

STAR WARS®

Les Récupérateurs

Une aventure pour *STAR WARS : Le Jeu de Rôle de La Guerre des Etoiles*

PLUS
UN SCENARIO POUR
GUERRIER DES ETOILES



WEST
END
GAMES®

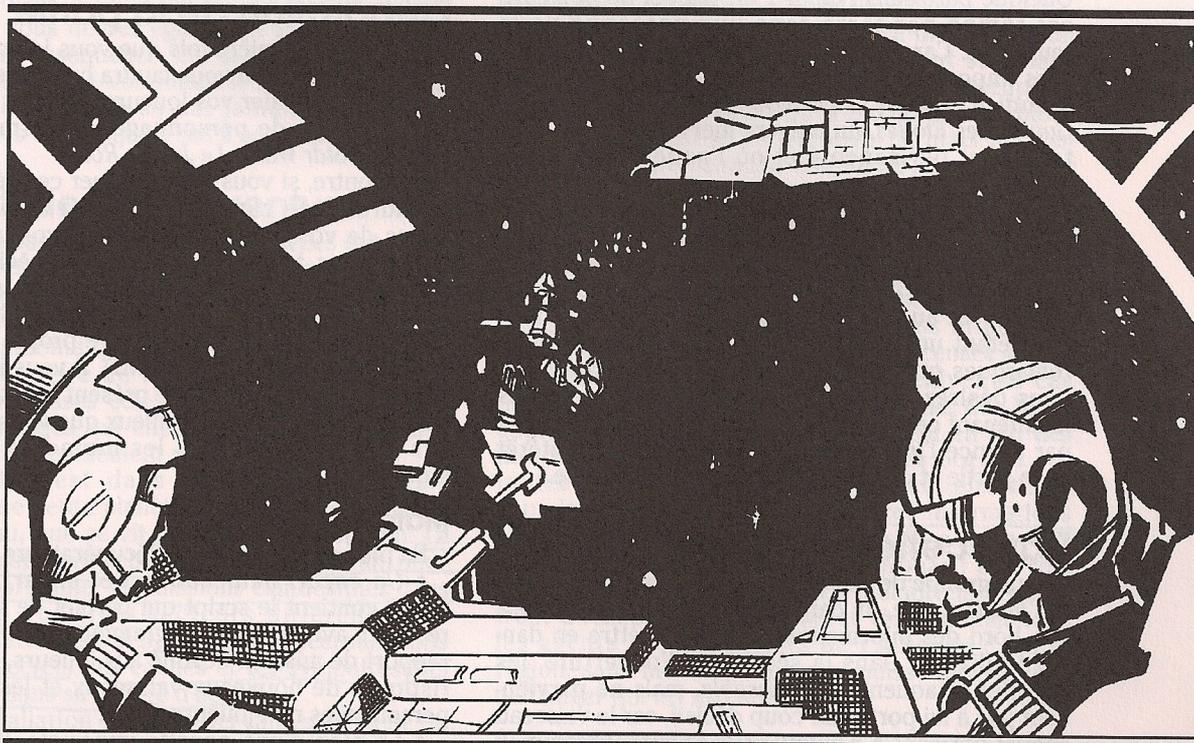
DESCARTES
EDITEUR

Dans le Secteur Paradis, les extra-terrestres se disputent le moindre rebut, comme s'il s'agissait d'un trésor. Mais quand de tels débris sont à l'origine d'une gigantesque quête galactique, le salut de l'Alliance peut parfois dépendre de l'intervention d'un groupe de courageux héros rebelles...

STAR WARS®

Les Récupérateurs

par Brad Freeman



Développement : **Michael Stern** • Edition : **Bill Slavicsek** • D'après une histoire de : **Steve Gilbert** et **Michael Stern**

Direction artistique : **Stephen Crane** • Graphismes : **Cathleen Hunter**, **Sharon Wyckoff**

Plan : **Rosaria J. Baldari** • Dessin de couverture : **Ralph McQuarrie** • Illustrations intérieures : **John Robinson**

Responsable de production : **Steve Porpora** • Concept du Droïd Cuisinier : **Chad** et **Jason Dubeau**

Nouvelles règles : **Greg Gorden**, **Bill Slavicsek** • Testeurs : **Scott Rodgers** et le **Cincinnati Group**

Adaptation française : **Jean Balczesak** • Directeur de collection : **Henri Balczesak**

Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la SARL **In Edit** • Corrections et relecture : **Dominique Balczesak**



JEUX DESCARTES

1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS CEDEX 15

ATTENTION : les pages 19 à 22 de ce livret forment un encart détachable

Imprimé en France. Edition et Dépôt légal Mars 1992. ISBN 2-7408-0027-4

STAR WARS®, TM & © 1991 LUCASFILM Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

I ntroduction

La musique commence avant même que le rideau ne se soit levé... une fanfare vibrante qui enfle progressivement en un crescendo fracassant. Sur l'écran un vaste champ d'étoiles apparaît. La salle de cinéma est secouée par des éclats de rires, des exclamations et des effets sonores assourdissants. Quelque part dans l'ombre, un paquet de pop-corn est tombé par terre sans que personne ne le remarque. Car ce qui se passe sur l'écran est bien plus important — et plus réel — qu'une vulgaire friandise. Tel est le pouvoir de fascination de *La Guerre des Etoiles*, un univers merveilleux où l'excitation est permanente et où l'action ne s'arrête jamais.

