l'introduire dépendent en toute logique de la situation dans laquelle se trouve le groupe. Voici quelques suggestions :

- L'introduction d'un nouveau PJ à la Roue n'impose aucune restriction particulière, puisqu'il s'agit d'un centre important de commerce et de transit, fourmillant d'activités légales comme illégales.
- L'introduction d'un nouveau PJ sur Cholganna peut se faire en intégrant au groupe un rescapé du crash cherchant un moyen de quitter enfin cette planète, un chasseur de trésor emprisonné et gardé pour ses connaissances (médicales ou mécaniques, par exemple), un explorateur échoué, ou un chasseur de nexu voulant rentrer chez lui.
- L'introduction d'un nouveau PJ à Raxus Prime peut se faire avec un ouvrier de la décharge ou un ferrailleur, un membre d'IsoTech, un travailleur impérial civil désireux de partir, ou encore un membre d'équipage d'un autre vaisseau en quête d'un nouveau travail.

JOUER EN CAMPAGNE

PAR-DELÀ LA BORDURE est conçu pour servir au-delà de la simple aventure qu'il propose. Ce livre inclut des amorces d'aventure, des PNJ et des descriptions de lieux permettant de mettre en place une véritable campagne à la Roue, sur Cholganna ou sur Raxus Prime. Les PJ peuvent devenir très impliqués dans les futurs projets de Reom et effectuer des voyages réguliers vers l'une ou l'autre de ces destinations.

Même si les PJ décident que d'autres voyages seraient trop dangereux ou trop longs, les circonstances pourraient les contraindre à revenir un jour ou l'autre. La Roue est une destination réputée et une excellente base d'opérations où PNJ et PJ n'auront aucun mal à rentrer en contact.

Tout au long du scénario, des idées de campagne vous sont proposées dans des encadrés. Certaines s'intègrent presque naturellement à l'aventure, tandis que d'autres requerront un effort de la part du MJ pour introduire un personnage spécifique ou un élément d'intrigue à partir duquel construire de futurs développements.

Vous trouverez ci-dessous quelques idées pour prolonger le scénario au-delà de sa conclusion.

AMIS ET ENNEMIS

- **Intrigues impériales** : si les PJ l'emportent face aux agents Alsen et Ossnan, ils sont fichés dans la base de données du BSI comme fauteurs de troubles ou cibles à appréhender (cf. page 27).
- **Shira** : la sœur entreprenante de Reom pourrait devenir un allié précieux ou un ennemi mortel, selon les actions des PJ (cf. page 16).
- **La rancune de Yav** : Yav appartient au clan rodien des Yiyar, le principal rival d'IsoTech. Non seulement il s'agit de l'adversaire principal des PJ dans cette aventure, mais les autres membres rancuniers de son clan pourraient les poursuivre (cf. page 29).

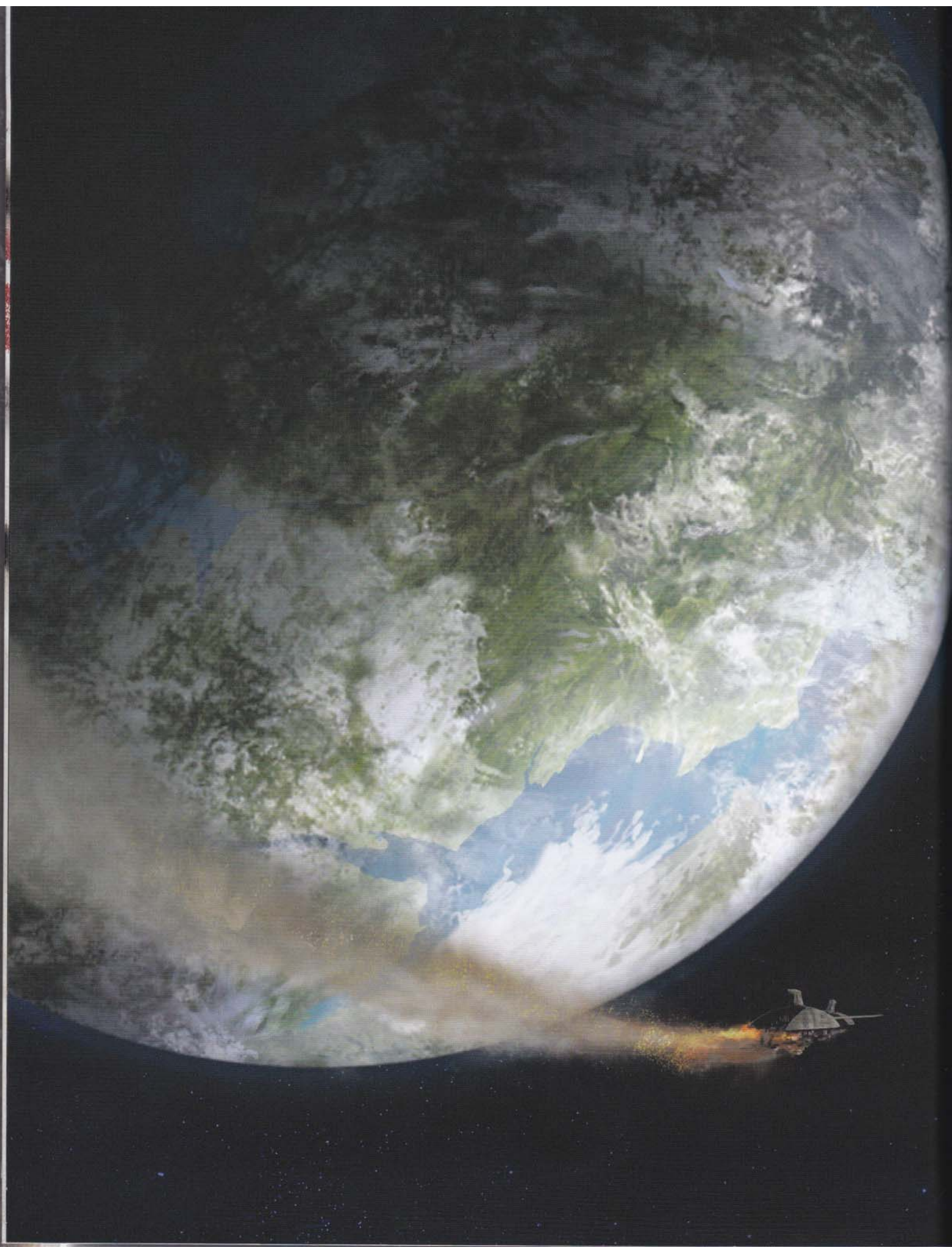
EXPLOITER D'AUTRES PISTES

- **Chasse au gros gibier** : si les PJ ont dans l'idée d'empocher des crédits supplémentaires ou veulent prouver leurs talents de chasseurs en capturant un nexu vivant, ils pourraient tomber sur le capitaine Shorwarr, un Wookie (cf. page 95).
- **Du fric facile** : en explorant l'épave du *Sa Nalaor* et du Refuge, les PJ pourraient avoir un avant-goût du trésor qui les attend au fond de la rivière Tethyrr, à condition de parvenir à y accéder (cf. page 95).
- **Négocier avec les rescapés** : Selon la manière dont les PJ ont géré la situation du camp des rescapés et l'attaque impériale, ils pourraient avoir à revenir pour aider au sauvetage du reste des survivants (cf. page 95).

NOUVEAUX HORIZONS

- **IsoTech et le Iso-One** : Reom pourrait proposer aux PJ de continuer à travailler pour lui dans sa nouvelle base d'opérations. Il a besoin d'individus débrouillards comme eux pour rendre la monnaie de sa pièce au clan Yiyar ou pour s'occuper des anciens propriétaires du *Brise-blocus* qui refont surface. Si les PJ ont réussi à sauver Cratala ou ses schémas technologiques, ils pourraient se lancer dans l'organisation d'un nouveau marché florissant de cyber-technologie ou encore se former eux-mêmes en cybernétique, avec toutes les complications et la concurrence que cela implique (cf. page 96).





L'HISTOIRE DU SA NALAOR

« Le Sa Nalaor est un vaisseau célèbre, surtout pour sa façon de disparaître. »

— Grinner, ancien contrebandier et infomarchand

Dans l'**Épisode I**, les personnages joueurs découvrent l'histoire du *Sa Nalaor*, une frégate des banques intergalactiques de la CSI qui a disparu, et se préparent à partir pour les dernières coordonnées connues du vaisseau : Cholganna, une planète située à la frontière de l'Espace Sauvage. Mais les PJ découvrent rapidement qu'ils ne sont pas les seuls à s'intéresser à l'épave du *Sa Nalaor*. Ce chapitre comprend les rubriques suivantes :

- **Une proposition de travail** : les PJ rencontrent leur employeur, Reom, président d'IsoTech.
- **Explorer la Roue** : les niveaux des hangars sont l'endroit parfait pour enquêter et s'équiper.
- **L'Empire vous regarde** : le Bureau de la Sécurité Impériale s'intéresse de près aux récentes rumeurs.
- **Le clan Yiyar** : voici les principaux adversaires des PJ, ceux qui tentent de retrouver l'épave avant eux.
- **Rendez-vous avec un droïde** : Yav Yiyar et compagnie tentent de kidnapper IT-3PO afin de prendre l'avantage sur les PJ.
- **Conséquences et départ** : les PJ filent entre les doigts de la sécurité et du clan Yiyar, et font leur bond dans l'hyperespace.

L'aventure commence sur la Roue, une station spatiale située sur la route commerciale Perlemienne. Les PJ peuvent être habitués à la région ou y passer pour la première fois, comme beaucoup d'autres qui cherchent à faire profil bas quelque temps après avoir connu des démêlés avec les Impériaux.

Les PJ commencent la partie avec une invitation à venir retrouver Reom d'IsoTech (à moins qu'il ne s'agisse d'un ordre) pour parler d'une occasion unique de rembourser leurs dettes ou autres Obligations. Reom cherche quelqu'un pour explorer les coordonnées transmises par un drone-messager récemment découvert, et qui indiqueraient la dernière position connue du *Sa Nalaor*. Reom peut contacter directement les PJ ou être mis en rapport avec eux par l'un de ses contacts. La situation des PJ détermine le type d'invitation qu'ils reçoivent.

L'aventure suppose que les PJ arriment leur vaisseau à l'une des nombreuses plates-formes d'atterrissage de la Roue (cf. la **Carte du niveau des hangars**, «Les niveaux des hangars» page 22). L'emplacement de hangar se loue à prix d'or sur la Roue en raison de la fréquentation de la station et des pots-de-vin faramineux que l'administrateur doit verser pour acheter la complaisance des Impériaux.

LA ROUE

Données d'astrogation : système de Besh Gorgon, région de la Bordure Médiane

Mesures orbitales : 302 jours par an / 24 heures par jour

Gouvernement : administrateur

Population : 300 000 (humains 70 %, autres 30 %)

Langues : Basic

Terrain : station spatiale

Villes importantes : la Roue

Sites intéressants : niveaux des hangars, hôtels, casinos

Exportations : divertissements, informations

Importations : nourriture, eau, technologie de pointe, informations

Routes marchandes : route commerciale Perlemienne

Conditions particulières : neutralité

Contexte : la Roue est une gigantesque station spatiale circulaire. Située sur la route commerciale Perlemienne, à l'orée de la Bordure Médiane, elle fait office de plaque tournante des échanges commerciaux et se trouve au centre d'une « sphère d'immunité » qui lui confère un statut unique dans l'Empire. En théorie, les vaisseaux impériaux ne sont pas autorisés à aborder la station, et l'Empire n'y maintient aucune présence officielle. Cela en fait une destination de choix pour tous ceux qui désirent échapper à l'attention de l'Empire. La Roue est un centre important d'activité économique, légale comme illégale. C'est également une destination touristique majeure, avec ses nombreux casinos et ses lieux de divertissement prisés.

La réalité est toutefois un peu plus nuancée. Si la station jouit en apparence d'une indépendance revendiquée, elle paie en secret d'importantes taxes à l'Empire en échange de son autonomie de façade. Des événements relativement récents ont même suscité une violation de sa sphère d'immunité avec le déploiement temporaire de stormtroopers à la poursuite des rebelles les plus recherchés de la galaxie, Luke Skywalker, la princesse Leia, Han Solo et Chewbacca. Leur présence a entraîné une crise qui s'est soldée par la mort de l'administrateur de la Roue, le sénateur Greyshade. À l'heure actuelle, une commission composée des chefs de section de la Roue dirige la station, en attendant qu'un nouvel administrateur soit nommé. Malgré ces mésaventures, la Roue continue à fonctionner normalement grâce à son système informatique central, baptisé Master-Comm.

Les rebelles ayant pris la fuite, les troupes impériales se sont retirées de la Roue. Leur incursion a entaché la réputation d'indépendance de la station, mais l'incident est peu à peu oublié. L'Empire a toutefois profité de cette crise pour renforcer sa présence secrète sur la Roue par le biais d'informateurs et d'agents du Bureau de la Sécurité Impériale.



L'absence d'agents des douanes impériales et des contrôles traditionnellement mis en place dans un astropport attire des visiteurs de toute la galaxie. Des contrebandiers, des marchands, des négociants, des courtiers de toutes sortes se livrent à leurs transactions à l'abri des taxes habituelles et des réglementations sur le transport des marchandises. La station sert également de terrain neutre pour des négociations en tous genres, qu'elles concernent des planètes en guerre, des corporations interstellaires, des syndicats du crime ou des individus divers et variés.

MASTER-COMM

Master-Comm est le système informatique central qui contrôle la Roue. Il possède un mode de fonctionnement similaire à celui d'un droïde grâce à la myriade de senseurs et de banques de données disséminés dans toute la station. Grâce à feu le sénateur Greyshade, Master-Comm dispose même de plusieurs corps humanoïdes de droïdes qui lui permettent de circuler sur les ponts et de parler directement avec le personnel et les visiteurs. Il gère à peu près tous les systèmes de bord, du contrôle des conditions environnementales au bon fonctionnement des ascenseurs de type turbolift, en passant par la gestion des acheminements.

Master-Comm ne devrait normalement pas intervenir directement dans le déroulement de l'aventure. Il est possible que les PJ entrent en relation avec lui à un niveau moins personnel en utilisant le système informatique ou en interrogeant un des kiosques d'information de la station. Mais si les choses se mettent à déraiper vraiment, le MJ pourra faire intervenir Master-Comm par l'un de ses corps de droïde de protocole afin qu'il vienne régler personnellement la situation.

UNE PROPOSITION DE TRAVAIL

Les circonstances de la mise en rapport des PJ avec Reom peuvent varier : il peut s'agir d'une invitation personnelle, d'un ordre direct ou de motifs secrets.

UNE INVITATION PERSONNELLE

Si les PJ sont directement liés à Reom par une Obligation, ils reçoivent un message leur demandant de prendre part à une mission qui leur permettra d'éponger leur dette. Celui-ci évoque des profits mutuels en plus d'une chance de rembourser en partie ce qu'ils doivent. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Le capitaine de votre vaisseau reçoit le message privé suivant :

« On vient de me livrer quelque chose de fabuleux qui pourrait bien être la chance de notre vie. Vous n'avez jamais visité la frontière de la Bordure Extérieure ? C'est l'occasion ou jamais. Ne m'obligez pas à confier cette mission à un équipage de second rang ; et puis, vous me le devez bien. Venez me retrouver au siège d'IsoTech, sur la Roue, et posez ce fer à repasser qui vous sert de vaisseau spatial dans un des hangars proches. »

— Reom, président d'IsoTech

UN ORDRE DIRECT

Si les PJ n'ont aucun rapport préétabli avec un des PNJ, un personnage envers qui ils ont une Obligation leur ordonne de se rendre à la Roue afin d'y rencontrer Reom. Ce personnage est en relation avec le président d'IsoTech et a besoin que les PJ se mettent à sa disposition dans le cadre d'un accord crucial. Le MJ peut ajuster le ton du message selon que les relations des PJ avec ce personnage sont cordiales ou délicates. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

J'ose espérer que vous vous rappelez cette petite faveur que je vous ai faite il y a quelque temps ? Voici venu le moment de me rendre la pareille. Faites ce qu'il faut et je serai heureux de pardonner ou d'oublier un peu cette histoire. Rendez-vous sur la station spatiale de la Roue et trouvez un Twi'lek du nom de Reom, chez IsoTech. Il a besoin d'un vaisseau et d'un équipage pour un petit saut rapide aux limites de la Bordure Extérieure. Vous êtes le genre de casse-cous qu'il faut pour cette mission. »

MOTIFS SECRETS

Si les PJ se servent de ce voyage comme couverture pour une opération d'un tout autre genre, ils entendent parler de Reom et d'IsoTech alors qu'ils se rencardent sur un moyen de se rendre discrètement sur Raxus Prime. Une tierce partie, comme un infomarchand (du

genre de Grinner), sert d'intermédiaire et arrange pour eux une rencontre avec Reom. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Bonnes nouvelles ! J'ai contacté Reom de chez IsoTech et il peut vous faire pénétrer sans difficulté sur Raxus Prime, mais vous devrez en échange lui apporter votre aide pour une petite mission. Vous verrez les détails avec lui ; vous devriez donc partir sans attendre pour la Roue, afin de le rencontrer dans les bureaux d'IsoTech. Et avant de décoller, n'oubliez pas de verser le solde de mes honoraires sur mon compte. »

ISOTECH

IsoTech est une compagnie dont le vernis de légalité sert de couverture à des opérations illégales : Remo et sa sœur Shira vendent en effet des appareils technologiques au marché noir. Leur père Ropok avait fondé la compagnie durant la Guerre des Clones et prévoyait avec le capitaine Harsol d'écouler les systèmes cybernétiques de pointe créés par Cratala, mais la disparition de ces deux personnes l'a contraint à trouver de nouvelles sources d'approvisionnement. IsoTech prospéra au fil des ans malgré l'arrestation de Ropok, qui mourut dans les geôles de l'Empire.

Le siège d'IsoTech se trouve sur la Roue, mais la société possède des intérêts sur plusieurs autres mondes et stations spatiales à la réputation douteuse. Elle dispose de laboratoires secrets, d'ateliers de fabrication, et même d'activités dans l'espace sidéral. La plupart des installations d'IsoTech sont de petite taille ; la compagnie ne possède que quelques sites de grande envergure.

IsoTech est située dans les niveaux où se concentrent les quais de marchandises, sur l'anneau extérieur. Les bureaux qu'elle y loue sont vieux et défraîchis. Ils consistent en plusieurs petites pièces, dont deux bureaux séparés pour Reom et Shira. Ces locaux sont accolés aux deux énormes hangars de la compagnie, gérés respectivement par le frère et la sœur. Un turbo-lift à double porte pour la manutention relie les deux hangars, dont le plus vaste se trouve plusieurs niveaux au-dessous.

Les visiteurs qui pénètrent dans les bureaux d'IsoTech sont accueillis par le droïde réceptionniste CZ-13. Ce dernier est amical et efficace, mais passe plusieurs minutes à vérifier l'identité des PJ, s'occupant à fermer et verrouiller soigneusement toutes les portes le temps que dure la vérification. Si on l'interroge à ce sujet, il répond que les protocoles de sécurité ont été renforcés en raison de récents événements, sans plus s'étendre sur le sujet. Une fois que les vérifications d'identité sont terminées, CZ introduit les PJ dans le bureau de Reom.

REOM [NÉMÉSIS]

Reom est un Twi'lek mâle à la peau bleu pâle qui sait se servir de son apparence banale pour se fondre parfaitement dans la foule de n'importe quel astroport. Il porte généralement une combinaison de pilote et une cape gris sombre, une tenue parfaitement ordinaire dans la plupart des stations spatiales qu'il fréquente.

Reom est le président d'IsoTech. C'est un contrebandier de talent, un entrepreneur habile et un marchand hors pair. Il a des contacts dans toute la galaxie, dont certains personnages puissants de la pègre. Reom se charge des opérations d'IsoTech pour la Bordure Extérieure, et notamment de ses nouvelles acquisitions et des relations avec les nouveaux partenaires commerciaux.



Compétences : Astrogradation 1, Calme 2, Charme 2, Coercition 4, Connaissance (Pègre) 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 3, Mécanique 5, Médecine 1, Négociation 3, Pilotage (espace) 2, Sang-froid 3, Tromperie 2, Vigilance 2

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dès de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), As de la mécanique 2 (retire ■■ à tous les tests de Mécanique), Perspicace 1 (améliore 1 dès de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant Reom), Persuasion 2 (retire ■■ lors des tests de Tromperie et de Magouilles)

Capacités : Maître technicien (tous les subordonnés à portée moyenne ajoutent □ à tous leurs tests de Mécanique)

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance (armes légères) ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1),

vêtements épais (+1 encaissement), ceinture multi-usages, datapad, trousse à outils, Bogwing de compagnie (« Mordekaï »)

RENCONTRE AVEC REOM

Reom est heureux d'accueillir les personnages joueurs et entre dans le vif du sujet dès que CZ a poliment fait les présentations. Lisez ou paraphrasez le texte ci-dessous. Le MJ peut bien sûr s'interrompre pour laisser les PJ poser des questions, afin que cela ressemble davantage à une conversation normale.

Je suis content que vous soyez enfin là. Je vous en prie, asseyez-vous. Avez-vous déjà entendu parler du Sa Nalaor ? C'est un peu une légende par ici, surtout chez les contrebandiers, les ferrailleurs et les chasseurs de trésor. Certains racontent qu'il s'agissait d'un vaisseau trésorier séparatiste chargé de crédits, de métaux précieux ou de technologie secrète. Il a disparu alors qu'il fuyait les Impériaux en marge de la Bordure Extérieure, vers la fin de la Guerre des Clones. Des chasseurs de trésors se sont parfois lancés à sa recherche sur la foi d'indices, mais personne ne l'a encore retrouvé. Certains ne sont même pas revenus de leur quête.

Il se trouve qu'un drone-messager hyperspatial du Sa Nalaor a été récemment retrouvé, flottant inerte dans l'espace, non loin de la Roue, et m'a été ramené. Je comprendrais fort bien que vous puissiez penser qu'il s'agit d'une arnaque quelconque, mais je voudrais que vous retrouviez ce vaisseau pour moi.

Voici le marché que je vous propose. Ce drone contient les coordonnées du dernier emplacement connu du Sa Nalaor ainsi que quelques informations sur son état. Le vaisseau se trouverait à la périphérie de la Bordure Extérieure. J'attends de vous que vous retrouviez le vaisseau, que vous examiniez son état, et que vous rameniez toutes les informations possibles jusqu'à notre base de récupération sur Raxus Prime. Mais je suis persuadé que le vaisseau doit contenir certaines technologies spéciales qui seraient extrêmement profitables à IsoTech. Si vous découvrez quelque chose de ce genre à bord et que vous me le ramenez, je doublerai votre récompense. Je pourrais même aller jusqu'à la tripler si vous mettez la main sur une trouvaille particulièrement intéressante.

Vous emmènerez IT-3PO avec vous, il devrait arriver ici sous peu. Je vous paierai 10 000 crédits et réduirai généreusement votre dette à mon égard (ou à l'égard du patron des PJ). Si vous me faites faux bond et qu'il y avait bien quelque chose à découvrir dans l'épave, je veillerai à ce que votre vie devienne extrêmement compliquée, j'ai les amis qu'il faut pour ça. Par ailleurs, dans ce cas, vous resterez mes débiteurs (ou ceux de leur patron).

N'oubliez pas de vous fournir en équipement et en vivres, non seulement pour vous, mais aussi pour d'éventuels rescapés, avant de partir. La Roue ne manque pas de magasins ; vous devriez trouver tout ce dont vous avez besoin. Je vous conseillerais aussi d'essayer de vous renseigner un peu, mais prenez garde à qui vous posez des questions et restez discrets. Les murs ont des oreilles, dans le coin...

JOUER EN CAMPAGNE - SHIRA

Shira s'occupe des affaires d'IsoTech dans la Bordure Médiane et le secteur du Noyau, et elle n'est pas un PNJ majeur de cette aventure. Si les PJ continuent en revanche à travailler pour IsoTech, elle pourrait devenir une alliée de premier plan, ou une ennemie acharnée, selon les actions de ces derniers. Si les PJ maltraitent son frère, le font tuer ou essaient de le doubler, Shira voudra obtenir réparation ou se venger. Si l'expédition des PJ est un succès, Shira pourra leur ouvrir de nombreuses portes et les introduire dans de nouveaux réseaux de contrebande, auprès de chasseurs de primes et même de barons du crime hutts.

Shira est robuste et sait très bien se servir d'un blaster. Elle ne supporte pas qu'on cantonne les femmes Twi'lek à des rôles de danseuses légères et n'hésitera pas à corriger ceux qui se fourvoient sur ce point. Elle a la peau bleue, avec des tatouages dorés et argentés qui courent sur ses bras et ses lekku.

Laissez les joueurs poser des questions. Reom est une excellente source d'informations et peut apporter de nombreuses précisions. Il offrira de répondre aux questions des PJ avant que ceux-ci ne partent, mais leur suggèrera d'essayer aussi de se renseigner sur la Roue, en faisant toutefois preuve de discrétion.

NÉGOCIATION ET QUESTIONS

Le MJ devra ajuster la récompense promise en rapport avec l'Obligation des PJ choisie. Les PJ peuvent négocier la prime à la hausse ; Reom ajoute 1000 crédits par  obtenu lors d'un **test de Négociation** réussi, jusqu'à un maximum de 15 000 crédits. Sinon, Reom accepte sans discuter d'augmenter la prime de 10 % si les PJ le lui demandent. S'ils obtiennent un , il accepte sur-le-champ une rallonge de 25 %.

- Selon les informations du drone hyperspatial, le vaisseau s'est écrasé sur Cholganna, un monde primitif non colonisé, connu pour abriter des nexu. Le drone semble avoir été envoyé juste avant que le vaisseau ne pénétre dans l'atmosphère, aussi ne contient-il que peu d'informations sur l'état de la frégate, indiquant seulement que celle-ci a subi d'importants dommages durant sa tentative de fuite. Mais ce n'est pas la première fois qu'une rumeur associe Cholganna, le *Sa Nalaor* et une histoire de vaisseau échoué.
- Le système de Cholganna se trouve approximativement à trois jours de la Roue pour un vaisseau équipé d'un hyperdrive de Classe Un. Les PJ devront emprunter durant deux jours la route commerciale Perlemienne jusqu'à son extrémité côté Bordure, puis suivre une route moins connue pour un voyage de 24 heures jusqu'à Cholganna. Ils pourraient aussi tenter un saut plus direct, mais avec un certain risque. Bien que le drone contienne des coordonnées, celles-ci datent de plusieurs années ; Reom conseille aux PJ de trouver de meilleures sources d'informations d'astrogation, même si celles-ci sont difficiles à dénicher.
- Le drone contient les coordonnées du système dans un message du capitaine Rel Harsol adressé à Ropok, le père de Reom. Harsol lui demandait d'organiser une mission de sauvetage et d'amener du matériel de survie, et réaffirmait que s'ils survivaient à l'atterrissage, leurs projets communs resteraient d'actualité. Reom ignore la nature exacte de ces projets, mais il sait que son père voulait acheter à Harsol des méthodes d'ingénierie de pointe et les revendre au marché noir. Reom pense qu'il s'agit de technologie cybernétique aujourd'hui oubliée, sans doute mise au point par un ingénieur brillant, et peut-être issue de l'époque de l'ancienne République s'il en croit certaines rumeurs. Si l'appareil contient ce genre de butin, Reom brûle de l'obtenir, bien plus qu'il ne s'intéresse au trésor censé remplir les soutes, et il n'hésitera pas à le faire clairement savoir aux PJ.
- S'il y a de l'argent ou d'autres richesses à bord, Reom est prêt à partager à cinquante-cinquante, sachant qu'il n'a aucun moyen de savoir quelle somme transportait le vaisseau en dehors de ce que son droïde pourra constater sur le manifeste de ce dernier. Si jamais il découvre que les PJ ont cherché à le doubler, il règlera cela à l'amiable (cela vaudra à un PJ une

Obligation d'un minimum de 5, si la somme qui lui revenait normalement lui est versée). Si les PJ ont envers Reom une dette monétaire, celui-ci exige d'être intégralement remboursé avant de partager le butin.

- Le passager droïde s'appelle IT-3PO. Reom apprend aux PJ que ce robot appartenait à Ropok et était déjà en fonction avant le début de la Guerre des Clones. Il a jadis rencontré le capitaine Harsol, ainsi peut-être que d'autres membres d'équipage du *Sa Nalaor*. IT-3PO ne se trouve pas sur la Roue à l'heure actuelle. Il est en route et arrivera ce soir. Les PJ doivent se préparer à lever l'ancre dès que les gardes de Reom amèneront le droïde à leur vaisseau.
- Reom confie aux PJ une puce de données contenant des images et des hologrammes du *Sa Nalaor* et du capitaine Harsol. Elle comprend également les coordonnées de la Pointe du Rebut sur Raxus Prime, avec un plan de vol à travers les canyons de la décharge afin d'éviter de révéler l'emplacement de la base aux Impériaux.



- Reom sait que la nouvelle de la découverte du drone a filtré. Il a renforcé la sécurité dans ses bureaux et pense que d'autres personnes pourraient vouloir dérober les informations du drone, ou l'appareil lui-même. Il conseille aux joueurs d'être prudents et de se méfier d'éventuels agents du Bureau de la Sécurité Impériale, qui ont parfois été repérés sur la Roue depuis qu'un groupe de Rebelles est brièvement passé à la station.
- Shira, la sœur de Reom, n'est pas directement impliquée dans l'opération, mais elle pourrait avoir de futurs contrats pour eux si IsoTech est satisfait du résultat de cette mission.

Une fois que Reom et les PJ se sont mis d'accord, le twi'lek les informe qu'il souhaite les voir partir dès ce soir, après qu'ils auront réuni ce dont ils ont besoin et que son droïde, IT-3PO, les aura rejoints.

LE GUETTEUR

Les nouvelles circulent vite sur la Roue, et les concurrents d'IsoTech sont curieux de voir ce que les recrues de Reom vont faire. Le clan Yiyar envoie un espion écouter aux portes afin de surprendre la conversation et de rapporter l'histoire du drone-messenger dans ses moindres détails.

Alors que les PJ quittent les bureaux de Reom, l'espion effectue un **test de Discrétion opposé** avec une réserve de dés de (◆◆◆) avec pour difficulté le plus haut rang de **Perception** parmi les PJ. En cas d'échec, les personnages joueurs remarquent un Rodien qui s'éloigne discrètement. Ils peuvent tenter de lui mettre la main dessus, mais l'espion se noie rapidement dans la foule et les magasins de la station. Si vous avez besoin d'un profil, utilisez celui du membre du clan Yiyar, page 29.

PRÉPARATION ET RUMEURS

Les personnages joueurs ont 8 heures pour s'occuper de leurs affaires et préparer leur vaisseau au départ (cf. l'encadré **Chronologie avant départ**, page 31). Ils peuvent acheter du matériel et des provisions de dernière minute, tout en récoltant des renseignements sur Cholganna, Raxus Prime, Reom et IsoTech. Le MJ ne doit pas oublier qu'étant donné la destination lointaine et isolée des PJ, ce sera sans doute leur seule chance d'en apprendre davantage sur cet endroit. C'est également le moment où les PJ les plus portés sur l'enquête et la négociation pourront le mieux s'illustrer au cours de cette aventure.

Tandis que les PJ font leurs préparatifs, ils pourront augmenter la sécurité autour de leur vaisseau et monter la garde : le MJ devra alors prévoir des événements pour que les sentinelles soient impliquées dans le jeu si l'action principale se déplace loin

LE DRONE-MESSAGER HYPERSPATIAL

Un drone-messenger hyperspatial est un véhicule automatisé qui transporte des messages et des données à travers l'hyperespace vers une destination spécifique. Ce drone était très vieux, très endommagé et complètement inerte. Il flottait dans le vide sidéral quand un croiseur de luxe en route pour la Roue entra en collision avec lui. Le capitaine du croiseur remit le drone aux administrateurs de la Roue, qui le remirent à leur tour à son destinataire, à savoir IsoTech.

Les PJ peuvent tenter de récupérer des informations supplémentaires du drone, endommagées par le passage du temps ou la collision. Un rapide diagnostic avec un **test d'Informatique Facile** (◆) révèle que le drone a besoin de réparations mécaniques. Sans les outils disponibles dans un magasin de réparation de droïdes ou dans l'atelier d'un slicer, on ajoute ■■ au **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) nécessaire pour le réparer. En cas de succès, les PJ récupèrent le vecteur du *Sa Nalaor* pour leur dernier saut dans l'hyperespace, retirant un ■ par ☆ aux futurs tests d'Astrogation pour rejoindre Cholganna. Tout ♣ ajoute ■ au test d'Astrogation, ou les PJ peuvent dépenser un ♣ pour y ajouter ■■.

du hangar du vaisseau. Consultez la rubrique **L'Empire vous regarde**, page 26. Toutefois, si le MJ souhaite que le groupe reste uni, Reom pourra mettre un garde parfaitement digne de confiance à la disposition des PJ, afin que l'aventure puisse suivre son cours.

Tandis que les PJ s'occupent de leurs affaires, le MJ peut leur faire effectuer de temps à autre des **tests de Perception Moyen** (◆◆) pour remarquer que leurs déplacements et leurs questions attirent l'attention. La rumeur de la découverte du drone s'est répandue, de même que la nouvelle que les PJ sont liés à IsoTech. Les PJ pourraient décider de prendre des mesures préventives ou inattendues à l'encontre de leurs rivaux une fois qu'ils ont conscience de leur exigence : le MJ doit s'adapter à leurs projets et leur permettre de les mener à bien.

MENER UNE ENQUÊTE LIBRE

Cette partie de l'aventure permet aux PJ de chercher de l'équipement et de se renseigner sur des personnes et des lieux, et ce, dans l'ordre de leur choix. Les nouveaux MJ risquent de trouver cela difficile à gérer, surtout s'ils ne sont pas encore accoutumés à improviser des PNJ, des lieux et des situations. Afin de les y aider, cette partie est divisée en deux rubriques destinées à être utilisées simultanément.

La rubrique **Tests de Connaissance et autres** propose des tables de tests de compétence illustrant ce que les personnages peuvent apprendre en effectuant différents tests de Connaissance. Ces tables ne se limitent pas à l'**Épisode I**, mais peuvent servir pour toute



l'aventure. Les rubriques **Sur le pont des hangars** et **Carte du niveau des hangars** (page 22) détaillent les lieux situés à proximité du hangar des PJ. Chaque entrée inclut la description du site accompagnée d'indications pour incarner son propriétaire ou le contact qui s'y trouve. Le MJ ou un PJ choisit un lieu où enquêter quand les PJ effectuent un test spécifique ; certains PNJ accordent un bonus supplémentaire à certaines compétences. Le MJ peut aussi substituer les PNJ et les lieux en fonction des besoins.

À mesure que les PJ enquêtent, ils peuvent apprendre l'existence d'autres groupes intéressés par le *Sa Nalaor*. Reportez-vous aux rubriques **L'Empire vous regarde** et **Le clan Yiyar** ci-après pour plus d'informations sur ces groupes et la manière dont ils opèrent.

TESTS DE CONNAISSANCE ET AUTRES

Les PJ peuvent effectuer des **tests de Connaissance (Culture)**, **Connaissance (Bordure Extérieure)** ou **Connaissance (Xénologie)** afin de déterminer ce qu'ils savent déjà sur Cholganna et Raxus Prime. Des succès donnent aux joueurs les informations des données planétaires présentées aux pages 38 et 76.

Accordez aux personnages qui se rendent régulièrement à la Roue, empruntent la route commerciale Perlemienne ou circulent dans cette partie de la Bordure Extérieure un  à ces tests pour représenter leurs connaissances préalables.

Les PJ souhaitant obtenir des informations supplémentaires peuvent chercher à se renseigner sur la Roue. Ils peuvent effectuer un **test Moyen (◆◆) d'Informatique**, de **Système D** ou de **Connaissance (Pègre)**, avec des bonus ou malus de circonstances. Référez-vous aux tables 2-1 à 2-3 aux pages suivantes pour des conseils sur les informations à révéler en cas de succès au test. Le MJ peut également considérer plusieurs  comme un . En cas d'échec au test, les PJ n'apprennent rien de plus. Si le résultat du test donne    ou plus, la rumeur se répand que les PJ s'intéressent tout spécialement à Cholganna, au *Sa Nalaor* ou à Raxus Prime. Les personnages de bonne réputation commencent à les éviter ou les éconduisent, n'ayant pas de temps à perdre avec des naïfs en quête d'un mirage. Si un test donne un ou plusieurs , les PJ attirent immédiatement l'attention d'un agent du BSI sous couverture. Cf. **L'Empire vous regarde**, page 26.

TABLE 2-1 : RÉSULTATS DU TEST D'INFORMATIQUE

Sujet	Coût Et options de résultat
Cholganna	★ : Le PJ apprend des informations et des données générales (cf. page 38) sur le sujet.
	🎲 : quelques chasseurs de gros gibier s'y rendent de temps à autre afin de capturer un nexu. Aucun voyage récent n'est signalé.
	🎲🎲 : le test permet de trouver un fichier décrivant une route détaillée vers Cholganna. Les données d'astrogation datent d'un an, mais ajoutent  aux tests d'Astrogation pour se rendre sur la planète.
	🌀 : l'orbite de Cholganna fait actuellement passer la planète dans une nébuleuse, ce qui devrait brouiller les senseurs de ceux qui traversent le nuage stellaire. La plus grande prudence est de mise.
IsoTech/Reom	★ : Le PJ apprend des informations et des données générales (cf. page 15) sur le sujet.
	🎲 : IsoTech est l'une des meilleures compagnies de technologie illégale ; elle propose du matériel innovant et personnalisé.
	🎲🎲 : IsoTech est un fournisseur de premier plan en technologie d'armement, en améliorations de vaisseau et en équipement cybernétique de pointe.
	🌀 : le père de Reom était un sympathisant de la CSI ; il est mort dans les prisons impériales après la guerre, pour avoir aidé des officiers de la CSI en fuite.
Raxus Prime	★ : Le PJ apprend des informations et des données générales (cf. page 76) sur le sujet.
	🎲 : Raxus Prime est un monde-décharge qui abrite en outre un chantier naval de l'Empire.
	🎲🎲 : les Impériaux mènent régulièrement des patrouilles atmosphériques, mais ne déploient des troupes au sol qu'en cas de force majeure. Le chantier naval orbital est quant à lui bien protégé.
	🌀 : la recherche informatique révèle les méthodes et les autorisations nécessaires pour passer sans encombre les patrouilles impériales à l'approche de Raxus Prime.
Le <i>Sa Nalaor</i>	★ : Le PJ apprend les rumeurs de Grinner ainsi que l'histoire du nom du vaisseau (cf. page 5 et 7).
	🎲 : la frégate des Banques intergalactiques avait à son bord plusieurs milliers de droïdes de combat, mais seulement un équipage réduit de cinquante personnes.
	🎲🎲 : le capitaine Harsol était un officier naval de la République qui déserta pour rejoindre les Séparatistes au début de la Guerre des Clones. On raconte qu'il a servi au côté du général Grievous sur le vaisseau amiral de la CSI la <i>Main invisible</i> .
	🌀 : la recherche permet de trouver les plans complets d'une frégate de classe Munificent.

TABLE 2-2 : RÉSULTATS DU TEST DE CONNAISSANCE (PÈGRE)

Sujet	Coût & options de résultat
Cholganna	★ : le commerce des nexu est extrêmement lucratif. Les jeunes nexu et les nexu noirs sont les plus recherchés.
	☹ : la chasse au nexu n'est plus en faveur auprès des chasseurs de gros gibier, parce que Cholganna est trop éloignée et que cette chasse est trop dangereuse, même pour eux.
	☹☹ : un infomarchand vend une collection de prétendues cartes conduisant au site du crash. Il s'agit sans nul doute de faux.
	⊕ : le PJ connaît un technicien local qui pourrait « emprunter » certaines données d'astrogation pour les PJ. Contre 250 crédits, ce contact leur vend des données piratées dans les systèmes impériaux. Ajoutez ☐ ☐ aux tests d'Astrogation pour se rendre à Cholganna.
IsoTech/Reom	★ : IsoTech est un des meilleurs pourvoyeurs clandestins de technologie, et sans doute le plus cher.
	☹ : le clan Yiyar, qui mène lui aussi des activités de récupération d'épaves spatiales, s'intéresse depuis peu aux installations d'IsoTech sur Raxus Prime.
	☹☹ : des clients et des fournisseurs ont assisté à des échanges de tirs entre les mécanos d'IsoTech et les ferrailleurs du clan Yiyar.
	⊕ : Reom et Shira détestent l'Empire qui a tué leur père et s'opposent activement à son pouvoir depuis des années. Toutefois, ils n'ont pas de liens connus avec la Rébellion que leurs rivaux pourraient exploiter contre eux.
Raxus Prime	★ : Raxus Prime est une planète-décharge qui connaît une intense activité illégale loin des yeux de l'Empire.
	☹ : des rivaux sur le marché noir des technologies se disputent les meilleurs sites de récupération de matériel. Les affrontements armés sont fréquents.
	☹☹ : en troquant des technologies de bonne qualité avec les Jawas, ceux-ci peuvent se révéler comme une bonne source d'information sur les rivaux d'IsoTech.
	⊕ : les ferrailleurs évitent la répression impériale en volant à basse altitude dans les décharges, y compris sous la surface. Certains tunnels souterrains sont assez larges pour permettre le passage d'un vaisseau ou d'un speeder, même s'il s'agit d'une manœuvre excessivement dangereuse.
Le Sa Nalaor	★ : il s'agit d'un vaisseau trésorier de l'époque de la Guerre des Clones, dont la légende est fréquemment utilisée pour escroquer des gogos.
	☹ : le vaisseau aurait été aperçu sur Cholganna, ainsi que sur d'autres systèmes voisins, comme Troika, Tooma, et Drongar.
	☹☹ : les Impériaux ont jadis offert une prime si élevée sur ce vaisseau qu'une demi-douzaine de services d'exploration l'ont cherché pendant deux ans avant de renoncer. Les Impériaux ont diminué la prime quand un nouvel agent du BSI a été chargé du cas du Sa Nalaor.
	⊕ : le personnage connaît un infomarchand qui possède des plans de vieux vaisseaux spatiaux de la CSI.

TABLE 2-3 : RÉSULTATS DU TEST DE SYSTÈME D

Sujet	Coût & options de résultat
Cholganna	★ : différentes personnes ont cherché à trouver quelqu'un possédant des données d'astrogation pour la planète, mais sans succès pour l'instant.
	☹ : tout le monde se demande si ces histoires situant le Sa Nalaor sur Cholganna sont vraies ou pas.
IsoTech/Reom	★ : tout le monde parle d'IsoTech et du drone-messager. Les rumeurs vont bon train et toute personne associée à IsoTech se trouve dans le collimateur de ses rivaux du clan Yiyar.
	☹ : Yav Yiyar du clan Yiyar et Reom ont eu des relations... plutôt agitées. Ils ne cessent de se mettre des bâtons dans les roues et de s'affronter dans le domaine des affaires.
	☹☹ : la Roue a renforcé la sécurité entourant IsoTech en raison de tentatives d'effraction.
Raxus Prime	★ : les Impériaux prennent des mesures sévères contre les récupérateurs de Raxus Prime, y compris les Jawas. Il faut une autorisation en bonne et due forme pour pouvoir atterrir sur la planète.
	☹ : « Rase-mottes » Talo, qui travaille pour les Renflouages Yiyar, pose des questions sur les installations d'IsoTech et sur ce que font les PJ.
	☹☹ : la répression impériale a contraint Reom à diminuer les opérations d'IsoTech sur Raxus, notamment les activités de récupération et de modification de vaisseaux spatiaux sur site.
Le Sa Nalaor	★ : le clan Yiyar pose lui aussi beaucoup de questions sur le vaisseau depuis que le drone hyperspatial a été retrouvé.
	☹ : le clan Yiyar menace et décourage quiconque pose des questions sur le drone-messager.
	☹☹ : les Impériaux s'intéressent de près à ce vieux vaisseau et ont une enquête en cours le concernant. Le statut de neutralité de la Roue les empêche de venir confisquer le drone-messager.

EXPLORER LA ROUE

Durant leur préparation et leur enquête, les PJ auront l'occasion de visiter différents secteurs de la Roue. Il s'agit d'une gigantesque station spatiale qui compte de nombreux hôtels et casinos destinés à une clientèle de luxe. Le MJ pourra avoir à improviser certains lieux supplémentaires afin de répondre aux besoins de son groupe.

CITOYENNETÉ ET SÉCURITÉ

Les habitants et les visiteurs de la Roue ont des origines et des métiers variés, même si les humains dominent. Malgré sa séparation d'avec l'Empire, la Roue conserve des attitudes similaires à celles que l'on peut rencontrer sur une planète impériale du Noyau, notamment à l'égard des non humains. Ceux-ci sont autorisés à bord de la station, mais administrateurs, équipage, officiers de sécurité et visiteurs humains s'accordent à leur faire sentir qu'ils ne sont pas forcément les bienvenus. La Roue possède son propre service de sécurité, qui s'occupe avec diligence de tout désordre. Les combats y sont mal vus et rapidement signalés à Master-Comm, qui se charge d'y mettre fin le plus vite possible.

LES NIVEAUX DES HANGARS

Les niveaux des hangars comportent des docks, des plates-formes d'atterrissage, des postes et des sabots d'amarrage adaptés à tous types de transports, des appareils monoplaces aux énormes vaisseaux capitaux. La plupart de ces installations se situent sur l'anneau de la station. Bien qu'il n'y ait pas d'office impérial des douanes, les administrateurs de la station viennent cependant à la rencontre de tout nouvel appareil pour proposer des services à l'équipage et l'informer des règles en vigueur sur la station.

Le personnel de la station est bien conscient de son statut unique et facture ses services et ses équipements en conséquence. Les frais d'amarrage sont dix fois supérieurs aux tarifs de stations similaires, et guère négociables. Toutes sortes de services et d'installations de réparation sont proposés aux vaisseaux, quelle que soit leur taille.

Les niveaux des hangars incluent aussi une zone de ponts (détaillée à la page suivante) où il est possible de trouver à peu près tout ce qu'on veut en terme d'équipement ou d'information, à condition d'y mettre le prix.

SUR LE PONT DES HANGARS

Les ponts des hangars offrent toutes sortes de boutiques et de services aux visiteurs qui font halte à la station, et il est possible de trouver sur la Roue tout ce que propose une ville moderne de grande taille. Le MJ a toute latitude pour créer d'autres lieux en fonction de leurs besoins. Voici une courte liste d'établissements situés à proximité du hangar des PJ ; le MJ peut également les utiliser au besoin en d'autres endroits de la galaxie.



LA CANTINA L'ASTÉROÏDE EXPLOSE

L'*Astéroïde explosé* est une chaîne de cantinas implantée dans les astroports et les stations spatiales. Celle installée sur la Roue a la faveur des voyageurs réguliers : elle ne ferme jamais, presque toujours bondée de nouveaux arrivants, d'équipages sur le départ et de clients en transit. La cantina est miteuse, malgré la petite armée de droïdes qui aident à faire fonctionner l'endroit et à s'assurer de sa relative propreté. Les combats y sont mal vus et le personnel préviendra la sécurité de la Roue au moindre problème.

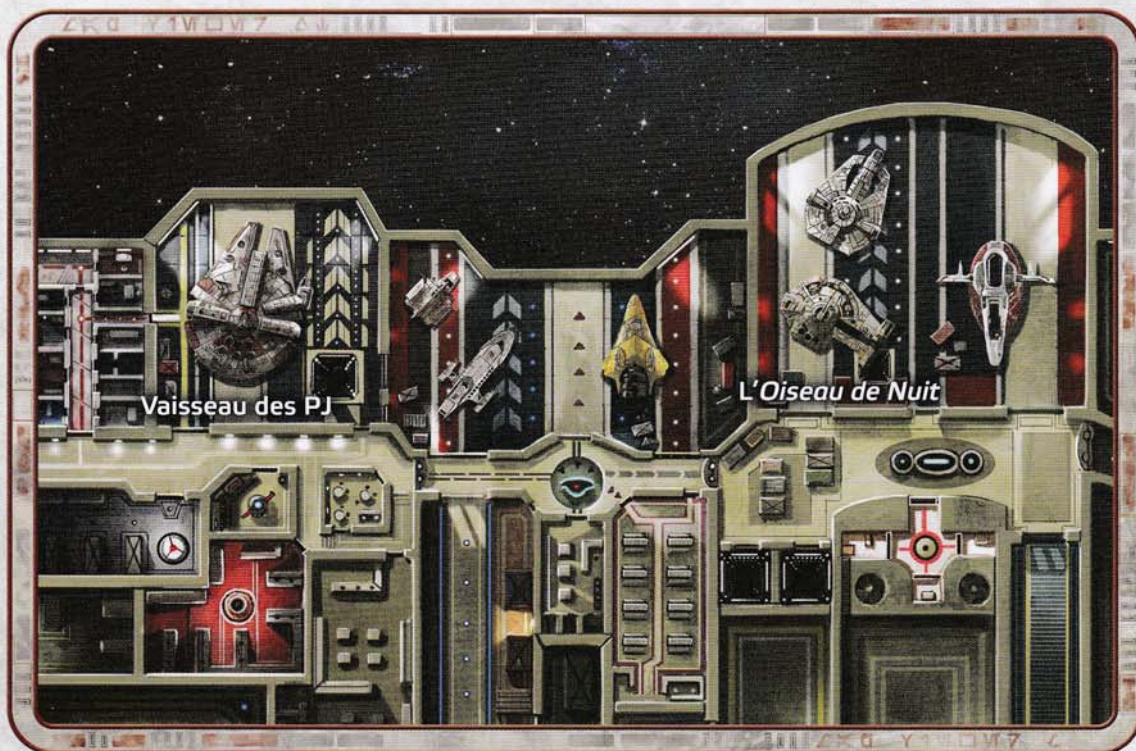
Barman : Ceoloe est le barman en chef de la cantina. Cet humain tout en muscles est capable de gérer efficacement les bagarres de bar, souvent par simple intimidation. Ceoloe est bavard et indiscret. Il dira ce qu'il ne faut pas dire et clamera un commentaire révélateur d'une voix bien trop forte. Les gens pensent qu'il ne le fait pas exprès, mais c'est en réalité sa manière de signaler à Waroon Dak sur quels secrets il peut se révéler profitable d'enquêter. Les PJ bénéficient d'un ☐ aux **tests de Système D** quand ils parlent avec lui.

Infomarchand : Waroon Dak, un Corellien replet, est un infomarchand talentueux et rusé. Il est assis dans une grande alcôve ronde près du bar, vendant ou échangeant des informations à quiconque cherche quelqu'un ou quelque chose sur la Roue. Ceoloe garde un œil sur lui, prêt à intervenir s'il a le moindre problème. Waroon paie Ceoloe pour mener ses affaires dans sa cantina. Il est extrêmement curieux et pose des tas de questions à ses clients tout en répondant aux leurs.

UTILISER GRINNER

Le MJ peut adapter les récits de Grinner au début de chaque épisode quand il donne aux PJ des informations glanées grâce à des tests de compétences ou à des questions pertinentes. Un datapad décrivant le *Sa Nalaor* se trouve à la page 5, un autre sur la Roue à la page 23, un troisième sur Cholganna à la page 40 et un quatrième sur Raxus Prime à la page 78.

Avant de livrer des informations aux PJ, il commence par négocier un prix pour chaque réponse qu'il leur fournira. Le PJ doit effectuer un **test de Charme** ou de **Coercition Moyen** (♦♦), selon la manière dont il aborde l'infomarchand. Un succès lui accorde ☐ à tous ses tests ultérieurs concernant Waroon. Un échec lui inflige par contre ☐ à tous ses tests. Afin de déterminer le prix qu'exige Waroon par réponse, le PJ effectue un **test de Négociation Difficile** (♦♦♦). En cas de succès, le prix est fixé à 10 crédits par réponse ; et à 15 crédits en cas d'échec. Les ☐ et ☐ peuvent indiquer la façon dont Waroon réagit face aux PJ et vice versa. Pour chaque question ou série de questions liées, faites effectuer le test de compétence approprié aux PJ, suivant les tables des pages 19 et 20, puis ajoutez un ☐ ou un ☐ selon le résultat du test initial de **Charme** ou de **Coercition**. Parler à Waroon compte comme un succès automatique, mais le test est effectué pour déterminer combien de ☐ sont obtenus.



NOTE AU MAÎTRE DU JEU

Si les PJ monopolisent l'infomarchand ou essaient de lui soutirer le maximum d'informations, d'autres clients ou Ceoloe finiront par réclamer l'attention de Waroon. Si ce dernier comprend ce que les PJ cherchent réellement, il devient très intéressé par la conversation et offre même de leur acheter des informations, à un prix pouvant aller de 50 à 300 crédits par question. Dans ce cas, les rivaux des PJ ou même les Impériaux pourraient cependant apprendre à leur

tout ce qu'ils accepteront de révéler. Si des rivaux utilisent ultérieurement ces informations, ils ne manqueront pas de railler les PJ en leur expliquant comment ils ont appris telle ou telle chose. Si les PJ essaient de vendre à Waroon de fausses informations, ils devront réussir un **test de Tromperie Difficile** (♦♦♦). En cas d'échec, Waroon se fâchera et exigera d'être remboursé. Ceoloe interviendra et demandera aux PJ de partir, en utilisant la force au besoin.

ZONE DE STOCKAGE

La Roue dispose de plusieurs hangars à marchandises qui servent pour le transfert de cargaison entre les vaisseaux et les marchands. Les vaisseaux peuvent payer des services de manutention et de stockage pour n'importe quelle durée et avec différents niveaux de sécurité. Toutes les installations sont protégées par des alarmes, des droïdes et des vigiles, mais des hangars de haute sécurité disposent également de portes blindées. Le prix varie de quelques centaines de crédits à plusieurs milliers, selon le volume et le niveau de sécurité demandé.

Administrateur du fret : les administrateurs du fret se rencontrent fréquemment dans la zone des hangars. Ils supervisent le transport des marchandises entre les entrepôts et les vaisseaux. Si les vaisseaux peuvent utiliser leurs propres équipages et droïdes pour la manutention et la livraison, il est généralement plus sûr et moins coûteux de faire appel aux services de la Roue. Les administrateurs ne sont pas des officiers des douanes, mais ils reportent toute activité illégale qu'ils constatent. Ils sont pour la plupart honnêtes, mais certains peuvent être corrompus, ce qui leur ferait perdre leur emploi si cela venait à se savoir.

MAGASIN DE VÊTEMENTS

Sonou vous habille propose, pour toutes les espèces courantes, une ligne complète de vêtements adaptés aux voyages spatiaux. On peut y trouver des combinaisons de vol, des vêtements pour environnements spécifiques et même des combinaisons spatiales, ainsi qu'un stock plus limité de tenues de soirée. Les vêtements y sont étonnamment (et suspicieusement) bon marché, un tiers moins chers que les prix courants (donnés dans la table **matériel et équipement**, pages 183-184 de **Aux Confins de l'Empire**).

Propriétaire : Sonou, la Twi'lek propriétaire de la boutique, gagne confortablement sa vie en fournissant des vêtements aux équipages et aux commerçants. Tout le monde reconnaît que ses prix sont bas, mais ses vêtements s'usent deux fois plus vite que d'autres modèles similaires, ce qu'elle admet volontiers si on lui pose la question. Sonou ne cesse de houspiller son personnel, composé de Twi'leks et de droïdes, mais se montre plutôt aimable envers ses clients. Les PJ qui discutent avec elle obtiennent un  aux **tests de Système D** ou de **Connaissance (Bordure Extérieure)**, car elle connaît bien la Roue et ceux qui y passent. Si les PJ achètent une

tenue, elle pourrait s'avérer malencontreusement défectueuse sur un  obtenu lors d'un test en rapport (un test d'Athlétisme ou de Résistance, par exemple).

CIRCULER SUR LES PONTS

En circulant entre les ponts des hangars, les PJ prendront conscience de la nature cosmopolite de la Roue. Des humains, des extra-terrestres et des droïdes vaquent à leurs occupations. De temps à autre, les personnages peuvent



SE PROCURER DE L'ÉQUIPEMENT

Il est possible que les PJ veuillent se procurer du matériel d'exploration et de survie. Les objets courants peuvent s'acheter chez *Farlander* ou dans d'autres magasins du même genre. Les requêtes plus spécifiques peuvent être adressées à Reom dans le cadre de l'accord conclu avec lui. Les véhicules sont plus difficiles à trouver, mais il est possible de racheter à des particuliers de la station des speeder bike ou un petit modèle d'airspeeder d'occasion. Ce ne sont pas des véhicules militaires, même si certains peuvent comporter un armement léger. Les véhicules d'occasion sont capricieux et nécessiteront des réparations à chaque  obtenu lors d'un test de Pilotage. Un  indique une panne majeure : le MJ pourra alors effectuer un jet sur la table **Résultats des dégâts critiques** (cf. page 245 de *AUX CONFINS DE L'EMPIRE*).

Le MJ devra travailler avec les joueurs si ces derniers veulent acquérir quelque chose qu'ils n'ont pas les moyens de s'offrir, mais proposent une solution intelligente pour l'obtenir. Prendre une nouvelle Obligation peut être une option. Un PJ doué pour les jeux de hasard peut également faire la tournée des casinos et en ressortir avec des gains s'élevant à plusieurs centaines ou milliers de crédits.

même voir passer un membre de la noblesse ou quelque autre individu fortuné se dirigeant vers les hôtels de luxe et les casinos de la station, encadré de gardes du corps et affichant un air de supériorité hautaine.

RÉPARATION DE DROÏDE

Le *Droïde cabossé* est une chaîne d'ateliers de réparation de droïdes implantée un peu partout dans la galaxie, dans les stations spatiales, les astroports et les villes d'importance. Celui de la roue est une petite boutique crasseuse pleine de droïdes à moitié opérationnels et d'un véritable capharnaüm de pièces détachées qui encombre des étagères et débordent de boîtes de rangement. L'endroit résonne de bips informatiques, de vrombissements de machines et de cliquetis mécaniques.

Mécano : la Sullustéenne Jilaa San est le mécano en charge de l'atelier. Elle fait du bon boulot, mais n'est pas très organisée et un peu lente. Elle est toujours prête à prendre un nouveau travail, mais en réalité, elle est exténuée et toujours en retard sur les délais annoncés. Les clients agacés doivent venir récupérer leurs droïdes à moitié réparés ou la harceler jusqu'à ce qu'elle finisse le travail en retard.

MAGASIN D'ÉQUIPEMENT

Fournitures et équipements Farlander relève à la fois du magasin et du prêteur sur gages. Il propose du matériel neuf et d'occasion allant des outils de bord à l'équipement de survie, en passant par du matériel de maintenance. *Farlander* propose également une sélection limitée d'armes civiles, comme des pistolets blaster

ordinaires ou des fusils de chasse. Si le produit n'est pas en stock, Nols et son droïde d'inventaire, CZ-232, devraient pouvoir trouver quelque chose de comparable ailleurs sur la station. Nols achète aussi de l'équipement de seconde main, tant qu'il est encore en état de marche. C'est un vendeur habile et bien qu'il ne soit pas scrupuleusement honnête, il refuse de jouer les receleurs afin d'éviter les problèmes avec la sécurité de la Roue. Le matériel neuf est vendu à des prix comparables à ceux figurant dans *AUX CONFINS DE L'EMPIRE* (à la page 183 et 184) ; le matériel d'occasion est écoulé à moitié prix.

Gérant : Nols est un jeune humain qui a grandi sur la Roue. Il a toujours travaillé à la boutique et connaît parfaitement son stock. Il est fasciné par ses clients et cherche toujours à savoir d'où ils viennent et ce qu'ils ont vu. Il est facilement impressionné par les objets exotiques, les histoires étranges et les mondes lointains. Les PJ qui discutent avec Nols obtiennent un  à tout **test de Connaissance (Culture)** ou **Connaissance (Xénologie)**. Marchander avec lui passe par un **test de Négociation Difficile** (◆◆◆).

Le droïde CZ-332 se tient derrière le comptoir, connecté au système de sécurité du magasin. Il garde un œil attentif sur tous les produits du magasin et peut appeler instantanément la sécurité au moindre signe de vol à l'étalage ou de problème. Les personnages qui tentent de voler un objet ou de menacer Nols ajoutent  à tout test de compétence relatif à ce genre d'action (**Coercition, Tromperie, Magouilles, Discrétion**, etc.).

JOUER GROS DANS L'ESPACE

Le niveau supérieur de la Roue héberge les principaux casinos et hôtels, mais on trouve aussi de petits tripots et des salles de jeu sur les ponts des hangars. À l'intérieur, l'obscurité n'est percée que par la lumière des écrans holographiques diffusant des courses de rontos et des combats de gladiateur depuis de lointaines planètes. Les clients peuvent s'asseoir à des tables où de petites projections holographiques de serveuses togutas prennent leurs commandes et organisent des parties de Dejarik, de Sabacc ou de Dés du Destin. Il y a toujours quelqu'un en train de jouer, mais c'est le soir que ces tripots sont le plus fréquentés. Les droïdes et les slicers reconnus sont interdits d'entrée, en raison de leur capacité à tricher.

Bookmaker : Jokoi, le bookmaker duros, prend les paris, sert à boire et fait la causette aux joueurs qui fréquentent son bar. Il ignorera les clients qui ne font pas de paris et même avec les autres, il reste un peu bourru. Il est bien loin de chez lui et refuse de parler de Duro ou des Mondes du Noyau si on le lui demande. En réalité, il a eu sa part de voyages intergalactiques et c'est un pilote de talent. Parler avec lui d'astrogation et de voies hyperspatiales confère un  aux tests en rapport si les PJ sont prêts à lui révéler leur destination.

KIOSQUE D'INFORMATION

Un centre d'information automatisé couvert d'écrans et d'hologrammes renseigne sur la Roue, ses services et ses boutiques. Le kiosque est contrôlé par un sous-sys-

tème de Master-Comm qui accueille les utilisateurs avec une grande politesse et répond à leurs questions du mieux qu'il peut. Il sert également de point de contact pour signaler les urgences et de station d'observation pour la sécurité.

Les **tests d'Informatique** utilisant le kiosque bénéficient d'un . Les tentatives de piratage qui obtiennent un  provoquent une rupture automatique de la connexion et un  déclenche une alarme sonore et un signalement à la sécurité, qui arrive au bout d'environ 30 secondes (cf. le profil d'adversaire d'agent de sécurité de la Roue, page 34).

MAGASIN DE PIÈCES DÉTACHÉES

Chez Hal est un magasin où l'on peut acheter toutes sortes de pièces détachées pour vaisseaux, véhicules et équipements associés. Les pièces les plus courantes se trouvent dans la boutique ; les autres doivent être commandées à d'autres magasins ailleurs sur la Roue. En général, une file de clients fait la queue devant le comptoir. Il est possible de se faire livrer des pièces à son vaisseau, mais en payant d'avance. Le magasin propose aussi des services de réparation.

Propriétaire : Hal Lars est le propriétaire et vit dans un petit appartement au-dessus de son magasin. Cet humain âgé est équipé d'implants cybernétiques oculaires et auditifs. Il sait tout des vaisseaux qui passent couramment à la station et se souvient avec une extraordinaire précision de chaque client et de chaque avarie. Il se montre serviable, mais ses pièces détachées et ses conseils ont un prix. Hal est très au courant des événements locaux. Les PJ obtiennent un  à tout **test de Connaissance (Pègre)** ou **Système D** effectué pendant qu'ils parlent avec lui.

LE TAPCAFÉ DE TASIA

Le *Tapcafé de Tasia* est un restaurant à l'ancienne accueillant les voyageurs qui ne supportent plus la nourriture qu'on sert à bord des vaisseaux. Les plats d'Aldérande sont la spécialité de l'établissement. Après la récente destruction d'Aldérande par l'Étoile Noire, le *Tapcafé de Tasia* est devenu un point de ralliement pour les réfugiés et ceux qui nourrissent des sentiments anti-impériaux. Sur le mur du fond, des holos font office de mémorial dédié à la planète disparue, encadrés par des messages clairs ou elliptique à destination des défunts, des survivants, et de ceux qui résistent. Brun Brux, le propriétaire Aldérandien, est conscient que son restaurant risque d'attirer l'attention du BSI, et veille à ce que l'on n'y parle pas ouvertement de la Rébellion. En public, il se contente donc de préserver l'esprit et la culture d'Aldérande. En privé, il n'exclut pas de rejoindre un jour la Rébellion, mais il ne sait pas encore à qui se fier. En attendant, il profite de l'immunité de la Roue pour faire de son établissement un petit bout d'Aldérande.

Propriétaire : Brun Brux est un homme fluët et barbu qui était naguère plus intéressé par son tapcafé que par la politique galactique. Mais les récents événements ont changé la donne, et il est désormais envahi par un mélange de tristesse et de colère. Il rencontre régulièrement de nouveaux Aldérandiens quand ceux-ci passent par la station et ils évoquent ensemble le malheur de leur planète. Chaque journée au tapcafé est riche en émotions. Des PJ d'origine aldérandienne seront accueillis à bras ouverts, même si l'atmosphère est généralement mélancolique. Brun fera tout son possible pour les aider du mieux qu'il peut, sauf à entrer en rébellion ouverte contre l'Empire. Brun n'en est pas encore là.



L'EMPIRE VOUS REGARDE

Le Bureau de la Sécurité Impériale continue à enquêter sur le *Sa Nalaor*, même après toutes ces années. Les bureaux du Chancelier avaient ordonné à l'époque la saisie de toute la technologie cybernétique du département de Cratala ; cette dernière était parvenue à s'échapper de justesse avec son équipe, évitant ainsi de se retrouver enrôlée de force dans l'équipe médicale personnelle de Palpatine. Lorsque Cratala réapparut à la fin de la guerre à bord du *Sa Nalaor*, les forces impériales se lancèrent à sa poursuite.

Le vaisseau parvint à s'échapper, mais les services secrets impériaux continuèrent à enquêter sur la moindre rumeur concernant le *Sa Nalaor*, dont beaucoup pensaient qu'il avait fui dans l'Espace Sauvage. Après quelques années, le cas fut transféré au Bureau de la Sécurité Impériale, où il fut traité avec plus ou moins de zèle selon l'agent en charge. Comme c'était le futur Empereur lui-même qui avait donné l'ordre d'enquêter, il était impossible de classer l'affaire sans son assentiment. Personne n'osa jamais le lui demander, plus d'un agent considérant par ailleurs qu'une avancée dans l'investigation serait susceptible de faire progresser sa carrière. Toutefois, après l'arrestation de Ropok et sa mort en prison, les Impériaux ne parvinrent pas à remettre la main sur son droïde IT-3PO. Quant aux enfants de Ropok, ils ne savaient rien. La piste refroidit bien vite et le *Sa Nalaor* ne devint qu'un objet de rumeurs parmi tant d'autres ; rares étaient les agents prêts à perdre leur temps en enquêtant sur ce genre de fariboles.

La nouvelle de la découverte du drone-messager arriva vite aux oreilles des agents du BSI à bord de la Roue ; c'était la meilleure piste qu'ils avaient depuis des années. En raison du statut politique particulier de la Roue, les agents dirigés par le superviseur Cal Alsen travaillent dans la clandestinité et ne peuvent donc agir au grand jour. Ses supérieurs ne veulent pas déclencher un incident interstellaire, en particulier sur la foi d'une rumeur à propos d'un vaisseau perdu qui ne présente qu'un intérêt mineur au regard des enjeux actuels de la politique galactique.

Pour le moment, les Impériaux se contentent donc d'observer et d'attendre. L'agent Alsen utilise des droïdes de maintenance réquisitionnés (cf. ci-contre) pour espionner les entrées du siège d'IsoTech ainsi que ses entrepôts, mais pour l'instant, le BSI n'a pas encore réussi à pénétrer dans les bureaux de la compagnie.

Dès que le BSI apprend l'implication des PJ, par exemple à cause d'un  obtenu lors de leur enquête, il s'applique à passer au crible leur passé. Les agents utilisent également un droïde réparateur Passe-partout WED pour placer un mouchard sur le vaisseau des PJ (cf. **Placer le mouchard**, ci-contre). Si un ou plusieurs PJ restent de garde au vaisseau, cela fournira une intéressante rencontre qui permettra de les garder impliqués dans la partie.

AGENT DU BSI [RIVAL]



Compétences : Coercition 1, Corps à corps 1, Distance (armes légères) 1, Sang-froid 1, Système D 1, Tromperie 1, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster de poche TT24 (Distance (armes légères) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), comlink

CAL ALSEN, SUPERVISEUR DU BSI [RIVAL]



Compétences : Charme 1, Coercition 2, Distance (armes légères) 2, Système D 1, Tromperie 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster de poche TT24 (Distance (armes légères) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), détecteur de poche, comlink, manteau épais (+1 encaissement)

DROÏDE RÉPARATEUR PASSE-PARTOUT WED (RIVAL)



Compétences : Informatique 1, Mécanique 2

Talents : aucun

Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)

Équipement : équipement d'assistant-mécano

Si le MJ souhaite utiliser l'intrigue secondaire **L'Informateur impérial** (détaillée en page 10) en la liant à l'Obligation d'un personnage joueur, il peut faire en sorte qu'un agent prenne contact avec le personnage en question pendant que le reste du groupe explore la Roue. Selon la façon choisie par le groupe pour jouer les secrets, le MJ peut passer un mot au joueur, le prendre à part ou jouer la rencontre devant le reste du groupe (horriifié de découvrir cette trahison).

AFFAIRE À SUIVRE

Peu importe la manière dont les PJ gèrent le droïde de maintenance ou les agents, le BSI obtient de toute façon une copie complète des données du drone-messager par un agent de sécurité de la Roue qui les a récupérées avant que l'appareil ne soit remis à Reom. Le BSI ne reçoit cette copie qu'après le départ des PJ. L'agent Alsen relaie l'information au bureau du secteur, qui transmet son rapport au superviseur Liers Ossnan, l'officier actuellement en charge de l'enquête sur le *Sa Nalaor*. Si le droïde a réussi à installer un mouchard sur le vaisseau des PJ, Ossnan réquisitionne deux escouades de troopers éclaireurs qu'il envoie à leur poursuite sur Cholganna. Sinon, il se met lui-même à la recherche de l'épave (ce qui laisse une plus grande longueur d'avance aux PJ).

PLACER LE MOUCHARD

Lorsque les Impériaux décident d'installer un mouchard sur le vaisseau des PJ, ils réquisitionnent un droïde réparateur de la Roue qu'ils envoient à bord de l'appareil sous prétexte d'effectuer une mission de maintenance de routine. Il s'agit d'un modèle courant de droïde réparateur, mesurant 1 mètre de haut et équipé de roues. Il possède différents bras munis d'outils variés, comme un super sou-

deur, un pulvérisateur, un réservoir de mousse d'étanchéité, une clef dynamométrique et un calibre électrique, entre autres accessoires. Il utilise un de ses bras télescopiques pour fixer le mouchard sur la coque externe du vaisseau, de préférence à un endroit hors de vue.

Le droïde tente de s'approcher discrètement, en effectuant un **test opposé de Discrétion** contre la **Perception** des gardes ou des PJ présents. Si le droïde comprend qu'il a été repéré, il se débarrasse du mouchard à la première occasion et fuit vers la porte ou le conduit de ventilation le plus proche. Si les gardes le capturent, ils constatent qu'il ressemble aux autres droïdes de la station, sans aucun indice particulier du fait qu'il est sous le contrôle des Impériaux.

JOUER EN CAMPAGNE - INTRIGUES IMPÉRIALES

Une fois que les personnages joueurs se retrouvent dans la ligne de mire des Impériaux, il sera très difficile d'en sortir. Le MJ devra insister sur le fait que prendre à la légère les Impériaux est une très mauvaise idée, voire franchement suicidaire. Les PJ devront marcher sur des œufs dans leurs rapports avec les agents du BSI ; dans le cas contraire, ce sera au MJ de leur faire sentir la peur et l'oppression que l'Empire peut faire peser sur eux. Très peu d'individus sont capables de s'échapper des centres de détention impériaux une fois qu'ils ont été capturés, et organiser une évasion de ce genre peut donner lieu à une aventure à part entière.

D'ici la fin de ce scénario, il est fort possible que le groupe ait croisé la route de deux superviseurs du Bureau de Sécurité Impériale, Cal Alsen et Liers Ossnan, voire que les PJ les aient éliminés. Cela peut générer une Obligation Criminelle de 5 à 10 points pour chaque personnage coupable (y compris pour ceux qui sont simplement complices). En plus de compliquer désormais la possibilité pour les PJ de mener des entreprises légales, les Impériaux pourraient les traquer, les repoussant vers les territoires de la Bordure, leur interdisant toute incursion dans les régions du Noyau et de la Bordure Médiane, et les contraignant à s'enfoncer toujours plus dans le monde louche des cartels hutts et des syndicats du crime comme le Soleil Noir.



LE CLAN YIYAR

En dehors des Impériaux, les PJ vont devoir affronter un autre adversaire majeur. Le clan Yiyar veut à tout prix retrouver le *Sa Nalaor*, et la compagnie des *Renflouages Yiyar* mène les recherches. Retrouver l'épave pourrait non seulement accroître sa richesse et améliorer sa réputation, mais cela porterait un sérieux coup à IsoTech. Les PJ pourront entendre dire que d'autres groupes ont cherché à retrouver la frégate, mais qu'ils ont abandonné face à la pression et aux menaces du clan Yiyar.

Yav Yiyar et sa bande de Rodiens ne reculent devant rien pour récupérer une épave et n'hésitent pas à décourager leurs concurrents de manière agressive. Ils utilisent toutes les magouilles possibles pour faire renoncer la concurrence, y compris l'intimidation et les menaces. Les Yiyar cherchent le *Sa Nalaor* depuis des années et estiment avoir un droit sur l'épave. Jaloux de Reom, ils projettent de voler le drone-messager et de mettre des bâtons dans les roues des PJ.



HISTOIRE

Les Yiyar sont un petit clan rodien dont les membres ont quitté Rodia il y a plusieurs décennies. La société des *Renflouages Yiyar* fait partie des nombreuses opérations du clan. La compagnie, qui possède plusieurs équipes de récupérateurs et vaisseaux de soutien, va d'un site de récupération à l'autre, arrachant aux épaves les métaux précieux et les pièces récupérables pour les revendre à des décharges et à d'autres acheteurs.

Avec toutes les guerres qui ont déchiré la galaxie ces derniers millénaires, on ne manque pas de champs de bataille et d'épaves de vaisseaux contenant encore des appareils et des matériaux de valeur qui ne demandent qu'à être récupérés et vendus. Ce genre d'opération dans l'espace est dangereux, à la fois en raison de l'état des épaves et de la concurrence. Les Yiyar sont très agressifs de nature, ce qui transparaît dans la manière dont ils gèrent leurs affaires. L'isolement dû à de longs voyages spatiaux combiné aux traditions du clan fait d'eux des Rodiens particulièrement inadaptés aux environnements civilisés. Soit ils ignorent les règles en vigueur, soit ils estiment qu'elles ne s'appliquent pas à eux. Les autres Rodiens, y compris des chasseurs de primes endurcis, les trouvent un peu embarrassants. Les Yiyar évitent généralement d'embrasser la carrière de chasseur de primes, que les autres Rodiens considèrent pourtant comme une occupation des plus honorables.

Sur la Roue, la compagnie des *Renflouages Yiyar* loue un hangar à marchandises qu'elle utilise comme centre de redistribution de l'équipement et des pièces récupérées, qui sont acheminés un peu partout dans la galaxie. Elle mène une politique agressive pour étendre son marché au-delà des décharges. Récemment, elle a commencé à organiser des ventes aux enchères dans son hangar et s'est mise à vendre directement ses pièces détachées à des marchands et à des mécanos de la Roue. Leurs clients n'ont que mépris pour les Yiyar, mais continuent à faire affaire avec eux en raison de leurs prix abordables.

Renflouages Yiyar est détenue et dirigée par le clan Yiyar, mais la compagnie inclut également des équipages, des associés et des alliés non Rodiens. Yav Yiyar supervise les opérations sur la Roue ainsi que les missions de prospection.

Afin d'améliorer ses profits sur la vente de pièces détachées de récupération, Yav a commencé depuis quelques années à organiser des opérations de ventes sur le marché noir ainsi que des services de customisation de vaisseaux. La politique agressive et belliqueuse des Yiyar associée à leurs prix bas a fini par déclencher une guerre commerciale avec IsoTech, une compagnie technologique ancienne et solidement implantée. Les confrontations entre les deux sociétés sont toujours virulentes et finissent généralement dans la violence quand leurs agents s'affrontent dans l'espace ou dans des lieux à l'abri du regard des autorités.

YAV YIYAR [RIVAL]

Yav Yiyar est le numéro trois dans la hiérarchie du clan Yiyar et le numéro deux dans celle des *Renflouages Yiyar*. Il commande l'*Oiseau de nuit* et excelle dans les missions de prospection d'épaves à désosser. Il dirige par l'exemple et les membres du clan qui l'accompagnent ont tendance à calquer leurs réactions sur les siennes.

Malheureusement, Yiyar est brutal, cruel et horrible avec tout le monde, y compris ses alliés. Très excité par la perspective de retrouver le *Sa Nalaor*, Yav saisira sans scrupule la moindre chance d'arriver à localiser la frégate le premier, ce qui lui vaudrait sûrement d'être promu numéro deux dans la hiérarchie du clan et de prendre la direction des *Renflouages Yiyar*. S'y ajouterait aussi le plaisir de priver IsoTech – qu'il déteste – d'une si belle prise.



Compétences : Calme 1, Corps à corps 2, Discrétion 2, Distance (armes légères) 3, Pilotage (espace) 3, Système D 2, Tromperie 2, Vigilance 2

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance (armes légères) ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), vêtements renforcés (+1 encaissement, +1 défense), comlink

« RASE-MOTTES » TALO [RIVAL]

« Rase-mottes » Talo est un Sullustéen qui occupe la fonction de commandant en second au hangar des *Renflouages Yiyar*. Officiellement, il a été embauché pour aider au développement des opérations du clan sur

la Roue et améliorer les relations avec la clientèle. Mais en sous-main, il est chargé de perturber les opérations des concurrents : il peut s'agir d'orchestrer de petites diversions ou de payer des pots-de-vin à des fonctionnaires afin qu'ils les tracassent, voire de se livrer à de véritables sabotages. Après la tentative de kidnapping sur la Roue, Talo est envoyé mener une attaque vengeresse contre IsoTech à la Pointe du Rebut (cf. **Ce n'est pas encore fini**, page 85).

La tête et les mains de Talo sont couvertes de cicatrices héritées de diverses opérations illégales et d'un bon nombre d'affrontements avec des Impériaux ou d'autres criminels. Il est fort en gueule et autoritaire ; sa brutalité et son tempérament colérique ont surpris plus d'un représentant d'espèces bien plus massives que lui. On raconte qu'il a déjà regardé de haut des Wookies et obtenu gain de cause dans des disputes avec des Hutts du fait de sa seule hargne. Son surnom vient d'un malheureux accident : un jour, surestimant la capacité de charge d'un camion speeder lors d'une fuite précipitée, il a déchargé sa cargaison trop bas, manquant la soute ouverte du vaisseau qui l'attendait et envoyant les marchandises s'écraser contre la paroi d'un canyon.



Compétences : Athlétisme 2, Calme 1, Commandement 1, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 2, Pilotage (planétaire) 2, Tromperie 1, Vigilance 2

Talents : Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance (armes légères) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure matelassée (+2 encaissement), ceinture multi-usages, comlink

MEMBRES DU CLAN YIYAR [SBIRE]

Les membres du clan Yiyar ne s'intéressent qu'à eux ou au mieux, aux luttes de pouvoir et à la politique interne du clan. Les associés de Yav lui sont loyaux et voit dans le *Sa Nalaor* une occasion unique de progresser dans le clan. Quatre membres servent à bord de l'*Oiseau de nuit*, et une dizaine d'autres vivent sur la Roue et travaillent dans l'entrepôt des *Renflouages Yiyar*, à s'occuper des ventes et des enchères. Le MJ peut enrichir les quatre personnalités présentées à la page suivante s'il veut accroître leurs interactions avec les PJ.



JOUER EN CAMPAGNE - LA RANCUNE DE YAV

Les membres du clan Yiyar passent pour des individus malfaisants et belliqueux. Yav est un être arrogant ; on pourrait croire qu'il crie plus qu'il ne mord si son équipage et lui n'avaient pas l'habitude de mettre leurs menaces à exécution. Si l'intimidation ne marche pas, ils n'ont aucun scrupule à utiliser la violence. Ils essaient de bien se tenir quand ils se trouvent à bord de la Roue afin d'éviter de se faire expulser, mais dans les jungles de Cholganna ou dans le vide interstellaire, ils ne reculeront que si l'adversaire paraît vraiment plus fort qu'eux.

Le clan Yiyar avide de vengeance peut faire un excellent adversaire à long terme dans le cadre d'une campagne ou pour une intrigue secondaire.

Compétences (groupes uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Discrétion, Distance (armes légères), Pilotage (planétaire), Sang-froid

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance (armes légères) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure matelassée (+2 encaissement), comlink

OTOL NAL

Otol Nal est second sur l'*Oiseau de nuit*. Elle est violente (ce qu'encourage Yav) et cupide (ce qui l'inquiète). Elle a été furieuse quand Yav a fait entrer Talo dans la compagnie, notamment parce que ce dernier a amené son équipage de Trandosiens avec lui (cf. page 87).

APOTO

Le mécanicien expert en récupération. Il s'occupe de la maintenance du vaisseau et estime la valeur marchande des pièces récupérables sur une épave, ainsi que la difficulté de l'opération. Cela fait longtemps qu'avec Lasan, ils dérobent certaines pièces de valeur récupérées sur les épaves pour les revendre à leur propre compte. Si cela venait à se savoir, Yav et Otol chasseraient immédiatement ces deux voleurs.

LASAN

Lasan est un éclaireur accompli qui mène les missions d'exploration des épaves et des sites de récupération. Agissant loin de la surveillance de ses chefs, il a l'occasion de voler des objets avant que Yav et les autres arrivent. Bien qu'il passe son temps à se vanter, ses aptitudes n'ont rien d'exceptionnel, et il se fâche rapidement si quelqu'un laisse entendre qu'il a les chevilles qui enflent. Yav supporte les prétentions de Lasan, mais Otol ne cesse de l'asticoter.

ESHON

Eshon sert de garde et donne un coup de main dans le vaisseau. Il protège l'appareil et veille sur les autres quand ils explorent le site d'une épave. Il est payé pour

les protéger contre les menaces extérieures, mais il ne s'occupe pas de sécurité interne à moins que Yav ne lui en donne expressément l'ordre.

L'OISEAU DE NUIT

L'*Oiseau de nuit* est le cargo YT-2400 modifié de Yav, que ce dernier utilise pour ses missions de repérage. Il a amélioré la portée des senseurs du vaisseau pour mieux analyser les champs de débris. Il a également renforcé les boucliers après avoir subi plusieurs attaques de pirates et amélioré la maniabilité pour traverser plus facilement les champs d'astéroïdes et les sites d'anciennes batailles spatiales. Le vaisseau est actuellement posé dans une baie d'accostage dans les niveaux des hangars (cf. page 22).

4	3	+1	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 - - 1	4
			SEUIL DE DE	SEUIL DE SM
			25	18

Type de véhicule/modèle : cargo/YT-2400 (modifié)

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 1 pilote, 1 copilote/ingénieur

Charge utile : 95

Passagers : 6

Provisions : 2 mois

Coût/rareté : 160 000 crédits/5

Armes : canons laser moyens jumelés montés sur tourelle dorsale et ventrale (portée proche ; arc de tir (ventral ou dorsal) : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

AMÉLIORATIONS

Système de contre-mesures électroniques : les senseurs à portée sont bloqués et le vaisseau compte comme ayant un gabarit réduit de 1 quand on lui tire dessus. De plus, tous les vaisseaux présents dans le système solaire (ou tous les véhicules situés à cent kilomètres à la ronde s'il est posé sur une planète) sont immédiatement avertis de la présence de l'émetteur.



CHRONOLOGIE AVANT LE DÉPART

Voici le déroulement prévu des événements avant que les PJ quittent la Roue. Le MJ peut également s'en servir pour savoir où se trouvent certains PNJ à un moment donné, si jamais les PJ perturbent le déroulement de l'intrigue par des actions imprévues. Si les PJ interfèrent avec les activités de leurs rivaux (ou les surveillent), le MJ devra sans doute modifier les événements et leur chronologie en fonction.

- **Heure 0 (T) :** les PJ sortent de leur rencontre avec Reom à IsoTech, puis commencent leur enquête et leurs préparatifs pour le départ.
- **T+1 heure :** une rumeur se répand : le clan Yiyar menacerait et intimiderait tous ceux qui sont à la recherche du *Sa Nalaor*.
- **T+5 heures :** Reom cache le drone et ses données dans un compartiment secret de son hangar. Un droïde de maintenance réquisitionné par l'Empire observe les actions de Reom dans son entrepôt, mais ne repère pas le drone lui-même. Le BSI poursuit sa surveillance.
- **T+6 heures :** Apoto et Lasan entrent par effraction dans les bureaux d'IsoTech,

mais sont forcés de s'enfuir quand Reom les surprend (Reom est blessé dans la confrontation). Les Rodiens n'ont pas pu mettre la main sur le drone-messenger, mais ils ont découvert que Reom avait prévu d'amener IT-3PO au hangar des PJ. Ils rejoignent Yav Yiyar et décident d'intercepter le droïde à son arrivée au hangar.

- **T+6,5 heures :** peu après, le clan Yiyar amène son vaisseau dans un hangar à proximité de celui des PJ (cf. la **Carte du niveau des hangars**, page 22).
- **T+7,5 heures :** Shira arrive sur la Roue avec IT-3PO et envoie un message aux PJ pour les alerter qu'un duo de Rodiens armés a pénétré dans les bureaux de son frère il y a peu. Elle leur conseille de se montrer prudents, car la découverte du drone-messenger est apparemment éventée.
- **T+8 heures :** durant la livraison d'IT-3PO, Yav et son équipe tendent une embuscade à l'escorte du droïde juste devant l'entrée du hangar des PJ (ou dans le hangar d'IsoTech). Cf. **Le kidnapping d'IT-3PO**, ci-dessous.

RENDEZ-VOUS AVEC UN DROÏDE

Après que les PJ ont fini de réunir des renseignements et de l'équipement, et géré les effets immédiats de leurs échecs ou de leurs réussites, ils n'ont plus qu'à attendre leur passager. Shira contacte les PJ et les informe qu'IT-3PO devrait arriver d'ici 5 minutes.

LE KIDNAPPING D'IT-3PO

Dix minutes passent, et toujours pas de droïde. Il y a deux options, à choisir selon celle qui paraît la plus plausible et la plus intéressante au groupe.

Si les PJ prennent les devants, ils peuvent essayer de contacter Reom ou même d'aller le voir dans ses bureaux pour savoir où est passé le droïde. Le MJ peut faire monter la tension en faisant échouer les tentatives pour joindre Reom. Si les PJ retournent aux bureaux d'IsoTech, ils trouvent les portes ouvertes et les lieux sens dessus dessous, saccagés par le clan Yiyar à la recherche du drone-messenger. Dans cette option, les Yiyar ont choisi d'intercepter IT-3PO dans un des hangars d'IsoTech, et les PJ découvrent alors la tentative de kidnapping.

Sinon, le clan Yiyar tend une embuscade au droïde dans le hall adjacent au hangar des PJ, et élimine les mercenaires qui l'escortent. Quand les PJ cherchent à savoir pourquoi le droïde se fait attendre, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous ouvrez la porte et découvrez deux gardes humains gisant sur le sol du pont. Ils portent des uniformes paramilitaires, mais il ne s'agit pas d'agents de sécurité de la Roue. Quelques mètres plus loin, vous apercevez cinq Rodiens qui chargent un droïde de protocole désactivé ressemblant à la description d'IT-3PO dans un petit traîneau de transport antigrav.

Les Rodiens agitent leurs pistolets blaster dans votre direction alors que leur traîneau commence à zigzaguer dans le hall bondé, à une vitesse imprudente. Ils hurlent aux gens de s'écarter, mais bousculent plusieurs passants pour se frayer un chemin dans la foule.

Yav a divisé son équipe en deux groupes de deux. Ils commencent à portée moyenne et s'efforcent de passer rapidement à portée longue. Les PJ vont devoir slalomer entre les gens, les marchandises et les droïdes pour poursuivre les Rodiens. Ils doivent réussir des **tests d'Athlétisme** ou de **Coordination Moyens** (◆◆) quand ils effectuent des manœuvres, et tous les tests de combat à distance sont assortis d'au moins un ■ représentant l'encombrement des lieux. Les ☞ obtenus représentent des dégâts infligés à l'environnement immédiat, et un

résultat ☹ indique que le PJ a tiré sur un passant. Apoto pilote le traîneau antigrav tandis que les autres tirent sur les PJ en utilisant leurs blasters en mode étourdissant.

Voici quelques suggestions d'obstacles durant la poursuite (dans l'ordre où ils se présentent). Ils peuvent affecter un seul PJ ou PNJ, ou bien plusieurs protagonistes. Le MJ peut mettre des obstacles sur le chemin des Rodiens afin de les ralentir, ou leur laisser la voie relativement libre si les PJ se rapprochent trop rapidement. Reportez-vous à la **Carte du niveau des hangars**, page 22. Si les PJ parviennent à récupérer le droïde, les Rodiens les poursuivent jusqu'à leur hangar. Les Rodiens fuient dès que la sécurité arrive.

- Une unité R2 déboule sans prévenir du *Droïde cabossé*, obligeant une ou plusieurs cibles à effectuer un **test de Coordination Moyen** (◆◆) pour éviter de le percuter et de se retrouver à terre.
- Une vingtaine de personnes d'espèces diverses sont rassemblées devant le *Tapcafé de Tasia*. Elles gênent la progression des Rodiens, qui forcent la foule à se disperser, obligeant à leur tour les PJ à slalomer entre les gens. Chaque PJ doit réussir un **test de Coordination Difficile** (◆◆◆) pour éviter de bousculer quelqu'un dans la foule. Si un test raté

génère également un ☹, le PJ tombe au sol avec la personne bousculée. Un échec avec un ☹ signifie que le PJ est parvenu à rester debout, mais doit dépenser une manœuvre supplémentaire pour se sortir de la foule. Un succès évite toute collision.

- Un Rodien utilise le kiosque d'information pour se mettre à couvert et mitrailler les PJ. Il commence avec deux tirs en mode étourdissant pour disperser la foule, puis passe en mode normal et effectue deux tirs de sommation en visant les murs. Si les PJ se mettent à couvert, il continue à tirer. S'ils continuent d'avancer, il renonce rapidement et part en courant rejoindre ses compagnons. Le kiosque automatique se met à émettre des lumières rouges clignotantes aux premiers tirs de blaster. Une voix résonne dans les haut-parleurs, informant que les forces de sécurité sont en route et demandant à tout le monde de cesser le combat.
- Alors que les Rodiens approchent du hangar de leur vaisseau, plusieurs gros containers de marchandises chargés sur des traîneaux à répulsion leur bloquent le passage. Les droïdes ouvriers ASP-7 qui manipulent les containers dégagent lentement les lieux. Les containers mesurent 2 mètres de large pour 5 mètres de long et 2 mètres de haut. Les Rodiens passent entre les containers ; l'un d'eux agrippe les commandes du traîneau et fait basculer quatre containers qui tombent en direction des PJ. Les containers ne vont pas très vite, mais ils prennent beaucoup de place et sont emportés par leur élan. Un PJ qui tente d'arrêter un container en le bloquant doit réussir un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆). Les PJ qui essaient plutôt de les esquiver doivent réussir un **test de Coordination Moyen** (◆◆).



- Les PJ peuvent demander de l'aide à la sécurité ou crier aux passants de les aider, en promettant une récompense à ceux qui leur permettront d'arrêter les voleurs. Sur un **test de Charme** ou de **Commandement Difficile** (◆◆◆◆) réussi, le groupe attire l'attention de quelques individus prêts à les aider à rattraper les fuyards.
- S'ils réussissent un **test de Perception Facile** (◆), les PJ repèrent un autre traîneau de transport V5 garé devant le magasin de pièces détachées de Hal, à moitié chargé de la commande d'un client en passe d'être livrée. Les PJ peuvent décider de s'emparer du véhicule afin de poursuivre les Rodiens, mais ils devront s'expliquer avec son propriétaire une fois la course-poursuite terminée. Hal les accuse de vol et exige le remboursement de tout objet abîmé par un tir de blaster ou par la négligence des PJ, plus le coût des éventuelles réparations du traîneau antigrav lui-même.

Une fois arrivés à leur hangar, les Rodiens se font un plaisir d'ouvrir le feu, à moins que la sécurité ne soit déjà présente. La sécurité de la Roue (qui se compose d'humains et de droïdes variés) arrive quand le MJ le souhaite : c'est lui qui décide comment cette intervention affecte le déroulement de l'histoire et si elle permet, par exemple, de rendre le combat moins inégal. Si Yav est grièvement blessé, ou si la sécurité se montre avant que les Rodiens n'aient atteint leur vaisseau, ceux-ci prennent la fuite en abandonnant le droïde.

TRAÎNEAU DE TRANSPORT MOYEN V5

Ce modèle bon marché, mais fiable de traîneau antigrav est omniprésent dans les stations spatiales et les astrophores de la galaxie. Il est utilisé pour le transport de petites cargaisons (et parfois de droïdes) d'un hangar à l'autre. Il peut atteindre une vitesse maximale de 30 km/h, mais n'est guère maniable et incapable de s'arrêter brutalement.

2	1	-2	DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	0
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			6	4

Type de véhicule/modèle : série V5

Constructeur : TaggeCo

Altitude maximale : 1 m

Portée des senseurs : —

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 55

Passagers : 6 (sans cargaison)

Coût/rareté : 1225 crédits/2

Emplacements disponibles : 0

Armes : aucune

IT-3PO [RIVAL]

IT-3PO est un droïde de protocole en activité depuis près de quarante ans, et qui n'a subi aucun effacement de mémoire. Il prétend appartenir à Ropok, le père de Reom, au service duquel il a pu rencontrer une vaste palette d'individus appartenant au gouvernement, au milieu criminel ou au mouvement séparatiste. En réalité, IT-3PO est la propriété du capitaine Harsol et organisait les projets de ce dernier auprès de Ropok. Après la disparition du *Sa Nalaor*, IT-3PO resta à IsoTech, où sa tâche principale devint la traduction d'accords commerciaux pour les opérations de Ropok. Il devint rapidement une sorte de partenaire pour celui-ci, car il faisait preuve d'une créativité inattendue dans l'art de mettre au point des accords commerciaux profitables.

Depuis que Reom et Shira ont repris les affaires, IT-3PO est devenu un lien précieux avec les clients et contacts passés, mais n'est plus très écouté quand il s'agit de mettre sur pied de nouveaux accords. Il a pris cela avec une philosophie toute mécanique ; c'est un droïde dévoué à aider ses maîtres autant qu'il le peut, et si ceux-ci ne perçoivent pas les bonnes occasions qu'il ne cesse de leur indiquer, c'est eux que cela regarde. Reom et Shira ignorent qu'IT-3PO appartient en réalité à Harsol.

Bien que les PJ ne soient pas non plus les maîtres d'IT-3PO, le droïde ne leur en offre pas moins ses conseils quand il perçoit une occasion de gagner quelques crédits supplémentaires ou de prendre l'avantage sur un adversaire. Il introduit ses commentaires par des phrases du genre : « Mes maîtres sont

rarement d'accord avec moi, mais je vois une belle occasion pour vous de prendre l'avantage si... » La réserve et l'arrogance à peine déguisée d'IT-3PO sont semblables à celles des autres droïdes de protocole.

IT-3PO est toujours loyal envers Harsol et espère pouvoir retrouver le capitaine. D'ailleurs, c'est lui qui a suggéré qu'il pourrait accompagner les PJ dans leur voyage. Il a rassemblé quantité d'informations utiles pour Harsol et Cratala, si jamais ces derniers souhaitaient revenir dans l'espace civilisé.

1	1	3	2	1	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CALC.			
2	10	0 0			

Compétences : Charme 2, Connaissance (Éducation) 3, Connaissance (Xénologie) 3, Négociation 2, Perception 1, Tromperie 1

Talents : Persuasion (Retire ☐ aux tests de Tromperie et de Magouilles).

Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines), Étiquette et protocole (les alliés d'un droïde de protocole ajoutent ☐ à leurs tests de Négociation ainsi qu'à tous les tests visant à négocier ou à opérer une médiation).

Équipement : aucun

AGENT DE SÉCURITÉ DE LA ROUE [SBIRE]

2	2	2	1	2	1
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAC/ID			
4	5	0 0			

Compétences (groupe uniquement) : Coercition, Corps à corps, Distance (armes légères), Pugilat, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance (armes légères) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), matraque (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), armure anti-émeute (+2 encaissement), datapad, comlink.

CONSÉQUENCES ET DÉPART

La course-poursuite peut se terminer de différentes façons, chacune avec ses conséquences particulières :

- **Si le clan Yiyar s'enfuit avec IT-3PO**, tous embarquent dans l'*Oiseau de nuit* et l'appareil décolle sur-le-champ. Les PJ peuvent tenter d'engager les Rodiens pour un dernier échange de tir dans leur hangar tandis que le second Otol allume les moteurs subluminiques du vaisseau et entre les coordonnées dans le naviordinateur. Si la sécurité de la Roue se trouvait sur les lieux, les Yiyar sont poursuivis par les chasseurs de la station, mais s'échappent en passant dans l'hyperespace (sous les yeux des PJ, pour ajouter à la tension dramatique). Les Rodiens sont donc en mesure de rejoindre Cholganna avant les personnages joueurs.
- **Si les PJ reprennent IT-3PO et décampent avant que la sécurité ou le clan Yiyar puissent les arrêter**, leur vaisseau décolle sans autorisation et le pilote doit réussir un **test de Pilotage (espace) Difficile** (♦ ♦ ♦) pour éviter la collision avec un cargo léger en approche. La Roue ordonne au vaisseau de revenir au hangar, mais n'utilise pas ses turbolasers contre lui et n'envoie pas non plus de chasseurs à sa poursuite, à moins que les PJ ne soient soupçonnés d'avoir provoqué de graves dégâts, blessé ou tué des personnes.

Les PJ peuvent rapidement sauter dans l'hyperespace et le clan Yiyar est retardé d'une journée, le temps de se débarrasser de la sécurité de la Roue et de rassembler des informations sur l'emplacement supposé du *Sa Nalaor*.

- **Si les agents de sécurité arrivent avant que les PJ ne prennent la fuite (qu'ils aient récupéré ou pas IT-3PO)**, ils leur demandent des explications et mettent fin aux combats. Si des passants ont été blessés, la sécurité s'efforce d'arrêter les PJ et les place en détention le temps que les enregistrements de Master-Comm puissent être visionnés afin d'estimer les dommages et de déterminer d'éventuelles poursuites judiciaires. Les PJ pourront aider la sécurité à les innocenter, ou tenter de s'évader.

Coopérer avec la sécurité et Master-Comm retardera leur départ de plusieurs jours, et tout PJ responsable d'avoir blessé gravement ou tué des passants sera incarcéré pour un bon bout de temps. La Roue fait payer aux PJ une amende pour les dégâts causés lors de la poursuite (entraînant peut-être une nouvelle Obligation envers la Roue ou Master-Comm). S'évader de la Roue rendra délicat tout retour sur la station spatiale à l'avenir, et nuira également à la réputation d'IsoTech. Et après avoir décollé, les PJ seront pris sous le feu des turbolasers de la station et poursuivis par ses chasseurs.

PILOTES DE LA SÉCURITÉ DE LA ROUE [RIVAL]

2	2	2	2	2	1
VIGILANCE	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAC/ID			
2	12	0 0			

Compétences : Artillerie 1, Pilotage (espace) 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : combinaison de vol.

CHASSEURS DE LA SÉCURITÉ DE LA ROUE

La Roue dispose de différents modèles courants de chasseurs destinés aux patrouilles et aux missions de police. La patrouille la plus ordinaire se compose d'une paire de Chasseurs de têtes Z-95.





Type de véhicule/modèle : chasseur/Chasseur de Têtes Z-95-AF4

Constructeur : Incom/Subpro

Hyperdrive : aucun

Naviordinateur : aucun

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 8

Passagers : 0

Provisions : 1 jour

Coût/rareté : 85 000 crédits (I)/4

Emplacements disponibles : 2

Armes : canons laser légers jumelés montés au bout des ailes (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 1). Lance-missiles à concussion jumelés montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 6, Projectile guidé 3, Souffle 4)

CARTES STELLAIRES ET VOIES SPATIALES

Vous trouverez ci-dessous une carte très schématique des lieux présentés dans **PAR-DELÀ LA BORDURE**.

Après la Roue, la prochaine étape des PJ est l'exploration de Cholganna dans le système de Chol. Chol, Be'ekk et Ryien sont des planètes inhabitées et respectivement de type désertique, stérile et gazeuse. La nébuleuse écarlate de Chol domine le système.

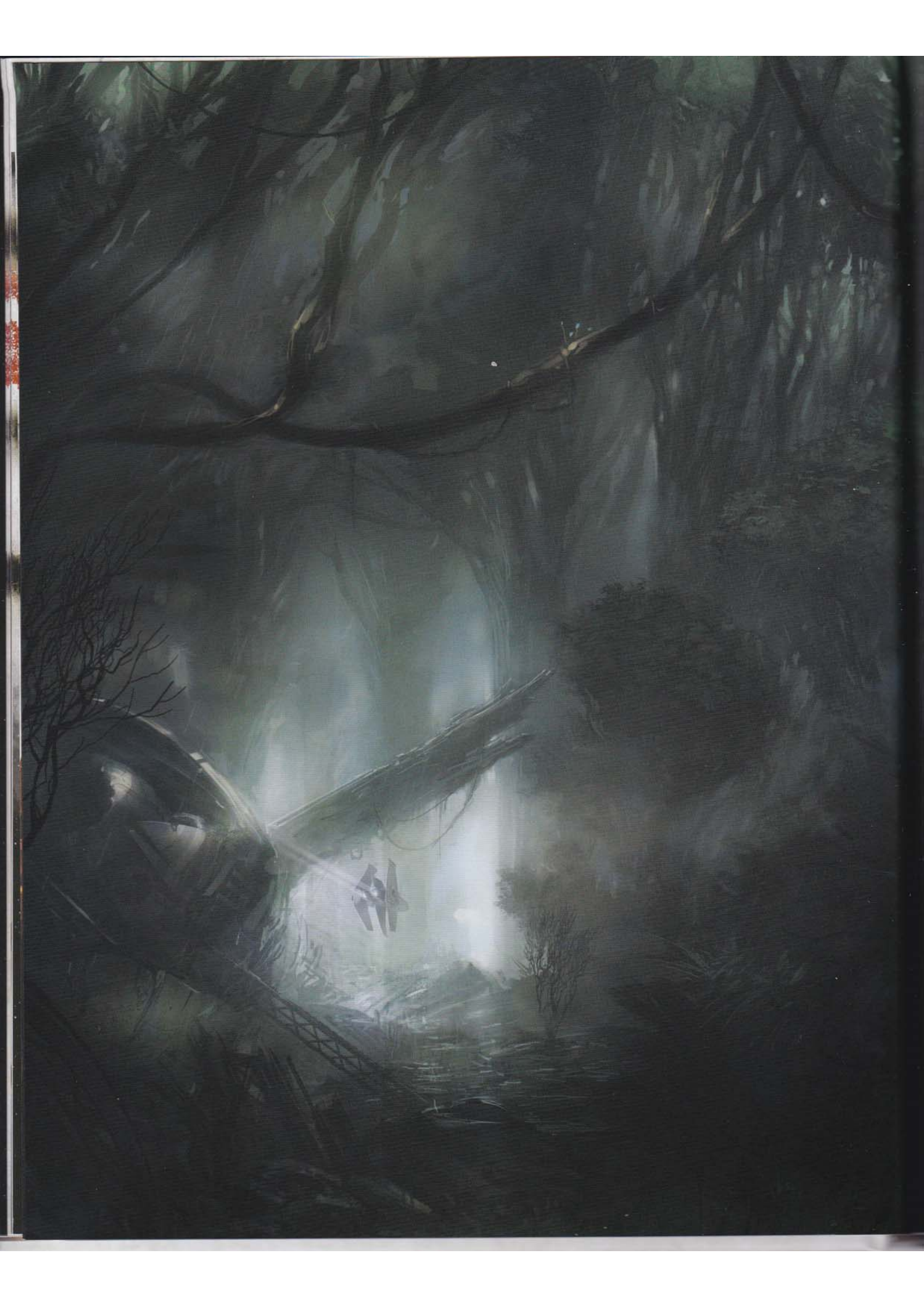
Puis les PJ poursuivront leur route jusqu'à la planète-décharge de Raxus Prime, contrôlée par l'Empire et située dans le système Raxus. La planète Raxus Prime peut héberger la vie, mais Raxus II n'est qu'une planète de glace inhospitalière.

ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE I

Récompenses standards en points d'expérience pour l'**Épisode I** :

- Pour avoir enquêté dans les niveaux des hangars à la recherche d'informations sur le *Sa Nalaor* et sur Cholganna : 5-10 XP
- Pour avoir sauvé IT-3PO des griffes du clan Yiyar : 10 XP
- Pour avoir enlevé ou déconnecté le mouchard : 5 XP
- Rencontres supplémentaires : 1-5 XP
- Plus les bonus de Motivation et d'interprétation que concèdera le MJ







BIENVENUE DANS LA JUNGLE

« Sur Cholganna, quelque part c'est
toujours l'heure de dîner... »

— Joma Dehn, chasseur de nexu vétéran

L'Épisode II englobe la recherche, la découverte ainsi qu'éventuellement le sauvetage de l'équipage survivant du *Sa Nalaor*. Dans ce chapitre, le MJ trouvera les sections suivantes :

- **Par-delà la Bordure** : le seul fait de se rendre à Cholganna se révèle périlleux, le chemin étant parsemé d'embûches.
- **Descente sur Cholganna** : en explorant la surface de la planète, les PJ se trouvent confrontés aux dangers qu'elle recèle.
- **Convergence sur le site du crash** : après avoir découvert l'épave, les joueurs fouillent la capsule de survie, la section des moteurs ainsi que la coque principale de la frégate.
- **La marche jusqu'au Refuge** : le capitaine Rel Harsol rejoint les PJ grâce à la balise de guidage d'IT-3PO, puis les conduit, ainsi que leurs rivaux, au campement des survivants.
- **Les rescapés du Sa Nalaor** : un portrait détaillé du capitaine Harsol, de Cratala la cybernéticienne et de leurs compagnons.
- **Une visite du Refuge** : Cratala montre aux PJ les différents sites composant le Refuge.
- **Les trouble-fêtes impériaux** : les agents du BSI, escortés par des soldats éclaireurs, retrouvent les personnages joueurs et menacent de s'emparer du campement.

En fonction de la manière dont l'**Épisode I** se conclut, les PJ peuvent se trouver dans une situation avantageuse, ou au contraire devoir rattraper leurs nouveaux rivaux, les membres du clan Yiyar. Le scénario de cette aventure part du principe que les PJ arrivent les premiers à Cholganna, mais les encarts intitulés À la traîne décrivent ce qui se produirait si ce n'était pas le cas.

Si le MJ souhaite pimenter l'affaire, les deux groupes peuvent tomber l'un sur l'autre en orbite basse, et la descente se transforme alors en duel aérien. À moins que l'*Oiseau de Nuit* ne repère le vaisseau des PJ tandis que ces derniers procèdent à leurs recherches, l'engageant afin de le contraindre à la fuite, ou le suivant jusqu'à la surface.

De son côté, le Bureau de la Sécurité Impériale manigance afin d'envoyer sur place un petit corps expéditionnaire, en dépit de soucis de logistique et de paperasserie qui retardent considérablement l'opération. Le superviseur Liers Ossnan, à la tête de cette mission, arrive donc bien après le vaisseau des joueurs et l'*Oiseau de Nuit*, mais de préférence au pire moment...

Le maître du jeu se reportera à la page suivante afin de déterminer par quelle route, plus ou moins longue, le groupe des PJ se rend **PAR-DELÀ LA BORDURE**.

CHOLGANNA

Données d'astrogation : système de Chol, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 323 jours par an / 20 heures standard par jour

Gouvernement : aucun (local)

Population : inconnue / de passage

Langues : inconnues

Terrain : forêts tempérées, jungles tropicales, montagnes, océans

Sites intéressants : la forêt d'Idona, la vallée du fleuve Tethyrr

Exportations : faune et flore exotiques

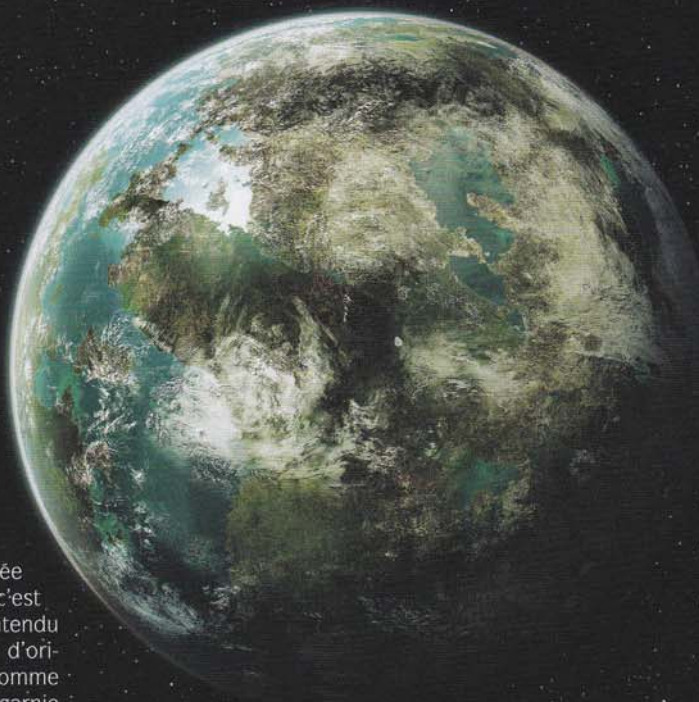
Importations : technologie de pointe, informations, médicaments

Contexte : Cholganna est une planète reculée située à la périphérie de la Bordure Extérieure. Au-delà, c'est l'Espace Sauvage. Les rares individus qui ont entendu parler d'elle la connaissent en tant que monde d'origine du nexu : un terrifiant quadrupède, rapide comme l'éclair, tout sauf pacifique et doté d'une gueule garnie de dents coupantes comme des rasoirs. Toutefois, il demeure possible de dresser, voire de domestiquer cette créature (dans une certaine mesure s'entend...), à condition de la capturer assez jeune et de savoir comment s'y prendre. C'est une star des combats d'arènes (illégaux sur la plupart des planètes) et on l'emploie dans certains milieux pour monter la garde. Les chasseurs de gros gibier font parfois le détour par Cholganna afin de capturer un nexu pour le vendre, ou encore pour ajouter un trophée à leur collection.

L'essentiel de la surface de cette planète est accidenté et couvert d'une végétation dense. Au nord, la forêt tempérée s'étend des falaises de la côte jusqu'aux cordillères. Au sud, c'est une forêt tropicale humide, particulièrement épaisse, qui se déploie sous une pluie quasi perpétuelle. Quantité de rivières et de cours d'eau se jettent dans la vallée du fleuve Tethyrr. Le gros de la vie de la planète se concentre d'ailleurs sur les berges de ce dernier, tandis qu'un nombre encore plus important d'espèces, parmi lesquelles l'amphibien reevos, hante ses profondeurs. L'embouchure du Tethyrr forme un gigantesque delta qui se déverse dans l'océan occidental.

Du fait de la variété des types de feuillage, une pléthore de prédateurs dangereux est apparue sur ce monde. Chaque créature s'est adaptée aux particularités de son milieu, d'où une grande diversité au sein de chaque espèce. Cela dit, aucune espèce indigène dotée d'intelligence ne semble avoir fait son apparition.

La faune n'est cependant pas le seul danger de Cholganna, car les catastrophes naturelles meurtrières, telles que les cyclones, les éruptions volcaniques et les séismes sont monnaie courante, d'où l'échec ou l'abandon rapide de nombreuses tentatives de colonisation.



Les rares enclaves peuplées de la planète sont très réduites et rarement visitées par les étrangers. Les chasseurs de nexu, quant à eux, préfèrent établir des campements fortifiés autour de leurs vaisseaux. La plupart des bourgeois ne souhaitent pas figurer sur une carte, car leurs habitants sont des criminels qui se cachent de la justice ou de l'Empire.

Cholganna se trouve à une grande distance de la route hyperspatiale la plus proche, la Perlemienne. Du fait de l'ancienneté et de l'imprécision de ses coordonnées d'astrogation, la planète n'a pas grande valeur aux yeux des contrebandiers et des autres marginaux, même en tant que repaire. Sans compter qu'il faut en permanence se garder d'une faune locale agressive et vorace.

LA NÉBULEUSE DE CHOL

Le système de l'étoile Chol se trouve partiellement enveloppé par une nébuleuse massive, composée de poussière et de gaz, qui rougeoit dans les ténèbres de l'espace profond. Les senseurs comme les émetteurs échouent à pénétrer ce nuage de particules particulièrement dense, ce qui en fait un endroit dangereux même pour les pilotes les plus chevronnés.

Cholganna traverse cette nébuleuse durant les deux tiers environ de son orbite autour de Chol. Par conséquent, quiconque souhaite se rendre sur cette planète a de fortes chances de se trouver confronté à ce « nuage stellaire » et à ses périls.

PAR-DELÀ LA BORDURE

Une fois que les personnages ont réussi à quitter la Roue (ou à s'en échapper), il leur faut rentrer les coordonnées de Cholganna dans le naviordinateur afin de tracer leur route.

LE SAUT DANS L'HYPERESPACE

Deux routes s'offrent aux joueurs. La première, la plus sûre, mais aussi la plus lente, consiste en deux sauts en commençant par suivre la route commerciale Perlemienne (décrite page 327 du livre de base de **Aux Confins de l'Empire**). La seconde, plus risquée, mais bien plus rapide, est le trajet direct depuis la Roue.

OPTION 1 : SUIVRE LE PLAN DE VOL DU SA NALAOR

Cette option suit le plan de vol initial du *Sa Nalaor*, en empruntant d'abord jusqu'à son terme la route commerciale Perlemienne. Puis, une fois dans l'espace profond, en accomplissant un second saut plus difficile jusqu'à Cholganna elle-même. Réaliser le premier saut le long de la route ne nécessite qu'un **test d'Astrogation Moyen** (◆◆), car les données sont régulièrement mises à jour. Avec un hyperdrive de classe 1, ce saut ne prend que 48 heures, ajustées en fonction des **résultats d'Astrogation**, tels que décrits plus bas.

Le second saut, quant à lui, requiert un **test d'Astrogation Difficile** (◆◆◆), auquel on ajoute ■■ pour représenter des données vieilles de plusieurs décennies. S'ils ont réussi à restaurer les données de navigation corrompues émises par le drone messager, les PJ auront la possibilité de diminuer le nombre de ■, voire d'ajouter des □ (cf. pages 18-20 pour plus de détails). Cette partie du trajet totalise environ 24 heures, ajustées en fonction des **résultats d'Astrogation**, tels que décrits plus bas.

OPTION 2 : LE SAUT DIRECT JUSQU'À CHOLGANNA

Cette option implique un saut direct jusqu'à Cholganna, en suivant d'abord la route commerciale Perlemienne sur une courte distance, puis en virant brusquement vers la planète plutôt que de poursuivre. Comme ce cap n'a pas fait l'objet de repérages précis, la difficulté du **test d'Astrogation** est **Intimidante** (◆◆◆◆). Les données du drone n'influent ni en bien ni en mal sur ce jet, car les personnages se fondent uniquement sur celles dont ils disposent par ailleurs. Des données mises à jour obtenues sur la Roue et décrivant les itinéraires possibles vers la mystérieuse planète ajoutent des □ (cf. pages 19-20 et 24-25). Le voyage nécessite alors 55 heures avec un hyperdrive de classe 1, ajusté en fonction des **résultats d'Astrogation**, tels que décrits plus bas.

LES RÉSULTATS D'ASTROGATION

Les symboles narratifs affichés par les dés servent ici à enrichir la description du voyage, en fonction de l'option choisie et des étapes franchies. Quelle que soit la section parcourue, chaque ☼ rallonge le trajet de 4 heures. Les symboles négatifs, quant à eux, s'interprètent ainsi :

OPTION 1, PREMIÈRE SECTION

☼ ☼ ou plus signifient que les PJ ont largement dévié du point d'arrivée : on améliore un dé de difficulté du prochain **test d'Astrogation**.

Un ☹ signifie quant à lui que le vaisseau sort de l'hyperespace en plein milieu d'un champ d'astéroïdes, et subit immédiatement 5 points de stress mécanique. Les joueurs devront dès lors réussir un **test de Pilotage (espace) Difficile** (◆◆◆) afin d'éviter les collisions le temps de la traversée. Chaque jet raté successif inflige 1 point de stress mécanique supplémentaire.

OPTION 1, SECONDE SECTION, OU OPTION 2

☼ ☼ ou plus signifient que le vaisseau subit immédiatement 5 points de stress mécanique, tandis que ses senseurs sont endommagés par les effets de la nébuleuse de Chol (voir **Descente sur Cholganna** page 40). Les senseurs restent donc muets jusqu'à ce qu'ils soient réparés par un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆). Si les PJ ont la chance de posséder un droïde astromech, ajoutez □□.

Un ☹ fait surgir le vaisseau trop près de la planète, obligeant le pilote à passer un **test de Pilotage (espace) Difficile** (◆◆◆) afin d'éviter d'endommager son appareil tandis que ce dernier subit le frottement de l'atmosphère. Si cet incident se produit, passez outre la rencontre avec les météorites dans **Descente sur Cholganna**, page 40. L'échec au test de pilotage se traduit par 5 points de dégâts, plus 3 points de stress mécanique par ☼. Un ☹ représente un dégât critique.

QUELQUES JOURS DANS L'HYPERESPACE

Le temps passé dans l'hyperespace offre aux personnages le répit nécessaire pour mettre en ordre leur équipement ainsi que pour planifier leurs recherches. C'est également l'occasion de procéder à la remise en état des véhicules et du reste du matériel. Les PJ ont ainsi la possibilité de faire plus ample connaissance, le cas échéant. Ils peuvent même interroger IT-3PO, s'ils ont réussi à mettre la main sur le droïde. Ce dernier ne verra pas d'objections à partager son histoire, mentionnant au passage sa relation passée avec le capitaine Harsol. En revanche, il ne révélera pas l'identité de son propriétaire actuel. Poussé dans ses derniers retranchements, il clamera d'ailleurs n'avoir aucune idée des projets de Ropok. Sa programmation incorpore en effet des verrous qui l'empêchent de trop donner de détails. Lui faire cracher le morceau nécessite donc de réussir un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆). Dès que les PJ sont fin prêts, passez à **Descente sur Cholganna**, page 40.

DESCENTE SUR CHOLGANNA

Le système de Cholganna se situe à la limite de la nébuleuse de Chol, laquelle est relativement mineure, bien qu'assez spectaculaire à observer. La moitié de l'orbite de la planète la traverse, un peu plus à chaque rotation, car les nuages de gaz et de poussière agglomérée s'étendent progressivement. Bien que ces derniers n'affectent guère Cholganna elle-même, ils peuvent en revanche poser divers problèmes aux vaisseaux spatiaux. Lorsque les PJ arrivent, la planète se trouve dans la nébuleuse et le restera les mois suivants. Lisez ceci à voix haute :

Les traînées de lumière stellaire disparaissent, laissant place à l'espace réel. Soudain, les senseurs s'affolent. Tous les indicateurs clignotent ! L'alarme signalant les pannes vous vrille les tympans. Un coup d'œil rapide indique que les senseurs sont saturés. En regardant par les hublots, vous contemplez ce que vous supposez être l'astre de Chol : un disque pâle, presque effacé. Aucune étoile n'est visible. Difficile de repérer Cholganna... ou quoi que ce soit d'autre.

Dès que les PJ sortent de l'hyperespace, deux choses se produisent. En premier lieu, les gaz de la nébuleuse interfèrent avec les senseurs, aveuglant ces derniers. Réaliser les ajustements nécessaires nécessite de réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆). L'opération prend 5 minutes moins une par ☆ obtenu (minimum 3 minutes). En l'absence de réglages spécifiques, les senseurs ne sont plus d'aucune utilité. Une réussite incluant malgré tout ☼☼ indique un succès partiel. Un ☼ ajoute à l'avenir un ■ à tous les tests relatifs aux senseurs ou au combat spatial, du moins dans cette zone. Une réussite accompagnée de ☼☼ ou de ☼ compense non seulement les effets du brouillage, mais le système exploite désormais ce dernier à son avantage : ajoutez dorénavant un ■ lorsque l'équipage souhaite utiliser les senseurs ou attaquer un autre vaisseau.

En second lieu, le nuage de poussière gêne tout repérage visuel. Quiconque tente malgré tout de discerner quelque chose au travers doit ajouter ■■ à ses **tests de Perception**. Cholganna n'est pas visible de prime abord, et les senseurs demeurent impuissants à la détecter tant qu'ils n'ont pas été ajustés. Sortir du nuage de poussière ne prend qu'une demi-heure, voire beaucoup moins avec des réacteurs à plein régime, car il est plutôt modeste. Toutefois, l'équipage pourrait rechigner à courir des risques, car 30 secondes après avoir émergé de l'hyperespace, quelque chose rebondit sur la coque du vaisseau, le secouant de part en part. Puis ce sont trois autres impacts.

En effet, l'appareil traverse une pluie de météores, chacun de la taille d'un gros rocher. Depuis le poste de pilotage, les PJ peuvent croire qu'ils viennent d'émerger de l'hyperespace au milieu d'un champ d'astéroïdes. Le MJ ne devrait pas hésiter à jouer sur cette peur. Éviter les impacts les plus dangereux nécessite de réussir un **test de Pilotage (espace) Difficile** (◆◆◆), auquel s'ajoute un ■ du fait de la poussière. Les projectiles plus petits viennent percuter les parois sans faire de dégâts. Si un impact sérieux n'a pu être évité, bien que les boucliers à particules dévient l'essentiel du choc, il cause néanmoins 3 points de dégâts, plus un par ☼. Un ☼ indique un dégât critique. Si le vaisseau accélère, ajoutez un dé de difficulté, tandis que s'il décélère prudemment, retirez-en un. Tous les ■ disparaissent une fois les senseurs à nouveau opérationnels. Quitter la pluie de météorites ne devrait pas nécessiter plus de trois **tests de Pilotage (espace)**. Dès que les PJ ont franchi le nuage de poussière, repérer Cholganna ne pose plus aucun problème. À moins que le séjour à la Roue ne se soit soldé par une vraie catastrophe, il n'y a aucun autre vaisseau spatial dans les environs. S'en assurer par un scan approfondi nécessite un **test d'Informatique Moyen** (◆◆). Tout ☼ représente une erreur d'interprétation des senseurs conduisant à suspecter la présence d'un autre appareil, peut-être caché derrière la planète.

GRINNER AUX FRONTIÈRES DE L'ESPACE CONNU

Hé ouais, y a encore des frontières dans cette galaxie. Elles sont là, quand on quitte l'espace connu pour entrer dans les zones oubliées par la civilisation, cet espace que tout le monde dit sauvage. Voilà un endroit pour ceux qu'ont pas froid aux yeux ! Les opportunistes, les fous, les désespérés... Rien pour vous indiquer ce que vous trouverez sur ces mondes snobés par les cartes stellaires.

Et gardez bien à l'esprit qu'une planète, ça reste vaste. Même une métropole peut échapper à un repérage depuis l'orbite, s'il est pas effectué scrupuleusement. Un paquet de ces mondes perdus abritent des bases secrètes, des trafics en tous genres et même des colonies sauvages. Pas très civilisé tout ça, et franchement, c'est ce qui plaît aux gens du coin. Pour vivre heureux, vivons cachés !

Bien entendu, votre premier souci sera sans doute la faune : pas qu'elle vous aime pas, bien au contraire, vous aurez jamais eu l'air aussi appétissant. Et si vous avez vraiment la poisse, vous tombez sur des bestioles qui vous dégustent par petits bouts, en prenant leur temps... Donc faites gaffe, et lâchez jamais votre blaster !

INSPECTER CHOLGANNA

Les informations contenues dans le drone-messager indiquent la dernière position connue du *Sa Nalaor* au-dessus de la planète, mais pas l'emplacement de son épave. Puisque la frégate a conservé des capacités de manœuvre jusqu'au dernier moment, se contenter de déduire une trajectoire de descente ne suffit pas. D'ailleurs, les chasseurs de trésors se sont cassé les dents dessus pendant des années : les débris ne sont ni visibles depuis l'espace ni facilement discernables dans les données fournies par les senseurs.

UN PROGRAMME DE RECHERCHE

Identifier le bon quartier du bon hémisphère, en recourant pour cela aux données du drone, nécessite de se trouver en orbite et de réussir un **test d'Informatique Moyen** (◆◆). Les interférences liées à la nébuleuse de Chol ajoutent ■■ si les senseurs n'ont pas été correctement ajustés. Un échec à ce test signifie qu'il n'y a aucun résultat. Un ☼ envoie les personnages à la chasse au dahu au-dessus du mauvais hémisphère. Les ☼ et ☼ ajoutent □ aux tests suivants relatifs aux senseurs, tandis que les ☼ ajoutent ■. Le test prend environ 25 minutes, mais chaque ☆ net passé le premier réduit cette durée de 5 mn (pour un minimum de 10 mn).

Scanner un quartier d'un hémisphère requiert beaucoup plus de temps, ainsi qu'un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) supplémentaire. La tâche nécessite 5 heures depuis l'orbite basse, et subit également le brouillage de la nébuleuse. La durée du test est réduite d'une heure pour chaque ☆ additionnel (le minimum est de 3 heures), ou augmentée d'une heure pour chaque ☼ (pas de durée maximum). Les différents résultats du test sont les suivants :

- Un seul succès identifie une demi-douzaine de sites correspondant éventuellement à la dispersion des débris d'un grand bâtiment, sur une distance de plus de 100 kilomètres. Cf. **Le grand champ de débris** page 43.
- Plusieurs succès indiquent à peu près le site du crash. Le périmètre de la zone à explorer est réduit de 10 km pour chaque ☆.
- Sur un résultat de ☼ ou ☼☼, les joueurs repèrent ce qui pourrait être une capsule de survie. Cf. **Capsule de survie 34 Besh** page 43.
- Un résultat de ☼ ou ☼☼☼☼ révèle le site principal du crash. Cf. **La découverte de la section des moteurs** page 50.
- Un ☼ offre aux personnages un faux positif assez tentant, par exemple le site du crash d'un autre vaisseau.
- Un échec ne produit pas de résultats concrets. Il s'agit en réalité, en y regardant de plus près, d'épaves diverses, de campements abandonnés depuis longtemps, ou même de sites naturels. Les recherches peuvent être renouvelées autant de fois que nécessaire, à moins que les joueurs ne décident de passer à autre chose.

À LA TRAÎNE

Tout cet épisode a été rédigé en partant du principe que les personnages des joueurs arrivent les premiers dans le système de Cholganna, en devançant leurs rivaux. Néanmoins, les encarts intitulés « **À la traîne** » décrivent ce qui se produirait dans le cas contraire, le plus souvent en se focalisant sur l'un des deux rivaux, à savoir les *Renflouages Yiyar* ou les impériaux.

Si le clan Yiyar précède les PJ, il inspecte déjà la bonne région, mais n'a toujours pas trouvé l'épave. Les impériaux, quant à eux, ont peu de chances de devancer les PJ à moins que ces derniers n'aient plusieurs jours de retard. Toutefois, si c'est bien le cas, ils ont dissimulé un droïde sonde dans la nébuleuse afin d'observer les vaisseaux en approche. Ils ont également commencé leurs recherches à la surface de la planète. Dans un cas comme dans l'autre, les PJ devraient avoir l'occasion de repérer leurs concurrents, et donc de poursuivre leurs investigations à condition de se montrer discrets et prudents.

- Des ☼ ou ☼ supplémentaires ajoutent respectivement □ ou ■ aux **tests d'Informatique** suivants.

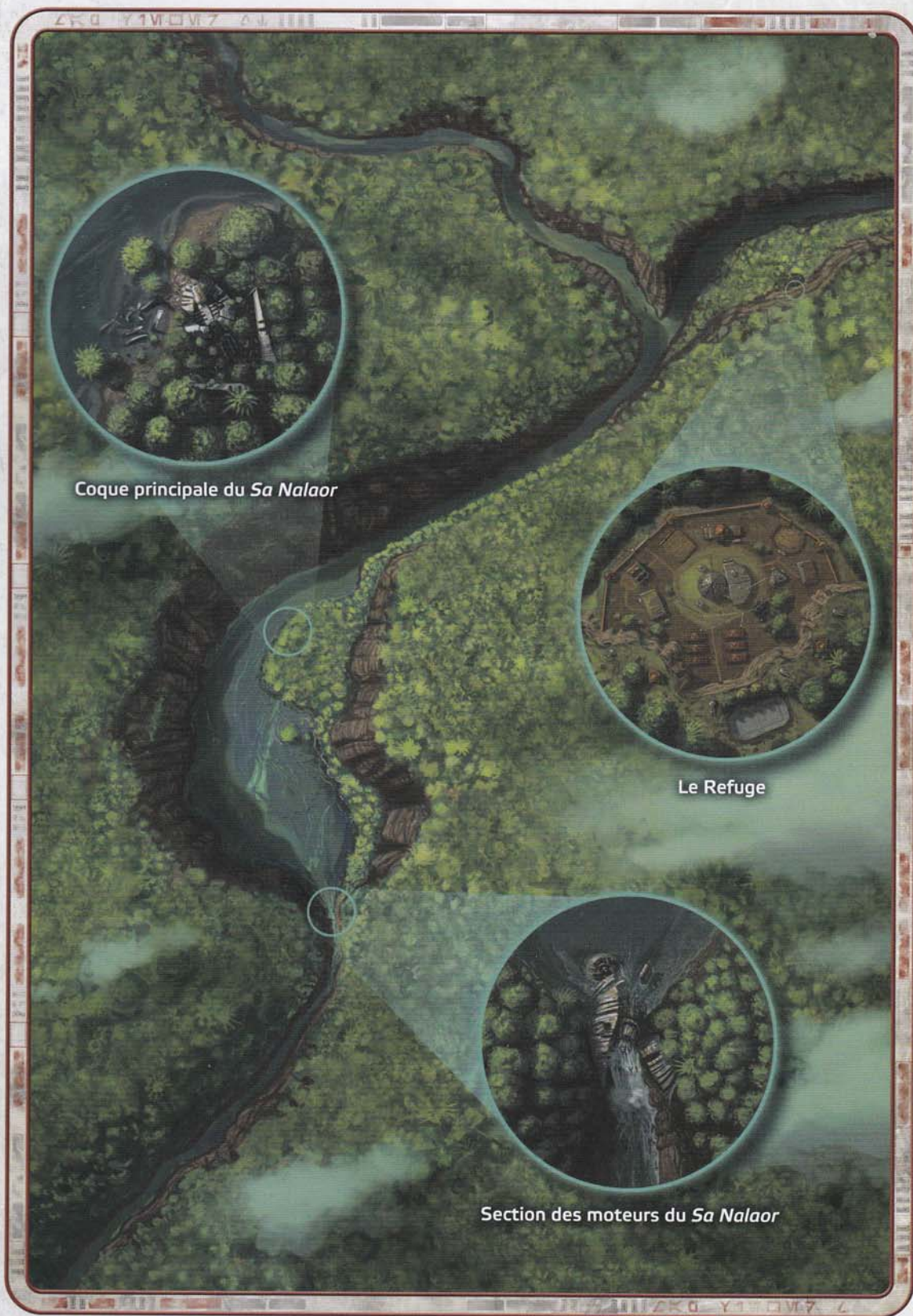
Le vaisseau doit pénétrer dans l'atmosphère afin de bénéficier d'un meilleur point d'observation. Le MJ devrait décider librement de la distance entre les différents lieux, et donc du temps de vol nécessaire de l'un à l'autre. En fonction de l'épaisseur de la jungle, un scan peut prendre de 10 à 30 minutes. Les PJ ont la possibilité d'effectuer un **test de Survie Moyen** (◆◆) afin d'éliminer les interférences produites par le couvert végétal, et ainsi enlever un ■ pour chaque ☆ lors des tests d'Informatique suivants. Ce sont des **tests d'Informatique Moyens** (◆◆), avec ■■ représentant les accidents de terrain, et un ■ additionnel si les joueurs tentent de scanner au-delà des limites des senseurs. Du matériel tel que des scanners de terrain 3D ou des radars susceptibles de détecter ce qui se trouve sous la terre offre un □ si le MJ le juge opportun.

Si les personnages n'ont pas encore rencontré l'*Oiseau de Nuit*, le MJ peut réduire le nombre de tests et avertir les PJ de la venue du clan Yiyar en faisant se croiser les deux groupes dans l'atmosphère de Cholganna.

Chaque fois qu'un site est découvert, les PJ ont la possibilité de choisir de poursuivre leurs investigations au sol ou de continuer le survol. Dès qu'ils débarquent de leur vaisseau, ils doivent effectuer un test de Peur (voir l'encart **Terrifiante Cholganna** page 43).

EN Y REGARDANT DE PLUS PRÈS

Chaque site du crash est couvert en détail dans les pages suivantes. Reportez-vous à la section **Convergence sur le site du crash** (page 48) en ce qui concerne les débris de la coque et de la passerelle. Le MJ ne devait pas avoir peur de développer autant que nécessaire si les joueurs éprouvent un intérêt particulier pour tel ou



TERRIFIANTE CHOLGANNA

L'exploration repose en grande partie sur la capacité à surmonter la peur de l'inconnu. Même le héros le plus casse-cou ne peut totalement ignorer la peur. Cette dernière est un thème récurrent dans l'univers de *Star Wars*, et le MJ ne devrait pas hésiter à l'exploiter. Pour plus de précisions, reportez-vous aux règles relatives à la **Peur**, notamment la **Table 9-1 : utiliser les tests de Peur**, page 299 du livre de base de **Aux Confins de l'Empire**.

Il y a de grandes chances que les personnages des joueurs, pour la plupart, n'aient aucune expérience de la survie dans la nature sauvage. Certains n'auront probablement connu que des mondes civilisés. Ce sera sans doute la première fois qu'ils tomberont nez à nez avec des bêtes féroces... et affamées. Afin de prendre en compte ces circonstances particulières, appliquez les instructions suivantes dès que les PJ sortent de leur vaisseau et se trouvent attaqués pour la première fois. En fonction de l'issue de cette rencontre, le MJ a tout loisir de continuer à exiger des tests de Peur, selon ce qui semble raisonnable pour chaque personnage. Si les premiers tests donnent de mauvais résultats, cela peut entraîner des tests supplémentaires, occasionner du stress, ou encore ajouter un ☐ aux autres tests. Ces malus sont alors susceptibles d'affecter les personnages, même en l'absence de danger immédiat. Un PJ qui triompherait du danger, ou aurait déjà vécu ce genre de situation, pourrait recevoir un ☐ ou se voir

dispensé de tests ultérieurs. La peur ne devrait pas être omniprésente à chaque rencontre, mais elle a un rôle à jouer.

Dans le contexte du jeu structuré, les PJ devraient effectuer ce test après avoir déterminé l'initiative, mais avant d'agir pour la première fois de la rencontre. C'est typiquement un **test de Sang-froid**.

QUELQUES EXEMPLES DE DIFFICULTÉS

- Premiers pas des personnages dans la jungle : **Moyen** (◆◆).
- Modifications lorsqu'un PJ se retrouve isolé ou seul : ajoutez un ☐ ou améliorez un ☐.
- Modification lorsque la rencontre se déroule de nuit ou dans l'obscurité : améliorez deux dés de difficulté.
- Si un animal sauvage est soupçonné d'être en chasse ou de traquer les personnages : **Difficile** (◆◆◆).
- Lorsqu'ils sont attaqués pour la première fois par une créature dangereuse : **Difficile** (◆◆◆).
- Lors d'attaques ultérieures, ou si l'un des PJ a été blessé auparavant : améliorez un ou plusieurs dés de Difficulté ◆.

tel site. Des créatures vicieuses risquent d'ailleurs de s'en prendre à leurs personnages au fil de leurs pérégrinations : ces rencontres sont détaillées dans la section **Mortelle Cholganna** (page 45), et peuvent servir pour n'importe quel lieu ainsi visité, au besoin. C'est particulièrement utile si les joueurs décident de faire l'impasse sur certains endroits, mais que le MJ a envie de mettre un peu d'animation.

LE GRAND CHAMP DE DÉBRIS

Le grand champ de débris est le lieu le plus visible dans un rectangle de 30 km par 10 km où tombèrent la plupart des morceaux du vaisseau pendant qu'il terminait sa chute. Des panneaux de coque, diverses pièces et la nacelle d'un moteur sont dissimulés par la végétation et le terrain. Quelques panneaux rouillés, qui ont chu sur la roche nue, peuvent être repérés en volant au-dessus à basse altitude. Le vaisseau lui-même repose à l'extrémité nord du champ, sur le site principal du crash. En réussissant un **test de Survie Difficile** (◆◆◆), les PJ peuvent en découvrir suffisamment sur la traînée de débris pour la suivre jusqu'à la bonne destination. Le champ de débris se situe à 25 km de la section des moteurs.

CAPSULE DE SURVIE 34 BESH

Les PJ repèrent un gros morceau de métal à demi enterré non loin du fond d'une crevasse abrupte remplie de végétation. Les senseurs indiquent un objet de la taille d'une petite navette ou d'une grande capsule de survie. Faire descendre quelqu'un au fond de la crevasse, ou simplement s'y poser, est impossible à cause de la couverture de branches et de feuillages qui l'obstrue. La clairière la plus proche, utilisable pour atterrir, se situe à 500 m.

Lorsque les PJ franchissent le sas de leur appareil, faites-leur effectuer un **test de Perception Moyen** (◆◆). Sa réussite révèle un certain nombre d'animaux sauvages à proximité, ainsi que plusieurs créatures potentiellement agressives. Un  indique que les bêtes effrayées par l'atterrissage pourraient bien revenir, attirées par la perspective d'un nouveau repas.

Le trajet depuis l'appareil des PJ jusqu'à la capsule s'avère difficile. Le terrain au niveau de la clairière est accidenté. Descendre dans la crevasse le long de la paroi requiert un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆) (voir **Chutes** page 215 du Livre de base ; portée courte). Un  inflige ☐ du stress, voire les deux à la fois, tandis que les personnages sont éraflés par les branches et risquent de s'y em pêtrer.

À LA TRAÎNE

Les PJ peuvent repérer leurs rivaux, qui effectuent leurs propres recherches en employant les mêmes méthodes qu'eux. Ils peuvent ainsi détecter l'*Oiseau de nuit* du clan Yiyar en orbite, mais ils auront plus de chances de l'observer en train de rechercher des sites de crash possibles, à moins que ses occupants n'enquêtent sur une capsule de survie abandonnée. Les Yiyar n'hésiteront pas à faire un détour afin de se confronter aux PJ (qu'ils ont déjà battus), déterminés qu'ils sont à les faire décamper si jamais ces derniers s'approchent trop d'un site prometteur. Si les Impériaux se trouvent déjà en orbite à inspecter la planète, ils ont entamé des recherches rigoureuses autour de l'une des capsules de survie du *Sa Nalaor* parmi les plus éloignées, soit à un hémisphère de distance du site principal. Il leur faut quasiment un jour entier pour se rendre compte de leur erreur.

Dès que les PJ arrivent en vue de la capsule, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Tout en cheminant laborieusement dans la crevasse abrupte et remplie de végétation, vous apercevez une carcasse de métal rouillée à demi enterrée dans la vase. Elle est assez grande, et se dresse à 5 m environ au-dessus d'une mare d'eau saumâtre située au fond de la cuvette. L'objet se trouve pris dans un lacis de lianes rousses, et vous pouvez tout juste lire, à gauche d'une ouverture béante, une inscription à la peinture écaillée : « 34 Besh ». Des dizaines d'insectes verdâtres de la taille du pouce bourdonnent en volant autour de l'ouverture. Il vous faut un moment pour comprendre que ce trou circulaire est en fait la trappe grande ouverte d'un petit appareil ou d'une capsule de survie de bonne taille. Soudain, vous remarquez que le battant repose dans la mare, à demi submergé, là où il est tombé juste sous l'ouverture.

Un **test de Connaissance (Culture)** ou de **Perception Moyen** (◆◆) révèle que la carcasse est en fait celle d'une capsule de survie. Un **test de Connaissance (Xénologie)** ou de **Survie Moyen** (◆◆) révèle que les insectes ont élu domicile dans la capsule, et sont probablement dangereux en nuée, à cause de leurs dards.

Un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) permet de trouver des ossements et des blasters endommagés répandus aux alentours, ainsi que des lambeaux vraisemblablement issus de combinaisons spatiales de la marine de la CSI. Quelques traces de sang subsistent. Le vieux squelette blanchi d'un genre de quadrupède tout en griffes et en crocs acérés dépasse de la surface de la mare. Le crâne de la créature montre de nettes traces de tir de blaster.

L'intérieur de la capsule abrite des centaines d'insectes verts. Ils volettent en masse autour de quiconque se rapproche. Infligez un ■ aux tests de quiconque tente de grimper dans la capsule. Un essaim attaque immédiatement ceux qui rentrent à l'intérieur, lesquels n'ont d'autre choix que de supporter les piqûres, à moins qu'ils ne portent une combinaison protectrice étanche ou trouvent un moyen de tuer tous les insectes, ou de les chasser (par exemple en les enfumant). Il y en a tout simplement trop pour les tuer un par un au blaster ou avec une arme de corps à corps.

L'un des passagers, un humain, ne s'en est pas sorti : son corps écrasé repose sur le siège le plus éloigné du sas. Les systèmes de la capsule ont été fortement corrodés et sont totalement hors d'usage. Le journal de bord ainsi que la boîte noire peuvent être extraits physiquement à condition de réussir un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆). Un ☹ détruit accidentellement ce système fragile. Un ☹ corrompt les données enregistrées.

Un test réussi d'**Informatique Moyen** (◆◆) permet de copier les informations récupérées sur un autre système afin de les consulter. Les fichiers recèlent la position du *Sa Nalaor* au moment de l'éjection de la capsule, ainsi qu'un enregistrement de la trajectoire de cette dernière vers la surface. L'enregistrement des communications audio permet d'entendre le capitaine Harsol condamner ceux qui quittent le navire sans ordres. L'enregistrement holographique de l'intérieur de la capsule, quant à lui, montre trois humains et deux Neimoidiens se plaindre amèrement de ce coup du sort qui les a conduits au fin fond de la galaxie, puis accuser « les manigances cupides du capitaine Harsol » ainsi que « le complot de Cratala contre le chancelier ». L'enregistrement s'arrête avec le crash de la capsule.



ESSAIM D'INSECTES VERTS [RIVAL]

1	4	1	1	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	ROUSE	VOLONTÉ	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CALAD			
1	20	0 0			

Compétences : Coordination 2, Corps à Corps 2

Talents : aucun

Capacités : Essaim (divise par deux les dégâts infligés à l'essaim avant de prendre en compte l'encaissement, à moins que l'arme ne bénéficie de l'attribut Souffle ou Incendiaire (activé ou non)), Dard empoisonné (si l'attaque est réussie, la cible doit réussir un **test de Résistance Moyen** (◆◆) ou se trouver désorientée pour 3 rounds), Poison incapacitant (si l'Essaim d'insectes verts inflige un dégât critique ou dépasse le seuil de stress de la cible, cette dernière doit réussir un **test Difficile** (◆◆◆) de **Résistance** ou sombrer dans l'inconscience pour 5 minutes, à moins qu'un **test de Médecine Moyen** (◆◆) ne la réveille avant)

Équipement : dard (corps à corps ; dégâts 1 ; critique 5 ; portée au contact ; le MJ peut dépenser ☹☹ afin d'infliger 3 stress)

MORTELLE CHOLGANNA

Ses créatures dangereuses, agressives et létales font de Cholganna un endroit terrifiant pour la plupart des visiteurs. Les rencontres suivantes peuvent être ajustées puis projetées dans n'importe quelle scène se déroulant dans la jungle de cette planète, à la discrétion du MJ. Voir **Terrifiante Cholganna** page 43 pour les détails relatifs aux tests de Peur.

PIEVRE ARBORICOLE [RIVAL]

La pieuvre arboricole est une horreur dotée de tentacules, qui vit dans la strate supérieure de la canopée. Elle descend les branches afin de se jeter sur sa proie. La pieuvre chasse en meute, en mettant à profit sa discrétion et son agilité. Elle s'enroule autour de grands troncs ou de branches solides, puis, lorsque sa proie passe au-dessous, elle lui tombe dessus et s'agrippe à elle. Une fois sa victime piégée, elle tente de remonter sans la lâcher afin de la dévorer sur son perchoir.

La pieuvre arboricole est de couleur brun-vert, ce qui la camoufle idéalement au milieu de la végétation. Sa peau est souple quoique difficile à percer. La partie centrale de son corps, couverte d'une épaisse fourrure et de poils drus, est ronde et moins flexible. La pieuvre est difficile à surprendre, car elle est pourvue de quatre yeux disposés à égale distance autour de la partie centrale, plus une paire au sommet de sa tête. Sa bouche, située au milieu de son abdomen, est dotée de dents pointues et tranchantes comme des rasoirs.

Quatre de ses tentacules lui servent principalement à se mouvoir et à grimper. Les pointes et les petites griffes dont ils sont pourvus sur toute leur longueur expliquent que la créature puisse maintenir une prise aussi incroya-

blement ferme sur son perchoir. Les trois autres tentacules servent quant à eux à la chasse. Chacun se termine par une serre à trois griffes afin de blesser la proie lors de sa capture. Il sécrète également sur toute sa longueur une substance collante qui aide à maintenir la proie tandis que la pieuvre s'élance de branche en branche.

L'EMBUSCADE DES PIEVRES ARBORICOLES

Une meute de trois pieuvres arboricoles se tient en attente dans un lieu donné, avant que les PJ n'arrivent. Les pieuvres se sont enroulées aux branches basses et aux troncs juste au-dessus d'un centre d'intérêt pour les PJ (par exemple, la capsule de survie). Ces derniers doivent alors effectuer un **test de Perception** opposé à la **Discrétion** des créatures, afin de les détecter à temps (ajoutez ■■ pour tenir compte du terrain défavorable). Si le MJ ne souhaite pas mettre la puce à l'oreille de ses joueurs avec un test aussi difficile, il peut à la place faire passer un test aux pieuvres elles-mêmes, opposant leur **Discrétion** à la **Perception** des personnages, en ajoutant ■■ au jet et en utilisant la meilleure Perception du groupe.

Si les pieuvres n'ont pas été repérées, elles ne frappent pas immédiatement. Au contraire, elles attendent jusqu'à ce que chacune d'entre elles ait une proie à sa portée.

Il vaut mieux que les PJ aient accompli le plus gros de ce qu'ils comptaient faire sur place, avant que le MJ ne les interrompe en les prenant par surprise. Dès qu'une pieuvre a réussi à agripper un PJ, elle remonte vers le sommet des arbres. Si l'une d'elles subit un Dégât Critique ou des dégâts supérieurs à la moitié de son seuil de blessure, elle s'enfuit le plus vite possible hors de la zone en se balançant de branche en branche.

3	3	1	2	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 3	SEUIL DE BLESSURE 15	DEFENSE CAC/ID 1 0			

Compétences : Athlétisme 2, Calme 3, Discrétion 2, Perception 1, Pugilat 2, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : quatre tentacules pour l'escalade (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 4 ; portée au contact ; enchevêtrement 1) ; trois tentacules pour la chasse (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; enchevêtrement 2, jumelé 3)

RAT D'ÉCORCE [SBIRE]

Le rat d'écorce est un rongeur que l'on retrouve partout dans les forêts et les jungles de Cholganna. Il est fréquemment victime des féroces prédateurs de cette planète, lesquels peuvent nettoyer en quelques minutes un nid, bien que ce dernier se trouve toujours au creux d'un arbre. Le rat d'écorce ne constitue cependant pas une proie facile, grâce à sa peau épaisse, ses brusques accélérations, et sa queue préhensile qui fouette les airs.

La peau de la créature est un cuir épais, qui par sa texture imite l'écorce rugueuse des arbres les plus imposants de la planète. Un peu comme celle d'un caméléon, elle reproduit également les couleurs environnantes, ce qui rend ce rongeur difficile à remarquer s'il reste immobile. Le rat d'écorce est omnivore. Ses oreilles sont petites, son nez plat et ses dents aussi bien adaptées à un régime végétarien que carnivore.

Les rats d'écorce vivent typiquement dans les troncs d'arbres morts ou dans des grandes branches, qu'ils creusent. N'étant pas très vigilants, il n'est pas rare qu'ils ôtent trop de matériau, provoquant ainsi la chute d'un arbre ou d'une branche, surtout si un prédateur un peu massif vient appuyer dessus. Un nid qui est tombé avec son support est aussitôt abandonné, ses occupants s'éparpillant en tous sens à la recherche d'un nouvel arbre où ils pourront se regrouper. Si l'arbre tombe à cause d'un prédateur, une douzaine de rats attaquera ce dernier afin de protéger la fuite des autres. Leurs tactiques de combat reposent sur la rapidité et le nombre. Ils ne cessent de se déplacer, tandis que leur queue fouette et lacère les jambes et l'abdomen moins protégé de leur assaillant. Si la cible se retrouve au sol ou acculée contre une branche ou un tronc, les rats se jettent sur elle en masse et l'enveloppent, tout en la mordant et la griffant.

L'IRRUPION DES RATS D'ÉCORCE

Les PJ heurtent par inadvertance un nid, ou le détruisent tout aussi accidentellement par un tir (peut-être à cause d'un  obtenu durant un combat). Il peut s'agir d'une seule branche avec quelques rats à l'intérieur, ou de tout un arbre avec deux ou trois groupes de sbires, comprenant chacun cinq individus. En tout cas, les rats surgissent pour submerger ceux qu'ils perçoivent comme leurs agresseurs !

1	3	1	1	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 2	SEUIL DE BLESSURE 3	DEFENSE CAC/ID 1 1			

Compétences : Athlétisme, Coordination, Pugilat

Talents : aucun

Capacités : Peau endurcie (+1 encaissement, +1 défense), queue préhensile. Peau de caméléon (ajoute  aux tests de Discrétion)

Équipement : crocs et griffes (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 5 ; portée au contact), queue (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 4 ; portée au contact ; Renversement)

NEXU [RIVAL]

Les redoutables nexu sont d'agiles quadrupèdes qui chassent dans les forêts et les jungles de Cholganna. Depuis qu'on a découvert cet animal et compris qu'on pouvait le domestiquer, il jouit d'une grande popularité comme gardien ou dans les arènes. On trouve maintenant des nexu dans toute la galaxie, et ils occupent souvent le sommet de la chaîne alimentaire des planètes où on les introduit.

Le nexu a une bouche triangulaire, et son rictus garni de crocs aiguisés se révèle particulièrement intimidant. Son échine est hérissée de piquants et il possède également une queue semi-préhensile et fourchue. La plupart des espèces de nexu n'ont qu'une paire d'yeux, mais celles qui vivent dans la forêt sont pourvues d'une seconde, qui leur permet de voir dans l'infrarouge. Les nexu ont

UTILISER LE NEXU EN COMBAT

Afin de restituer le souffle cinématique de *Star Wars*, les MJs sont encouragés à varier les attaques du nexu afin de les faire coller aux actions et manœuvres des PJ. Par exemple, si un personnage tente de contourner le nexu, ce dernier l'attaquera avec sa queue en guise de fouet. Si le PJ s'enfuit, le nexu le balayera. Employez les  et les  comme source d'inspiration pour pimenter vos descriptions et rendre la rencontre plus vivante. Un nexu détaillera en remontant dans les arbres s'il subit un coup direct et puissant, car il préfère tendre une embuscade à une proie solitaire plutôt que de s'engager dans une confrontation directe avec un groupe important d'ennemis.



deux rangées de griffes : une première pour la chasse et le combat, une autre pour grimper aux arbres énormes de Cholganna.

Ces créatures tirent un grand bénéfice de leur agilité extrême. Elles peuvent en effet sauter très haut et de branche en branche, si les arbres sont assez grands. Généralement, elles bondissent sur leur victime afin de la saisir avec leur mâchoire pour la secouer jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Dans leur habitat naturel, les nexu demeurent des chasseurs solitaires. Néanmoins, ceux qui ont été domestiqués ou élevés pour l'arène sont entraînés pour collaborer avec d'autres créatures, ou du moins tolérer leur présence. Ils doivent avoir été capturés très jeunes, et séparés de leur mère avant qu'ils n'apprennent à chasser, ce qui se produit généralement dans les trois mois après la naissance.

TRAQUÉ PAR UN NEXU

Tandis que les PJ vaquent à leurs occupations dans un endroit donné, ils attirent l'attention d'un nexu solitaire. La créature se met alors à traquer l'un des personnages, sans doute celui qui a l'air le plus faible ou le plus petit. Le nexu reste dans les hauteurs, se glissant le long des branches et ne bondissant de l'une à l'autre qu'en cas de nécessité absolue. Un nexu préfère bondir sur sa proie depuis les arbres, mais il peut aussi la poursuivre au sol si la végétation ou un terrain accidenté le lui interdisent.

Si les PJ sont sur leurs gardes ou avertis de la présence du prédateur, ils ont la possibilité d'effectuer un **test opposé de Perception contre Discretion**. S'ils sont distraits par d'autres événements, c'est le nexu qui fait un **test opposant sa Discretion à leur Perception**. Ajoutez ■■ si les PJ sont à l'affût du danger. La bête préfère surgir lorsque l'un des personnages se trouve isolé des autres, mais elle prendra le risque d'attaquer malgré la présence d'autres individus si sa cible donne l'impression de quitter la zone, ou s'ils la détectent.

Le nexu commence son attaque en bondissant directement sur sa proie, depuis les arbres ou les fourrés. Il essaie ensuite de la saisir, puis de la ramener avec lui dans la forêt. Une fois loin du reste des PJ, il tente d'escalader les arbres sans la lâcher. Toutefois, s'il subit en chemin des blessures dépassant la moitié de son seuil de blessure, il se débarrasse aussitôt de son futur repas et s'enfuit hors de la zone.

3	4	1	3	1	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAC/D			
3	20	0 0			

Compétences : Athlétisme 3, Calme 2, Discretion 2, Pugilat 1, Vigilance 3

Talents : aucun

Capacités : Bond féroce (si le nexu utilise la manœuvre viser, sa prochaine attaque gagne Renversement)

Équipement : Griffes (Pugilat ; dégâts 5, critique 4 ; portée au contact), morsure (Pugilat ; dégâts 7, critique 3 ; portée au contact ; Enchevêtrement 1 ; Perforant), fouet caudal (Pugilat ; dégâts 4, critique 4 ; portée au contact)





CONVERGENCE SUR LE SITE DU CRASH

Le site du crash du *Sa Nalaor* se trouve au fond d'une longue vallée étroite. En quelques mois à peine, la jungle épaisse a avalé l'épave, la cachant aux regards peu attentifs. Un scan poussé et à relativement courte portée révélerait les débris, mais la vallée est environnée de plusieurs centaines de formations naturelles d'apparence identique. Même les chasseurs de trésors ont rarement jugé bon de parcourir autant de chemin dans la jungle.

L'essentiel de la frégate repose à deux endroits. La section des moteurs, située à l'arrière, s'est détachée dans la partie la plus étroite de la vallée, entre deux éminences rocheuses. Elle a barré le cours de la petite rivière de la vallée, formant ainsi un lac qui s'étend sur plusieurs kilomètres au nord de l'épave. La proue du vaisseau et la passerelle de commandement sont tombées sur la rive est de la rivière.

Le crash a incendié toute la vallée. Certaines traces calcinées sont toujours visibles pour peu qu'on examine la zone de près. Les arbres sont énormes, quoique pas aussi majestueux ou anciens que ceux des collines et vallées avoisinantes. Les rochers autour de l'épave portent

encore les traces de l'enfer qui se déchaîna dans le sillage du *Sa Nalaor*. Cela reste cependant difficile à discerner depuis le ciel.

Non seulement la végétation a naturellement enveloppé les débris en repoussant, mais les rescapés l'ont arrangée pour dissimuler le vaisseau, et sont même allés jusqu'à planter des arbres. La peur de l'Empire les a en effet incités à dissimuler leur présence, y compris à d'éventuels sauveteurs. Le camouflage n'est cependant pas parfait : quelques éléments du navire sont juste trop imposants, ou comme c'est le cas pour la section des moteurs, trop éloignés de la canopée pour qu'une telle tactique puisse fonctionner.

Bien que les survivants du crash aient plié bagage, emportant avec eux tout ce qu'ils pouvaient, ils maintiennent une surveillance à longue distance, craignant toujours que l'épave finisse par être détectée. Un avant-poste pour deux personnes, caché au sommet d'une grande colline à proximité de leur campement, permet de surveiller la vallée et d'apercevoir les vaisseaux en approche.



LA DÉCOUVERTE DE LA SECTION DES MOTEURS

Les PJ devraient approcher la vallée par le sud. À moins qu'ils n'aient insisté pour arriver à une heure particulière de la journée, il sera midi, heure locale. Lisez ou paraphrasez ce qui suit à voix haute :

Devant vous, vous voyez une vallée étroite et sinueuse, qui se taille un chemin dans un terrain accidenté et couvert de végétation. Un petit cours d'eau est visible au travers des arbres. Un barrage rocheux, situé à l'extrémité sud, est à l'origine d'un lac ovale plutôt long qui recouvre le reste de la vallée passé ce point.

Au bout d'un moment, vous vous rendez compte que le barrage se compose en fait de la carcasse rouillée d'un vaisseau spatial, coincé entre deux falaises. La couleur ocre de l'épave, similaire à celle de la roche environnante, vous avait induits en erreur. De l'eau s'écoule par de grands trous dans la coque, inondant les ponts et la section des moteurs, entre autres points de sortie, pour ensuite former des chutes d'eau dont le flot continue vers le sud.

Accordez un **test de Perception Moyen** (◆◆) aux PJ ou, s'ils disposent d'un scanner portatif, un **test d'Informatique Facile** (◆) (ajoutez un ■ du fait de la détérioration de l'épave). Si l'un ou l'autre est réussi, ils identifient la carcasse comme étant la section des moteurs à l'arrière d'une frégate du clan bancaire. Le lac est suffisamment clair pour que l'on puisse deviner d'autres débris sous sa surface, suggérant que d'autres éléments de la frégate gisent au fond.

LA ZONE D'ATERRISSAGE

Sur la rive est du lac se trouve un espace dégagé suffisamment vaste pour qu'un vaisseau puisse s'y poser. Au bord de l'eau, une embarcation bricolée à partir de bois et de débris du crash, d'apparence assez récente, s'enfonce dans la vase. Un **test de Survie Moyen** (◆◆) permet de noter qu'elle n'a pas plus de quelques mois. C'est un indice que ce site reçoit encore aujourd'hui des visites régulières.

EXPLORER L'ÉPAVE

Les PJ sont libres d'explorer l'épave comme bon leur semble. Scanner l'extrémité sud du lac prend un quart d'heure et nécessite un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆). Un succès indique qu'il n'y a pas assez de débris engloutis pour reconstituer le reste de la frégate. Néanmoins, il est évident que la traînée de débris se poursuit vers le nord.

Afin de se rendre à la section des moteurs, les PJ doivent se frayer un chemin jusqu'en haut de l'escarpement rocheux, puis grimper sur l'épave. Le trajet n'a rien d'une promenade de santé et nécessite plusieurs

tests d'**Athlétisme** réussis, **Difficiles** (◆◆◆) ou **Intimidants** (◆◆◆◆), avec un ou plusieurs ■ si les parois s'avèrent friables ou glissantes. À condition de réussir un **test de Perception Difficile** (◆◆◆), les PJ ont l'occasion de mettre la main sur des échelles en bois en train de pourrir sur la face est. Bien qu'il leur manque quelques barreaux, elles ont l'air encore utilisables, quoique peu sûres. Un ☹ révèle qu'en réalité, elles sont trop décomposées pour servir à quoi que ce soit.

Si un personnage monte à une échelle, cette dernière tient quelques instants, puis s'effondre sous son poids. Le malheureux doit alors réussir un **test de Coordination Moyen** (◆◆) afin de retomber sur ses pieds. S'il échoue, il chute lourdement et subit 3 blessures en heurtant le sol.

Le blindage supérieur du navire est en très mauvais état, et ne supportera très certainement pas le poids d'un autre appareil qui se poserait dessus, ni même d'un petit véhicule. Des individus peuvent marcher dessus, mais si un quelconque **test d'Athlétisme** produit un ☹, une portion de la coque cède sous leurs pieds et les envoie bouler dans les entrailles ténébreuses de l'épave.

En fonction de la distance qui sépare les PJ de la surface de l'eau, ils peuvent tomber dans une salle au sec ou se retrouver emportés par un torrent impétueux. Se remettre d'une chute dans des eaux aussi traîtresses nécessite un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆), auquel s'ajoute un ■ s'ils se trouvent à proximité de la coque, et ■■ s'ils sont à l'intérieur.

Un personnage qui réussit attrape quelque chose de solide afin de s'extraire du courant. Un échec, quant à lui, le condamne à traverser une autre salle ou à sortir de l'épave par une des chutes d'eau. Ajoutez ■■ à tous les **tests de Perception** effectués à l'intérieur de la coque, à cause du bruit et de l'obscurité. Le MJ devrait offrir plusieurs occasions de s'en sortir à tout personnage pris dans les eaux (via des tests d'**Athlétisme**, de **Coordination** ou de **Survie**), afin de résister au courant ou d'échapper aux chutes d'eau. Le secourir devrait rester envisageable, mais difficile et périlleux.

Une fouille complète de la section des moteurs est l'affaire de plusieurs jours et nécessite un équipement spécial, tel que des harnais de sécurité, des senseurs portatifs et du matériel de plongée. De toute façon, les survivants ont emporté il y a bien longtemps tout ce qui dépassait de l'eau. Il n'y a pas de corps visibles, et les seuls droïdes qui restent sont ceux piégés sous des débris. Des inscriptions à l'intérieur confirment qu'il s'agit bien du *Sa Nalaor*.

L'obtention d'un ☹ lors des recherches signifie que les PJ découvrent du matériel ou une salle intacte. Toutefois, ils ne trouvent aucune trace de trésor fabuleux ni d'équipement mystérieux. Les systèmes du vaisseau n'ont pas résisté au crash et à l'environnement : ils ne peuvent donc plus servir à rien. Lors de la fouille, un ou plusieurs ☹ exposent l'un des personnages à un danger particulier, qu'il s'agisse de la fuite d'un liquide corrosif ou d'une superstructure fragilisée qui s'effondre si jamais il s'y attarde.



PSYCHOSE À LA PROUE

La section avant de la coque principale repose plusieurs kilomètres au nord de celle des moteurs. Si les PJ arrivent après avoir inspecté cette dernière, il devrait être tard dans l'après-midi, à moins que ce ne soit le début de la soirée. La passerelle de commandement est toujours rattachée ; le plus gros de la coque est dissimulé par les arbres et par le camouflage mis en place par les rescapés. Tandis que les PJ approchent de la zone, ils ont la possibilité d'effectuer un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) avec □□ ou un **test d'informatique Moyen** (◆◆) s'ils procèdent à un scan avec un senseur. En cas de réussite, ils découvrent la coque principale, et un ☞ permet de dévoiler en plus des débris partiellement enfouis sous les arbres ou submergés par le lac. Lorsque les PJ voient la passerelle, lisez ou paraphrasez à haute voix ce qui suit :

Sur la rive est du lac, vous voyez ce qui ressemble au premier coup d'œil à une grande colline, de forme irrégulière, couverte de manière aléatoire par des lianes et de la végétation clairsemée, et partiellement cachée par la jungle. Un grand bâtiment dont la plupart des vitres en transparacier ont été brisées est planté sur l'éminence, selon un angle curieux. Vous comprenez soudain que vous êtes en train de contempler l'avant incliné du Sa Nalaor, ainsi que sa passerelle. Il fait face, au nord-est, en direction du lac, avec sa coque éventrée et ses ponts inférieurs écrasés, enfoncés dans l'ancien lit de la rivière.

LA ZONE D'ATERRISSAGE

Il y a plusieurs endroits disponibles pour atterrir à proximité des berges du lac. Des pilotes souhaitant voler au-dessous de la canopée peuvent se poser directement en face de la passerelle, pourvu qu'ils réussissent un **test de Pilotage (espace)** ou de **Pilotage (planétaire) Moyen** (◆◆). S'ils échouent, ils heurtent un arbre.

Un ☞ correspond à un dégât critique et à une collision avec un arbre massif, dont les branches bloquent maintenant l'appareil à tel point que tenter de le dégager fait courir un risque d'avaries plus importantes.

EXPLORER L'ÉPAVE

Tandis que les personnages approchent de la frégate, ils peuvent effectuer un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) afin de discerner les détails de l'épave. Un ☆ leur signale que quelqu'un a manifestement tenté de camoufler le vaisseau avec un entrelacs de feuilles et de lianes. Des ☆ supplémentaires indiquent que des parties de l'épave ont été dépouillées, rapidement et de manière organisée, de tout ce qui pouvait se récupérer. Un ♡ signale les restes anciens d'un campement important, tout juste visibles au travers de la végétation. Un ⊕ fait soupçonner aux personnages la présence de quelque chose de vivant qui se cache dans les ombres de la carcasse.



Le campement abandonné se situe sous la canopée, directement au nord du vaisseau et loin de la rive. Envahi par la végétation, il comprend les vestiges d'abris de fortune et de feux de camp entourés de pierres. Un **test de Survie Difficile** (◆◆◆) permet d'en découvrir plus. Un ☆ indique qu'entre trente et cinquante personnes ont séjourné ici. Un résultat de ☆ ☆ conduit à un cimetière non loin. Parmi la vingtaine de tombes, certaines arborent un écriteau : le nom d'un membre de l'équipage gravé sur une plaque métallique en sale état. Un PJ qui aurait fréquenté l'équipage par le passé pourrait reconnaître la sépulture d'un proche ou de quelqu'un qu'il a connu. Le campement n'est plus occupé depuis un moment : un ♡ permet aux PJ d'estimer, grâce à la croissance d'un arbre dans l'une des huttes, qu'il a été évacué il y a vingt ans environ. Une fouille poussée ne met à jour que de petites pièces métalliques, des débris et de l'équipement technologique cassé, enterré ou recouvert par la végétation.

On peut entrer dans le *Sa Nalaor* par de nombreuses fissures. En effet, la force de l'impact a littéralement déchiré la coque en plusieurs endroits, créant autant d'accès pour les personnages. Sans compter que certains tubes de lancement de capsules de survie ont manifestement été convertis en passages. La passerelle de commandement, quant à elle, est également accessible depuis les airs, puisque toutes ses baies en transparent ont été soufflées.

Si les PJ ont réussi à obtenir les plans du navire, un **test d'Informatique** ou de **Perception Facile** (◆) leur apprendra que la soute se situait dans les ponts inférieurs, et que par conséquent, elle se trouve maintenant soit enterrée soit écrasée. Accéder à ces niveaux demeure possible, mais prend du temps, et nécessite des cordes et de quoi découper les parois. Les PJ n'ont pas probablement ni le temps ni l'équipement pour se lancer dans une telle entreprise. Reportez-vous à la section **Du fric facile**, page 95, pour de plus amples informations si jamais ils devaient revenir sur la planète.

Néanmoins, s'ils ont bien planifié leur opération et amené le nécessaire, ils devraient en être récompensés en se voyant offrir une occasion de tenter leur chance. L'intérieur de la frégate est obscur et dangereux. Plutôt que de fournir une carte précise des lieux, le MJ est encouragé à gérer l'exploration de manière narrative pour ne pas ralentir le déroulement des opérations.

Un échantillon de salles comprenant différents lieux se trouve décrit page suivante. Certains couloirs sont faciles à traverser, tandis que d'autres sont remplis de débris. L'eau se fraie un chemin par la coque brisée, et forme par endroits des mares, ou inonde des ponts entiers. Le sol peut se dérober à certains endroits, quand ce n'est pas le plafond qui risque de tomber sur la tête des explorateurs. Des créatures dangereuses ou juste nuisibles, comme les rats d'écorce, ont également élu domicile en ces lieux.

Le MJ devrait de temps à autre exiger des **tests d'Athlétisme** ou de **Coordination**, dont la difficulté irait de **Moyen** (◆◆) à **Intimidant** (◆◆◆◆), avec un ■ afin de tenir compte de l'obscurité. Les PJ peuvent anticiper ou détecter les périls éventuels en réussissant des tests de **Mécanique**, de **Perception** ou de **Survie**, dont la difficulté ira de **Moyen** (◆◆) à **Difficile** (◆◆◆◆). Une réussite leur octroie un □ dans ces situations, ou les autorise à contourner le problème.

Peu de temps après le début de leur exploration, les PJ attirent l'attention de certaines des créations que Cratala a conçues pour monter la garde sur l'épave. Consultez la section **L'embuscade des cyber-nexu** page 54 et l'encart **Utiliser les cyber-nexu en combat** page 55.

CROISEMENT EN T ET TRAPPE VERS LES NIVEAUX INFÉRIEURS

Sur votre gauche, côté tribord, se trouve un long corridor noirci par les flammes. Sur votre droite, côté bâbord, un autre corridor tout à fait semblable. La lumière du jour éclaire la cabine au bout de ce dernier. Le corridor en direction de la poupe est très long et paraît tordu, sans doute du fait de la déformation de la coque à l'impact. La condensation tombe goutte à goutte sur le pont, puis s'écoule par une trappe dans le sol qui conduit vers les profondeurs du vaisseau. Le battant de la trappe a été enlevé, mais l'échelle demeure, ses barreaux couverts de mousse et visqueux.

Sitôt leur exploration de l'épave entamée, les joueurs doivent choisir la direction à prendre, parmi plusieurs. Le chemin de gauche mène à la **Salle de contrôle des senseurs**, tandis que le chemin de droite conduit à la **Sécurité de la passerelle**. La trappe, quant à elle, ouvre sur un couloir qui débouche sur la **Caverne engloutie**. Le MJ ne devrait pas hésiter à insérer quelques salles vides, ou improviser d'autres lieux afin de donner un peu plus de consistance au vaisseau. Certaines pièces et couloirs n'aboutissent nulle part, tandis que d'autres finissent par ramener aux sections précédentes.

PONT ET CORRIDOR ENDOMMAGÉ

Une large portion du pont s'est effondrée et forme un tas de débris plus bas. Une petite chute d'eau tombe par le trou, et la rouille qui dévore les plaques de métal des alentours est si épaisse qu'on dirait de la mousse.

Traverser cette section sans encombre nécessite un **test de Coordination Moyen** (◆◆), car le pont fragilisé risque de s'effondrer sous le poids de ceux qui l'empruntent. Des couloirs en tous points semblables relient les différentes cabines du navire ainsi que ses sections. Ils sont vides, à l'exception de petites créatures exotiques ici ou là, et bien sûr, occasionnellement, des prédateurs de ces dernières...

SALLE DE CONTRÔLE DES SENSEURS

Cette salle fut autrefois celle du contrôle des senseurs. Des ordinateurs montent jusqu'au plafond, carbonisés ou affreusement corrodés, nombre de leurs composants étant sectionnés ou brisés. Une large section du pont a disparu là où une explosion a anéanti une grande partie du compartiment et de ses équipements.

Les senseurs n'ont pas résisté aux rudes conditions de la nébuleuse et à la chaleur due à l'entrée dans l'atmosphère. Une fouille révèle une bâche dans un coin, recouvrant une boîte à outils. Il semble que quelqu'un ait récemment tenté de retirer un scanner de sécurité. Contraint d'abandonner sa tâche quelque temps, le visiteur a dissimulé la zone de travail en attendant de revenir.

SÉCURITÉ DE LA PASSERELLE

Des rangées de casiers garnissent cette petite pièce. Les fixations au sol sont tout ce qui reste des sièges d'appoint à disposition des membres d'équipage chargés de la protection de la passerelle de commandement. Les portes des casiers ont toutes été retirées. Tout ce qui pouvait être emporté a disparu.

En plus des droïdes de combat, le *Sa Nalaor* disposait d'un petit groupe de soldats initialement affectés à la protection de Cratala et de son centre de recherches. C'est ici que ces soldats rangeaient leur équipement : l'endroit servait de caserne miniature. Un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) révèle une vibrolame à garde magnétique, fixée au plafond de l'un des casiers. Cette arme non réglementaire fonctionne toujours, elle a juste besoin d'être rechargée. Une porte antiexplosion ouvre sur les puits des turbolifts, lesquels mènent à la **Tour de la passerelle de commandement**.

TOUR DE LA PASSERELLE DE COMMANDEMENT

L'ancienne passerelle est maintenant envahie par la vigne vierge, la mousse, et d'étranges fleurs. Les consoles et le reste de l'électronique ont été retirés de leurs logements et emportés. Les baies en transparent sont brisées ou absentes. Même les sièges ont été récupérés. En y regardant de plus près, les ombres semblent remuer, car de petits insectes et de curieux amphibiens peuplent maintenant les fissures. À l'arrière du compartiment, il y a une trappe menant aux recoins obscurs de la carcasse abandonnée. Son battant a été retiré, apparemment à l'aide d'un super soudeur.



Il ne reste aucun objet de valeur ; tout ce qu'il pouvait y avoir d'utile a été prélevé par les survivants ou d'autres explorateurs. Caché dans un compartiment secret, se trouve cependant un enregistrement des derniers instants de la frégate. Si des personnages fouillent de fond en comble la passerelle, ils découvriront également un holoprojecteur, par « miracle » encore en état de marche. Un miracle des plus profanes : le capitaine a en effet disposé l'appareil ici afin de convaincre d'éventuels fouineurs que l'équipage entier avait péri dans le crash.

Au moment où les PJ mettent en route l'enregistrement, lisez ceci :

Les pilotes et les ingénieurs tentent désespérément de reprendre le contrôle du vaisseau tandis que ce dernier chute vers la surface de Cholgannā. Leurs visages expriment une peur sans nom. Un jeune capitaine Harsol aboie des ordres en arpentant la passerelle. À ses côtés, une femme arkanienne aux cheveux blancs contemple la scène, angoissée, tout en se préparant à l'impact. Harsol s'arrête d'un coup, donne une ultime instruction en hurlant, puis plaque l'arkannienne au sol pour la protéger. Tandis que cette dernière tombe, vous voyez ses yeux d'un blanc uni s'écarter de terreur. Soudainement, l'image tressaute puis disparaît.

L'EMBUSCADE DES CYBER-NEXU

Une fois que les personnages se sont organisés et ont passé quelque temps à explorer le navire, un comité d'accueil tout à fait inattendu leur tend une embuscade. Cachés à l'intérieur de l'épave se trouvent des nexu améliorés cybernétiquement, occupés à traquer silencieusement les PJ. Consultez l'encart **Utiliser les cyber-nexu en combat**, page suivante, afin de déterminer combien de cyber-nexu, et de quel type, sont en réalité affectés à la garde du vaisseau pour le compte des survivants.

Les cyber-nexu tentent de surprendre les PJ, et effectuent à cette fin un **test de Discrétion** opposé à la meilleure compétence de **Vigilance** de ces derniers, en ajoutant ■ ■ pour l'abri. Le MJ devrait également ajouter un □ au test si les PJ ont de bonnes raisons de suspecter que quelque chose de dangereux les guette.

Dès que l'embuscade ou le combat débute, lisez à haute voix ou paraphrasez ce qui suit :

Dans un rugissement vicieux, une tornade de métal et de fourrure jaillit des ténèbres de l'épave ! Des quadrupèdes tout en dents et griffes bondissent vers vous. En une fraction de seconde, vous comprenez qu'il s'agit de puissants nexu.

À LA TRAÎNE

Si le clan Yiyar a démarré sur les chapeaux de roues, il subit l'embuscade des cyber-nexu à la place des PJ et se trouve déjà sur la passerelle lorsque ces derniers arrivent enfin au *Sa Nalaor*. Les PJ ont éventuellement pu détecter leurs rivaux une fois à proximité, et dans ce cas, ils ont l'occasion de les surprendre par leur apparition. À moins que les PJ ne soient très convaincants en proposant de négocier, les membres du clan Yiyar réagiront immédiatement en essayant de les repousser. L'embuscade des cyber-nexu peut également se produire au milieu de la bataille, ou lors des négociations entre les PJ et Yav Yiyar.

Si IT-3PO est présent, il active sa balise de guidage. Les impériaux quadrillent probablement un autre secteur de la planète et n'arriveront pas avant les PJ. Néanmoins, l'activité attire leur attention, et ils envoient donc un droïde sonde de série Arak (voir page 71) afin de prendre des renseignements. Il faut 12 heures environ au droïde pour être déployé et se rendre sur place.

Pire, ils semblent avoir été améliorés cybernétiquement ! Tous arborent des griffes plaquées de métal ainsi que des sortes de casques et de colliers métalliques. Les griffes de l'un des nexu crépitent d'une énergie gris-bleu chaque fois que la créature atterrit après un saut. Un autre affiche un sourire carnassier qui reflète la lumière, car toutes ses dents ont été recouvertes de métal poli. Le dernier et le plus imposant agite une double queue préhensile et fourchue, bardée de métal et terminée à chaque extrémité par une sorte de masse d'armes garnie de pointes.

NEXU AMÉLIORÉ CYBERNÉTIQUEMENT [RIVAL]

Les cyber-nexu sont l'œuvre de Cratala. Ils ne sont pas sous son contrôle, mais elle a accru leur instinct territorial et centré ce dernier sur le vaisseau. Les cyborgs ont été conçus pour massacrer quiconque découvrirait le *Sa Nalaor* et tenterait d'y pénétrer. La première fois que les PJ rencontrent un cyber-nexu, ils doivent effectuer un **test de Peur Difficile** (◆◆◆), dont on améliore un dé de Difficulté. Reportez-vous aussi à l'encart **Terrifiante Cholganna** page 43.

Chaque Nexu se bat jusqu'à ce qu'il ait perdu les trois quarts de son seuil de blessure, ou subi deux blessures critiques. S'il s'enfuit, le nexu regagne les profondeurs obscures de l'épave, où il reçoit à tous ses tests d'**Athlétisme**, de **Coordination** et de **Perception**, ainsi qu'à ses **tests de combat**, du fait de sa familiarité avec les lieux. Il devrait pouvoir y semer ses poursuivants en quelques rounds.



Compétences : Athlétisme, Calme 2, Discrétion 2, Pugilat 2, Vigilance 3

Talents : aucun

Capacités : Bond féroce (si le nexu consacre une manœuvre à viser, sa prochaine attaque gagne Renversement)

Équipement : griffes (Pugilat ; dégâts 5, critique 4 ; portée au contact), morsure (Pugilat ; dégâts 7, critique 3 ; portée au contact ; Enchevêtrement 1 ; Perforant 1), fouet caudal (Pugilat ; dégâts 4, critique 4 ; portée au contact)

SURPRENANT IT-3PO

Durant l'escarmouche, IT-3PO reconnaît la patte de Cratala dans les nexu cybernétisés. Il en déduit par conséquent que des rescapés ne doivent pas être bien loin, et déclenche donc cette balise de guidage interne que le capitaine Harsol a installée il y a fort longtemps. À partir de ce moment-là, si les PJ font mine de vouloir partir, le droïde fera tout son possible (refuser de bouger, négocier, et même courir en tous sens dans l'épave...) afin que les PJ restent sur place. Il commence par subtilement encourager une fouille approfondie – et nécessairement interminable – de l'épave.

UTILISER LES CYBER-NEXU EN COMBAT

Si les nexu paraissent déjà dangereux, que dire alors des cyber-nexu... Le MJ devrait ajuster le nombre de cyber-nexu en fonction du nombre et de la force des PJ : un seul jusqu'à trois PJ, deux pour quatre PJ ou plus, voire trois s'ils affrontent un groupe relativement expérimenté (doté de 100 XP ou plus).

Chaque cyber-nexu bénéficie d'un implant spécifique ou d'une augmentation conçue par Cratala elle-même. Si le groupe des PJ est assez solide pour encaisser une menace plus importante, au lieu d'un seul, chaque créature peut en avoir deux ou plus.

- **Griffe énergétique*** : ajoute +3 dégâts et Étourdissement 10.
- **Dents renforcées** : ajoute Perforant 3.
- **Pointes caudales** : ajoute la Capacité : Balayage (lorsqu'il utilise son Fouet caudal, le nexu peut dépenser un sur un test de Pugilat réussi, afin de toucher non seulement la cible, mais tout personnage au contact avec elle. Pour chaque ainsi dépensé, l'arme inflige un coup supplémentaire dont les dégâts correspondent aux dégâts de base plus le nombre nets obtenus au test).

* Voir aussi **Griffes énergétiques** dans la section **Les implants cybernétiques de Cratala** page 66.

UN SIGNAL ALTERNATIF

S'il arrive quelque chose à IT-3PO, les survivants ont quand même pu observer l'arrivée des PJ depuis leur poste d'observation. Sans la présence du droïde, néanmoins, ces derniers préféreront probablement tirer d'abord puis poser les questions après. Ils risquent également de ne pas croire les PJ quand ceux-ci affirmeront travailler pour IsoTech.

UNE NUIT DANS LA JUNGLE

La jungle devient bien plus active et dangereuse la nuit, particulièrement sur les rives du lac. De nouveaux cris d'animaux, effrayants, se répercutent dans la vallée. Des gerbes d'eau d'une taille inquiétante troublent la surface du lac et éclaboussent les berges. Au moins une fois par heure, les PJ entendent le cri d'agonie de proies succombant à leurs féroces prédateurs, puis la jungle redevient étrangement calme pendant quelques minutes. Un nexu (normal et non cybernétique) pourrait se rapprocher du camp ou du vaisseau des PJ. Le feu attire également l'attention.

Si les PJ continuent leur besoin malgré l'obscurité, ou prolongent leur exploration, des nexu ou des pieuvres arboricoles en profitent pour se jeter sur eux (de préférence l'espèce que les joueurs n'ont pas encore rencontrée). Consultez **Mortelle Cholganna** page 45. Même s'éloigner d'une courte distance du vaisseau se révèle risqué. Le MJ peut décrire des petites créatures de son invention afin de faire monter un peu plus la tension. Il s'agit d'une occasion à ne pas manquer pour imposer des tests de Peur, tout spécialement à proximité de l'épave.

Les joueurs peuvent organiser des tours de garde nocturnes pour se rendre compte au final qu'une sentinelle isolée, ou même un duo, constitue à la fois une cible plus tentante et une piètre défense. A contrario, rester éveillés tous ensemble afin de priver une éventuelle créature sauvage de son repas implique que le groupe sera fatigué le lendemain. Dans ce cas, le seuil de stress des PJ s'en trouvera réduit de 2 points jusqu'à ce qu'ils se reposent.

Tout membre du groupe qui souhaite dormir doit réussir un **test de Sang-froid Facile** amélioré (●) sous peine de rester éveillé tout la nuit à cause du brouhaha incessant des prédateurs inconnus et de leurs proies agonisantes.

L'APPARITION DES RIVAUX

S'il n'est pas arrivé plus tôt, le clan Yiyar finit par rattraper les PJ le lendemain matin après la découverte du *Sa Nalaor*. Le MJ peut bien sûr retarder son arrivée pour coller aux actions des PJ, mais pas au-delà du milieu de la matinée. Le clan peut faire irruption à l'aube, avant que les PJ ne se lèvent, mais ses membres peuvent décider de surprendre certains PJ restés à l'extérieur pendant que les autres se sont enfoncés dans l'épave de la frégate, afin de vaincre plus facilement un groupe restreint. L'*Oiseau de Nuit* rugit à quelque hauteur, puis plonge et vient atterrir à côté de l'appareil des PJ. Ces derniers ne reconnaîtront pas forcément au premier coup d'œil le vaisseau des Yiyar, qu'ils n'ont peut-être même pas vu dans la Roue. Yav, Lasan et Eshon débarquent, accompagnés de deux membres d'équipage trandosiens, les armes à la main. Otol Nal et Apoto restent à bord, prêts à décamper si jamais les choses tournent mal. Si IT-3PO se trouve avec eux, il reste à bord au début, mais active sa balise s'il voit des cyber-nexu, conformément à ce qui est décrit à la page précédente.

Si les Yiyar bénéficient de l'avantage du nombre, ils essaient d'isoler et de capturer des individus afin de les utiliser comme otages. Si tous les PJ sont sur place, Yav leur tend un piège ou tente de les chasser par la force. Les joueurs sont libres d'interagir avec le clan Yiyar comme bon leur semble : ils peuvent négocier une manière de partager la découverte, intimider leurs ennemis, ou même en venir à un échange de tirs. Leurs adversaires ne sont pas du genre à prendre peur facilement, mais ils s'enfuient quand même si au moins la moitié d'entre eux sont grièvement blessés ou tués. Si les Yiyar déguerpissent, ils reviendront plus tard pour tenter le coup à nouveau, à moins que les Impériaux ne débarquent. Si plus de la moitié sont tués, ils abandonnent Cholganna dans l'idée de se venger sur Raxus Prime (voir **Épisode III**).

LA MARCHE JUSQU'AU REFUGE

Uers le milieu de la matinée, le lendemain de l'activation de la balise par IT-3PO, le capitaine Harsol remonte à la source du signal. On suppose que la rencontre se produit sur le site du crash du *Sa Nalaor*, mais le lieu peut changer si la situation l'exige. Au départ, Harsol ne s'intéresse qu'au droïde. Le capitaine arrive accompagné de deux survivants et de six droïdes de combat B1. Ils ont traversé le lac sur le dos de créatures amphibies qu'ils appellent les reevos. Il est possible de détecter la troupe via les senseurs du vaisseau des PJ, ou visuellement en réussissant un **test d'Informatique** ou de **Perception Moyen** (◆◆), si quelqu'un surveille les alentours.

Lisez ou paraphrasez le passage suivant à haute voix, à l'attention des joueurs dont les personnages ont vue sur le lac :

Vous entendez de nombreux bruits d'éclaboussure en provenance du lac. En regardant dans cette direction, vous apercevez trois créatures massives qui nagent en direction de la berge, droit vers vous. Elles ont une tête reptilienne proéminente, plantée au bout d'un cou long de trois mètres. Leurs corps n'émergent pas, mais chacune laisse un large sillage en approchant. Chaque créature est guidée par le

biais de rênes primitives, tenues en main par un pilote. Ce dernier siège avec d'autres passagers dans ce qui ressemble à un bateau attaché au dos de l'animal. Les passagers comme les pilotes ont l'air humanoïde. Tandis qu'elles se rapprochent de la rive, les bêtes inclinent leurs longs cous afin de boire une grande gorgée d'eau.

Donnez aux PJ un moment pour répondre. S'ils sont en train de négocier ou de se battre avec leurs rivaux, ces derniers tentent de rompre le combat ou de gagner du temps afin d'évaluer ce nouveau rebondissement.

Une fois arrivées à la rive, les créatures émergent de l'eau et s'approchent de vous, les bateaux toujours fixés au dos comme des sortes de palanquins. L'un d'eux transporte un homme d'âge mûr, tandis que les deux autres ont à leur bord un Aquale ainsi qu'un trio de droïdes de combat de type B1, usés et largement modifiés. Ces derniers portent des tubes, sanglés dans leur dos. Les droïdes ont sorti leurs armes, mais l'homme leur fait signe de les baisser.

L'homme a la peau sombre et tannée. Des cicatrices spectaculaires strient sa tête chauve. Il porte un gilet anti-blast remontant à la Guerre des Clones, ainsi qu'un vieux blaster lourd. Avant qu'il n'ouvre la bouche, vous entendez dans votre dos la voix familière d'un droïde.

« Capitaine Harsol, je suis si content que vous soyez toujours en vie ! Vous n'avez pas idée du temps qu'il m'a fallu pour vous retrouver ! Oh, mais suis-je bête ! Bien sûr que vous le savez ! Comme vous me l'avez ordonné, j'ai stocké dans ma mémoire tous les plans pertinents ainsi que tous les accords de distribution. J'ai la joie de vous annoncer que j'ai fait des pas de géant dans la mise en place de vos plans avec Ropok, même s'ils ont subi un délai... plus générationnel que prévu. »

Le capitaine Harsol regarde IT-3PO et se met à rire aux éclats. « Je savais que tu étais malin, IT-3PO... bravo ! »

Puis il se tourne vers vous, en vous jetant un regard suspicieux. « Eh bien, vous m'avez ramené mon droïde. Je ne pensais plus revoir ce vieux tas de boulons insupportablement dégourdi. Maintenant, dites-moi qui vous êtes, nom d'un kriff, et où se trouve Ropok ! »

Harsol a passé des décennies à protéger son campement secret, et continue de fonctionner dans cet état d'esprit. Normalement, il tuerait sur le champ les PJ afin de protéger les survivants. L'irruption inattendue d'IT-3PO change cependant la donne. Pour la première fois depuis longtemps, il se prend à songer à un éventuel plan d'évasion, en fonction de ce que lui apprendront le droïde, les PJ, et même éventuellement les rivaux de ces derniers.

La présence de Harsol et des droïdes change tout. Si les rivaux sont encore présents et se battent, ils le comprennent immédiatement et tentent aussitôt de rompre le combat. Le capitaine pourrait alors utiliser le canon à eau naturel des reevos afin de projeter à terre tous les combattants.

Harsol désire clairement contrôler la situation, et donne des ordres en conséquence. Il demande aux PJ de décliner leur identité, et de lui expliquer quels sont leurs liens avec le droïde et Ropok. Les PJ doivent faire des **tests de Charme** opposés au **Calme** du capitaine (cf. son profil page 63). Les personnages bénéficient d'un  grâce à leur association avec Reom, dès qu'IT-3PO a pu relater l'assassinat de Ropok par l'Empire.

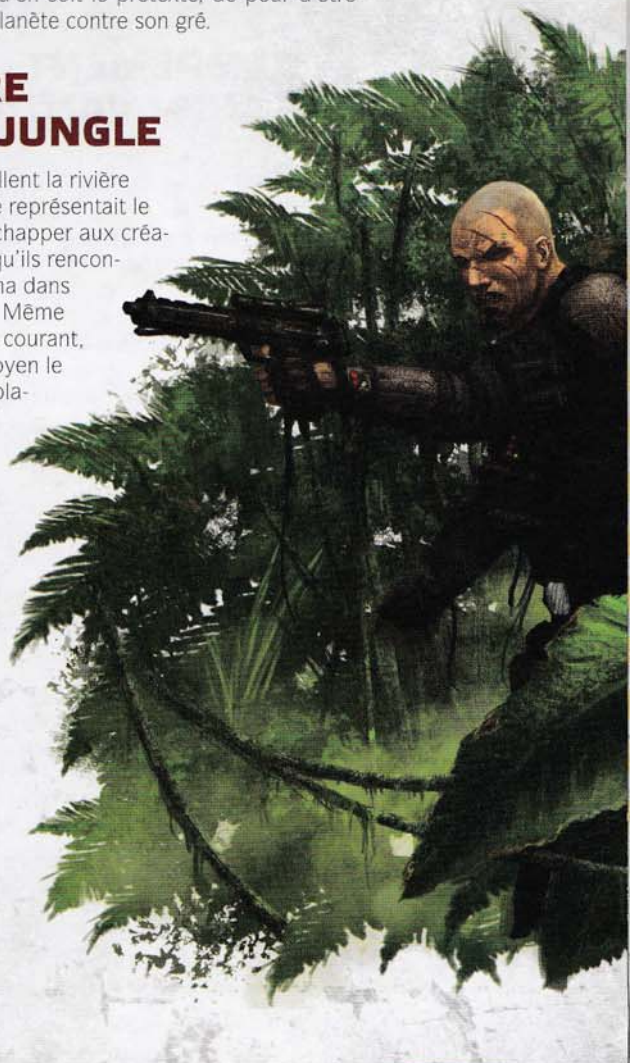
Le clan Yiyar tente de se faire bien voir, mais se trouve de ce point de vue en moins bonne position que les PJ. Dès lors que le droïde a dénoncé la tentative de kidnapping des Rodiens à son encontre, Yav Yiyar et ses comparses ajoutent un  à tous leurs tests contre Harsol.

Que Harsol croie ou non ce qu'on lui raconte, il décide assez vite de ramener tout le monde au campement des survivants, baptisé le Refuge. Il demande à ce qu'on suive à pied ses reevos en longeant la rivière, vers le campement qui se trouve en amont.

Si cela échoue, il recourt à la force. Il n'a guère envie de laisser quiconque s'enfuir : l'Empire ne tarderait pas à apprendre l'existence des rescapés. Le clan Yiyar accepte par opportunisme. Harsol refuse de monter dans un vaisseau, quel qu'en soit le prétexte, de peur d'être forcé de quitter la planète contre son gré.

CROISIÈRE DANS LA JUNGLE

Les survivants appellent la rivière « l'Évasion », car elle représentait le meilleur moyen d'échapper aux créatures dangereuses qu'ils rencontrèrent sur Cholganna dans les premiers temps. Même en ramant contre le courant, la rivière reste le moyen le plus facile de se déplacer. Les survivants préfèrent ne pas s'éloigner de la rive tout en restant dans l'ombre des feuillages, afin de minimiser le risque d'être détecté. Le trajet jusqu'au campement prend une demi-heure.



Bien que les prédateurs fluviaux puissent représenter un danger, aucun n'osera s'en prendre à trois reevos. Les personnages peuvent ainsi voir de grandes ombres nager sous la surface, ou des pieuvres arboricoles interrompues dans leur pêche rétracter leurs tentacules. Une ou deux d'entre elles s'enfuient dans les hautes branches en emportant des poissons. Si le voyage se déroule au crépuscule ou de nuit, les survivants se laissent guider par les reevos au travers d'une jungle qui résonne de hurlements stridents et terrifiants. À moins que les PJ ne tentent quelque chose sur une impulsion, le trajet se déroule sans encombre.

REEVOS [RIVAL]



Compétences : Athlétisme 2, Calme 1, Pugilat 2, Vigilance 1

Talents : aucun

Capacités : Gabarit 2, Projection d'eau (crache un jet d'eau en tant qu'attaque à distance)

Équipement : morsure (Pugilat ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée au contact ; Perforant 1), projection d'eau (Distance (armes lourdes) ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; Renversement, Cadence lente)

LE CAMPEMENT DES SURVIVANTS

Le Refuge se situe le long de l'embranchement est de la vallée, niché contre la base d'une longue falaise assez haute de la rive sud de la rivière. Il a été camouflé pour qu'un observateur aérien ou venu du fleuve ne le repère pas, et il faut 5 minutes pour parcourir le chemin escarpé jusqu'au Refuge. Bien que le capitaine Harsol omette de le préciser, les gardes ne permettront pas aux PJ de sortir sans laisser passer de leur hôte une fois qu'ils seront à l'intérieur. Dès que les PJ peuvent voir le campement, lisez ou paraphrasez ce qui suit à haute voix :

En émergeant de l'épaisse végétation, vous voyez une falaise rocheuse qui vous domine de toute sa hauteur. En face se trouve une grande zone dégagée, entourée d'un mur impressionnant composé de troncs d'arbre et de plaques de blindage de vaisseau spatial. À égale distance, le long du mur, on a disposé deux hauts miradors. Le Refuge lui-même a été édifié dans un énorme renforcement de la falaise. Le capitaine Harsol vous guide vers l'une des deux grandes portes.

PRENDRE LE LARGE

Si les PJ ou leurs rivaux décident de prendre le large et de s'enfuir, le capitaine Harsol ordonne aux droïdes transportant les tubes de les braquer de manière menaçante en direction des vaisseaux. Ce sont manifestement des tubes lance-missile susceptibles de causer de graves dégâts. Néanmoins, ils sont vides et ne servent donc pas à grand-chose. Le capitaine doit donc faire un **test de Tromperie** opposé à la **Sang-froid** de l'un des PJ lorsqu'il tente d'intimider les fuyards. Si la supercherie échoue, il ordonne aux droïdes de tirer avec leurs blasters sur les réacteurs des vaisseaux, en espérant qu'un tir chanceux les endommage suffisamment. Il aimerait faire main basse sur les vaisseaux, mais il n'hésitera pas à les sacrifier si nécessaire afin de protéger les survivants. IT-3PO ne s'enfuit pas et s'efforce de rester à proximité d'Harsol. Si ce dernier réussit à immobiliser les appareils, il tente de capturer les PJ, mais pas leurs rivaux.

Le groupe entre par la porte ouest et se rend immédiatement au bâtiment du QG, au cœur du Refuge. Une foule de badauds s'est rassemblée devant afin de voir ce que le capitaine a découvert. Lisez ou paraphrasez à voix haute ce qui suit :

Vous êtes conduits vers un grand bâtiment de métal et de bois, bâti avec des matériaux de récupération comme le mur d'enceinte. Une foule d'environ trente survivants, accompagnés de quelques droïdes, se divise pour libérer le passage devant vous, tandis que le capitaine salue tout le monde. Ils sont vêtus de haillons et de peaux, lesquelles proviennent clairement de Cholganna. Peu d'entre eux portent encore des restes de leurs anciens vêtements.

Tandis que vous traversez la foule, vous entendez des questions à la volée et des murmures de curiosité. Au moment où vous et le capitaine atteignez l'entrée, quelqu'un crie : « Alors, Harsol, comment ça se fait qu'ils soient encore vivants ? Tu t'attendais ? » Le capitaine tourne les talons et rétorque : « Ça se pourrait que par ici les choses changent en bien, pour une fois. Dis à Cratala de rappliquer, qu'on voie ensemble de quoi il retourne. Les autres, suivez-nous à l'intérieur ! »

Le capitaine Harsol vous fait rentrer dans la pièce centrale. D'énormes troncs soutiennent la structure de deux étages composée de bois et de plaques métalliques, et percée de hublots. Plusieurs portes primitives semblent conduire à d'autres pièces. Des lampes artisanales se joignent à la lumière naturelle qui inonde la salle depuis de hautes fenêtres. Harsol vous fait monter sur une estrade et vous dit de vous asseoir sur un rondin, tandis que lui-même monte sur un podium.

Harsol attend que Cratala arrive et que la salle se remplisse. Il appelle également des médecins si quelqu'un a besoin de soins. Si le clan Yiyar est présent, ses membres s'asseyent à bonne distance des PJ. Ils restent tranquilles pendant tout le discours d'Harsol. Cratala s'avance, entourée d'une partie de son staff, et prend un siège au premier rang. Elle observe les nouveaux venus avec insistance, afin de les analyser. Harsol souhaite la bienvenue au public, puis leur fait le récit des événements tel qu'il les perçoit :

Le capitaine Harsol désigne IT-3PO et dit : « Un certain nombre d'entre vous se souviennent peut-être de ce bon vieux IT-3PO, la cheville ouvrière de ma collaboration avec Ropok... Il est la raison pour laquelle nous avons des invités ce soir, au lieu de prisonniers. Lorsque j'ai vu sa balise de guidage apparaître sur mon vieux récepteur, j'ai pensé que l'appareil déliait une fois de plus. Eh bien, Ninan a passé la nuit là-dessus, à tout vérifier, et le signal était bon. J'ai su que nous avions une situation inédite sur les bras. Maintenant, s'il n'y avait eu ce comité d'accueil », conclut-il en désignant le public, « j'aurais déjà interrogé ces personnes et j'aurais éventuellement pu vous annoncer une bonne nouvelle... »

Une voix qui provient des derniers rangs interrompt soudain Harsol : « Comme si on te faisait confiance ! Je parie qu'on n'aurait plus entendu parler d'eux. Ça n'aurait pas été la première fois, hein ! »

Harsol semble fâché un moment. Un peu trop sur la défensive, il semble presque menacer les survivants. « Bien entendu, je n'aurais pas agi seul. J'aurais demandé à Cratala de se joindre à nous, bien sûr. Comme on fait toujours dans notre Refuge, pas vrai ? » Un murmure désapprobateur parcourt la foule, mais personne n'ose prendre à nouveau la parole.

Bien que demeurant sur la défensive, Harsol poursuit : « Je sais que beaucoup d'entre vous ne me font plus confiance pour ce qui est de veiller sur vous. Je sais que vous n'êtes pas tous d'accord avec moi quand je dis que depuis toutes ces années, notre priorité numéro un aurait dû être de nous cacher de l'Empire. Eh bien, peut-être qu'IT-3PO et ses amis ici présents nous apportent de quoi améliorer substantiellement notre sort. Peut-être même qu'on pourra s'échapper de cette planète sans finir dans une prison impériale ou une chambre d'exécution. Alors, prenons quelques minutes pour poser des questions, et voyons ce que tout le monde en pense ! »



LE RESENTI

L'échange d'informations est certes important dans cette scène, mais il convient également de restituer l'état émotionnel des survivants, tout aussi crucial. La scène devrait révéler clairement les informations suivantes :

- Le capitaine Harsol conserve son commandement, mais il est ouvertement contesté. Il a longtemps cru que la survie des rescapés dépendait de l'isolement et de la dissimulation. Pris d'accès de colère lorsqu'on le défie, il semble un rien instable sous la pression. Il est convaincu que les survivants devraient rester sur Cholganna, car s'ils sont découverts, l'Empire les massacrera. Toutefois, il est suffisamment désespéré lui-même pour envisager de revenir à son ancien plan relatif au marché noir. Il doit pour cela être convaincu qu'IT-3PO et Reom ont les moyens de le mener à bien, et que les PJ tiendront leurs engagements, quels qu'ils soient.
- Cratala a longtemps soutenu Harsol, mais le capitaine a trop souvent tué sans scrupule pour cacher leur existence, démontrant ainsi sa paranoïa. Cela dit, elle redoute l'Empire elle aussi, probablement

plus que quiconque dans le Refuge. Cette peur la pousse à toujours privilégier la solution qui semble la plus prudente : pour l'instant, rester sur Cholganna. Néanmoins, elle a plus que jamais besoin de renouveler l'équipement et d'obtenir des matériaux, ainsi que des informations en matière de recherche avancée. Elle est prête pour cela à négocier des arrangements.

- Concernant la suite des opérations, les opinions varient parmi les rescapés. Certains souhaitent quitter la planète le plus tôt possible. D'autres croient que si l'Empire apprend leur existence, ils seront pourchassés jusqu'au dernier et soit exécutés, soit emprisonnés. Les PJ ou les membres du clan Yiyar pourront donc trouver des soutiens parmi les survivants, s'il le faut pour que l'aventure progresse. La paranoïa d'Harsol a divisé le camp au fil des années. La moitié des survivants ne lui font plus confiance. La plupart s'en remettent encore à Cratala, mais la position de la scientifique est fragilisée par sa peur de l'Empire, qui affecte trop sa capacité à prendre des décisions.

Harsol se tourne vers IT-3PO et lui demande comment ils ont retrouvé la frégate. Le droïde ne désirant pas révéler son histoire en public, il s'en remet aussitôt aux PJ pour fournir la réponse. Le MJ devrait imposer à ces derniers des **tests opposés de Charme, de Tromperie ou de Commandement**, contre Harsol, Cratala ou le public (**Difficile** [◆◆◆]), si nécessaire. Utilisez les résultats pour évaluer l'humeur du public et son degré d'adhésion à leur récit.

Harsol demande aux PJ où en est l'Empire. Les survivants, et particulièrement Cratala, deviennent visiblement nerveux et déprimés en apprenant sa montée en puissance. Ils posent des questions sur la Rébellion, mais l'existence de celle-ci ne leur redonne pas vraiment espoir. Pour terminer, le capitaine demande aux PJ et à IT-3PO ce qui les a poussés à venir ici et ce qu'ils espéraient trouver. C'est la première occasion pour les PJ de négocier avec les survivants. S'ils font valoir qu'ils peuvent leur venir en aide ou même les sauver, et que les membres du clan Yiyar sont présents, ces derniers tenteront de faire des contre-propositions plus alléchantes. Dans ce cas, les Rodiens doivent aussi faire des **tests opposés de Charme ou de Tromperie** contre les survivants.

Harsol laisse la conversation se poursuivre quelque temps, mais si quiconque tente de négocier pour Reom ou d'encourager les survivants à quitter Cholganna, il y met brutalement un terme, prétextant que pareilles discussions ne concernent que lui et Cratala. Il invite ensuite toutes les autres personnes à rentrer chez elles, et fait escorter le clan Yiyar jusqu'à ses quartiers.

Une fois seuls avec les PJ, Harsol et Cratala posent une batterie de questions plus poussées sur l'état de la galaxie ainsi que sur les progrès de la cybernétique. Les PJ doivent réussir des **tests de Connaissance (Culture) ou de Médecine Difficiles** (◆◆◆) si on leur demande trop de détails. Si l'un d'eux fait montre d'une expertise en cybernétique, le groupe gagne un [] pour les interactions futures avec Cratala. D'ailleurs, elle veut leur faire visiter son laboratoire dans la matinée. Elle est particulièrement intéressée par tout personnage doté d'implants cybernétiques visibles.

Harsol veut bien répondre à quelques questions à propos du Refuge ou des survivants, raconter des anecdotes sur le crash, et aussi le passé séparatiste de ses compagnons si les joueurs insistent un peu (se reporter aux profils des **Rescapés du Sa Nalaor**, détaillés pages 63 à page 66). Pour l'instant, lui et Cratala refusent de s'engager. Dès qu'il se fait tard, le capitaine accompagne les PJ jusqu'à une chambre dans la partie du Refuge dévolue aux logements, puis leur annonce que les négociations reprendront le lendemain matin. Il repart avec IT-3PO.

CONCILIABULE

Une fois que les personnages sont seuls, ils ont tout loisir de discuter de la situation et d'échafauder des plans. La suite des événements dépendra des arguments échangés cette nuit, et de ce qu'ils décideront de ramener à Reom. Les PJ en apprendront plus le jour suivant, ce qui autorisera plusieurs enchaînements possibles.

Le MJ devrait se servir de l'encadré **Remplir les conditions du marché avec Reom**, afin de rappeler aux PJ certaines de leurs options. Reom préfère la technologie aux liquidités, mais il veut tout ce qu'ils pourront embarquer. Il faut bien peser le pour et le contre, les risques et les profits potentiels. S'ils s'en vont maintenant, ils ratent une belle occasion d'améliorer leur sort à long terme.

UN JOUR APRÈS L'AUTRE

Les options suivantes donnent beaucoup de marge au MJ pour interpréter les dés narratifs, ainsi que les conséquences des quelques scènes précédentes. En fonction des résultats, durant les deux jours qui suivent, surviendront d'autres négociations, des escarmouches ou même une révolte des survivants contre leur capitaine. Si les PJ ont obtenu beaucoup de réponses positives, Harsol et Cratala ne verront pas d'objection à négocier un marché avec Reom. Ils auront bien entendu besoin qu'on leur offre des garanties sérieuses qu'ils se trouveront hors d'atteinte de l'Empire.

Si les choses se passent mal, en revanche, les survivants préféreront sans doute collaborer avec le clan Yiyar, si ce dernier est présent. Si les PJ ont obtenu ☸ ☸ ☸ ou ☹, on ne leur fera pas confiance, mais rien ne les empêche de tenter de revenir dans les bonnes grâces des survivants.

Si les choses se passent encore plus mal, ou si ni les PJ ni le clan n'arrivent à se faire bien voir, la paranoïa d'Harsol reprend le dessus : il envisage alors de tous les tuer et de garder leur vaisseau pour protéger le Refuge.

Le MJ devrait laisser l'histoire se développer naturellement en fonction des interactions, et permettre aux PJ de mener leurs affaires comme bon leur semble pendant un moment (voir **Conciliabule**, page 60). De toute façon, l'aventure revient naturellement sur ses rails avec l'arrivée des éclaireurs impériaux, tel que décrit dans les sections **Les trouble-fêtes impériaux** et **L'atterrissage de l'Abîme**, pages 70 et 71. Ces événements affectent plusieurs personnes, et pourraient faire changer d'avis certains PNJ, pour le meilleur ou pour le pire.

LE LENDEMAIN MATIN

Si rien de fâcheux ne se produit durant la nuit, Cratala emmène les PJ faire **Une visite du Refuge** (cf. page 67). Cela leur donne une chance de lui parler en privé, voire de lui proposer de la ramener auprès de Reom avec le produit de ses recherches. Se mettre d'accord avec leur guide sur une ébauche de plan nécessitera de réussir des **tests de Négociation**. Au final, il leur faudra aussi réussir des tests opposés de **Charme** ou de **Tromperie** contre Harsol afin d'obtenir son approbation. Tout résultat négatif ne fera qu'accroître sa méfiance malade, et rendra les tests suivants plus difficiles.

Si les choses se sont mal passées la veille, la nuit se déroule malgré tout calmement. Dans la matinée, IT-3PO arrive en compagnie du capitaine Harsol. Le droïde essaie clairement d'arrondir les angles entre le groupe et les survivants, car il estime que travailler avec Reom reste la meilleure option. Si Harsol leur laisse une seconde chance de le convaincre de leur sincérité, les PJ peuvent négocier ce qu'ils ont convenu. S'ils réussissent, le capitaine les conduit aux labos de Cratala afin de poursuivre la discussion avec elle.

REPLIR LES CONDITIONS DU MARCHÉ AVEC REOM

Du fait de la tournure imprévue prise par les événements, et de la présence tout aussi inattendue de survivants, les PJ doivent se demander comment remplir au mieux leur part du marché passé avec Reom. Le MJ devrait à ce titre donner quelques indications. Le niveau de réduction de l'Obligation, qui correspond au degré de satisfaction de Reom, figure dans la liste suivante par ordre décroissant.

Les aléas de l'aventure peuvent rendre certains de ces objectifs impossibles à atteindre. Le montant d'Obligation de chacun d'entre eux n'est qu'une suggestion : libre au MJ de le modifier. Les points s'additionnent dans la plupart des cas, et peuvent même être divisés entre les personnages, à égalité ou pas.

- **20 points** : Cratala, une copie de ses recherches, et ce qui subsiste de son équipe – en personne ou prête à coopérer pleinement avec IsoTech. Cela impressionnerait Reom au-delà de toute description, et ferait rentrer les PJ dans ses bonnes grâces pour longtemps.

- **10 points** : une copie des recherches de Cratala dans le domaine de la cybernétique, incluant toutes les données et les schémas.
- **5 points** : un exemple des réalisations de Cratala en matière de cybernétique, comme un prototype ou un nexu modifié.
- **5 points** : un ou plusieurs membres de l'équipe de recherche de Cratala.
- **5 points** : le capitaine Harsol, en personne ou apte à collaborer.
- **5 points** : les coordonnées de l'épave du *Sa Nalaor*, accompagnées de scans de l'état actuel de la frégate.
- **3 points** : une quantité significative des précieuses barres de métal.
- **2 points** : la confirmation de l'existence des survivants du crash, plus les données cybernétiques conservées dans les coffres de la frégate.
- **2 points** : la confirmation de l'existence des survivants, de celle du Refuge, ou les deux.

Si les PJ ont réussi à s'attirer les foudres de Harsol ou du clan Yiyar la veille, ils reçoivent dans la nuit la visite discrète de Cratala ou d'un autre survivant, venu les mettre en garde. Le MJ peut à cette fin inventer de toutes pièces un PNJ ou deux à partir des statistiques fournies page 65, en se basant sur la section **Des murmures dans le camp** pour les étoffer.

LES INTENTIONS DES RIVAUX

Tandis que les PJ poursuivent leurs propres objectifs, Yav Yiyar et ses compagnons tentent également de négocier au mieux avec le capitaine, bien qu'ils aient moins à offrir qu'Isotech. Il est plus probable qu'ils tentent de s'emparer de ce qu'ils peuvent avant de s'enfuir. Désormais au courant de la position de l'épave et du Refuge, ils commencent à réfléchir à une opération de grande ampleur, pour le jour où ils reviendront. S'ils sentent une faiblesse dans le groupe des PJ, les Rodiens tenteront de l'exploiter afin de les supplanter ou de les chasser. Si les PJ paraissent nettement supérieurs, en termes de compétences comme de puissance de feu, le clan Yiyar préférera rester en retrait et attendre qu'une occasion se présente.

Les Rodiens ne sont pas aussi malins que les joueurs ; l'action téméraire leur convient mieux que la diplomatie. Le MJ peut décrire des querelles enflammées entre les membres du clan et les survivants, ou offrir aux PJ l'occa-

sion de les empêcher de faire main basse sur la cache du capitaine ou sur un prototype cybernétique. Cratala est particulièrement préceuse ; s'ils en ont la possibilité, les Rodiens s'efforceront de kidnapper l'Arkanienne pour la ramener à leur vaisseau. Réussir à protéger les habitants du Refuge des dépredations du clan Yiyar gagnera la confiance du capitaine et de Cratala plus rapidement que n'importe quelles promesses.

NOTRE CHEF SANS PEUR ET SANS REPROCHE

Si Harsol pose problème, l'un des survivants révèle que la paranoïa du capitaine divise la communauté. Les PJ voudront peut-être évoquer la situation avec d'autres personnes. S'ils décident de s'échapper, le survivant en question leur décrit le plan du Refuge afin qu'ils puissent planifier leur évasion. Deux options évidentes s'offrent à eux : s'échapper par la porte principale ou escalader la falaise. Aucune n'est particulièrement facile, mais le survivant a des amis qui peuvent leur venir en aide.

Les PJ devraient pouvoir convaincre leur nouvel allié de leur apporter un spécimen du travail de Cratala, de la persuader de se joindre à eux, ou encore de servir d'intermédiaire afin de négocier avec elle sans qu'Harsol ne le sache. Ils peuvent aussi tenter de rassembler les survivants afin qu'ils se mutinent contre le capitaine.

UNE CARGAISON DE TRÉSORS ?

Des personnages intéressés par une forme plus traditionnelle de trésor, telle que la fortune légendaire des anciens mondes séparatistes, n'auront pas de scrupules à demander aux survivants (discrètement ou pas) si elle existe bel et bien. Or, le mythe a bel et bien un fond de vérité. Les coffres de la frégate renferment des centaines de milliers de crédits républicains, mais ils ne valent plus grand-chose depuis l'introduction des crédits impériaux il y a quelques décennies. Les coffres contiennent aussi des lingots de métaux précieux quasi purs, lesquels ont certainement survécu au crash et conservé toute leur valeur, pour peu qu'on puisse les récupérer. Les survivants y ont renoncé il y a des années, occupés qu'ils étaient à survivre.

Si les PJ insistent ou font des jets exceptionnels, quelqu'un finira par leur révéler que, bien que la chambre forte principale se soit avérée inaccessible, le coffre personnel du capitaine a été retrouvé, puis transporté dans ses quartiers au QG. Seuls Harsol et peut-être Cratala connaissent son contenu exact, mais selon la rumeur, il s'agirait d'un lingot de chaque métal particulier, stocké dans le cas d'une éventuelle négociation ou à titre d'échantillons. Cela représente une

somme bien moins importante que ce qui est resté dans l'épave, mais chaque lingot vaudrait tout de même 10 000 crédits... et il y en a dix en tout.

Si les personnages décident de voler les lingots, ils devront s'occuper des droïdes qui gardent le QG, s'occuper du verrou et de l'alarme (récupérés sur l'épave) des quartiers du capitaine Harsol, puis pirater la serrure bien plus robuste du coffre même (par un **test de Magouilles Intimidant** [◆◆◆◆]). Le coffre est un cube métallique de 50 cm de côté, dissimulé dans une caisse de ravitaillement boulonnée au sol. Il est trop lourd pour qu'une personne seule puisse le porter.

La disparition du coffre est presque immédiatement remarquée. En revanche, s'il est laissé sur place, il faudra plusieurs jours pour remarquer que son contenu s'est volatilisé. Si les personnages sont pris sur le fait, la plupart des rescapés ne leur témoigneront plus aucune sympathie et Harsol voudra les exécuter en tant que voleurs. Les PJ pourront encore trouver des alliés parmi les ennemis du capitaine, mais cela reste peu probable à moins que ces derniers ne soient dans le coup dès le départ. Si le capitaine Harsol doit quitter le Refuge, il réquisitionne un droïde pour porter le coffre.

LES RESCAPÉS DU SA NALAOR

Le *Sa Nalaor* avait un équipage de 200 individus, dont cinquante pour cent de droides. De la centaine de membres en chair et en os, une trentaine ont survécu au crash puis aux épreuves qui ont suivi sur Cholganna, le capitaine et Cratala inclus.

Le MJ ne doit pas hésiter à développer ces personnages, voire à les adapter à la Motivation d'un personnage, ou à son historique. Il peut également en créer un ou deux afin de faciliter ou de compromettre les plans des PJ quand ceux-ci commencent à interagir avec les survivants.

LES PASSAGERS ET L'ÉQUIPAGE

La majorité des naufragés se divise entre l'équipage de Harsol et les chercheurs sous l'autorité de Cratala. Certains sont des sympathisants séparatistes, à la recherche d'une vie plus libre au-delà des frontières d'une République qu'ils jugeaient tyrannique. Ceux qui n'avaient pas de compétences spécifiques furent contraints de se trouver une utilité au sein du camp, et sont devenus pour la plupart des chasseurs et des sentinelles qui approvisionnent et protègent le Refuge.

CAPITAINE REL HARSOL [NÉMÉSIS]

Le capitaine Rel Harsol est un officier de marine de carrière, monté en grade au sein de la flotte républicaine. Plusieurs années avant la Guerre des Clones, il a servi sur la passerelle du croiseur personnel d'un sénateur populaire à l'époque. Il fut donc personnellement témoin de la corruption du Sénat, tandis que de magouille en magouille, le sénateur développait sa fortune personnelle, son prestige et son pouvoir. Bien que natif de Coruscant, dès le début de la guerre, Harsol saisit l'occasion de faire défection au profit de la flotte séparatiste. Pendant quelque temps, il servit à bord du vaisseau amiral du général Grievous, la *Main Invisible*, puis il fut promu capitaine du *Sa Nalaor*.

Lorsque la chute de la CSI lui parut inéluctable, il commença à réfléchir à sa fuite. Il était devenu l'ami de Cratala, directrice de l'usine cybernétique placée sous la protection de sa frégate. Comme tous deux avaient de bonnes raisons de craindre leur arrestation par l'Empire, ils mirent au point un plan afin de gagner la Bordure Extérieure. Harsol mit donc à profit ses relations dans la pègre séparatiste, afin de conclure un marché avec une compagnie de fournitures technologiques appartenant à un Twi'lek du nom de Ropok. Harsol lui envoya son droid de protocole, IT-3PO, dans le but de développer une activité de marché noir. Harsol se débrouilla également pour que son navire transporte autant de crédits que possible, ainsi que d'autres formes de richesses ayant cours dans la Confédération. Il affirmait les « garder en lieu sûr » alors qu'en réalité, il interceptait les fonds et les ressources nécessaires au maintien de ses laboratoires de cybernétique, tandis que la guerre tournait de plus en plus au détriment de la cause séparatiste.

Le capitaine Harsol est un vétéran de maintes batailles spatiales. Depuis le crash sur Cholganna, son solide sens pratique a permis aux survivants d'établir une colonie viable. Il a appris à affronter les redoutables prédateurs de la planète, et reste un combattant hors pair malgré ses cinquante-cinq ans.

Néanmoins, Harsol a toujours craint d'être découvert par l'Empire. Il croit dur comme fer que lui et ses compagnons d'infortune seront enfermés ou éliminés du fait de leurs « crimes », réels ou supposés, contre l'ancienne République. Après toutes ces années d'isolement, sa peur a viré à la paranoïa pure et dure, et lui a fait emprunter un chemin obscur. L'énergie qu'il mettait à protéger ses compagnons contre les périls extérieurs se retourne de plus en plus contre la colonie elle-même. Il frappe vite et fort face à n'importe quelle menace, sans comprendre que chacune de ses actions brutales l'isole un peu plus des autres survivants. La venue de véritables Impériaux pourrait bien lui faire perdre ce qui lui reste d'humanité.



Compétences : Calme 4, Charme 3, Coercition 3, Commandement 5, Connaissance (Culture) 2, Corps à corps 3, Distance (armes légères) 3, Pilotage (espace) 2, Sang-froid 3, Vigilance 3

Talents : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Sens de la rhétorique amélioré (au prix d'une action, permet d'effectuer un **test de Commandement Moyen** [♦♦]). Chaque ♀ retire un point de stress ou de blessure à un allié à courte portée. Chaque ♀ retire 1 point de stress ou de blessure supplémentaire à un allié affecté. Les alliés affectés ajoutent ■ à tous leurs tests pendant 2 rounds ; Répartie caustique améliorée (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Coercition Moyen** [♦♦]). Chaque ♀ inflige 1 point de stress à une cible à courte portée. Chaque ♀ inflige 1 point de stress supplémentaire à une cible affectée. Toutes les cibles affectées ajoutent ■ à tous leurs tests pendant 4 rounds)

Capacités : Chasseur implacable (améliore un dé d'aptitude lors des combats contre des créatures sauvages), Courage de la Nature (ajoutez ■■ pour résister à la Peur contre les créatures sauvages)

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance (armes légères) ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réplage étourdissant), couteau de combat (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact), armure matalassée (+2 encaissement), comlink

CRATALA [NÉMÉSIS]

Au sein de la République, l'Arkanienne fut une scientifique de pointe dans le domaine de la cybernétique. Sa réputation de génie en plein essor attira l'attention de l'équipe de recherche médicale personnelle du chancelier Palpatine. On lui donna l'ordre de la rejoindre. Cratala haïssait par-dessus tout la corruption qui sévissait dans la République et n'apprécia pas du tout ce recrutement forcé. L'équipe du chancelier, peu habituée aux refus, alla jusqu'à tenter de la faire enlever, avec tout son département. Elle prit donc la fuite avec ses assistants pour rejoindre la Confédération des Systèmes Indépendants.

Reconnaissant son talent, les Séparatistes lui offrirent un laboratoire et une équipe resserrée, logés dans une station spatiale à proximité du système de Salvara, dans la Bordure médiane. Elle devait y développer un système d'intégration cyborg-droïde amélioré destiné au combat. Lorsque les forces séparatistes s'effondrèrent à la fin de la guerre, son amitié avec le capitaine Harsol lui permit de s'enfuir à nouveau avec son équipe. Ils partirent pour la Bordure extérieure.

Cratala est une scientifique aussi bien qu'une conceptrice, et elle est extrêmement intelligente. Elle a du caractère et ne se laisse pas faire sur le plan politique. Elle a tiré le meilleur parti de son isolement sur Cholganna et reste concentrée sur ses recherches. Ses réalisations relèvent à la fois du génie et de l'érudition : elle associe en effet ses intuitions à des données scientifiques remontant à l'Ancienne république. Elle redoute énormément d'être appréhendée par l'Empire, convaincue qu'elle sera amenée devant l'Empereur en personne afin de répondre de sa défection et de ses actes à l'encontre de l'ancienne République.

2	1	4	3	3	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SAIN DE BLESSURE	SEUL DE STRESS	DEFENSE CAC/D		
2	12	14	0	0	

Compétences : Calme 2, Charme 2, Coercition 4, Connaissance (Éducation) 4, Connaissance (Xénologie) 4, Distance (armes légères) 2, Mécanique 3, Médecine 5, Négociation 3, Perception 2, Sang-froid 3, Vigilance 2

Talents : Leçons d'anatomie (une fois par session, après un test de combat réussi, ajoutez 4 dégâts au résultat), Expert en médecine (une fois par round, subissez 2 points stress pour réduire de 1 dé la difficulté d'un test de Médecine),

ÉQUIPEMENT USÉ JUSQU'À LA CORDE

Les armes modernes des survivants sont à bout de souffle et souvent tout juste en état de fonctionner. Pour rendre les choses encore plus difficiles, le stock de gaz pour blaster du vaisseau (car tous les blasters en consomment) est maintenant presque épuisé. Les quelques survivants qui possèdent encore des blasters n'ont plus de gaz que pour quelques tirs. Les exceptions sont le capitaine Harsol, Cratala, et (à l'insu de Harsol) Rewna de la maintenance des droïdes, dont les armes sont chargées à bloc. Ce détail joue un rôle non négligeable dans le maintien en poste du capitaine Harsol. Même les droïdes de combat ne peuvent plus effectuer qu'une dizaine de tirs. Quiconque demande une recharge doit au préalable obtenir l'autorisation d'Harsol. Tout survivant est susceptible de se plaindre de cette situation aux PJ.

Chirurgien 3 (lors d'un test de Médecine visant à aider un personnage à soigner ses blessures, celui-ci élimine 3 blessures supplémentaires)

Capacités : Vision cybernétique microscopique (Cratala gagne 1 rang en Vigilance et en Perception, et peut zoomer pour voir des objets et des organismes de taille microscopique), Expert en cybernétique (peut ignorer un ▼ ainsi qu'une lors de tests de Médecine en rapport avec les altérations cybernétiques, leur installation ou leur diagnostic)

Équipement : pistolet blaster (Distance (armes légères); dégâts 6; critique 4; portée moyenne; réglage étourdissant), datapad, médipack

SURVIVANTS [SBIRES]

Les survivants du *Sa Nalaor* forment un patchwork d'espèces incluant des Arkanien, des Aquala, des Gossams, des Twi'leks, des humains, et d'autres encore... Au minimum, leur âge avoisine la cinquantaine. Ils sont divisés en ce qui concerne leur capitaine. Certains, aigris d'avoir été piégés sur Cholganna toutes ces années, ont peur de lui, tandis que les autres se satisfont d'échapper ainsi à l'Empire, oubliés du reste de la galaxie. Quelques-uns ont tenté de se mutiner, sans succès : ils ont « disparu » peu de temps après.

2	2	2	1	2	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SAIN DE BLESSURE	DEFENSE CAC/D			
2	5	0	0		

Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distances (armes légères), Distance (armes lourdes), Sang-froid

Talents : aucun

Capacités : Chasseur implacable (améliore un dé d'aptitude lors des combats contre des créatures sauvages),



BIENVENUE DANS LA JUNGLE
PAR-DELÀ LA BORDURE

Courage de la Nature (ajoutez   pour résister à la Peur contre les créatures sauvages)

Équipement : pistolet blaster usé (Distance (armes légères); dégâts 4 ; critique 6 ; portée moyenne ; réglage étourdissant ; Usé : ne fonctionne plus sur un , tombe à court de munitions sur  , couteau de combat (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 3 ; portée au contact), comlink

DES MURMURES DANS LE CAMP

Harsol n'apprécie guère que les PJ s'entretiennent directement avec les survivants sans passer par lui ou Cratala, ce qui le rend nerveux. Si les PJ passent du temps à parler avec les habitants du Refuge et à gagner leur confiance, ils entendront les rumeurs suivantes, qui peuvent s'avérer ou pas :

- La dernière fois qu'une bande de chasseurs de trésors a réussi à atteindre le *Sa Nalaor*, Harsol les a fait exécuter, pour que la rumeur de notre existence ne sorte pas de la planète. Pire encore : il a saboté leur vaisseau, afin que personne d'autre ne puisse se tirer d'ici.
- Cratala a beau être un génie, elle refuse de tenir tête au capitaine, aussi paranoïaque soit-il. Tant qu'elle a ses créations, notre sort ne l'intéresse pas. La vérité, c'est qu'elle a disjoncté...
- Harsol fait taire ceux qui s'opposent à lui, et s'ils continuent à le défier, ils finissent par disparaître. Qu'est-ce que vous croyez qui est arrivé à son second ?
- On est quelques-uns à vouloir s'enfuir à tout prix de cette jungle et de cette planète. On préfère prendre de gros risques plutôt que de crever lentement sous le joug d'Harsol. S'il vous plaît, emmenez-nous...
- **Si le clan Yiyar a réussi à impressionner Harsol et Cratala plus que les PJ :** ces Rodiens essaient de convaincre Cratala de lâcher « accidentellement » l'un de ses cyber-nexu sur vous quand vous lui tournerez le dos. Si ça ne marche pas, ils vous traîneront jusqu'au lac, vous lesteront et vous regarderont couler... en prenant des paris sur votre sort : noyés ou dévorés ?
- **Si les PJ ont raté leurs tests visant à obtenir la confiance d'Harsol et de Cratala :** Harsol pense que vous êtes des espions impériaux, vous savez. Vous avez enlevé puis reprogrammé IT-3PO, et vous attendez juste le bon moment pour appeler vos potes en orbite. Un faux pas et « bam ! » vous êtes mort...

DROÏDES ET CYBERNÉTIQUE

Le *Sa Nalaor* transportait autrefois 150 000 droïdes de combat de tous types. La vaste majorité d'entre eux furent détruits sur le champ de bataille, vers la fin de la guerre, et des milliers d'autres disparurent lors du crash. Quelques dizaines seulement demeurèrent fonctionnels, mais il devint vite apparent qu'une pénurie de générateurs en maintiendrait la plupart éteints, une fois leurs batteries vidées. Les survivants ont utilisé les droïdes pour toutes sortes de tâches, de la sécurité des bâtiments de la Retraite aux patrouilles.

La jungle préleva rapidement son tribut. Les animaux sauvages, le climat inhospitalier et même la bonne vieille incompétence des droïdes de combat provoquèrent immédiatement des pertes. Maintenir en état les quelques droïdes restants représente un travail à plein temps. Il faut sans cesse réparer, récupérer et retrouver des pièces. Plus aucun droïde de combat n'opère à pleine capacité. Ils ont tous des problèmes : composants abîmés, fuites hydrauliques, alimentation inadaptée ou pièces récupérées sur plusieurs modèles différents... Les unités plus robustes, comme les droïdes astromech et les droïdes médicaux, sont en meilleur état.



DROÏDE DE COMBAT TYPE B1 (MODIFIÉ) [SBIRE]

Les survivants disposent actuellement de douze droïdes de combat B1, ainsi que de deux droïdes de réparation flottants adaptés à d'autres usages. Il y a aussi une demi-douzaine de droïdes astromech, protocolaires et de service.



Compétences (en groupe uniquement) : Artillerie, Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes)

Talents : aucun

Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger, ou boire, et peut survivre dans le vide ou sous l'eau. Immunisé aux poisons et toxines)

Équipement : fusil blaster usé (Distance (armes lourdes); dégâts 7; critique 3; portée longue; réglage étourdissant); Processeur embarqué (pas de contrôleur externe de droïde nécessaire), comlink intégré

Usé : ajoutez un ■ à chaque test de combat. Un résultat ☉ obtenu sur un test de combat ou de compétence effectué par le droïde améliore un dé de difficulté du prochain test du même type. Tout ☹ provoque la désactivation du droïde pendant 30 secondes, mais il peut être redémarré avant qu'il ne se réinitialise.

LES AUTRES DROÏDES

Les droïdes utilitaires, comme les R2 astromechs, sont parfois appelés par leur nom dans la section consacrée au Refuge. Reportez-vous aux profils détaillés du livre de base de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** si nécessaire. S'il le désire, le MJ peut également modifier ces droïdes, ou prendre en compte des années de mauvais traitements dans la jungle.

LES IMPLANTS CYBERNÉTIQUES DE CRATALA

En dépit des conditions difficiles et de l'usure du matériel, Cratala se débrouille encore pour innover en matière de cybernétique. Bien qu'elle ait pu emporter l'essentiel de son équipement qui se trouvait à bord du *Sa Nalaor*, elle a commencé à tomber à court de fournitures importantes il y a déjà longtemps.

Maintenant, elle se focalise sur ses idées les plus brillantes, celles qu'elle peut concrétiser et tester. Les survivants assez malchanceux pour souffrir à un moment donné de blessures graves ou de maladies mortelles finissent par bénéficier de son expertise. Certains portent la trace bien visible de son œuvre.

Cratala a stocké plus de vingt ans de recherches dans son droïde médical. Elle a effectué des copies de sauvegarde sur des puces de données cachées dans son laboratoire et ses appartements. Chacune de ces sauvegardes vaudrait une fortune entre les bonnes mains, aussi les a-t-elle encryptées et dotées de verrous physiques. À côté de son propre travail, on trouve également sur ces supports des textes et des plans remontant à l'Ancienne république, et mentionnant des techniques cybernétiques depuis longtemps oubliées. Cratala associe habilement ces théories à ses intuitions géniales pour créer des appareils efficaces, élégants et esthétiques.

La cybernéticienne est tout à fait prête à négocier. Elle échangera volontiers des prototypes contre de l'équipement neuf, des fournitures, ou quoi que ce soit qui améliore concrètement sa situation et celle de son laboratoire. En revanche, elle sera moins encline à se défaire de ses recherches sans un accord durable. Elle fait tout de suite remarquer que la rusticité de son laboratoire l'empêche d'exploiter le potentiel de certaines de ses idées.

La section dévolue au cyber-nexu en tant qu'aventure, dans ce même chapitre, est un exemple de ce qu'elle peut réaliser. C'est surtout en terme de qualité et d'efficacité qu'elle innove, et non dans le nombre de fonctions de base. Si le MJ trouve des implants cybernétiques dans d'autres suppléments et estime qu'ils méritent de figurer parmi les réalisations de Cratala, il devrait ajouter un ■ à tous les tests associés aux implants en question, ou augmenter la réserve de dés de base, afin de représenter la qualité supérieure de ce que produit son laboratoire.

Voici quelques exemples de son travail :

- **Griffes énergisées :** les griffes du sujet ont soit été complètement remplacées, soit recouvertes de manière permanente d'un alliage métallique très résistant. Une série de microgénérateurs insérés sous la peau transmettent une décharge électrique sur un test de combat réussi (Étourdissement 10). Les générateurs doivent se recharger après chaque attaque, et ne peuvent donc être utilisés qu'un tour sur deux. L'alliage ajoute de manière permanente 3 aux dégâts causés par les griffes de la créature. Un ☉ projette la victime au sol, et lui impose de réussir un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆) si elle tente de se remettre debout durant les trois rounds qui suivent.

Un  vide les générateurs et les coupe jusqu'à ce qu'ils soient réparés, infligeant 10 points de stress à la créature. Le bonus des griffes aux dégâts physiques reste inchangé.

- **Amélioration d'un membre** : le personnage gagne   pour tous les **tests d'Athlétisme** impliquant le membre amélioré (mais pas remplacé). Un  signifie que l'implant est temporairement hors service, infligeant 5 points de stress.
- **Vision multispectrale** : à l'intérieur des yeux du personnage, on a placé des senseurs miniaturisés

qui lui permettent de basculer rapidement entre différentes longueurs d'onde, de l'infrarouge à l'ultraviolet. Lorsqu'il effectue un **test de Perception**, le personnage peut améliorer un dé de sa réserve. Un  peut révéler des détails infimes indétectables autrement. Un  peut être dépensé pour ajouter un  à tous les **tests de Perception** ultérieurs de la rencontre. Un  peut signifier que l'implant reste bloqué dans un mode particulier pour le reste de la rencontre, ce qui entraîne l'ajout de  à certains tests, ou rend certaines choses quasi impossibles à distinguer, au choix du MJ.

UNE VISITE DU REFUGE

Si un PNJ fait faire le tour du campement aux PJ, le MJ devrait insister le côté primitif et décrépit de l'endroit, et ne pas hésiter à inventer quelques survivants à rencontrer en chemin.

Le clou de la visite est la cage des nexu et le laboratoire de Cratala. On montre aux PJ le repas des nexu : dans la cage principale, on relâche une douzaine de rats d'écorce, que les nexu attrapent et dévorent en un clin d'œil.

La cybernéticienne offre une visite relativement détaillée de ses installations. En même temps, elle en profite pour interroger les PJ sur les progrès des traitements médicaux dans la galaxie. Les PJ mécaniciens ou techniciens ont également l'occasion de visiter le bâtiment de la maintenance des droïdes. Si l'un d'eux se révèle particulièrement doué dans le domaine technique, et que les PJ dans leur ensemble ont fait bonne impression, on leur montre le générateur qui pose problème, au cas où ils auraient une idée pour l'améliorer.

LE REFUGE

Des arbres gigantesques qui poussent même à flanc de falaise surplombent la petite colonie. Au fil des ans, les survivants ont entremêlé les branches entre elles pour former un filet de camouflage naturel. Entre la falaise et la canopée, très peu de lumière directe traverse pour atteindre le sol.

LES DÉFENSES

Progressivement, les survivants ont développé les défenses de leur campement contre les créatures sauvages. Comme ils se sont installés dans une grande dépression de la façade rocheuse, environ les deux tiers du périmètre sont donc protégés par une falaise haute de 20 mètres. Le sommet est ponctué de tourelles automatisées, équipées de blasters et pointées vers l'extérieur, mais qui ont cessé de fonctionner depuis longtemps. Des patrouilles régulières circulent le long de cette ligne.

Le reste du périmètre est protégé par un mur haut d'environ 5 mètres, et pourvu de tours de garde et de portes. Afin de décourager les prédateurs de pénétrer dans le Refuge via les branches qui le dissimulent,

les survivants ont disséminé dans les arbres de quoi les repousser, comme des piques ou des produits répulsifs à l'odeur infecte, tandis qu'un garde assure une surveillance permanente.

LES LIEUX QUI COMPOSENT LE REFUGE

Lorsque Cratala guide les PJ – ou lors d'une tentative d'infiltration –, ces derniers ont la possibilité de visiter les lieux suivants :

LE QUARTIER GÉNÉRAL [QG]

Le plus grand bâtiment à l'intérieur du Refuge est celui du QG. Sa vaste structure circulaire sert à la fois de lieu de vie communautaire et d'hôtel de ville. Quatre salles semi-circulaires, plus petites, l'entourent. L'une d'elles abrite le PC sécurité, depuis lequel étaient contrôlés toutes les patrouilles et les droïdes sentinelles, avant que le système ne tombe définitivement en panne il y a une dizaine d'années. Une autre sert de salle de réunion ou de conférence. Les deux dernières contiennent les appartements d'Harsol et de Cratala. Le bâtiment a été construit autour d'arbres aujourd'hui morts, en utilisant des plaques provenant de la coque de la frégate. Les colonnes et les poutres sont en bois.

Le PC sécurité était autrefois relié à des caméras disposées autour de la Retraite, mais privé d'alimentation et faute de réparations poussées, il ne sert plus à rien. Les appartements servent principalement la nuit, même si leurs occupants sont bien entendu susceptibles de s'y rendre à toute heure. La salle commune, quant à elle, voit souvent se dérouler des réunions importantes, parfois des séances d'entraînement, et régulièrement des divertissements organisés par les rescapés.

LE GARAGE

Le garage jouait autrefois un rôle important dans la survie du Refuge, mais depuis que les speeders ne fonctionnent plus, il s'est transformé en atelier de réparations. Des trois speeder bikes qui s'y trouvent encore, aucun n'est armé ni en état de marche. Le bâtiment

recèle par contre un stock impressionnant de pièces détachées et d'outils prélevés sur le *Sa Nalaor*, bien que peu des machines-outils fonctionnent encore, même si on pouvait les recharger.

Le garage est dirigé par Ninan, un ingénieur et mécanicien aquale aux inébranlables convictions séparatistes. D'autres survivants travaillent ici à mi-temps, et R2-6N, un droïde astromech qui a subi d'innombrables rafistolages, l'assiste également. Ninan figure parmi les habitants du Refuge les plus âgés. Il se déplace avec lenteur et se repose sur ses assistants et son droïde pour les réparations détaillées, ou pour fabriquer le matériel nécessaire aux survivants. Il quitte rarement ce qui est devenu son antre.

LA CAGE DES NEXU

Accolée à la clôture du périmètre extérieur se trouve une immense cage. Elle a été construite à partir de barres de métal enfoncées dans des troncs d'arbres épais, ou soudées à des poteaux provenant de la superstructure du navire. Des morceaux de coque renforcent certains endroits afin de parer aux évasions.

C'est dans l'ensemble d'enclos et de couloirs de la cage que Cratala et son équipe retiennent les créatures servant aux expérimentations. Il s'agit principalement de nexu, mais on y trouve aussi des animaux plus petits et moins agressifs. Les survivants s'occupent des nexu, mais pour des raisons de sécurité évidentes, la plupart du temps, seuls les droïdes de combat pénètrent dans l'enclos des prédateurs. La cage principale de dressage contient actuellement quatre nexu améliorés cybernétiquement. Un nexu imposant, doté d'implants récents et d'autres plus anciens, se remet visiblement de blessures, le flanc couvert de bandages. Deux plus petits se trouvent dans leurs cages, en quarantaine depuis leur capture récente. Dans les emplacements restants, il y a une demi-douzaine d'autres animaux, certains pourvus d'implants cybernétiques, d'autres apparemment prêts à en recevoir de nouveaux.

Les nexu améliorés sont à peu près dressés et gérables. Ceux qui n'ont pas subi d'opération sont sauvages et attaqueront à la moindre occasion. Le reste des animaux n'est pas agressif à moins d'être provoqué : ils auront plutôt tendance à s'enfuir si leur état physique le permet et si une occasion se présente.

LE LABORATOIRE

Le laboratoire principal de Cratala est le centre de toutes les activités de recherche dans le Refuge. Il bénéficie du meilleur équipement et jouit du privilège d'être le seul bâtiment alimenté en permanence en énergie. Alors que la majorité du travail de l'Arkanienne tourne autour de ses innovations en cybernétique, d'autres rescapés consacrent du temps à résoudre les problèmes de la colonie. Ils développent des traitements et des vaccins contre différentes maladies, tout en analysant la faune et la flore locale afin de déterminer ce qui est comestible ou utilisable d'une façon ou d'une autre.

C'est la construction la plus high-tech de toute la petite agglomération, entièrement bâtie avec des plaques métalliques, des finitions intérieures et de l'électronique en provenance de l'épave. Elle renferme le laboratoire principal, d'autres labos plus modestes, une salle d'opération, des rangements sécurisés et un centre informatique.

Cratala se trouve généralement dans son laboratoire, ou en train de s'occuper des animaux en cage. Deux chercheurs travaillent dans les labos la journée, tandis que la nuit, des droïdes veillent sur les expériences importantes. Un droïde médical de la série FX, récupéré comme le reste, est présent en permanence dans la salle d'opération. Il enregistre tous les protocoles et expérimentations de sa maîtresse. Compte tenu de la valeur de ces données, il lui est interdit de quitter le laboratoire. On le voit donc rarement en dehors de la salle d'opération.

LA MAINTENANCE DES DROÏDES

Une structure circulaire métallique, au plafond assez haut, sert d'atelier principal pour la réparation des droïdes. Elle est remplie d'appareils électroniques de maintenance, lesquels ont également besoin d'un entretien constant... Une poignée de droïdes de différents types, en sale état ou en train d'être remontés, trônent sur des établis tout autour de la pièce.

Les ailes adjacentes, construites dans le même matériau que le bâtiment principal, servent au stockage. L'aile est contient des pièces pour les droïdes, prélevées dans l'épave comme tout le reste, ainsi que des unités trop endommagées et usées pour fonctionner encore, que l'on cannibalise au profit des droïdes encore en état de marche. L'aile ouest, quant à elle, abrite le logement de Rewna, la responsable de l'atelier.

Rewna est une femme dans la force de l'âge, jeune apprentie mécanicienne spécialisée dans les droïdes sur la frégate. Dans la mesure où les talents de l'humaine sont vitaux pour la survie de la colonie, le capitaine Harsol veille sur son bien-être et la considère comme la personne la plus importante après Cratala. Rewna tâche de s'en sortir du mieux possible, mais elle quitterait volontiers cette planète au profit de la civilisation si une chance se présentait. Harsol ne l'ignorant pas, il garde un œil sur ce qu'elle fait.

Un astromech fatigué du nom de R5-J1 procure une aide plutôt aléatoire, car il tombe constamment en panne.

L'ENTREPÔT

Cette structure de bois et de métal abrite la plupart des fournitures essentielles à la vie du Refuge. Certaines ont été récupérées sur le navire, mais le gros provient de la récolte ou de l'artisanat, et a ensuite été stocké en vue d'un usage futur.

Le bâtiment, divisé en compartiments, comporte des pièces séparées pour la nourriture, sa préparation, divers outils, des vêtements de rechange, les armes et divers autres accessoires. On y trouve aussi une chambre froide primitive.

Cet édifice est par conséquent le plus protégé : une paire de droïdes de combat en fait constamment le tour. La porte principale et les compartiments étaient autrefois fermés par des serrures à code, qui ont fini par lâcher en même temps que l'ancien système de sécurité il y a plusieurs années. Aujourd'hui, des barres les ont remplacées, et tout repose maintenant sur les droïdes.

L'ENCEINTE

Le mur d'enceinte du Refuge est un assemblage de rondins solides, de structures métalliques recyclées et de plaques de blindage prélevées sur la coque de la frégate. Couronné de fil de fer barbelé, il mesure 5 m de haut, mais reste assez mince. Chaque section de 2 m de long de l'enceinte a un seuil de dégâts de coque de 4 et un blindage de 1.

LES MIRADORS

Deux miradors sont intégrés au mur d'enceinte. Chacun mesure 10 m de haut et se compose d'un poste de surveillance ouvert pourvu d'un toit, posé sur des mâts robustes taillés dans des troncs. Typiquement, chaque tour abrite soit une sentinelle droïde de type B1, soit un garde issu des rescapés.

Des éclairages de récupération ont longtemps servi de projecteurs rudimentaires, mais ils ne fonctionnent plus. À leur place, il y a maintenant des torches. Chaque poste d'observation dispose d'une cloche afin d'alerter le Refuge.

L'INFIRMERIE

L'infirmerie est une cabane en rondins contenant de l'équipement médical qui se trouvait à l'origine dans l'épave. On y trouve ce qui subsiste du matériel chirurgical, dont un droïde médical vétuste, mais encore fonctionnel, ainsi qu'une base de données médicale complète qui n'est pas toujours alimentée. Comme les médicaments sont quasiment épuisés, les premiers soins dépendent maintenant de dérivés de la flore locale et restent assez rudimentaires.

Cratala et son équipe, les seules personnes de la colonie à disposer de véritables connaissances médicales, ont formé quelques survivants afin qu'ils gèrent l'infirmerie. D'ailleurs, dès qu'un cas se révèle sérieux, c'est Cratala elle-même qui vient au chevet du patient.

LE GÉNÉRATEUR

La principale source d'énergie du Refuge est un générateur auxiliaire de secours modifié, qui se trouvait à bord

du *Sa Nalaor*. Au terme de vingt ans d'utilisation quasi continue, il tombe en panne presque tous les mois et nécessite chaque fois des heures de réparations, quand ce n'est pas des journées entières. Même lorsqu'il fonctionne, il fournit à peine assez d'énergie pour le laboratoire de Cratala. Il sert aussi à recharger les droïdes, et l'énergie peut être redirigée vers l'infirmerie en cas d'urgence. Dans le cadre de négociations, les PJ ont donc la possibilité de mentionner le piètre état du générateur et peuvent offrir de fournir de quoi le remplacer, des pièces détachées ou des réparations s'ils disposent des compétences adéquates.

Feno Gamoc, un Rybet à l'allure dépenaillée, était l'ingénieur le plus haut gradé sur la frégate. Il est aujourd'hui responsable du générateur. Cela fait longtemps qu'il s'est résigné à son sort et n'espère plus quitter Cholganna. Il continue de craindre que l'Empire l'exécute sommairement pour avoir servi sous les ordres du général Grievous.

Une équipe de six techniciens, plus tout à fait jeunes, fournissent le gros du travail aidés par un droïde astromech de type R3. De temps à autre, ils font le déplacement jusqu'à l'épave du *Sa Nalaor* pour y prélever des pièces.

LE QUARTIER D'HABITATION

Une série de huttes et de baraquements, construits principalement avec des matériaux des environs, fournit un logement à la majorité des rescapés. La plupart dorment sur des lits de fortune, dans des hamacs ou sur des matelas provenant du vaisseau. Chaque bâtiment possède sa petite cuisine ou cheminée, quand il ne s'agit pas d'un feu de camp situé devant l'entrée. Des caisses et des casiers font office de rangements pour les affaires personnelles.

Comme dans le reste de la colonie, le mobilier associe le recyclage à la fabrication sur place. Bien entendu, il y a toujours du monde dans le quartier d'habitation, surtout la nuit.

TOURELLES AUTOMATISÉES AVEC BLASTERS

Chaque tourelle automatisée a été assemblée à partir de blasters lourds ou à répétition, de senseurs de proximité, de caméras et de systèmes de communication sans fil. Les blasters sont réglés pour repousser ou tuer les prédateurs de la jungle.

Malheureusement, ces tourelles ne fonctionnent plus. D'ailleurs, même si elles étaient encore opérationnelles, il n'y aurait plus assez de gaz à blaster pour les alimenter. Leur rôle se limite désormais à servir d'épouvantails en cas de reconnaissance ou d'attaque par une troupe.

LES ÉCHELLES

De solides échelles en bois permettent de grimper facilement au sommet de la falaise. Un soin particulier est accordé à leur entretien. Elles peuvent aisément supporter un droïde de combat qui les emprunterait tous les jours, en dépit de son poids.

LES PORTES

La traversée de l'enceinte se fait via deux grands portails doubles, qui peuvent s'ouvrir suffisamment pour laisser passer un landspeeder. Les battants sont constitués de poutres robustes et mesurent 3 m de haut. La surface donnant vers l'extérieur a reçu un revêtement blindé. Chaque porte est protégée par le mirador le plus proche d'elle. Il faut plusieurs personnes ou droïdes pour les ouvrir et les fermer.

LE HANGAR

Édifié à proximité de la falaise, le hangar est une structure massive en rondins, habilement camouflée par les arbres, la végétation et sa teinte. Il abrite une navette séparatiste bonne pour la casse, empruntée au *Sa Nalaor* comme tout le reste. Les survivants ont abandonné il y a des années l'idée de la refaire décoller, car ils n'ont tout simplement pas les pièces détachées nécessaires.

LES TROUBLE-FÊTES IMPÉRIAUX

Les agents du BSI ont obtenu une copie des données du drone-messager hyperspatial (via un administrateur de la station ou un informateur) après que les PJ et le clan Yiyar ont quitté la Roue. Le superviseur Liers Ossnan, l'agent en charge du dossier, a fini par s'y intéresser personnellement. Il a compris qu'avec deux groupes rivaux déjà en route pour Cholganna, tout était une question de temps. Il n'a eu d'autre choix, de ce fait, que de demander une faveur au corps impérial des éclaireurs, qui dispose de vaisseaux d'exploration très rapides. Même s'il devra à contrecœur partager les lauriers, cela vaut mieux qu'un échec. Ossnan a pris le commandement d'un de ces vaisseaux, conçu pour les voyages en espace profond, l'*Abîme*. La base de données d'astrologation très supérieure du corps des éclaireurs, l'expertise de ces derniers et les données du drone-messager lui ont permis de compenser le retard par un saut direct vers le système de Cholganna.

L'*Abîme* s'adapte facilement à la nébuleuse. En consacrant plusieurs heures à scanner la planète, les impériaux finissent par détecter le vaisseau des PJ (soit par le biais d'une balise de repérage, soit en utilisant leurs scanners). Ils envoient alors un drone-messager hyperspatial annoncer la découverte au BSI, qui mettra trois jours pour arriver à destination.

Les impériaux devraient atteindre le Refuge au moment le plus opportun d'un point de vue scénaristique, tandis que les PJ s'y trouvent encore. L'arrivée elle-même est censée surprendre tout le monde au moment le plus dramatique, tout en faisant étalage de la supériorité écrasante de l'Empire en termes d'effectif et d'équipement. Ce n'est pas une flotte impériale qui vient frapper à leur porte, mais les survivants pourraient très bien en avoir l'impression. Le capitaine Harsol, Cratala, et d'autres habitants du Refuge se mettent alors à paniquer, ou presque, et c'est donc aux PJ qu'il incombe de sauver la situation.

L'ABÎME

L'*Abîme* est un vaisseau d'exploration de classe *Skywatcher*, construit par les Systèmes de Flotte Sienar. Il a été conçu pour un déploiement rapide dans des zones peu explorées l'espace connu, de l'espace sauvage et des régions inconnues. Il a le gabarit d'un cargo léger, et son équipage compte de trois à douze individus, selon la mission. Il transporte également six droïdes sondes de différents types. Deux d'entre eux peuvent être déployés dans l'espace avec un drone hyperspatial, pour un voyage retour préprogrammé. Deux de ces drones peuvent aussi servir à transporter des messages, puisque le navire n'a pas d'émetteur-récepteur holonet. Dix troopers éclaireurs se trouvent à bord, avec leurs speeder bikes. L'*Abîme* possède des boucliers, mais n'est que légèrement armé. Face à des ennemis supérieurs en nombre ou en puissance de feu, il vaut mieux pour lui prendre la fuite.

Les vaisseaux de la classe *Skywatcher* sont rapides et remarquablement fiables. Leur intérieur, franchement austère, incite leurs équipages à apporter leur touche personnelle en matière de décoration, ou du moins à profiter un peu plus de leurs permissions lorsqu'ils reviennent d'un long voyage. En dépit de leur côté

morne, ces vaisseaux ont donc rencontré un franc succès parmi les explorateurs... pourvu que les reconnaissances ne s'éternisent pas.

4	3	0	DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
1	-	-	1	4
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			25	18

Type de véhicule/Modèle : vaisseau de reconnaissance/classe *Skywatcher*

Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar

Hyperdrive : primaire (classe 1), secondaire (classe 10).

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : de 3 à 12 membres

Charge utile : 50

Passagers : 6, plus 12 droïdes

Provisions : 1 an

Coût/rareté : 120 000 crédits (I)/5

Emplacements disponibles : 3

Armes : canons laser moyens jumelés montés sur tourelle dorsale et ventrale (portée proche ; arc de tir (ventral ou dorsal) : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

TROOPER ÉCLAIREUR DE L'ABÎME [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Corps à corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes), Sang-froid, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster léger (Distance (armes légères) ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant) ou Fusil blaster lourd (Distance (armes lourdes) ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3 ; visée optique télescopique), 2 grenades à fragmentation (Distance (armes légères) ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Souffle 6, Munitions limitées 1), armure de trooper éclaireur (+2 encaissement), ceinture multi-usages, munitions supplémentaires

SPEEDER BIKES DE TROOPER ÉCLAIREUR



Type de véhicule/Modèle : speeder bike / 74-Z

Constructeur : Corporation Aratech

Altitude maximale : 25 m

Portée des senseurs : proche

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 5

Passagers : 1

Coût/rareté : 3.000 crédits (I)/4

Emplacements disponibles : 2

Armes : blaster léger à répétition monté à l'avant (portée extrême ; arc de tir : avant ; dégâts 11 ; critique 3 ; Automatique, Perforant 1) (N.B. : cette arme ne compte pas comme une arme à l'échelle planétaire)

DROÏDE SONDE DE SÉRIE ARAK [RIVAL]



Compétences : Distance (armes légères) 1, Informatique 3, Perception 3

Talents : aucun

Capacités : Droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines), Déplacement par répulseurs



(altitude maximum 3 mètres), Senseurs (portée moyenne)

Équipement : pistolet blaster intégré (Distance (armes légères) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne), senseurs intégrés, holocam, comlink

L'ATTERRISSAGE DE L'ABÎME

Lorsque les négociations des PJ avec Harsol et Cratala semblent arriver à maturation, ou si les PJ sont en difficulté avec le capitaine, l'Empire frappe avec la subtilité d'une massue. Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit :

Soudain, tout se met à trembler violemment tandis que vous entendez rugir les réacteurs d'un vaisseau spatial passant au-dessus de vos têtes à basse altitude. Les feuilles des arbres, et tous les objets qui ne sont pas fixés, sont d'abord violemment secoués puis tombent au sol. Les survivants se jettent des regards horrifiés. Certains se mettent à paniquer et se jettent sur leurs armes, pour les agripper ou les cacher. Au travers des branches, vous apercevez le vaisseau par intermittence, tandis qu'il survole le Refuge depuis la falaise en direction de la rivière, sans doute pour se poser non loin de là. Quand le vacarme des réacteurs diminue, il est remplacé par le gémissement strident de plusieurs petits engins à répulseurs.

Les PJ peuvent effectuer un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) afin d'identifier le vaisseau ainsi que les autres sons, en dépit de la jungle environnante. Une réussite leur apprend qu'il s'agit d'un bâtiment impérial, accompagné de speeder bikes pilotées par des troopers éclaireurs. Utiliser des 🗨 donne son type exact. Plusieurs ✨ révèlent en prime la présence de droïdes sondes impériaux, largués lors du survol. C'est de là que vient le bruit qu'entendent les PJ au-dessus du Refuge. Si, par un quelconque hasard, les PJ ou les membres du clan Yiyar se trouvent en fait dans leur propre vaisseau, à scanner le ciel, ils détectent la troupe impériale quelques minutes avant son arrivée.

Les habitants du Refuge, terrorisés, sont pris d'une agitation frénétique. Lisez à haute voix ou paraphrasez ce qui suit :

Comme si quiconque en avait encore besoin, les gongs des miradors se mettent à sonner l'alarme. Tous les survivants brandissent les armes qu'ils ont pu trouver. Certains s'enfuient, terrifiés, pour se terrer dans les bâtiments ou s'enfoncer dans un abri souterrain jusque-là dissimulé. D'autres suivent les droïdes de combat afin de prendre leur poste sur l'enceinte ou dans les miradors. Plusieurs droïdes sondes descendent au travers des branches, occupés à scanner en émettant leur sinistre gazouillis, sans que personne ne sache comment réagir à leur intrusion.

Le capitaine Harsol et Cratal réagissent chacun d'une manière radicalement différente au débarquement impérial. Ce qui suit peut se produire au même moment pour tout le monde (si tous les protagonistes se trouvent au même endroit) ou séparément (si les PJ rencontrent l'un des deux personnages à part). Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit, en ce qui concerne le capitaine Harsol :

Le capitaine Harsol émerge du QG équipé d'un gilet antiblast, d'un casque, et de vieilles grenades suspendues à une bandoulière. Il paraît clairement hors de lui. Il vous désigne et s'écrie : « C'est de votre faute ! Vous les avez guidés ici ! ».

Mais il a soudain une révélation, et son attitude change du tout au tout. « Non ! C'est de ma faute ! Je n'aurais jamais dû vous ramener ici ! » Il pointe alors un blaster dans votre direction et se met à hurler : « J'aurais dû vous tuer ! Comme les autres avant ! On aurait été tranquilles ! On aurait... » Le blaster tremble dans sa main, tandis qu'il lutte visiblement avec lui-même.

Donnez un moment aux PJ pour réagir à la crise d'Harsol. Laissez entendre qu'en dépit de sa rage, il reste possible de le raisonner. Les PJ peuvent tenter de le faire parler afin de le calmer, le distraire, ou encore lui rappeler son devoir de protection à l'égard des autres rescapés du crash. Ils effectuent alors un **test opposé de Charme, de Commandement, ou de Négociation**. Une fois sa crise passée, il devient possible de rediriger la colère du capitaine contre les Impériaux. Si les PJ l'attaquent, il s'abandonne à sa rage et se bat jusqu'à épuisement, à moins qu'il ne soit tué ou assommé. Certains survivants peuvent même venir en aide aux PJ, sauf Cratala.

Lisez à voix haute ou paraphrasez ce qui suit, en ce qui concerne Cratala :

Cratala rejoint son laboratoire en courant. Quelques instants plus tard, elle en surgit avec un sac à dos, un pistolet blaster dans la main. Elle sprinte jusqu'à la cage aux nexu et s'enferme à l'intérieur de l'un des enclos d'accès. Elle tient le loquet du portail, prête à ouvrir la cage des monstres à tout moment. Elle crie à l'un des cyber-nexu : « C'est eux ou nous ! Je n'irai pas dans une prison impériale ! » Puis elle se tourne vers vous : « Vous m'entendez ? Je ne servirai pas l'Empereur ! »

Les véritables craintes de Cratala sont exposées au grand jour. Elle redoute d'être ramenée à Coruscant et d'être forcée de servir l'Empereur, plus que d'être emprisonnée ou exécutée. Si elle se sent menacée, elle lâchera les cyber-nexu contre quiconque s'approche.

Les PJ auront beaucoup moins de mal à la calmer qu'à apaiser Harsol, bien qu'il leur faille la convaincre qu'ils pourront la protéger. S'ils échouent lamentablement, elle n'aura pas de remords à lâcher les nexu sur eux. Si les impériaux attaquent, elle n'hésite pas un instant à ordonner aux droïdes de combat d'ouvrir le portail extérieur, puis leur envoie également les nexu.

Dans son sac à dos, elle transporte des datapads contenant l'ensemble de ses recherches. Les fichiers sont encryptés et les appareils susceptibles de s'autodétruire si on tente de les forcer. Elle a piégé de la même manière son droïde médical, ainsi que les copies qui se trouvent encore dans ses appartements.

PRENDRE LES CHOSSES EN MAIN ET CONTRE-ATTAQUER

Les survivants et les droïdes de combat occupent leurs postes, sans être vraiment sûrs de ce qu'ils ont à faire, tandis qu'Harsol et Cratala traversent leurs crises personnelles. Les PJ peuvent reprendre la situation en main en réussissant des **tests de Commandement** ou de **Charme Difficiles** (◆◆◆), accompagnés d'un ou plusieurs □ ou ■ en fonction de la disposition des rescapés et de leurs chefs à leur égard. S'ils donnent l'ordre d'attaquer les droïdes sondes, ces derniers battent en



retraite après la destruction de l'un d'entre eux, ou si plusieurs subissent des blessures dépassant la moitié de leur seuil.

Pendant ce temps, les impériaux ont atterri en aval du vaisseau des PJ, dans la clairière la plus proche capable d'accueillir l'*Abîme*. Ce dernier transporte deux escouades de cinq troopers scouts chacune, plus leurs speeder bikes. Une escouade sécurise les vaisseaux des PJ et du clan Yiyar, tandis que l'autre progresse vers le Refuge, avec l'agent Ossnan à sa tête, chevauchant sa propre speeder bike (se reporter au profil du superviseur du BSI page 26). Un pilote appartenant au BSI reste à bord de l'*Abîme*.

Ce qui se produit ensuite exactement dépend des joueurs. Si on le laisse faire, l'agent Ossnan s'arrête devant la porte est et demande à parler au chef du Refuge. L'agent joue le rôle du bureaucrate impérial préoccupé, droit dans ses bottes et exprimant son soulagement qu'ils aient finalement retrouvé le *Sa Nalaor* et ses survivants. Il présentera les PJ et le clan Yiyar comme un ramassis de bandits et de soudards, recherchés par l'Empire pour quantité de crimes divers. Puis il demandera qu'on les lui livre, mais en offrant de négocier le reste pour amadouer les survivants.

Si Ossnan découvre que Cratala est toujours en vie, elle devient son objectif principal avec Harsol en second. S'il peut ramener l'un des deux à ses supérieurs, il n'a plus besoin de se fatiguer avec tous les autres.

L'agent n'a aucun scrupule à recourir à la manipulation afin d'obtenir ce qu'il est venu chercher. Il peut par exemple promettre l'immunité à des survivants moins loyaux que les autres, en échange du capitaine et de l'Arkanienne. À moins qu'il ne décide de faire appel à l'un des PJ, si cela correspond à une Obligation de ce dernier, ou si le MJ utilise l'intrigue secondaire de l'Informateur impérial. Il peut également faire miroiter une récompense de l'ordre de plusieurs dizaines de milliers de crédits, si cela peut faciliter l'entente. Reste à savoir s'il tiendra parole...

S'il lui paraît évident qu'il ne peut arriver à ses fins, il préférera retourner à l'*Abîme*. Il sait maintenant qu'il est dépassé en nombre et ne voit donc aucun inconvénient à laisser les rescapés au Refuge pendant qu'il envoie une demande de renforts au BSI via un drone-messager. Ces renforts mettront dix jours à arriver, car le BSI comme l'Armée impériale ont des affaires plus urgentes à traiter, notamment à cause de la Rébellion. Si quiconque tente de partir, Ossnan ordonne à ses troupes de l'arrêter.

Pour rejoindre leur vaisseau, les PJ n'ont d'autre choix que traverser les forces impériales. À un moment donné, les deux camps entrent donc en conflit. Les PJ peuvent attaquer à vue et ne laisser aucune chance aux impériaux de négocier. Ils peuvent également planifier une embuscade, en mobilisant ce qu'il reste des droïdes de combat, ou même des cyber-nexu. À moins qu'ils ne décident, si l'option semble viable, de miser sur la vitesse : ils peuvent tenter de s'emparer d'un speeder pour gagner leur vaisseau en compagnie des survivants désireux de quitter la planète.

Le MJ a ici la possibilité de prolonger la campagne en cachant dans leur vaisseau un trooper éclaireur d'élite, lequel tentera d'en prendre le contrôle une fois le voyage

bien entamé. Pour représenter ce gêneur, à savoir un éclaireur plus dangereux et expérimenté que les autres, il suffit d'adapter le profil du sergent stormtrooper qui figure page 405 du livre de base.

Si les impériaux perdent tout espoir, ils utiliseront l'*Abîme* contre le Refuge et le vaisseau des PJ. Ils ne se retireront que s'ils perdent les trois-quarts de leur effectif. Ils continueront malgré tout d'espionner la zone en laissant derrière eux des droïdes sondes, s'ils en ont la possibilité. Une fois en orbite, ils attendront les renforts.

PRÊTS POUR LE DÉPART

Dès la question impériale réglée, les PJ devraient être prêts à partir. Maintenant que l'existence du Refuge est connue de l'Empire, Harsol et Cratala sont un peu plus disposés à quitter la planète eux aussi (à condition qu'ils aient survécu). Mais ils n'ont guère envie de laisser leurs camarades derrière eux.

Il y a de fortes chances qu'embarquer tout le monde se révèle impossible (même si le vaisseau des PJ est suffisamment vaste, il y a de fortes chances que les systèmes de survie ne puissent s'accommoder d'autant d'occupants). Les PJ doivent alors négocier soit une sélection des passagers, soit la promesse qu'ils reviendront avec une mission de secours. Ceux qui resteront sur la planète bâtiront probablement un nouveau campement, puisque le précédent a été découvert. Une fois cette question réglée, les PJ peuvent décoller.

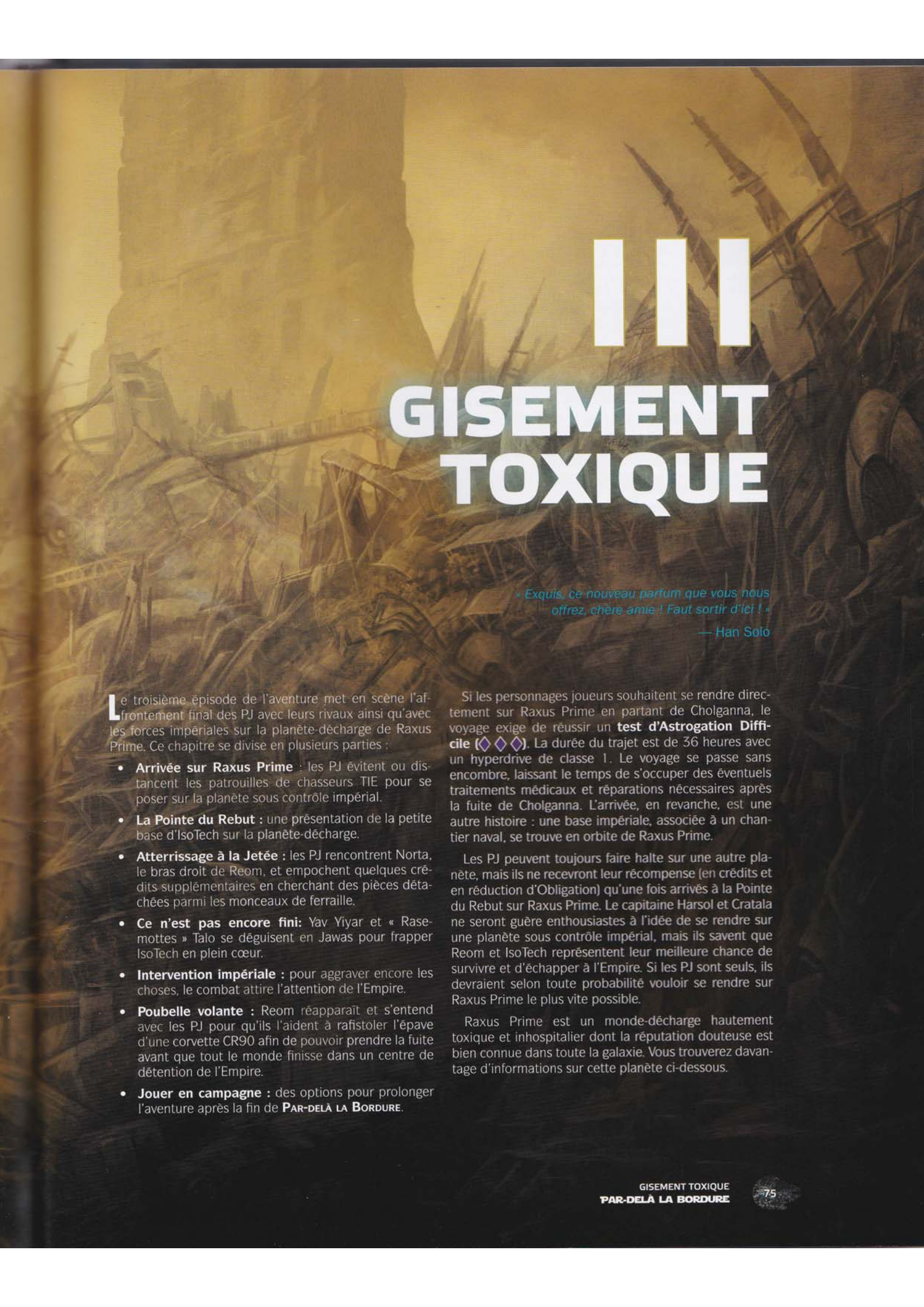
Dès que les PJ sont sortis du puits de gravité de Cholganna, ils ont tout loisir d'effectuer le saut dans l'hyperespace. Théoriquement, ils ont une totale liberté de choix quant à leur destination. S'ils ont embarqué des rescapés, ces derniers peuvent exiger de regagner certaines planètes ou de rejoindre l'*Oiseau de Nuit* si l'exode a été important et que les rivaux sont au final coopératifs. Il existe d'autres mondes que Raxus Prime à proximité de Cholganna, et certains conviendraient sans doute mieux en cas d'urgence. Si les PJ font un tel choix, le MJ ne devrait pas tenter de les en dissuader.

ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE II

Récompenses standards en points d'expérience pour l'Épisode II :

- Traverser la nébuleuse de Chol : 2 xp
- Explorer la surface à la recherche du *Sa Nalaor* : 5 xp
- Découvrir et fouiller la capsule de survie : 3 xp
- Survivre à l'attaque des cyber-nexu : 5 xp
- Explorer la section des moteurs et la coque principale : 10 xp
- Gagner la confiance du capitaine, de Cratala ou celle des survivants, et subvertir le clan Yiyar : 5-15 xp
- Empêcher le Refuge de tomber dans les griffes de l'Empire : 10 xp
- Plus les bonus de Motivation et d'interprétation que concèdera le MJ.





III GISEMENT TOXIQUE

« Exquis, ce nouveau parfum que vous nous offrez, chère amie ! Faut sortir d'ici ! »

— Han Solo

Le troisième épisode de l'aventure met en scène l'affrontement final des PJ avec leurs rivaux ainsi qu'avec les forces impériales sur la planète-décharge de Raxus Prime. Ce chapitre se divise en plusieurs parties :

- **Arrivée sur Raxus Prime** : les PJ évitent ou distancent les patrouilles de chasseurs TIE pour se poser sur la planète sous contrôle impérial.
- **La Pointe du Rebut** : une présentation de la petite base d'IsoTech sur la planète-décharge.
- **Atterrissage à la Jetée** : les PJ rencontrent Norta, le bras droit de Reom, et empochent quelques crédits supplémentaires en cherchant des pièces détachées parmi les monceaux de ferraille.
- **Ce n'est pas encore fini** : Yav Yiyar et « Rase-mottes » Talo se déguisent en Jawas pour frapper IsoTech en plein cœur.
- **Intervention impériale** : pour aggraver encore les choses, le combat attire l'attention de l'Empire.
- **Poubelle volante** : Reom réapparaît et s'entend avec les PJ pour qu'ils l'aident à rafistoler l'épave d'une corvette CR90 afin de pouvoir prendre la fuite avant que tout le monde finisse dans un centre de détention de l'Empire.
- **Jouer en campagne** : des options pour prolonger l'aventure après la fin de **PAR-DELÀ LA BORDURE**.

Si les personnages joueurs souhaitent se rendre directement sur Raxus Prime en partant de Cholganna, le voyage exige de réussir un **test d'Astrogation Difficile** (♦♦♦). La durée du trajet est de 36 heures avec un hyperdrive de classe 1. Le voyage se passe sans encombre, laissant le temps de s'occuper des éventuels traitements médicaux et réparations nécessaires après la fuite de Cholganna. L'arrivée, en revanche, est une autre histoire : une base impériale, associée à un chantier naval, se trouve en orbite de Raxus Prime.

Les PJ peuvent toujours faire halte sur une autre planète, mais ils ne recevront leur récompense (en crédits et en réduction d'Obligation) qu'une fois arrivés à la Pointe du Rebut sur Raxus Prime. Le capitaine Harsol et Cratala ne seront guère enthousiastes à l'idée de se rendre sur une planète sous contrôle impérial, mais ils savent que Reom et IsoTech représentent leur meilleure chance de survivre et d'échapper à l'Empire. Si les PJ sont seuls, ils devraient selon toute probabilité vouloir se rendre sur Raxus Prime le plus vite possible.

Raxus Prime est un monde-décharge hautement toxique et inhospitalier dont la réputation douteuse est bien connue dans toute la galaxie. Vous trouverez davantage d'informations sur cette planète ci-dessous.

RAXUS PRIME

Données d'astrogation : système de Raxus, Hégémonie de Tion, Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 388 jour par an / 22 heures par jour

Gouvernement : gouverneur impérial (chefs tribaux jawas)

Population : 1,3 million (humains 37%, Jawas 63%)

Langues : basic, jawa

Terrain : décharges, lacs d'effluents toxiques

Villes importantes : Station centrale

Sites intéressants : raffinerie Sienar, le Temple de ferraille

Exportations : métaux et produits chimiques recyclés

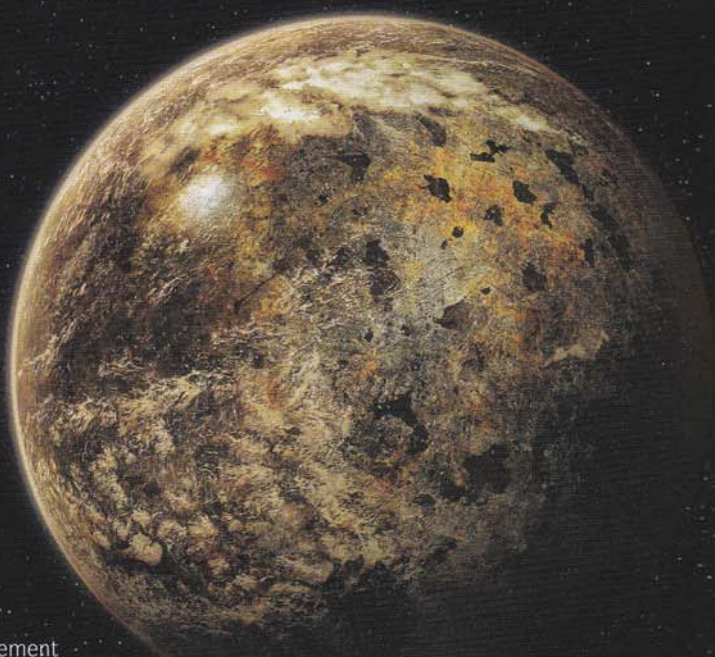
Importations : nourriture, eau, technologie de pointe, informations

Conditions particulières : environnement hautement pollué

Contexte : considérée par tous comme la « planète la plus toxique de la galaxie », Raxus Prime est couverte de montagnes de déchets industriels, de technologies obsoletes, de carcasses de vaisseaux spatiaux, et de rebuts liés à des siècles de fabrication industrielle intensive. La planète est une gigantesque décharge industrielle qui atteint des sommets en terme de pollution. Elle est bien loin de son statut ancien d'avant la République, quand elle était la capitale du royaume de Cron. Durant la Guerre des Clones, Raxus Prime retrouva brièvement une certaine importance quand le comte Dokku annonça la fondation de la Confédération des Systèmes Interdépendants. Elle se transforma également en champ de bataille pendant la Guerre des Clones.

Après la naissance de l'Empire, toutes les opérations planétaires de Raxus Prime passèrent sous le contrôle d'une gigantesque intelligence artificielle baptisée le Noyau. Le Noyau fut détruit il y a plusieurs années de cela, et les chantiers navals impériaux ainsi que les Systèmes de flotte Sienar établirent leur domination sur la planète. Ils utilisent désormais ce qui reste du système planétaire de recyclage, qui repose sur des droïdes automatisés, pour récupérer des métaux et de l'équipement parmi les monceaux d'épaves et de rebuts.

Le système de Raxus reste sous contrôle impérial et des patrouilles surveillent étroitement toute activité touchant de près ou de loin les chantiers navals. Des cargos-poubelles venus de toute la galaxie continuent à déverser sur la planète leurs cargaisons de rebuts toxiques. Ils doivent suivre des protocoles impériaux stricts et disposer d'une autorisation officielle pour atterrir sur la planète ; en pratique, ces vaisseaux continuent cependant à venir déverser leurs déchets sans plus de formalités, du moment qu'ils restent éloignés des sites industriels. Un petit pourcentage est arraisonné pour inspection, mais les Impériaux sont plus soucieux de contrecarrer d'éventuelles opérations des Rebelles contre les chantiers navals que de contrôler les matériaux dangereux rejetés sur une planète déjà polluée au-delà de toute rémission.



Alors que les chantiers navals ne cessent d'accroître leur production, les Impériaux ont mis en place des programmes destinés à chasser de la planète toute compétition dans le recyclage des déchets. Si les vaisseaux venant vider leurs soutes restent les bienvenus, les récupérateurs parasites sont devenus indésirables et l'Empire a commencé à sévir contre eux avec sa brutalité coutumière.

DÉSERT INDUSTRIEL

Étonnamment, la vie continue à proliférer au milieu des décharges de ferraille rouillée et des nuages de gaz toxiques. Pendant que des droïdes s'occupent de la plupart des activités officielles, des pillards fouillent les montagnes de débris à la recherche de métaux précieux, d'objets de valeur ou simplement de quoi survivre un autre jour. Il s'agit pour la plupart de Jawas, déplacés depuis Tatooine il y a fort longtemps. D'ailleurs, les Jawas représentent la grande majorité des êtres doués de conscience que l'on rencontre sur Raxus Prime, les humains n'arrivant qu'en lointain second.

Cet environnement inhospitalier fait de dépôts d'ordures à perte de vue et sur lequel les autorités locales n'exerçaient qu'un contrôle ténu en faisait autrefois un paradis pour les Jawas. Mais à cause des mesures de rétorsion prises par les Impériaux, les Jawas ont vite appris à rester loin des représentants de l'Empire. Ils commercent désormais les uns avec les autres (ainsi qu'avec d'autres habitants de Raxus), tout en se livrant une concurrence acharnée pour faire des affaires avec des visiteurs non impériaux de passage sur la planète.

ARRIVÉE SUR RAXUS PRIME

En fonction de la fiabilité de leur saut hyperspatial, les PJ débouchent plus ou moins près de Raxus Prime. Un ☼ place l'endroit de leur arrivée à proximité du chantier naval impérial, tandis qu'un ☹ le rapproche de la planète. Un ☹ les fait déboucher dangereusement près du chantier naval, et une patrouille de chasseurs TIE se déroute immédiatement pour venir les intercepter.

L'attitude des Impériaux dépend de la proximité des PJ avec le chantier naval et se fait plus virulente si le BSI a alerté Raxus que leur vaisseau était recherché. Une alerte a pu être donnée par l'agent Ossnan sur Cholganna ou par l'informateur du BSI au sein du personnel de sécurité de la Roue.

À moins que les PJ ne sortent de l'hyperespace au beau milieu du chantier naval, ils se trouvent suffisamment loin de tout appareil de patrouille pour pouvoir foncer vers la planète. Le contrôle planétaire interpelle le vaisseau quelques minutes après son entrée dans le système de Raxus. Il demande à connaître sa destination, la durée estimée de son séjour ainsi que le type de rebuts qu'il transporte, et exige avec fermeté la transmission des documents d'autorisation. Les PJ peuvent effectuer un **test de Négociation, de Charme ou de Tromperie Difficile** (◆◆◆), dont le succès ne leur offrira qu'un court répit. Il est impossible de réussir à éviter de fournir les autorisations demandées, bien que les PJ puissent avoir obtenu des pièces justificatives crédibles lors de l'**Épisode I**. Un échec ou un résultat médiocre aura pour conséquence un ordre d'arraisonnement du vaisseau. Au final, les PJ doivent se soumettre à une inspection de leur appareil, ou refuser d'obtempérer et prendre la fuite. Comme un arraisonnement ne peut logiquement se terminer que par une arrestation – surtout si des rescapés du *Sa Nalaor* se trouvent à bord – les PJ devraient tenter de fuir.

COURSE-POURSUITE DANS LES DÉPOTOIRS

Les PJ devraient tenter de rejoindre l'atmosphère avant d'être rattrapés par les vaisseaux de patrouille. Alors qu'ils foncent en direction de la Pointe du Rebut, deux paires de chasseurs TIE les prennent en chasse (le profil de ces vaisseaux se trouve en page suivante). Les PJ ont deux problèmes : d'abord, ils doivent éviter de conduire ces chasseurs jusqu'à la base secrète de la Pointe du Rebut ; ensuite, les TIE sont plus rapides qu'eux. Mais si les PJ suivent les instructions de Reom, ils devraient vite comprendre qu'ils peuvent utiliser les canyons entre les montagnes de déchets pour semer ou détruire leurs poursuivants. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Alors que votre vaisseau plonge vers la surface, vous découvrez un paysage sans fin de montagnes de rebuts et d'épaves. Les amas de débris dessinent leur propre paysage de canyons tortueux et de lacs de boues toxiques. Des droïdes de recyclage de la taille d'un bâtiment escaladent les monceaux d'ordures tout en actionnant leurs immenses pinces pour enfourner

des brassées de ferrailles dans leur haut-fourneau. Une brume de gaz délétère nappe la décharge, variant de couleur au gré des produits chimiques entreposés.

Soudain, l'alarme du système de repérage de proximité se déclenche, et quatre petits appareils apparaissent sur les écrans. Ils sont rapides, incroyablement maniables, et volent en formation par deux.

Les vaisseaux déterminent leur initiative quand les chasseurs entament la poursuite. Deux chasseurs TIE tentent de coller au vaisseau des PJ ; leurs pilotes sont des vétérans qui ne savent que trop bien qu'un cargo peut virer brusquement pour entrer dans une grotte secrète ou plonger dans un trou inconnu afin de disparaître en une fraction de seconde. Les autres sont moins expérimentés et suivent la poursuite en survolant les canyons. Mais si les deux premiers chasseurs sont détruits, la patrouille en altitude plongera pour venir prendre leur place.

Voler dans les canyons se révèle difficile et très périlleux. À la différence de formations naturelles, ces gorges s'élargissent et se resserrent de manière inattendue, se divisent dans des directions imprévisibles ou s'enroulent sur elles-mêmes pour finir en cul-de-sac. Les monceaux de déchets sont instables et susceptibles de s'effondrer en cas de collision ou d'un tir de blaster malheureux. Ils peuvent également émettre des brouillards chimiques qui obscurcissent soudain le ciel, ou renfermer des réservoirs capables d'exploser à tout moment.

Pour slalomer dans l'environnement dangereux des montagnes d'ordures instables, il faut réussir plusieurs **tests de Pilotage (espace)**. Plusieurs ☼ placent le vaisseau en bonne position pour la manœuvre suivante, et accordent ☐ au prochain test. Chaque ☹ accorde un ☐ à un des artilleurs du vaisseau, utilisable à ce round ou au suivant. Un ▼ résulte en une collision mineure. Un ☹ entraîne une collision majeure. Un ☼ octroie aux poursuivants un ☐ à leur prochaine attaque ou à leur prochain **test de Pilotage (espace)**. Une collision mineure oblige tout passager non attaché à réussir un **test de Coordination Moyen** (◆◆) sous peine de se retrouver au sol, en encaissant 2 points de dégâts pour chaque ☹ obtenu. Une collision majeure ajoute 1 dé de difficulté au test et les dégâts subis par ☹ passent à 5 points.

TESTS DE PILOTAGE OPPOSÉS

Si un ou plusieurs chasseurs TIE se révèlent difficiles à décrocher, le MJ pourra demander des **tests de Pilotage (espace) opposés** afin de représenter les vaisseaux manœuvrant pour prendre les trajectoires les plus sûres ou les meilleures positions de tir. Un ▼ représente une collision avec les parois du canyon, ☹☹☹ indique une collision mineure avec le vaisseau ennemi, et un ☹ une collision majeure avec le vaisseau ennemi, assortie d'un modificateur de +10 au jet sur la table **Résultats des dégâts critiques**, page 245 de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

GUIDE DU VOYAGEUR DE GRINNER

Raxus Prime ? La pire planète-poubelle de la galaxie ? Ha ! C'est quoi, votre projet de carrière, contrebandiers ou éboueurs de l'espace ? Si c'est ça, je peux vous fourguer un chaland de transport d'ordures pour un bon prix. Bon d'accord... mais je peux vous citer une bonne centaine de planètes bien plus sympas à visiter, dont la moitié sont sous contrôle impérial. Non ?

Enfin, si vous voulez vraiment aller là-bas, éviter les patrouilles impériales ; ils n'aiment pas voir des pillleurs prendre ce qui est à eux, même quand il s'agit de déchets. Volez à basse altitude et utilisez les monticules d'ordures et les nuages de gaz pour passer au nez et à la barbe des patrouilles et des droïdes sondes. Et si vous avez besoin de leur échapper, coupez vos moteurs et planquez-vous au milieu des débris. Vu la gueule de votre vaisseau, il se fondra parfaitement dans le décor.

Le MJ doit essayer d'impliquer tous les PJ, et pas seulement le pilote. Les artilleurs peuvent tirer sur les chasseurs ou dans les tas de rebuts afin de gêner la progression de ces derniers. Les techniciens et les autres passagers peuvent s'efforcer de réparer le stress mécanique et autres dégâts subis par le vaisseau. Si un personnage réussit un **test d'Informatique Moyen** (♦♦) en utilisant les senseurs du vaisseau, il parvient à analyser la trajectoire de l'ennemi, ce qui confère  au pilote ou à un artilleur. Un  améliore 1 dé de la réserve du pilote lors de son prochain test.

CHASSEUR TIE/LN

3	5	+3	DEF. AV. / IAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	0 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			6	8

Type de véhicule/modèle : chasseur/série TIE
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 4
Passagers : 0
Provisions : 2 jours
Coût/rareté : 50 000 crédits (I)/4
Emplacements disponibles : 0
Armes : canons laser moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

PILOTE DE LA MARINE IMPÉRIALE [RIVAL]

2	3	2	2	2	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CALC/D			
2	12	0 0			

Compétences : Artillerie 2, Pilotage (espace) 2, Vigilance 1
Talents : Pleins gaz (entreprend une action de Pleins gaz ; effectue alors un **test de Pilotage Difficile** (♦♦♦) pour augmenter de 1 la vitesse maximale d'un vaisseau pendant un nombre de rounds égal à sa Ruse).

Capacités : aucune.

Équipement : combinaison de vol.

Voici quelques suggestions d'obstacles entre lesquels les vaisseaux devront naviguer (cf. page 241 de **Aux Confins de l'Empire** pour les règles gérant le terrain et les phénomènes célestes). Le MJ peut ajouter d'autres dangers et les utiliser dans l'ordre qu'il souhaite, les prévoir à l'avance sur le chemin des PJ, ou les déterminer aléatoirement en jetant un d100. Six dangers semblent un bon chiffre pour cette course-poursuite ; le MJ pourra en rajouter si les joueurs apprécient la situation, ou en retirer s'ils commencent à s'ennuyer ou échappent facilement à leurs poursuivants. Une fois que les PJ ont semé ou détruit les chasseurs impériaux, ils peuvent tranquillement poursuivre leur route jusqu'à la Pointe du Rebut.

- **1-10 – Entrée de canyon :** le vaisseau plonge dans un canyon, ou les monceaux d'ordures s'élèvent soudain de part et d'autre de l'appareil, comme les parois d'une faille profonde. Ajoutez  au **test de Pilotage (espace)**.
- **11-20 – Décharge de condensateur :** une collision provoque un court-circuit dans un vieux condensateur, qui décharge son énergie restante dans le vaisseau. Appliquez  au **test de Pilotage (espace)**. En cas d'échec, le vaisseau encaisse 5 points de stress mécanique et subit un  à tous les tests de Pilotage et d'attaque jusqu'à ce que le stress soit récupéré grâce à un **test d'Informatique Difficile** (♦♦♦). En cas de succès, le vaisseau n'encaisse que 2 points de stress mécanique et le  ne s'applique qu'au prochain **test de Pilotage (espace)**.
- **21-30 – Avalanche de débris :** une forte collision et quelques tirs de laser provoquent l'effondrement d'une paroi de rebuts. D'énormes blocs de débris s'écrasent sur les vaisseaux à proximité ou tombent



sur leur trajectoire, ajoutant ■■ au **test de Pilotage** pour éviter de subir 9 points de dégâts, 3 points de stress mécanique et une collision mineure. En cas de succès, le vaisseau ne subit que les dégâts de coque.

- **31-40 – Canyon dangereusement étroit** : le canyon se rétrécit brusquement, à tel point que le vaisseau doit se renverser dans une position inhabituelle pour réussir à passer (par exemple, un YT-1300 devra se placer perpendiculairement au sol). La manœuvre initiale s'effectue avec ■■. Tant que le vaisseau reste dans cette position, tous les **tests de Pilotage** et d'attaque sont assortis d'un ■.
- **41-50 – Groupe de pillards jawas** : le vaisseau passe un coin aveugle et se retrouve brusquement au beau milieu d'un vaste groupe de Jawas. Des dizaines d'entre eux fouillent les parois de rebuts à l'aide de cordes et de grues, tandis qu'une demi-douzaine d'esquifs à répulsion sont chargés de monticules de débris récupérés. Le vaisseau doit ajouter ■ au **test de Pilotage (espace)** pour éviter une collision mineure. Dans tous les cas, les Jawas se dispersent précipitamment quand le vaisseau passe au milieu de leur groupe.
- **51-60 – Arche de débris** : le vaisseau franchit soudain une arche précaire constituée de débris et d'épaves de véhicules, compliquant la manœuvre de ■■. Un échec signifie que l'arche s'effondre sur le vaisseau, provoquant une collision majeure et un dégât critique. Les poursuivants qui collent au vaisseau doivent effectuer un test pour éviter les débris qui s'effondrent.
- **61-70 – Brouillard toxique** : le vaisseau pénètre (ou est soudainement enveloppé) dans un nuage chimique. Ajoutez ■■ à moins que le copilote ou l'opérateur des senseurs ne réussisse un **test de Perception** ou **d'Informatique Difficile** (◆◆◆) afin de guider le pilote.

- **71-80 – Virage serré** : le vaisseau doit effectuer un virage serré. Ajoutez ■.
- **81-90 – Cascade de boue** : le vaisseau sort d'un tunnel en franchissant une cascade de boues chimiques. S'incliner sur l'aile pour éviter au maximum le flot de boue ajoute ■■. Un ☆ ajoute seulement un ■ au prochain **test de Pilotage**, et le vaisseau subit 2 points de stress mécanique. Un ▼ améliore 2 dés de difficulté des trois prochains **tests de Pilotage**, en raison de la boue qui macule le cockpit et bouche la vue. Le vaisseau subit également 5 points de stress mécanique, ses moteurs embourbés par la vase. Un ☼ impose ■ à tous les artilleurs pour les deux prochains rounds.
- **91-100 – Entrée de tunnel** : la trajectoire du vaisseau l'entraîne dans un tunnel horizontal ou vertical pour deux à trois rounds. Pénétrer dans le tunnel nécessite de réussir un **test de Pilotage (espace)** avec un ■, sous peine de subir une collision majeure.
- **Tunnel cauchemardesque** : le tunnel fait des tours et détours inattendus, tandis que des poutrelles ou des carcasses de véhicules saillent des parois de débris agglomérés. Voler dans ce couloir nécessite plusieurs **tests de Pilotage (espace)** assortis de ■■. Un échec provoque une collision majeure et une avalanche de débris. Un ☼ provoque l'effondrement du tunnel derrière les PJ. Un ☹ signifie l'effondrement du tunnel sur le vaisseau des PJ, qui se retrouve emprisonné sous les décombres. Le vaisseau subit 10 points de dégâts et 3 points de stress mécanique. Un vaisseau enfoui peut s'extirper des débris en poussant ses moteurs à pleine puissance, mais subit dans l'opération 5 points supplémentaires de dégâts ainsi que 2 points de stress mécanique.

LA POINTE DU REBUT

La Pointe du Rebut est située dans l'hémisphère sud de la planète, non loin de l'équateur. Elle est à l'écart des autres bases de contrebandiers et se fait encore plus discrète à présent que les Impériaux ont décidé de sévir contre les opérations clandestines. En dehors de rares invités, les autres visiteurs réguliers sont des clans jawas locaux, qui viennent commercer ou chiper quelques pièces de choix.

La Pointe du Rebut abrite de nombreux secrets d'Iso-Tech, mais le mieux gardé est que la corvette corellienne à l'abandon qui sert de centre à sa base clandestine est en réalité opérationnelle. Le vaisseau avait été mis au rebut il y a fort longtemps, et c'est le père de Reom qui le découvrit tandis qu'il fouillait les rebuts. Il comprit rapidement qu'avec beaucoup de travail, le vaisseau pourrait à nouveau naviguer dans l'espace. Quand ses opérations prirent de l'ampleur et qu'il fonda IsoTech, il fit de la corvette sa base secrète.

Reom poursuivit le travail de son père en utilisant des droïdes et des mécanos payés pour tenir leur langue. Travaillant loin des regards sous le monticule de débris, ils restaurèrent l'intégrité de la coque du vaisseau, remplacèrent l'hyperdrive et remirent les moteurs en état. Même si le travail n'est pas terminé, le vaisseau est en mesure de voler, malgré son apparence miteuse. Reom a également installé des charges explosives dans le monceau de débris qui recouvre la corvette, placées de façon à libérer le vaisseau des ordures, si jamais il avait un jour besoin de prendre son envol. Reom n'envisage pas de faire reprendre du service à la corvette ; il la considère davantage comme une police d'assurance ou une énorme capsule de survie pouvant lui permettre de sauver de l'équipement précieux, des approvisionnements ainsi que ses équipes en cas de raid impérial sur sa base. La politique impériale répressive qui s'est abattue sur Raxus Prime depuis peu rend cette éventualité de plus en plus probable.

1. LA MONTAGNE DE DÉBRIS

La Pointe du Rebut est, comme le reste de Raxus Prime, un monticule d'épaves de vaisseaux spatiaux, d'équipements au rebut, d'ordures et de véhicules abandonnés. La zone contient plus particulièrement des épaves de vaisseaux et de véhicules divers. Des transports de tous types, certains familiers et d'autres totalement inconnus, s'aperçoivent ça et là parmi les épaves. Certains seraient peut-être encore utilisables, mais aucun n'est aisément accessible. La montagne de débris forme une masse compacte de métal, de plastacier et de débris. Après toutes ces années, elle est à peu près stabilisée, mais déloger une pièce de la taille d'un vaisseau risquerait de provoquer un effondrement partiel.

2. LAC TOXIQUE

La Pointe du Rebut surplombe un lac toxique, mélange putride de produits chimiques corrosifs et de boues industrielles non identifiées. Sa couleur peut varier, mais il est en général d'un brun-vert écœurant, parsemé de nappes de produits chimiques de plus faible densité. Il émet en permanence des émanations délétères et nauséabondes. Toute personne se trouvant au-dessus du lac ou dans ses environs doit réussir un **test de Résistance Facile** (◆) toutes les 5 minutes, sous peine de perdre en cas d'échec 1 point de stress à chaque minute passée dans cet environnement. Un masque à gaz ou tout autre système respiratoire annule les effets des vapeurs. Une personne se trouvant au bord du lac doit réussir un **test de Résistance Moyen** (◆◆) toutes les 10 secondes ou perdre 1 point de stress, plus 1 point supplémentaire par ☹.

Un malheureux qui tombe dans le lac doit effectuer un **test de Résistance Difficile** (◆◆◆) avec un ■ pour chaque blessure critique qu'il aurait au moment de sa chute. En cas de succès, le personnage subit 5 points de dégâts et 2 points de stress, et en cas d'échec, 10 points de dégâts et 5 points de stress, en raison du cocktail corrosif dans lequel il barbote. Les dégâts passent outre un point supplémentaire d'encaissement à chaque tour que le personnage passe dans le lac (plus il y reste, plus les dégâts augmentent donc).

Dans tous les cas mentionnés ci-dessus, un résultat comprenant au moins un ☹ ajoute ■ aux tests suivants du personnage, tandis que l'obtention d'au moins un ☹ lui ajoute ■.

3. ÎLES ET PLATES-FORMES DU LAC TOXIQUE

Des îles de débris empilés, encerclées par les boues toxiques, parsèment le lac. Plusieurs vaisseaux spatiaux et gros véhicules ont été transformés en plates-formes lors de précédentes opérations de récupération. Les îles sont très accidentées et il est difficile d'y atterrir ou d'y marcher, tandis que les plates-formes offrent des espaces plats et dégagés où un vaisseau spatial ou un speeder pourrait se poser sans trop de mal.

4. SENSEURS DISSIMULÉS

En deux endroits, IsoTech a dissimulé parmi les épaves des stations de senseurs secrètes pour être averti des vaisseaux en approche, de l'arrivée de récupérateurs concurrents ou de groupes de Jawas venant commercer. Les senseurs nord sont directement reliés à la corvette par des câbles électriques. Les senseurs sud sont installés sur une île toute proche, accessible depuis la berge par un pont précaire de tuyaux et de débris. Les senseurs sont habituellement déconnectés dès qu'une patrouille impériale passe à proximité, afin d'éviter d'être repérés.

5. ALCÔVES D'ATTERRISSAGE ET TUNNELS

Trois grottes en alcôve ont été creusées dans les parois de la Pointe du Rebut afin de permettre aux vaisseaux spatiaux et autres véhicules de se poser dans un endroit partiellement dissimulé à des vaisseaux qui survoleraient la zone. Elles servent à décharger de l'équipement, des provisions et des passagers, et également d'ateliers quand des clients viennent effectuer des modifications sur leur vaisseau. Une paire de tunnels grossiers s'enfoncent dans la montagne de rebuts et relient chaque alcôve à la base secrète d'IsoTech. Même si les mécanos d'IsoTech ont enlevé les objets les plus dangereux, les parois et le sol restent encore très accidentés et dangereux pour quelqu'un qui tomberait ou serait projeté contre les parois. Un personnage subit 5 points de dégâts supplémentaires s'il tombe au sol ou se cogne à une paroi des tunnels. Par ailleurs, certains **tests d'Athlétisme** et **de Coordination** peuvent se voir infliger un ■ dans cet environnement dangereux. Des débris instables et s'effondrant peuvent encore ajouter 5 points de dégâts (qui passent outre 1 point d'encaissement).

LE BRISE-BLOCUS

Le *Brise-blocus* commença sa carrière comme vaisseau de la sécurité corellienne sous le nom de *Fulgurant*, et traqua les pirates et les criminels opérant aux abords du système corellien. Après quelques années de service, le vaisseau se lança à la poursuite de contrebandiers qu'il traqua jusqu'à Raxus Prime. Quand le vaisseau jaillit de l'hyperespace, son capitaine comprit qu'il venait de tomber dans un piège : des appareils pirates surgirent de tous côtés, immobilisèrent le *Fulgurant* et le prirent à l'abordage. Ils renommèrent le vaisseau le *Brise-blocus* et l'utilisèrent pour des opérations de contrebande et de trafic d'armes nécessitant de franchir les blocs de la République et de la Fédération du Commerce.

Avant le déclenchement de la Guerre des Clones, des croiseurs de la République engagèrent une flottille de vaisseaux pirates venus piller les usines de Raxus Prime. Le *Brise-blocus* se trouvait parmi eux et subit un tir direct endommageant ses systèmes de navigation subluminaire et son hyperdrive. Le capitaine tenta de sauver le vaisseau en entrant dans l'atmosphère de Raxus, mais il perdit le contrôle de l'appareil, qui s'écrasa dans une gigantesque montagne de débris. L'équipage quitta le vaisseau, et la République l'abandonna comme épave. L'appareil fut vite oublié et bientôt enterré sous les déchets. Quand le père de Reom le découvrit à demi enfoui sous les ordures, il n'était pas beau à voir.



6. LE COURRIER BRISÉ

Quand IsoTech reçoit des visiteurs que ses membres ne souhaitent pas accueillir à bord de la corvette, l'entreprise se sert du *Courrier brisé*. Il s'agit d'un vaisseau spatial ancien, apparemment de conception humaine, mais d'origine indéterminée. Ses cabines exiguës, ses quartiers, ses soutes et son cockpit ont été convertis en salles de réunion, en halls d'exposition et en quartiers pour les invités. Le vaisseau dispose de sa propre source d'alimentation, mais pas de système de communication, en dehors d'un intercom relié à la corvette. IsoTech a également piégé les tunnels reliant le *Courrier* aux portes de la corvette à l'aide de charges explosives, au cas où il faudrait bloquer un client dangereux le temps de prendre la fuite.

7. LA NICHE DU BANTHA

La *Niche du bantha* est un vieux cargo multi-pont qu'IsoTech a converti en quartiers pour ses techniciens et ses équipes. Les conditions de vie y sont spartiates, avec des couchettes superposées par trois, des parties communes peu spacieuses et des commodités de base. Ce vaisseau sert également de leurre. Les équipes entrent et sortent régulièrement de l'épave pour laisser croire que la corvette est pour l'essentiel inoccupée. Les lieux ne sont guère accueillants, mais propres. Les moteurs du vaisseau sont complètement hors-service et celui-ci ne peut donc pas voler, mais il offre tout de même un refuge bienvenu dans cette décharge à perte de vue.

8. CORVETTE CORELLIENNE

Le *Brise-blocus* sert à la fois de base et d'arme secrète à IsoTech. La corvette contient leurs stocks les plus

importants, des ateliers mécaniques, des blocs opératoires, et bien d'autres choses. Le vaisseau est complètement enterré sous les rebuts et repose, légèrement pointé vers le ciel, à un angle qui se remarque mais ne gêne pas pour autant la vie à l'intérieur. Les salles communes de la corvette, toutes situées sur le pont inférieur, sont accessibles par des tunnels menant aux écoutilles de proue, ainsi que par la soute tribord. L'accès aux ponts supérieurs est interdit, et personne ne les évoque devant des visiteurs. Si la question leur est posée, les hommes d'IsoTech répondent que ces ponts sont dans un tel état de décrépitude qu'ils ne peuvent plus servir, ce qui explique que les équipes résident dans la *Niche du bantha*.

SALLES DE RÉUNION ET DE DÉMONSTRATION

Les vastes containers de fret de la soute avant servent de salles de réunion pour des négociations et l'un d'eux a même été reconverti en salon d'exposition où sont présentés les modifications et l'équipement les plus populaires d'IsoTech sur le marché noir. Les clients seulement intéressés par l'achat d'équipement ou de produits du marché noir ne vont jamais au-delà de ces salles.

SALLE DE GARDE

Une salle de garde sépare les salles de réunion du reste du vaisseau. Quatre gardes lourdement armés vivent et travaillent ici, ne laissant passer que ceux qui en ont l'autorisation, ou escortant les visiteurs vers d'autres parties de la corvette. La salle est équipée de deux portes anti-souffle, qui ne sont jamais ouvertes simultanément, afin d'empêcher quiconque de forcer le passage ou de se faufiler discrètement dans le vaisseau. La salle de garde



dispose de hublots en transparacier donnant sur le hall et sur le côté opposé de chaque porte anti-souffle. Le chef de la sécurité de la Pointe du Rebut est un jeune Rodien musculeux du nom de Brelshen.

SALLE PRÉOPÉRATOIRE ET DE CONVALESCENCE

Les clients venus pour la pose d'implants cybernétiques sont préparés à la chirurgie dans cette salle, qui les accueille aussi pour les soins postopératoires. Quatre patients peuvent être pris en charge simultanément. Un droïde médical FX-7 reste ici en permanence pour s'occuper des patients. Cette salle est également utilisée pour traiter les blessures et les maladies bénignes, et sert d'antenne médicale de la base.

CHIRURGIE CYBERNÉTIQUE

Cette salle est essentiellement utilisée pour l'installation d'implants cybernétiques, mais sert aussi pour d'autres opérations chirurgicales si nécessaire. Elle est pourvue d'un équipement de pointe et les conditions d'hygiène y sont excellentes. Les opérations chirurgicales sont réalisées par un médecin humain du nom de Porton Kolp, assisté d'un droïde médical 2-1B. Kolp est relativement nouveau chez IsoTech ;

il a fui l'hôpital d'un centre impérial majeur (Coruscant) après qu'un collègue jaloux l'a accusé à tort d'être un sympathisant de la cause rebelle.

TURBOLIFTS

Bien que tout ait été fait pour donner l'impression qu'ils sont hors service, ces turbolifts fonctionnent parfaitement et conduisent aux ponts supérieurs, à condition d'être en possession du bon cylindre codé ainsi que du mot de passe verbal qui déverrouille la porte.

HANGAR DE STOCKAGE DES PIÈCES DÉTACHÉES

La technologie non cybernétique et les pièces détachées que proposent IsoTech sont stockées dans cette soute. Le droïde CZ-873 s'occupe de l'inventaire et supervise trois droïdes ouvriers chargés de la manutention et du rangement des centaines d'objets entreposés sur des étagères et dans des caisses qui encombrent le hangar. CZ tient un inventaire précis de toutes les transactions effectuées ici. Il refuse de communiquer autre chose que des informations générales au personnel non autorisé, à moins que Reom ou quelque autre cadre d'IsoTech ne lui en donne l'ordre. Les autres droïdes sont soumis à un effacement périodique de leur mémoire afin d'éviter qu'ils n'en sachent trop sur les opérations d'IsoTech. Un passage connecte directement cette soute à l'alcôve d'atterrissage la plus au nord, pour le transport des pièces détachées en partance pour d'autres planètes, ou pour l'acheminement de nouvelles marchandises venant rejoindre le hangar de stockage.

LABORATOIRE DE RECHERCHE

Les installations principales de recherches technologiques d'IsoTech sont situées sur Nar Shaddaa, mais un petit laboratoire est installé ici, pour développer de nouvelles techniques d'installation et analyser les pièces récupérées afin de déterminer si elles peuvent être revendues. Le laboratoire est dirigé par Vorin, un ingénieur twi'lek anciennement en poste sur Nar Shaddaa. Vorin est fasciné par toutes ces pièces récupérées sur les épaves autour de la Pointe du Rebut, mais la vie sociale débridée de Nar Shaddaa lui manque et il aurait préféré rester là-bas. Durant son temps libre, il trompe son ennui en provoquant des problèmes avec le reste du personnel, sans avoir encore compris que son attitude risque de le conduire au licenciement.

ATELIER MÉCANIQUE

L'atelier est équipé de matériel d'usinage de pointe. Il est spécifiquement destiné à l'adaptation de technologie ou d'équipement en vue de leur installation sur le vaisseau, le véhicule ou le matériel d'un client. La dizaine de mécaniciens qui travaillent ici sont des as de la mécanique et de l'ingénierie originaires de Nar Shaddaa, dont les compétences sont hautement appréciées. Le chef mécano est un humain nommé Roson Driver, qui se montre particulièrement arrogant et très méprisant envers ses autres collègues et subordonnés. Driver sait que ses compétences et celles de son équipe sont inégalées, ce qu'il n'hésite pas à mettre en avant quand il négocie un contrat.

SÉCURITÉ ET ARMURERIE

La salle de sécurité/armurerie, dissimulée aux clients et visiteurs, surveille la moindre activité dans et autour de la Pointe du Rebut, dans les alcôves d'atterrissage et dans

la plupart des salles des épaves qui constituent la base, y compris les ponts supérieurs de la corvette. L'armurerie renferme pour l'essentiel des armures légères, des armes de poing et des fusils blasters, mais on peut également y trouver plusieurs caisses de grenades ainsi qu'un fusil blaster à répétition, rangé dans un compartiment secret.

SYSTÈMES AUXILIAIRES DU VAISSEAU

L'accès à l'arrière du vaisseau semble obstrué par des débris issus de l'effondrement d'un plafond. Mais un interrupteur secret active un répulseur dissimulé, qui déplace une partie des débris sur le côté. Ouvrir l'écotille ainsi dégagée nécessite un mot de passe ainsi qu'un cylindre codé, même s'il est toujours possible de tenter de déjouer la sécurité électronique. Quoi qu'il en soit, l'ouverture de l'écotille déclenche une alarme dans la salle de garde ainsi que dans la salle de la sécurité. Derrière l'écotille, les systèmes auxiliaires de la corvette s'offrent à la vue, et semblent apparemment en parfait état de marche.

ATTERRISSAGE À LA JETÉE

Une fois que le vaisseau des personnages joueurs a semé ou détruit les chasseurs TIE, il ne lui faut plus très longtemps pour rejoindre la base d'IsoTech. Quand la Pointe du Rebut est enfin en vue, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Devant vous s'élève un gigantesque promontoire de rebuts surplombant l'extrémité d'un lac toxique qui étend sa surface de boue d'un brun jaunâtre sur près d'un kilomètre de long. Des îlots constitués d'épaves de vaisseaux, de speeders à l'abandon et d'ordures émaillent le lac. Le long de la berge opposée au promontoire, des Jawas montés sur des esquifs à répulseurs sont en train de remonter des eaux du lac la carcasse corrodée d'un droïde astromech.

Trois grottes creusées dans le flanc du promontoire se révèlent à vous quand vous entamez votre approche. Elles semblent être le seul lieu d'atterrissage viable pour un vaisseau de la taille du vôtre dans ce paysage jonché de débris et d'épaves. En vous rapprochant encore, vous apercevez un Rodien qui se tient dans une des grottes et vous fait signe d'avancer vers lui.

Les PJ sont guidés vers l'alcôve la plus proche du lac. Si d'autres vaisseaux accompagnent le leur, ils sont orientés vers les autres alcôves. Une fois le vaisseau posé, des techniciens abaissent un « rideau » métallique qui vient masquer l'ouverture de l'alcôve. Le rideau est une sorte de filet de câbles sur lesquels on a accroché des morceaux de ferraille afin de créer un camouflage approprié à l'environnement. Il est toujours possible de voir l'extérieur à travers le filet, mais de loin, il se fond parfaitement dans le décor. Le camouflage n'est pas absolument parfait, car le plafond ne recouvre que partiellement l'alcôve. Toutefois, au final, les extrémités d'un vaisseau

posé dans l'alcôve et pointant à travers le filet ne font que rajouter quelques morceaux de métal de plus au camouflage.

Les PJ sont accueillis par un Rodien qui se présente sous le nom de Norta, directeur des opérations d'IsoTech sur Raxus Prime. Il a été prévenu de la venue des PJ, mais reste abasourdi s'ils ramènent avec eux des rescapés du *Sa Nalaor*. Si les survivants sont nombreux, il leur demande de rester dans les alcôves, le temps qu'il prévienne son personnel et prenne des dispositions.

En effet, les installations de la Pointe du Rebut ne sont pas prévues pour accueillir beaucoup de monde. Les niveaux supérieurs de la corvette pourraient servir, mais Norta ne veut pas révéler leur existence sans l'autorisation de Reom. Finalement, le groupe des rescapés est

NORTA

Norta est le directeur d'IsoTech sur Raxus Prime et un vieil ami de Reom. Ce Rodien éprouve un intérêt tout personnel pour la cybernétique ; ses yeux ont été remplacés après qu'il a été aveuglé par une projection de produit chimique alors qu'il menait une opération de récupération sur une unité de traitement du carburant. Les yeux cybernétiques ont accru ses capacités visuelles, lui accordant une vision infrarouge limitée en plus de lui avoir redonné la vue. Norta travaille depuis plusieurs années à développer les affaires d'IsoTech sur Raxus Prime, et il prépare et entretient la corvette.

Norta est habitué à traiter avec les contrebandiers et autres personnages louches. Il n'est pas du genre à se laisser abuser et se mettra en colère s'il aperçoit que les PJ essaient de lui mentir.

installé dans le *Courrier brisé* et dans la salle d'exposition. Les personnes nécessitant des soins médicaux sont emmenées à l'antenne médicale.

Dès qu'il en a l'occasion, Norte s'arrange pour retrouver les PJ et IT-3PO dans une des salles de réunion du *Courrier brisé* afin qu'ils lui fassent un rapport complet de la situation. Reom a bien sûr mis Norte au courant de la mission de recherche du *Sa Nalaor* et de ce qu'il attendait des PJ. Le Rodien s'attend donc à ce que les PJ s'en reviennent avec des preuves de l'existence de la frégate, ainsi peut-être qu'une partie de son trésor ou au moins quelques équipements cybernétiques anciens. Il ne s'attendait pas à entendre parler de survivants et se montre très surpris.

Norte est cependant un Rodien rusé, et il compte travailler main dans la main avec les PJ afin que cette situation inattendue se révèle profitable pour tout le monde. Il est enthousiasmé à l'idée d'une nouvelle source d'équipement cybernétique pour le marché noir, d'autant plus qu'il s'agit de faire revivre des modèles tombés dans l'oubli. Les possibilités de personnalisation de matériel offertes par une experte comme Cratala promettent de larges profits à IsoTech, et si cette dernière est présente, Norte l'inclut rapidement dans la conversation. Si Cratala n'est pas là, il se contente de jeter un œil sur les données rapportées par les PJ.

NORTE [RIVAL]



Compétences : Calme 1, Connaissance (Pègre) 2, Distance (armes légères) 2, Mécanique 3, Négociation 3, Pilotage (planétaire) 2, Vigilance 2

Talents : Bricoleur (Une fois par partie, Norte peut effectuer un **test de mécanique Difficile** (♦♦♦) pour fabriquer un appareil avec les outils et les pièces dont il dispose)

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), armure matelassée (+2 encaissement), ceinture multi-usages, trousse à outils, comlink

Norte félicite les PJ pour le succès de leur mission et leur demande de rester jusqu'à ce que Reom arrive pour s'occuper en personne de leur rémunération. Reom est attendu d'ici un jour ou deux, leur apprend-il. En réalité, Norte ment ; son patron est déjà là, et récupère de ses blessures au niveau supérieur de la corvette. Norte devra effectuer un **test de Tromperie** contre la meilleure **Vigilance** des PJ. En cas d'échec, les PJ auront le sentiment que Norte ne leur a pas dit toute la vérité.

Norte leur verse un acompte de 2000 crédits, sachant qu'il y a de fortes chances pour qu'ils le dépensent en achetant du matériel à IsoTech avant de partir. Les PJ peuvent profiter de l'occasion pour acquérir des armes, des améliorations ou du matériel illégal. Ils peuvent également envisager de faire installer des modifications sur leur vaisseau, mais les travaux demanderont plusieurs jours.

Les PJ peuvent enfin explorer la Pointe du Rebut. Personne ne leur souffle mot des ponts supérieurs de la corvette ou de son secret, mais ils pourraient fort bien déduire de l'aspect des lieux (et notamment des portes extérieures donnant sur les tunnels) qu'ils se trouvent dans l'épave d'une corvette. Impossible en revanche d'avoir une vue extérieure sur le vaisseau, enterré qu'il est sous les débris et les rebuts.

EXPLORER LES ENVIRONS DE LA POINTE DU REBUT

Si les PJ ont envie d'explorer Raxus Prime ou de faire de la récup' pour leur compte, ou s'ils ne savent pas quoi faire de leur temps libre, Norte tient à leur disposition une liste de pièces pour lesquelles il serait prêt à payer généreusement. Trouver une de ces pièces à ce moment de l'aventure contribuera plus tard à l'évasion de la corvette (cf. **Rallumer les moteurs subluminiques** à la page 91). Il s'agit d'un transformateur multi-phase (pour moteur de vaisseau capital), de raccords de câbles d'alimentation, de servomécanismes pour droïde ouvrier, et d'une antenne parabolique pour senseur de 2 mètres de diamètre. Les PJ doivent réussir des **tests de Survie** et de **Perception**, et passer de longues heures à fouiller les épaves pour trouver ces équipements.

Norte leur loue un esquif (utilisez les caractéristiques de l'esquif de récupération jawa, page 88) et leur fournit une carte grossière des environs. Bien que la zone soit fouillée régulièrement, de nouvelles cargaisons de déchets y sont fréquemment déversées, renouvelant les stocks de ferraille. La carte indique que les dépôts les plus récents se trouvent à 15 minutes de trajet avec l'esquif. Norte recommande bien sûr aux PJ d'éviter les patrouilles impériales.

Si les personnages joueurs sont intéressés par l'exploration et veulent étendre leurs recherches, ou si le MJ souhaite développer cette partie de l'aventure, il peut modifier la chronologie prévue afin de leur laisser plus de temps pour découvrir les décharges de Raxus Prime. Sinon, l'expédition des PJ est censée durer entre 4 et 6 heures, et peut s'agrémenter des événements suivants :

COURSE-POURSUITE DANS LES DÉPÔTOIRS REVISITÉE

Les rencontres et lieux décrits dans **Course-poursuite dans les dépotoirs** (cf. page 77) peuvent servir ici, et notamment ceux que le MJ n'a pas utilisés au préalable. Cette rubrique propose d'intéressantes descriptions du paysage usuel de Raxus Prime et des menaces que les PJ pourront rencontrer lors de leur expédition. Les tests de Pilotage ne sont pas nécessaires, car l'esquif se déplace à des vitesses bien moindres et les périls sont par conséquent faciles à esquiver.

PILLARDS JAWAS

Les PJ rencontrent un groupe de Jawas qui souhaitent commercer avec eux. Ils peuvent être en possession des objets recherchés par les PJ et tenter de les troquer contre de l'équipement porté par ces derniers. Le MJ



peut accroître l'enjeu de ces rencontres en utilisant des objets que les PJ désirent ardemment ou qui pourraient se révéler particulièrement utiles pour eux.

Si les PJ jouent vraiment le jeu du troc et de la négociation, les Jawas les ramènent à un monumental droïde de recyclage qu'ils se sont approprié et ont converti en l'équivalent sur Raxus Prime de leurs chars des sables. Cette forteresse ambulante contient un choix bien plus important de pièces de récupération.

DROÏDE SONDE IMPÉRIAL

À plusieurs reprises au cours de leur expédition, les PJ croisent des droïdes sondes impériaux (utilisez le profil de droïde sonde de série Arak présenté en page 71) et sont contraints d'effectuer des **tests de Discrétion** ou de les détruire. Si un droïde sonde se montre alors qu'ils sont en train de négocier avec les Jawas, ces derniers se dispersent sur-le-champ et disparaissent entre les tas d'ordures.

LE CLAN YIYAR

Si le MJ veut que l'attaque imminente du clan Yiyar sur la Pointe du Rebut soit éventée (cf. page suivante, **Ce n'est pas encore fini**), les PJ peuvent repérer les attaquants déguisés alors qu'ils se faufilent vers la base. Les PJ aperçoivent un esquif qui cherche à les éviter, avec à son bord cinq « Jawas » qui ont l'air bien trop grands, ou ne se comportent pas de manière habituelle (il faut pour cela réussir un **test de Perception Difficile** (◆◆◆)). Les Yiyar n'affrontent pas les PJ à moins d'y être contraints. Toutefois, si les PJ sont facilement reconnaissables et qu'ils ont infligé au clan une défaite particulièrement humiliante durant leur séjour sur la Roue ou sur Cholganna, les Yiyar pourraient saisir cette occasion de se venger...

Si cette rencontre se produit, les PJ pourraient choisir de donner l'alarme à la Pointe du Rebut. Une communication par comlink risque d'être interceptée par les Impériaux ; les PJ devront décider si le jeu en vaut la chandelle, ou s'ils préfèrent retourner à toute vitesse à la base pour avertir les gens d'IsoTech en personne.

CE N'EST PAS ENCORE FINI

Alors que les choses semblent enfin se calmer pour les personnages joueurs, voilà que survient un premier coup du sort. Même s'il est toujours possible que les PJ et le clan Yiyar aient fait la paix sur Cholganna et évacué ensemble les rescapés, Yav Yiyar et les siens n'ont aucun scrupule à les trahir ensuite, pour frapper quand IsoTech et les PJ s'y attendent le moins. Il est toutefois plus probable que les deux groupes soient toujours des adversaires ; dans ce cas, le MJ peut jouer la scène telle qu'elle est décrite ici.

Tard dans la soirée, ou avant que les PJ décident de quitter la planète pour une raison ou une autre, Norta vient les trouver. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Hé, vous avez déjà vu un esquif de troc des Jawas ? C'est une des rares choses qui valent le coup d'œil sur cette planète. On ne sait jamais ce qu'ils ont bien pu dénicher, et souvent je me dis que je devrais enfilier une combinaison de protection avant d'aller les rencontrer. Mais il arrive parfois qu'ils déterrèrent quelque chose de vraiment intéressant. »

Quelques esquifs s'approchent de l'alcôve numéro deux. Venez donc avec moi, qu'on voie ce qu'ils ont bien pu trouver cette fois-ci. Qui sait, ils auront peut-être un truc qui pourrait redonner du nerf à ce tas de ferraille qui vous sert de vaisseau. »

Norta vous conduit à l'alcôve numéro deux, où le rideau a été relevé pour laisser entrer trois gros esquifs à répulseurs, en vol stationnaire devant l'entrée de la grotte. Ils ressemblent à ceux que vous avez aperçu lors de votre atterrissage.

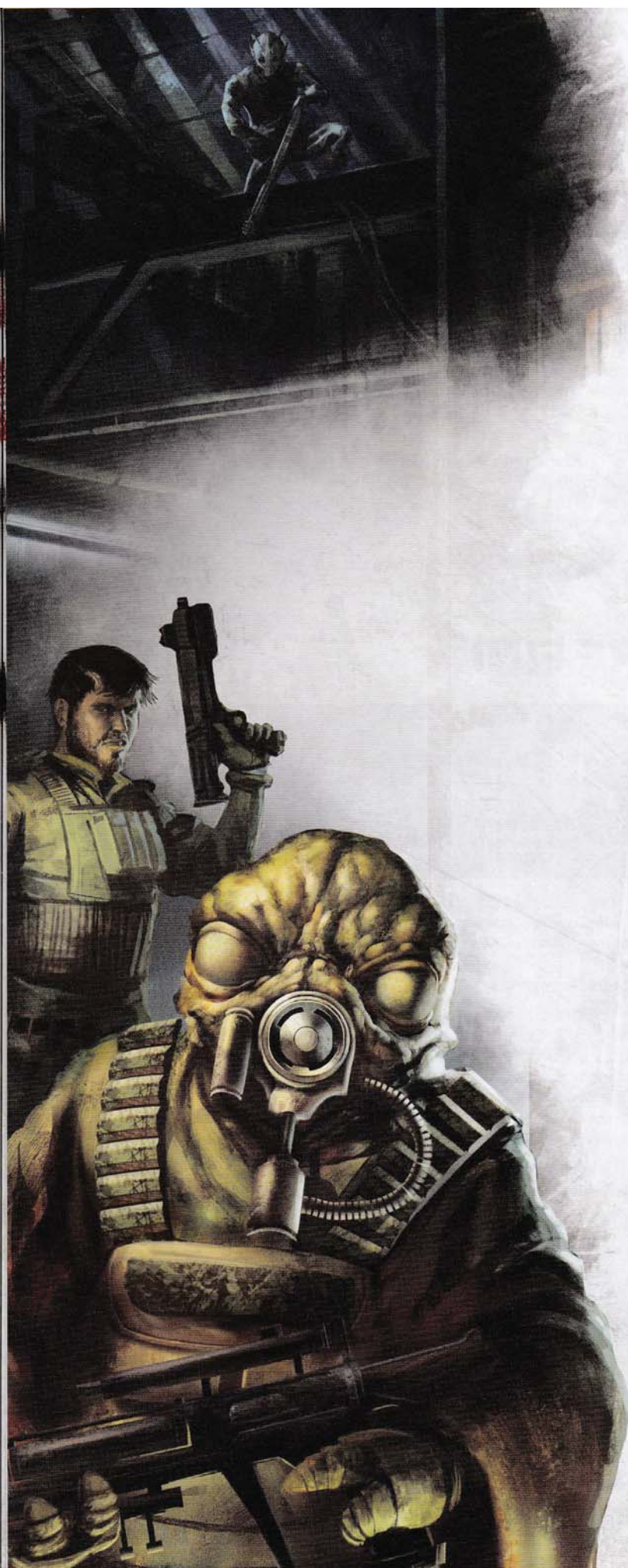
Un des esquifs est chargé de pièces détachées et d'équipement provenant d'épaves de vaisseaux spatiaux et de véhicules. Sur le deuxième, s'empile un ensemble de containers et de caisses. Le troisième est jonché de pièces et de châssis de droïdes. Les Jawas sont prêts à recevoir leurs clients et ne cessent de vous faire signe de monter à bord.

Mais les choses ne sont pas ce qu'elles paraissent. Il est vrai que les Jawas commercent régulièrement avec IsoTech et Norta, mais cette fois-ci, ce ne sont pas des Jawas. Il s'agit d'une ruse du clan Yiyar pour mener une attaque-surprise contre IsoTech.

Plusieurs groupes de « Jawas » convergent vers la Pointe du Rebut depuis différentes directions, bloquant toutes les entrées et alcôves d'atterrissage de la base. Les membres les plus petits du clan (principalement des Sullustéens) se sont déguisés en Jawas. Les Rodiens sont cachés dans des containers à bord des esquifs, tandis que les Trandosiens sont embusqués à l'extérieur.

Les membre survivants du clan Yiyar, accompagnés par les mercenaires trandosiens de « Rase-mottes » Talo, sont là pour se venger de Reom et d'IsoTech, et pour s'emparer des secrets ou des trésors ramenés par les PJ de leur expédition sur Cholganna. Ils ont patiemment surveillé la Pointe du Rebut en attendant de voir arriver le vaisseau des PJ. Et même s'il n'y a rien à récupérer, ils espèrent tout de même porter un coup fatal aux affaires de Reom et chasser IsoTech de Raxus Prime.

Faites effectuer aux PJ un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) contre la **Tromperie** de Talo (dont le profil se trouve à la page 29). En cas de succès, les PJ



remarquent que quelque chose cloche chez ces Jawas. Ils n'ont pas dit un mot et se contentent de faire des signes de la main, et certains sont bien trop costauds pour des membres de leur espèce. Mais après tout, peut-être que les Jawas de Raxus Prime sont différents de ceux de Tatooine (si toutefois les PJ connaissent bien ces derniers).

Les personnages joueurs qui ont remarqué que quelque chose n'allait pas ne sont pas pris au dépourvu quand Talo déclenche son piège quelques instants plus tard. Dès que Norta monte à bord de l'esquif chargé de containers, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Alors que Norta se penche sur un container pour examiner son contenu, le Jawa à côté de lui sort brusquement un blaster de ses robes et le pointe vers lui. Norta réagit instantanément et écarte d'une main le pistolet, tandis que de l'autre, il assène un uppercut à la mâchoire du Jawa. L'espace d'un instant, il semble que le visage du Jawa est arraché par la violence du coup, mais ce n'est qu'un masque qui vole dans les airs, révélant la face scarifiée d'un Sullustéen. La situation vire au chaos tandis que les prétendus Jawas dégagent des armes et ouvrent le feu. Des Rodiens du clan Yiyar jaillissent des containers dans lesquels ils étaient cachés, et vous entendez des tirs de blaster qui semblent provenir de tous les coins de la Pointe du Rebut.

Tout le monde détermine son initiative. Chaque esquif contient deux Sullustéens déguisés et deux Rodiens cachés à son bord (utilisez le profil de mécano des *Renflouages Yiyar*, page suivante). Talo et Norta continuent à se battre à mains nues, à moins que les PJ n'interviennent dans leur combat.

Il y a trois esquifs supplémentaires à chacune des deux autres alcôves, plus une paire à chaque entrée du *Courrier brisé*. Une dizaine de mercenaires trandosiens se sont posés sur le promontoire et commencent à descendre au milieu des débris en direction des tunnels, tout en faisant usage de leurs armes. Les objectifs du clan Yiyar sont doubles : détruire tout ce qu'ils peuvent en termes d'équipement et d'installations dans la corvette, et voler tout ce qui a été récupéré sur le *Sa Nalaor*.

Pendant que les PJ livrent bataille, des combats éclatent dans les tunnels ainsi qu'à d'autres endroits de la Pointe du Rebut. Pour y participer, les PJ devront d'abord vaincre leurs adversaires actuels, ou battre en retraite de l'alcôve numéro deux.

- À l'alcôve 2, les PJ peuvent aider Norta. Si Talo est blessé ou a clairement perdu l'avantage, il tente de s'échapper sur un des esquifs. S'il y parvient, il ne bat pas en retraite pour autant et fonce vers le côté opposé du promontoire pour aller rejoindre les combats qui se déroulent là-bas. Les autres survivants de son groupe tentent de sauter à bord de son esquif au moment où il prend la fuite. Les PJ peuvent décider de le poursuivre à bord d'un autre esquif, ou simplement essayer de l'abattre avant qu'il ne soit hors de portée.

- Cinq Rodiens tentent de pénétrer dans le vaisseau des PJ pour y chercher des trésors ou des données récupérées sur le *Sa Nalaor*. Quatre Sullustéens traversent un tunnel en courant, en direction de la corvette. Si les attaquants ne parviennent pas à pénétrer dans l'appareil des PJ, ils jettent une grenade dans la tuyère du moteur afin de l'immobiliser. Si les PJ repoussent les envahisseurs, ils peuvent couper la retraite de ceux qui chercheraient à s'enfuir, par exemple en barricadant les entrées des tunnels ou en s'emparant des esquifs.
- Les attaquants parviennent à s'emparer du *Courrier brisé* (à moins que les PJ ne les en empêchent). Des PJ arrivant trop tard doivent combattre pour pénétrer dans le vaisseau. Une fois à l'intérieur, ils découvrent que l'endroit a été complètement saccagé.
- À la *Niche du bantha*, les combats sont furieux ; le personnel d'IsoTech, bloqué à l'intérieur, se défend avec l'énergie du désespoir. Quand les PJ arrivent, ils voient un groupe de quatre Trandosiens se préparant à lancer un détonateur thermique. Les PJ ont une occasion de les stopper avant qu'ils ne mettent leur projet à exécution. Si les PJ éliminent ou repoussent les attaquants de la *Niche du bantha*, les choses s'améliorent pour leur camp. Une dizaine de mécanos armés émergent de l'épave pour se joindre aux combats.
- À la corvette, les combats font rage dans tout le niveau inférieur, mais les attaquants ne semblent pas au courant de l'accès aux ponts supérieurs. Quand les PJ se trouvent près du turbolift, ils ont la surprise de voir les portes dissimulées s'ouvrir sur Reom, accompagné de trois mercenaires lourdement armés. Les attaquants estiment rapidement que le combat est perdu et battent en retraite vers leurs esquifs. Reom et ses hommes se lancent à leur poursuite. Les PJ remarquent alors que Reom boite, mais il repousse d'un geste la question à plus tard si un PJ l'interroge à ce sujet.

Si les PJ ne cherchent pas à rejoindre la corvette ou s'ils se retrouvent bloqués dans un combat qui s'éternise, Reom et ses mercenaires arrivent pour renverser le cours de la bataille. Mais si les PJ s'en sortent bien, ils n'entendent parler de Reom qu'une fois les combats terminés. Si un membre du clan Yiyar réussit à mettre la main sur quelque chose provenant du *Sa Nalaor* ou retrouve IT-3PO, il emporte sa prise vers l'esquif le plus proche.

Une fois les combats terminés, les mécanos demandent aux PJ de les aider à transporter les blessés au bloc médical. Les morts sont transportés dans le hall d'exposition ou dans l'atelier, le temps de prendre les dispositions qui s'imposent.

MERCENAIRE TRANDOSIEN [RIVAL]



Compétences : Calme 1, Coercition 2, Connaissance (Culture) 2, Corps à corps 2, Distance (armes lourdes) 2, Sang-froid 1, Vigilance 2

Talents : aucun

Capacités : Régénération (se débarrasse de 1 blessure supplémentaire en cas de repos naturel ou d'emploi d'une cuve à bacta, régénère un membre amputé en 1 mois)

Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), griffes (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact), armure matelassée (+2 encaissement), comlink

MÉCANO DES RENFLOUAGES YIYAR [SBIRE]



Compétences (groupes uniquement) : Coercition, Corps à corps, Distance (armes légères), Mécanique, Pugilat,

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), armure matelassée (+2 encaissement), comlink

LES SURVIVANTS BOULEVERSENT LES PLANS

Si les PJ ont ramené un grand nombre de rescapés de Cholganna, leur présence à la Pointe du Rebut change la donne lors de l'assaut du clan Yiyar. Talo entame l'attaque selon le plan, mais il comprend rapidement qu'il y a ici bien plus de monde qu'il ne l'avait envisagé. Avant qu'il ait décidé quoi faire, le capitaine Harsol, Cratala ou IT-3PO se joignent au combat ou passent à portée de vue. Talo les reconnaît immédiatement (en raison des recherches qu'il a effectuées sur le *Sa Nalaor*) et tente de kidnapper

un ou plusieurs de ces personnages. Il revient aux PJ de s'assurer que cela n'arrive pas, même si Harsol et Cratala se défendent eux-mêmes. Cela pourrait entraîner une course-poursuite en esquif au milieu de la décharge, alors que Talo tente de rejoindre un cargo semblable à l'*Oiseau de nuit*. Si Talo s'échappe avec l'un ou l'autre des rescapés, l'aventure se poursuit néanmoins, mais Reom pourrait demander aux PJ de monter une mission de sauvetage lors d'une prochaine aventure...

ESQUIF DE RÉCUPÉRATION JAWA

2	1	-1	DEF. AV. / DAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	0
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			2	2

Type de véhicule/modèle : Esquif/traîneau de transport 3z.

Constructeur : Ubrikian

Altitude maximale : 15 m

Portée des senseurs : —

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 60

Passagers : 15

Coût/rareté : 4 000 crédits/2

Armes : aucune

REOM SE RÉVÈLE

Si les PJ n'ont pas rencontré Reom durant les combats, Norta ou un des mécanos les conduit jusqu'aux turbo-lifts et les amène aux quartiers du capitaine sur le pont trois. Si les PJ ont rencontré Reom, c'est lui-même qui les conduit à ses quartiers. Une fois à l'intérieur, il s'explique auprès d'eux.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Reom est allongé sur le lit tandis qu'un droïde médical 2-1B s'occupe de sa jambe. Il vous fait signe de vous asseoir en vous indiquant quelques chaises pliantes rangées contre le mur. Il grimace un peu quand le droïde serre le pansement, puis se tourne lentement vers vous.

« Oh, juste une petite mésaventure pendant que vous exploriez la Roue. Apparemment le Sa Nalaor intéressait bien plus de monde que je ne le pensais. J'ai entendu des rumeurs disant que des données du drone-messager avaient peut-être été copiées avant qu'il me soit remis. Et quand quelqu'un a pénétré dans mes bureaux à la recherche du drone et que j'ai reçu cette blessure de blaster, j'ai décidé qu'il était trop dangereux de rester là-bas.

Je suis venu ici pour me cacher, me faire soigner et vous attendre. Ne m'en veuillez pas de ne pas vous avoir parlé de tout cela dès votre arrivée. Mais c'est une base secrète avec ses propres secrets, si l'on peut dire. Ce qui est pour le moins utile, dans des moments comme celui-là. Mais cela ne permet pas pour autant d'éviter tous les problèmes, et je dois dire que je ne m'attendais pas à ce que le clan Yiyar se montre aussi belliqueux. J'imagine que les perspectives qu'offre le Sa Nalaor ont fini par leur faire perdre la tête.

Bon, j'ai entendu le rapport que vous avez fait à Norta. Si vous avez quelque chose à ajouter, c'est le moment ou jamais. Nous ferions mieux de finir nos affaires tant que nous en avons l'occasion. Je dois dire qu'en dehors de cet assaut inattendu, les choses se sont passées bien mieux que je ne l'espérais.

Si les PJ n'ont réussi qu'à localiser l'épave du *Sa Nalaor* et ses rescapés, Reom leur offre 10 000 crédits (ou plus), selon ce qui a été convenu dans l'**Épisode I**. S'ils ont réussi à ramener certains prototypes ou schémas techniques de Cratala, il leur en donne 20 000. S'ils ont ramené Cratala elle-même, Reom leur propose un partenariat et leur remet 30 000 crédits.

Les PJ sont libres de négocier l'Obligation qu'ils souhaitent voir réduite. Il leur faudra peut-être effectuer des **tests de Négociation** s'ils veulent un meilleur accord que celui que le MJ est prêt à leur concéder. En tout cas, leur Obligation devrait se réduire pour chaque tâche accomplie de la liste figurant dans l'encadré **Remplir les conditions du marché avec Reom**, dans l'**Épisode II** (cf. page 61). Les PJ peuvent aussi négocier une part dans de futurs voyages sur Cholganna ou autres accords de partenariat passés avec les rescapés. Reportez-vous aux options proposées dans la rubrique **Jouer en campagne**, page 94. Une fois que les négociations sont conclues, mais avant que les PJ ne quittent la pièce, Norta (ou le chef de la sécurité) appelle Reom pour lui annoncer de mauvaises nouvelles. Ainsi débute l'**Intervention impériale** (cf. page suivante).

INTERVENTION IMPÉRIALE

Les Impériaux ont finalement retrouvé IsoTech et les PJ. Grâce aux relevés des scanners lors de l'arrivée des PJ sur Raxus Prime, ils ont confirmé l'identité du vaisseau des PJ et informé le BSI. Ce dernier a immédiatement ordonné de renforcer les patrouilles dans la zone et de faire décoller un transport de troupes, prêt à se déployer dès que la base d'IsoTech aura été localisée. Le BSI était informé de l'existence de la base d'IsoTech, mais n'avait aucune idée de son emplacement jusqu'à aujourd'hui.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

La voix de Norta jaillit du comlink. « Reom... encore des ennuis. Nous avons repéré une patrouille de chasseurs TIE qui fouille la zone. Il ne lui faudra que [des interférences se font entendre] minutes pour nous repérer. Je ne sais pas ce qui les a conduits jusqu'ici ; sans doute les combats. »

Reom s'affaisse un instant, puis répond : « Bien reçu, Norta. Nos amis ici présents pourront peut-être nous aider. »

« Super, parce que nous allons avoir besoin de toute l'aide qu'on trouvera. La Pointe du Rebut est compromise, et notre plan d'évasion a subi quelques dommages durant les récents combats. Il y a un ingénieur ou un mécano parmi eux ? Au pire, on aura toujours besoin d'aide pour dégager les débris. Je t'envoie un rapport des dégâts sur ton datapad. »

Laissez un moment aux PJ pour réagir, puis lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Reom ramasse son datapad et grimace à la lecture du rapport. « Bon, j'ai encore un secret à vous révéler. Notre petite épave de corvette n'en a peut-être pas l'air, mais elle est tout à fait opérationnelle. Ou du moins, elle devrait l'être ; nous n'avons encore jamais eu l'occasion de tester les réparations effectuées, mais il semblerait que le moment soit venu. Cette patrouille n'est que le début ; nous n'avons pas beaucoup de temps devant nous.

Norta a raison, il faut effectuer certaines réparations d'urgence avant de pouvoir faire décoller cet engin. Vous êtes avec nous ? Je sais que vous avez votre propre vaisseau, et que vous ne comptez sûrement pas le laisser derrière vous. Mais je ne veux pas abandonner ma corvette aux Impériaux, même mitraillée comme elle vient de l'être. Aidez-moi et je saurai me montrer généreux. Nous allons sauter jusqu'à un de nos points de rendez-vous d'urgence dans l'espace, baptisé Iso-Un, à environ 15 années-lumière d'ici. Une fois là-bas, nous pourrions contacter nos mécanos et vous, vous serez libres de partir.

DÉPLOIEMENT IMPÉRIAL

Voici la chronologie des actions des Impériaux. Celle-ci démarre à partir du moment où une patrouille de chasseurs TIE repère la base d'IsoTech. Le vaisseau des PJ peut partir à n'importe quel moment, s'il est en état de voler. La corvette pourra être parée à décoller au créneau 20-30 minutes, selon les actions des PJ. Le MJ devra noter le temps de réparation de la corvette et le comparer avec la chronologie ci-dessous afin de coordonner les événements, alors que les PJ se démènent pour effectuer les réparations et repousser les assauts. Un ingénieur d'IsoTech fera un point régulier sur la situation via le système intercom ou les comlinks, ce qui devrait garder les PJ sous pression.

0-5 minutes : une patrouille de deux chasseurs TIE survole la Pointe du Rebut.

5 minutes : la patrouille localise la base. Elle en informe le BSI puis effectue des passages à basse altitude afin de repérer les lieux. Si un vaisseau tente de s'enfuir de la base, un des appareils impériaux le prend en chasse. Si les chasseurs TIE sont attaqués, ils ripostent.

5-10 minutes : un transport de troupes du BSI décolle, direction la Pointe du Rebut.

10 minutes : la navette du BSI se pose dans une alcôve libre et débarque les stormtroopers et les agents

du BSI. Une escouade de stormtroopers menée par un agent du BSI se dirige vers la corvette, tandis qu'une autre escouade (commandée par un autre agent) part s'emparer du vaisseau des PJ. Le personnel d'IsoTech aide les PJ à repousser les deux escouades.

10-15 minutes : une autre patrouille de deux chasseurs TIE en approche de la Pointe du Rebut est repérée par les scanners longue portée d'IsoTech.

15 minutes : la deuxième patrouille de TIE arrive sur zone.

15-30 minutes : IsoTech détecte deux vaisseaux de patrouille de l'Empire en orbite, manœuvrant pour se placer en position d'interception. Trois transports de troupes sont également repérés, en approche de la Pointe du Rebut.

25 minutes : les deux vaisseaux de patrouille sont placés en position d'interception.

30 minutes : les transports de troupes arrivent et débarquent des stormtroopers équipés d'armes lourdes qui attaquent la base depuis les alcôves et l'entrée ouest. Les défenses d'IsoTech sont submergées en quelques minutes.

Le MJ pourra trouver le profil de superviseur du BSI à la page 26, et celui des stormtroopers à la page 404 du livre de base.

Si les PJ acceptent, Reom leur propose une nouvelle réduction de leur dette envers lui et leur offre une amélioration (ou de l'équipement) pour leur vaisseau spatial. Il ne peut pas perdre de temps dans de longues négociations, vu la situation. Les PJ reçoivent  à leurs **tests de Négociation** pour refléter le fait que Reom n'est pas en position de force. Si les PJ laissent Reom dans le pétrin, ils n'en deviennent pas pour autant ses ennemis, mais il ne leur accordera plus sa confiance pour de futures missions. Et il n'est pas assez stupide pour les menacer alors qu'ils sont plus nombreux que lui. Et si Reom parvient tout de même à échapper aux Impériaux, il est possible que les PJ soient toujours liés à lui par une Obligation.

REMETTRE EN ÉTAT LE BRISE-BLOCUS

Réparer la corvette est plus un problème de temps que de complexité. Certaines zones à réparer sont encombrées de débris résultant des combats, ou difficiles à atteindre pour d'autres raisons. Certains des dommages affectent les systèmes du vaisseau, tandis que d'autres ont compromis l'intégrité de la coque. Voici une liste des réparations nécessaires ou d'autres actions que les PJ peuvent entreprendre pour aider. Chaque  supplémentaire réduit en général le temps de réparation de 5 minutes, jusqu'au temps minimum indiqué.

Les mécanos et les slicers sont chargés des réparations, tandis que les médecins sont envoyés au bloc médical. Les PJ les plus robustes peuvent aider à dégager le couloir de la salle des machines, tandis que ceux qui sont petits et souples semblent parfaits pour régler le problème des charges destinées à faire sauter la montagne de débris qui recouvre la corvette. Les PJ habiles avec un blaster peuvent quant à eux protéger les équipes d'IsoTech occupées aux réparations en repoussant la première vague de stormtroopers. Un PJ qui n'aura pas trouvé à s'employer pourra toujours rejoindre le vaisseau des PJ et, par exemple, entraîner les chasseurs TIE loin de la base ou se servir des armes de l'appareil pour accorder un répit à Reom.

Le MJ doit rendre cette course contre la montre aussi vivante que possible. Il peut ainsi établir un ordre d'initiative et laisser les PJ contribuer aux réparations à leur tour, même s'ils ne se trouvent pas au même endroit, afin de diminuer au maximum le temps que chaque PJ doit attendre avant de pouvoir apporter sa contribution. Les PNJ quant à eux assignés aux tâches qui ne sont pas entreprises par un PJ et s'en acquittent avec succès, sans plus.

Quant les PJ et les équipes d'IsoTech se retrouvent sous le feu des stormtroopers, ils doivent réussir des **tests de Sang-froid** proportionnés à la menace qu'ils affrontent afin de continuer à travailler sans s'interrompre. Les PJ peuvent effectuer des **Tests de Commandement** afin de conférer à leurs alliés, en cas de succès, un  par  obtenu aux tests pour poursuivre leurs réparations malgré le danger.

Tel qu'indiqué, la corvette ne peut pas décoller avant qu'au moins un moteur subluminaire soit réparé et que l'alimentation du répulseur principal soit rétablie

(cf. **Rallumer les moteurs subluminiques** et **Problème d'alimentation du répulseur principal**, page 91), ou que deux moteurs subluminiques soient remis en état de marche. Le reste des réparations des pages suivantes diminuent la difficulté du **test de Pilotage (espace)** pour faire décoller la corvette du tas de rebuts, ou facilitent le fonctionnement du vaisseau sous d'autres aspects durant le décollage et le vol.

Voici les différentes zones du *Brise-blocus* où les personnages joueurs peuvent réparer les systèmes, défendre les mécanos de Reom ou préparer la corvette au décollage.

COULOIR DU HANGAR DE STOCKAGE OBSTRUÉ

Le couloir principal menant au hangar de stockage (8F page 82) est bloqué par des débris. Il faut un **test d'Athlétisme Difficile** () et 5 minutes de travail pour dégager les débris qui bloquent le passage.

DYSFONCTIONNEMENT DE LA PORTE DU HANGAR DE STOCKAGE

La porte du hangar est endommagée ; il y a deux façons de résoudre le problème. Une réparation du système d'ouverture, délicate et compliquée, requiert un **test d'Informatique Difficile** () et prend 20 minutes (minimum 10 minutes). Si le temps vient à manquer, il est possible de la refermer en la soudant en 10 minutes, grâce à un **test de Mécanique Moyen** ().

CHARGES EXPLOSIVES DE LIBÉRATION

Le monticule de débris qui recouvre la corvette a été miné par une série de charges explosives qui seront déclenchées juste avant le décollage. Les charges creuseront des trous dans les rebuts agglomérés, fragilisant suffisamment l'ensemble pour que le vaisseau puisse s'en extraire. Le centre opérationnel a détecté un problème sur deux charges. L'une d'elle a glissé et n'est plus en position, et l'autre s'est déconnectée. L'une des charges se trouve juste au-dessus de l'avant du vaisseau, et l'autre au-dessus du moteur principal. Pour rejoindre ces charges, il faut sortir par une écrouille de secours située sur le dos de la corvette, puis réussir un **test d'Athlétisme Difficile** () pour grimper dans le tas de débris et atteindre l'emplacement respectif des deux charges. L'escalade demande 5 minutes d'effort. La première charge est située dans un endroit difficile d'accès, et il faut réussir un **test de Coordination Moyen** () pour l'atteindre et la replacer dans sa position initiale. Remettre la deuxième charge en état de marche requiert de réussir un **test de mécanique Difficile** (). Si le problème de ces charges n'est pas réglé, améliorez 1 dé de difficulté du **test de Pilotage (espace)** nécessaire pour décoller. Si une des charges est remise en état de marche, le malus se limite à l'ajout d'un  au test. Si les deux charges sont réparées, le test se fait sans malus.

COUPLEUR D'ALIMENTATION DÉFAILLANT

Des voyants clignotants sur des panneaux de contrôle près de la salle des moteurs indiquent qu'un coupleur

d'alimentation essentiel est défaillant et doit être remplacé avant le décollage. Il faut quelques minutes et un **test d'Informatique Facile** (◆) ou de **Mécanique Moyen** (◆◆) pour localiser la pièce défaillante. Les PJ découvrent alors qu'ils doivent également remplacer le câblage électrique, ce qu'ils n'ont pas sous la main. Il faut 10 minutes et un **test de Perception Moyen** (◆◆) pour récupérer un câble de remplacement (5 minutes s'ils demandent de l'aide aux gens d'IsoTech). La réparation elle-même requiert un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆) ; il faut 10 minutes pour remplacer le coupleur et 5 minutes pour le câblage.

BRÈCHE DANS LA COQUE

La coque présente une fissure près du sas avant bâbord. Les PJ doivent trouver un blindage de remplacement et l'y fixer. Les meilleurs soudeurs d'IsoTech ont été tués durant l'attaque. Un astromech peut apporter son aide, mais la réparation est trop importante pour qu'il puisse s'en charger seul. Combler la brèche prend 15 minutes et nécessite un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆). Une à deux personnes maximum peuvent aider à la réparation. Le temps de réparation minimum est de 10 minutes. Si cette réparation n'est pas effectuée, la soute avant s'ouvre sur le vide sidéral et l'équipage doit s'en remettre aux cloisons intérieures pour assurer la pressurisation, qui pourrait être compromise si le vaisseau subit des dégâts critiques.

PROBLÈME D'ALIMENTATION DU RÉPULSEUR PRINCIPAL

L'alimentation du répulseur principal, qui intervient dans le décollage et l'atterrissage, est tombée au-dessous du minimum requis pour permettre de soulever la corvette hors des débris qui la recouvrent. Même avec un répulseur tournant à plein régime, le décollage ne serait pas des plus rapides. L'énergie nécessaire peut être redirigée informatiquement depuis le centre de commande en 5 minutes et en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆), ou manuellement en 10 minutes à partir de la salle des machines avec un **test de Mécanique Moyen** (◆◆). Un ☛ permet à l'opérateur d'envoyer un surcroît d'énergie au moment du décollage, ajoutant un ☐ au **test de Pilotage (espace)** (cf. **Poubelle volante**, page suivante). Un ☹ coupe l'alimentation du répulseur principal, obligeant à allumer des moteurs supplémentaires.

URGENCE MÉDICALE

Deux membres du personnel d'IsoTech sont blessés 10 minutes après avoir commencé à réparer les moteurs subluminiques. Un coupleur d'alimentation émet une brusque décharge qui les électrocute. Ils tombent au sol, inconscients, alors que le coupleur continue à crépiter au-dessus d'eux, et doivent être secourus avant que les réparations puissent reprendre. Il faut 2 minutes et un **test de Mécanique Moyen** (◆◆) pour éteindre le coupleur. Les victimes doivent être transportées à l'infirmerie ou à la salle de chirurgie cybernétique pour subir un traitement immédiat. Il faut 5 minutes et un **test de Médecine Difficile** (◆◆◆) pour les stabiliser. Le coupleur d'alimentation requiert une réparation qui prend 5 minutes et impose de réussir un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆).

RECEVOIR L'AIDE DES RESCAPÉS

Si un nombre conséquent de rescapés du *Sa Na-lagor* ont été ramenés à la Pointe du Rebut, ils apportent une aide précieuse aux réparations et aux autres tâches nécessaires. Il est possible qu'ils rendent les réparations trop faciles et réduisent ainsi la tension dramatique de la situation. Le MJ peut y remédier en chargeant les rescapés d'une tâche qui occupe tout leur temps, comme repousser les troupes impériales. Reom peut également annoncer que l'attaque a provoqué d'importants mouvements de débris qui rendent les charges explosives en place insuffisantes pour dégager la voie à la corvette. Des charges supplémentaires doivent être installées, et/ou les charges existantes repositionnées. Un nombre important de rescapés peut être envoyé s'occuper de cette tâche.

CALIBRAGE DES SENSEURS DE NAVIGATION

Les senseurs de navigation ont besoin d'être calibrés, ce qui nécessite un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) et 10 minutes (sans réduction de temps possible). Si ce système n'est pas réparé, ajoutez ■■ aux **tests d'Astrogation** de la corvette.

RALLUMER LES MOTEURS SUBLUMINIQUES

Seuls trois des onze moteurs subluminiques sont opérationnels. Il en faut au minimum quatre, plus le répulseur principal à plein régime, ou cinq si ce dernier est hors-service, pour que la corvette puisse s'extraire de sa gangue de débris et décoller. Toutefois, cela ne fournira pas une vitesse suffisante pour semer les poursuivants impériaux. Trois moteurs sont définitivement hors-service, ayant été endommagés dans le crash de la corvette et débarrassés de leurs pièces récupérables pour réparer les autres. Chaque moteur nécessite 15 minutes de réparation (avec un minimum de 10 minutes), à condition que tous les mécanos moteurs d'IsoTech travaillent dessus en même temps. Un PJ se joignant à eux peut aider à diminuer le temps de réparation d'un maximum de 5 minutes par moteur. Chaque moteur nécessite un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆), en ajoutant ☐ pour l'aide des hommes d'IsoTech. Un minimum de 5 minutes est nécessaire pour pouvoir refaire un test après un échec. Si les PJ ont pu dénicher un transformateur multi-phase (cf. **Explorer les environs de la Pointe du Rebut**, page 84), ils peuvent améliorer 1 dé de leur réserve. La vitesse du vaisseau est de 1 avec quatre moteurs, de 2 avec huit moteurs.

COMMANDES DU TURBOLASER

Le mécanisme de tourelle du turbolaser ventral s'est mis en marche durant les combats, bloquant les canons contre les débris extérieurs. Le turbolaser est toujours opérationnel, mais il ne peut plus tourner et risque de se coincer dans les débris au moment du décollage. Faire jouer délicatement la tourelle pour débloquer les canons

exige un **test de Coordination Difficile** (◆◆◆), avec un dé de difficulté amélioré. Un ☹ bloque irrémédiablement les canons dans les débris, améliorant un dé de difficulté et ajoutant ■ au **test de Pilotage (espace)** pour faire décoller la corvette. Un ☹ endommage les canons du turbolaser, réduisant sa valeur de dégâts de 4 et risquant de provoquer son explosion si un jet d'attaque génère un ☹.

ON A NOS PROPRES PROBLÈMES, P'TIT GARS

La réparation du vaisseau des PJ dépend des dommages que ce dernier a subis durant les combats. Si les

attaquants ont jeté des grenades dans ses moteurs, des réparations sont nécessaires. Les PJ doivent réussir un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆) pour chaque grenade qui a explosé dans les moteurs. Le travail prend 10 minutes par grenade, mais ce temps peut être réduit à 5 minutes si le résultat comprend plusieurs ✨. En revanche, si un ☹ est obtenu, les PJ ne disposent pas des pièces de rechange nécessaires. Celles-ci peuvent être trouvées grâce à un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) et 5 minutes de recherche dans la *Niche du bantha* ou le *Courrier brisé*, ou pourquoi pas sur la corvette. Les PJ peuvent décider de dépenser un point de Destin pour trouver les pièces nécessaires, mais cela ne réduira pas le temps de recherche.

POUBELLE VOLANTE

Quand les réparations nécessaires ont été effectuées ou que Reom décide qu'il est temps d'y aller, que le vaisseau soit paré ou pas, il tente de faire décoller la corvette. Si les PJ ont un bon pilote, Reom lui demande de rester pour aider au pilotage du vaisseau ; sinon, le pilote d'IsoTech s'installe aux commandes pendant que le reste des PJ continue de s'occuper des réparations d'urgence qui sont nécessaires. Comme l'explique Reom, le départ de la corvette risque de provoquer l'effondrement de tout un pan de la montagne de débris et de recouvrir les alcôves (où se sont posés les PJ). Les vaisseaux dans les alcôves doivent donc partir avant la corvette, et si possible tenter de détourner l'attention des Impériaux.

Faire décoller la corvette exige de réussir un **test de Pilotage Moyen** (●●●), auquel s'ajoutent d'éventuels ■ et □ issus des efforts de réparations. En cas de succès, le vaisseau s'extirpe de la montagne de débris et prend son envol dans une pluie de ferrailles et de débris. Plusieurs ✨ ou ☹ lui permettent de se libérer plus aisément, ce qui lui confère un décollage plus rapide (il lui faut un round de moins pour sortir du puits gravitationnel de la planète). Un résultat de ☹☹ et ✨ signifie que le vaisseau s'élève bien dans les airs, mais se trouve ralenti par les monceaux de débris encore agglomérés à sa coque (il lui faut un round supplémentaire pour sortir du puits gravitationnel de la planète). Un ▼ signifie que les débris environnants abîment la coque lors du décollage, infligeant 10 dégâts de coque (et 2 points de stress mécanique par ☹). Chaque ☹ accompagnant un ▼ réduit les dégâts de coque de 1 point. Un ☹ indique que le vaisseau a décollé si facilement qu'il bénéficie immédiatement d'une manœuvre gratuite. Un ☹ signifie qu'un des moteurs subluminiques de la corvette connaît une défaillance au moment de donner toute sa puissance. Le vaisseau s'empêtre dans les débris et ne peut décoller. Rafistoler et remettre en route le moteur défaillant nécessite un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆).

Si le vaisseau échoue à décoller au premier essai, le pilote peut continuer à tenter de prendre les airs aux rounds suivants. Les nouveaux essais peuvent être

affectés des bonus et malus ci-dessus, ou le MJ peut en inventer d'autres en fonction des circonstances spécifiques. Le MJ devra choisir des options qui confèrent à cette scène déterminante une intensité dramatique et de l'intérêt. Une tentative malheureuse pourra se compliquer encore par des attaques des chasseurs TIE en approche. Le vaisseau des PJ ou un autre appareil allié pourra aider au besoin à protéger la corvette.

Quand la corvette parvient enfin à s'arracher à la montagne de débris, lisez le texte suivant :

Le vaisseau tout entier tremble alors que les charges explosives se déclenchent en cadence tout autour de lui. Les moteurs subluminiques entament leur poussée, émettant un grondement assourdissant qui résonne dans toute la corvette. Un terrible grincement de métal enveloppe le Brise-blocus, tandis qu'il se fraie un chemin parmi les débris qui crissent contre sa coque.

Malgré les hurlements des sirènes d'alarme du système de contrôle des dégâts, les voyants lumineux qui clignotent sur tous les panneaux du cockpit et l'inquiétante vibration provenant des moteurs, la corvette s'extraie de la décharge dans un déluge de débris et d'ordures. Alors que le vaisseau continue à s'élever dans les airs, les amas de débris encore accrochés à la partie dorsale de la coque glissent dans le vide à la moindre oscillation, dans un concert de crissements métalliques qui mettent les nerfs à rude épreuve.

Dès que la corvette prend les airs, les chasseurs TIE manœuvrés par des pilotes de la Marine impériale (cf. page 78) se déroutent immédiatement pour attaquer ce vaisseau qui vient d'apparaître à la surprise de tous. La corvette riposte, et les PJ volontaires et capables d'utiliser les tourelles de tir du vaisseau peuvent participer au combat. La corvette continue à libérer derrière elle un panache de débris pendant plusieurs minutes, empêchant les chasseurs de l'approcher directement par l'arrière.

Le *Brise-blocus* vibre, grince et gronde durant tout le vol. On dirait qu'il est sur le point de tomber littéralement en morceaux. Pour les PJ qui sont à bord, c'est une série sans fin d'alarmes mineures et majeures qui résonnent, de systèmes plus ou moins défectueux et de fluctuations d'alimentation. À tout moment, un circuit grille, un panneau de contrôle tombe en panne ou une alarme se déclenche, réclamant l'attention des PJ. Les problèmes les plus sérieux affectent les moteurs. Un des propulseurs subluminiques prend feu, libérant une épaisse traînée de fumée noire ; deux autres moteurs enchaînent les défaillances, s'éteignant pendant plusieurs secondes avant de se rallumer inopinément, provoquant des sursauts d'accélération imprévisibles.

Les chasseurs TIE sont les seules menaces à portée de la corvette et des PJ tant qu'ils sont dans l'atmosphère. Si les chasseurs se voient contraints de laisser un ou plusieurs vaisseaux prendre le large, ils concentrent leurs attaques sur la corvette en priorité, sur le vaisseau des PJ en deuxième, et sur un éventuel autre vaisseau en troisième.

Quand les PJ quittent l'atmosphère, deux vaisseaux de patrouille impériaux foncent vers eux sur une trajectoire d'interception (utilisez également le profil de pilote de la Marine impériale de la page 78). Ils arrivent par des directions opposées pour prendre le ou les vaisseaux des PJ en tenaille. Un vaisseau, ou les deux, arrivent à portée avant que la corvette et l'appareil des PJ aient pu s'extraire du puits gravitationnel et effectuer leur saut dans l'hyperespace. Si 25 minutes se sont passées et que les vaisseaux de patrouille sont en position, ils bloquent la trajectoire de fuite la plus directe. Si les PJ tentent de les affronter, les pilotes de la Marine impériale bénéficient d'un ■ à chaque jet d'attaque.

Si les PJ répartissent leurs attaques sur les deux vaisseaux, ces derniers les engagent à portée moyenne. Les Impériaux tentent de se rapprocher davantage, ordonnent aux PJ de se rendre, et ouvrent le feu s'ils n'obtempèrent pas sur-le-champ. **Les PJ ont besoin de 5 rounds à vitesse 2 pour sortir du puits gravitationnel**

et activer l'hyperdrive. Le saut jusqu'au point de rendez-vous nécessite de réussir un **test d'Astrogation Moyen** (◆◆).

LE BRISE-BLOCUS

5	2	-2	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 1 1 2	5
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			50	15

Type de véhicule/modèle : corvette/CR90

Constructeur : Corporation Technique Corellienne

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (aucun)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : longue

Équipage : 40

Charge utile : 2 000 (750 à l'heure actuelle)

Passagers : 100 (50 à l'heure actuelle)

Provisions : 1 mois (réserves actuelles)

Coût/rareté : 700 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 4 (2 inutilisables)

Armes : ajoutez un ■ à chaque jet d'attaque en raison de l'état du vaisseau. Deux batteries de turbolasers moyens jumelés montées sur tourelle dorsale et ventrale (portée longue ; arc de tir [ventral ou dorsal] : tous ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1, Jumelé 1, seule une batterie est opérationnelle de chaque côté). Quatre turbolasers légers montés sur tourelle dorsale répartis par groupe de deux sur chaque côté (portée moyenne ; arc de tir [dorsal] : bâbord ou tribord ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1).

Épave spatiale : tout ☼ sur un **test d'Informatique**, d'**Artillerie** ou de **Mécanique** provoque la défaillance du système ou de l'arme concerné pour un round et ajoute un ■ à tous les tests ultérieurs jusqu'à ce que le système en question ait été réparé grâce à un **test d'Informatique** ou de **Mécanique Difficile** (◆◆◆). Un ☼ sur un **test de Pilotage (espace)** réduit la maniabilité, ajoutant un ■ jusqu'à ce que le système de navigation soit réparé en réussissant un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆).



VAISSEAU DE PATROUILLE IMPÉRIAL

5	3	-1	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 2 2 1	6
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			45	20

Type de véhicule/modèle : frégate/IPV-1
Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : non
Portée des senseurs : longue
Équipage : 12
Charge utile : 20
Passagers : 10 (stormtroopers ou prisonniers)
Provisions : 1 mois
Coût/rareté : 4 000 000 crédits (I)/5
Emplacements disponibles : 2

Armes : batteries de turbolasers intercepteurs jumelés montées sur tourelle dorsale, ventrale, de bâbord et de tribord (portée longue ; arc de tir : tous ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1, Jumelé 1). Lance-missiles à concussion montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant, dégâts 7 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Projectile guidé 3, Souffle 4).

RENDEZ-VOUS À ISO-UN

Une fois que les PJ et la corvette ont atteint leur destination, Reom a une nouvelle surprise pour eux : *Iso-Un* est plus qu'un point de rendez-vous, c'est un autre projet de récupération, sous la forme de l'épave d'un gigantesque cargo. Les PJ sont informés qu'ils peuvent se poser dans une soute reconvertie en baie d'atterrissage, tandis que la corvette s'amarre sur le côté du cargo.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Bienvenue à Iso-Un. Un jour, ce cargo sera le cœur de nos opérations mobiles. La perte de la *Pointe du Rebut* en fait désormais notre base principale dans le secteur. Nous serons sans doute retardés dans nos réparations sans *Raxus Prime* pour nous fournir facilement en pièces détachées, mais on s'en sortira quand même. D'ailleurs, il se pourrait que je vous embauche pour nous ramener quelques trucs. Montez à bord, nous allons en discuter, et vous pourrez ensuite reprendre votre route. »

À moins que les PJ ne souhaitent entreprendre des négociations de dernière minute avec Reom, il n'y a plus qu'à récupérer ceux de leurs camarades qui auraient fait le voyage à bord de la corvette, et à s'occuper des réparations urgentes et soins médicaux requis. Il n'y a pas grand-chose en termes d'infrastructures sur *Iso-Un* ; la corvette elle-même possède de meilleures installations médicales et de meilleurs ateliers.

Le MJ est libre d'utiliser *Iso-Un* pour de futures sessions (cf. **IsoTech** et *Iso-Un*, «IsoTech et *Iso-Un*» page 96). En dehors de cela, une fois que les PJ se sont rassemblés et rééquipés, ils peuvent retourner sur Cholganna (cf. **Jouer en campagne**, ci-dessous) ou partir vers d'autres aventures.

ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE III

Récompenses standards en points d'expérience pour l'Épisode III :

- Course-poursuite dans les dépotoirs : 5-10 XP
- Explorer la *Pointe du Rebut* et/ou faire des courses pour Norta : 5-10 XP
- Repousser l'attaque du clan Yiyar : 5 XP
- Défendre IsoTech contre les stormtroopers : 10 XP
- Réparer et faire décoller le *Brise-blocus* : 5 XP
- Plus les bonus de Motivation et d'interprétation que concèdera le MJ.

JOUER EN CAMPAGNE

Le MJ peut utiliser les amorces d'aventure et autres idées proposées dans **PAR-DELÀ LA BORDURE** pour prolonger ce scénario par une véritable campagne, ou les revisiter dans une aventure ultérieure. Voici quelques idées et suggestions sur la façon dont l'histoire pourrait se poursuivre.

CHASSE AU GROS GIBIER

Utilisé comme chien de garde ou animal de foire, le nexu se vend très cher, pour la bonne raison qu'il est extrêmement difficile à capturer et à transporter. Les petits des

nexu atteignent les plus hauts prix, car ils peuvent être domestiqués. Affronter une femelle nexu protégeant sa progéniture relève cependant presque du suicide, car elle défendra ses petits jusqu'à la mort. Pourtant, la véritable mise à l'épreuve des talents d'un chasseur est la traque du rare et dangereux nexu noir, dont la taille dépasse d'un bon mètre celle de ses congénères.

Si les PJ souhaitent revenir sur Cholganna pour essayer de capturer un nexu vivant, ils pourraient décider de chercher un peu d'aide. S'ils demandent autour d'eux, les PNJ interrogés les orienteront vers un Wookiee qui



FINS ALTERNATIVES

Si les Impériaux parviennent à arrêter la corvette et/ou le vaisseau des PJ, ils l'arraisonnent et arrêtent tous ceux qu'ils trouvent à bord. Les PJ et les autres occupants peuvent s'échapper grâce à des capsules de survie, qui les ramènent sur Raxus Prime, où ils auront toujours les Impériaux à leurs trousses.

Si les PJ sont capturés, ils doivent répondre des charges de contrebande, de dégradation de biens d'Empire, de blessure ou de meurtre de personnel impérial, etc. Ils n'auront guère de chances de pouvoir s'évader, pas plus que de réfuter les accusations qui pèsent contre eux. Ils peuvent rester en détention un bon moment

avant que le MJ leur donne une occasion de s'enfuir ou d'obtenir leur liberté par une évasion, un chantage, ou d'autres moyens.

Si les PJ parviennent à s'enfuir, mais pas la corvette, Reom est capturé ou tué. De toute façon, il ne peut plus jouer aucun rôle dans un avenir immédiat. Sa sœur Shira reprend cependant à son compte l'Obligation des PJ et exige toujours d'eux que celle-ci soit pleinement honorée. Si les PJ négligent de payer leur dette envers IsoTech, Shira vient en personne réclamer son dû quand l'Obligation en question sera activée durant une session de jeu.

s'est fait une spécialité de la chasse au nexu. Le capitaine Shorwarr, un fournisseur réputé d'animaux et de créatures exotiques, est une des rares personnes à s'être déjà rendu sur Cholganna.

Chasseur expérimenté, Shorwarr peut servir de guide si on le paie. Il peut également devenir un rival lors de voyages ultérieurs des PJ sur la planète aux redoutables jungles, car il s'empare facilement et ne supportera pas de se sentir trahi si ces derniers reviennent chasser sur « ses » terres. S'il sert de guide aux PJ, le capitaine Shorwarr les conduit à un avant-poste secret, le *camp Danger*, que les autres chasseurs et lui utilisent comme base d'opérations. Son vaisseau est *Le Rôdeur d'Azur*, un cargo léger ILH-KK de classe Citadelle customisé, dont la soute est équipée de cages et de compartiments.

CAPITAINE SHORWARR [RIVAL]



Compétences : Athlétisme 1, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 1, Perception 1, Pugilat 1, Survie 2, Vigilance 2

Talents : Pisteux chevronné 1 (retire ■ par rang de Pisteux chevronné aux tests effectués pour suivre ou trouver des traces. Réduit de moitié le temps nécessaire pour suivre une cible) ; Chasseur né (une fois par session, peut relancer un test de Perception ou de Vigilance) ; Proie du chasseur (le personnage peut entreprendre une action de Proie du chasseur pour effectuer un **test de Survie Difficile** (◆◆◆) ; en cas de succès, il améliore la réserve de dés de toutes ses attaques effectuées contre une cible à portée longue jusqu'à la fin de son tour)

Capacités : rage wookiee (quand un Wookiee est blessé, ses attaques de Corps à corps et de Pugilat infligent +1 point de dégâts ; s'il a subi au moins 1 blessure critique, elles infligent +2 points de dégâts).

Équipement : arbalète (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée moyenne ; Encombrant 3, Renversement), bola (Distance [armes légères] ; dégâts 2 ; portée courte ; Enchevêtrement 3, Munitions limitées 1, Renversement), poignard ryyk (Corps à corps ; dégâts 5 ;

critique 2 ; portée au contact ; Bonne qualité, Encombrant 3, Parade 1).

DU FRIC FACILE

Les PJ peuvent revenir chercher le trésor qui dort dans les soutes du *Sa Nalaor*. Ils pourraient tomber sur des explorateurs et des gardes impériaux, ou découvrir que les Impériaux se moquent du vaisseau du moment que Cratala et le capitaine Harsol ont été capturés ou se sont enfuis loin de l'Empire.

Les PJ se rendent rapidement compte qu'il leur faut de l'équipement spécialisé ou des droïdes pour dégager les décombres et étayer le vaisseau. D'autres créatures dangereuses de Cholganna viennent assaillir le groupe ; certaines pourraient d'ailleurs avoir élu domicile dans les profondeurs du vaisseau. Des rivaux issus de l'aventure ou d'autres chasseurs de trésor peuvent aussi attaquer les PJ. Le MJ est libre de mettre le trésor qu'il veut dans l'épave, si tant est que les PJ parviennent à le récupérer.

NÉGOCIER AVEC LES RESCAPÉS

Une façon crédible de poursuivre cette aventure consiste à dire que Reom demande aux PJ de retourner sur Cholganna parce que les rescapés s'y trouvent encore. Il pourrait proposer aux PJ de l'accompagner au Refuge, afin qu'il négocie un accord avec les rescapés, ou organise leur évacuation. Les conditions de ce voyage dépendent des événements qui se sont produits avant que les PJ ne repartent de Cholganna.

À leur retour, les PJ peuvent retrouver le Refuge sous contrôle impérial, ce qui les oblige à élaborer un plan pour chasser les Impériaux ou aider les rescapés à s'enfuir. Ils peuvent aussi revenir pour apprendre que le capitaine Harsol et/ou Cratala ont été capturés par les Impériaux.

Si Harsol et Cratala n'ont pas encore été emmenés ailleurs, les PJ peuvent organiser leur évasion. S'ils ont été emmenés hors de Cholganna, Reom peut trouver l'endroit où ils sont détenus et organiser un plan d'évasion (ou laisser les PJ s'en charger), ou encore trouver un moyen légal d'obtenir leur libération.

Les PJ peuvent aussi découvrir que la bureaucratie impériale met beaucoup de temps à traiter les cas qui ne présentent pas de caractère d'urgence, et que les Impériaux n'ont pas encore pris le contrôle du Refuge. Des patrouilles impériales sont toutefois sur place et une équipe de recherche fouille l'épave du *Sa Nalaor*. Les PJ devront se faufiler jusqu'au Refuge pour rencontrer les rescapés, et en repartir tout aussi discrètement.

ISOTECH ET ISO-UN

IsoTech est toujours à la recherche de bons contrebandiers et de bons mécanos. Toutes ses opérations ne sont pas clandestines, d'ailleurs, et la compagnie doit aussi assurer bon nombre de transports de cargaisons parfaitement légales. Reom ou Shira peut embaucher les PJ doués en mécanique pour aller réaliser sur site des travaux sur les vaisseaux spatiaux, véhicules ou installations de clients d'IsoTech. Les autres PJ sont embauchés avec leur vaisseau pour des missions de transport et de protection des mécanos et des cargaisons lors de missions. Les PJ peuvent utiliser cela comme un tremplin pour monter leur propre service technique clandestin sur le marché noir, ou encore pour travailler avec l'Alliance rebelle.

ISO-UN

Le développement et la réparation d'Iso-Un peut former le centre d'une petite campagne. Les PJ peuvent être envoyés n'importe où dans la galaxie à la recherche de pièces détachées spécifiques ou de mécanos destinés à travailler sur le vaisseau. Ils peuvent se faire quelques crédits en aidant eux-mêmes aux réparations, ou encore être renvoyés sur Raxus Prime pour chercher du matériel. Une fois que le vaisseau est opérationnel, ils peuvent être recrutés comme membres d'équipage ou escorter le cargo avec leur vaisseau quand ce dernier se rend dans des zones dangereuses ou mal famées. Les PJ possédant les meilleures compétences de combat peuvent devenir agents de sécurité à bord du vaisseau, chargés de lutter contre les pirates et les Impériaux au gré des voyages.

5	2	-3	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	2 1 1 1	2
			SÉJOUR DE DC	SÉJOUR DE SM
			40	25

Type de véhicule/modèle : cargo lourd/BFF-1 (modifié)
Constructeur : Transports Phylon
Hyperdrive : primaire (classe 3), secondaire (classe 12)
Naviordinateur : oui
Portée des senseurs : moyenne
Équipage : 50
Charge utile : 1 000
Passagers : 25
Provisions : 3 mois
Coût/rareté : 150 000 crédits/4
Emplacements disponibles : 5
Armes : canons laser moyens montés sur tourelle dorsale, ventrale, de bâbord et de tribord (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

LE BRISE-BLOCUS

L'apparition du *Brise-blocus* peut attirer l'attention. Une mise à jour de transpondeur mal effectuée peut alerter les forces impériales ainsi que ses propriétaires d'origine. La Sécurité corellienne (SecCor) décide de retrouver le vaisseau afin d'éventuellement réclamer sa restitution, forçant IsoTech à déplacer sans cesse la corvette. IsoTech peut engager les PJ pour la protéger, pour détourner les forces de la SecCor ou pour mettre au point une supercherie destinée à faire croire à la destruction du vaisseau, afin que cessent les poursuites.

VENGEANCE

Reom ou Shira peut engager les PJ pour se venger de l'attaque du clan Yiyar sur la Pointe du Rebut. Ils peuvent aussi les embaucher pour se protéger contre de futures attaques ou les charger de trouver de l'équipement et du personnel pour renforcer les défenses d'IsoTech.

LE MARCHÉ CYBERNÉTIQUE

Installée bien à l'abri sur Iso-Un avec ses équipes, Cratala pourrait remercier les PJ de leur aide en installant certains de ses systèmes sur eux ou sur leurs droïdes, leurs armes ou leurs armures. Trouver les matériaux dont elle a besoin pour travailler, la protéger d'autres acteurs du marché de la cybernétique, rechercher ses anciens collègues de travail ou empêcher qu'elle ne tombe entre les mains de l'Empire, tout cela pourrait former l'ossature d'une petite campagne.

COMPÉTENCE SPÉCIALE : CYBERNÉTIQUE (INTELLIGENCE)

Des PJ possédant déjà des rangs en Mécanique ou en Médecine peuvent étudier auprès de Cratala afin d'apprendre la science qui fait la synthèse des deux disciplines et réunit l'homme et la machine. Cybernétique peut être utilisée pour installer des implants et améliorations cybernétiques (cf. page 174 du livre de base) ou inventer de nouvelles technologies, avec l'accord du MJ. La Difficulté par défaut du test est **Difficile** (◆◆◆), ajustée selon la complexité de la tâche et les capacités voulues de l'équipement.

Cette compétence est optionnelle et peut être introduite dans le jeu au gré des joueurs et du MJ.



STAR WARS[®] AUX CONFINES[™] DE L'EMPIRE

LE JEU DE RÔLE

Il y a bien longtemps, dans une galaxie
lointaine, très lointaine....

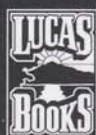
Des secrets enfouis depuis la Guerre des Clones, il y a des décennies, refont surface dans une station spatiale animée. La découverte inattendue d'un drone-messager à la dérive fait resurgir la vieille légende d'un vaisseau trésorier séparatiste, le Sa Nalaor. L'épave du vaisseau se trouverait quelque part à la frontière de l'Espace Sauvage, attendant d'être retrouvée par des individus assez braves ou assez fous pour se lancer dans cette aventure...

Démarrez l'hyperdrive et embarquez pour une aventure qui vous mènera jusqu'aux confins de la galaxie *Star Wars*. Explorateurs intrépides, contrebandiers bagarreurs et érudits audacieux devront recourir à toutes les compétences de leur arsenal pour échapper aux troupes impériales, déjouer les plans de leurs rivaux et finalement explorer un monde inconnu... en espérant y survivre.

Cette aventure complète comprend :

- Un récit d'exploration épique parfaitement adapté à des personnages débutants.
- Des adversaires et véhicules inédits, y compris des troopers éclaireurs impériaux, le vaisseau de reconnaissance de classe *Skywatcher*, les amphibiens reevos, et les redoutables nexu.
- Des fiches consacrées à la station de la Roue, à Cholganna et à Raxus Prime, pour permettre au MJ d'utiliser ces sites dans sa propre campagne.

EDGE



FANTASY
FLIGHT
GAMES



SW : PAR-DELÀ LA BORDURE
SKU : UBISWR05
ISBN : 978-84-15889-59-5
PRIX : 29,95 €

EDGEENT.COM

starwars.com



9 788415 889595