Tout au long de cette aventure, nous vous donnerons des conseils afin que vous puissiez recréer l'atmosphère typique des fabuleux films de la saga. Si vous avez l'intention de maîtriser ce scénario, vous devez au préalable le lire dans son intégralité en prêtant une attention particulière aux notes et remarques qui vous sont destinées. Par contre, si vous désirez seulement le jouer, vous devez dès maintenant cesser votre lecture. Si vous connaissiez par avance l'intrigue, vous gâcheriez tout l'intérêt de la partie et ce ne serait drôle pour personne.

Dans cette aventure...

...un groupe de Rebelles a pour mission de détruire l'*Insaissable*, un cargo impérial qui transporte à son bord des informations pouvant mettre en danger l'Alliance. Dans la séquence d'ouverture, les Rebelles attaquent l'*Insaissable*, mais ne parviennent pas à lui porter un coup décisif, car le vaisseau spatial parvient à s'enfuir dans l'hyperespace malgré les dommages qu'il a subis. Peu après, les Rebelles interceptent une communication émise par les Squibs — une race extra-terrestre — qui laisse entendre que l'*Insaissable* pourrait bien être toujours dans le secteur. Malheureusement, les coordonnées exactes du vaisseau impérial sont codées de manière étrange.

Les Squibs sont prêts à fournir aux Rebelles les renseignements qu'ils convoitent, mais seulement s'ils acceptent d'abord de leur rendre un petit "service" ; un service qui les entraînera jusqu'en un lieu qu'ils appellent le "Système Paradis". Il s'ensuivra une excursion burlesque au cours de laquelle les Squibs vont employer les Rebelles pour résoudre les différends qui les opposent à leurs rivaux, les Ugors.

Si les Rebelles mènent à bien cette mission et réussissent à convaincre les Squibs de leur révéler les coordonnées de l'*Insaissable*, ils pourront

une fois de plus tenter d'abattre le transport impérial. Ce qu'ils ignoreront, c'est qu'entretiens l'Empire aura renforcé les défenses de ce dernier en lui adjoignant une escadrille de chasseurs TIE !

Préparation de la partie

Si c'est la première fois que vous jouez une aventure de *Star Wars*, il vous faudra consacrer quelques minutes pour aider vos joueurs à choisir et à préparer leur fiche de personnage, conformément aux règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*.

Par contre, si vous désirez jouer ce scénario dans le cadre d'une campagne, pensez à consulter les fiches de vos joueurs afin de pouvoir adapter les événements à leurs compétences spécifiques et à leur degré d'expérience. Vous pouvez aussi modifier la séquence d'ouverture et la trame de l'histoire afin d'intégrer cette aventure à votre propre campagne. En tant que Maître de Jeu (MJ), il vous incombe de lire dans son intégralité le présent livret. Votre partie se déroulera d'autant mieux que vous connaîtrez sur le bout des doigts les moindres détails de l'intrigue.

Matériel d'aventure

En plus de ce livret, Les Récupérateurs comprend :

- *Un encart détachable.* Cet encart de quatre pages contient le script qui permet de faire démarrer cette aventure, un diagramme réservé au MJ, un rapport de mission destiné aux joueurs, les caractéristiques de nouveaux vaisseaux et les fiches des personnages non-joueurs (PNJ).

- *Le plan d'une navette impériale.* Il s'agit des plans détaillés et en couleur d'une navette impériale de classe Lambda que les Rebelles vont utiliser au cours de cette aventure.

- *Matériel supplémentaire.* Pour jouer Les Récupérateurs, vous aurez également besoin d'un exemplaire des règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*, de crayons, de feuilles de papier et d'autant de dés à six faces que vous pourrez en trouver. Le *Guide de Star Wars*, le *Matériel de Campagne de Star Wars* et des figurines peuvent aussi être utiles, sans être absolument indispensables. Une musique appropriée et des rafraîchissements sont également recommandés.

Facteurs de difficulté et équilibre du jeu

En tant que MJ, il est de votre devoir de modifier cette aventure afin de l'adapter à votre groupe de joueurs en utilisant la nouvelle "Table des facteurs

de difficulté” présentée en page 144 du livre de règles.

Ainsi, par exemple, si le texte dit qu’un Rebelle doit réussir un jet *difficile* en illégalité pour accomplir une tâche donnée, reportez-vous à cette table et choisissez un facteur compris entre 16 et 20, en fonction du degré de compétence de vos PJ.

Veillez noter que dans toutes les aventures, les attributs et les compétences ont une majuscule, alors que la qualité des jets requis est indiquée en *italiques*.

Le dénouement de chaque événement dépendra du nombre et du type de personnages-joueurs (PJ) qui composent votre groupe. Cette aventure a été conçue pour quatre à six personnages novices. Si vos joueurs sont plus nombreux ou plus expérimentés, il vous faudra certainement “corser” un petit peu les choses. A l’inverse, si vos PJ sont moins nombreux, vous devrez également adapter les événements en conséquence. Car si vous devez proposer de réels défis à vos joueurs, il vous faut aussi veiller à ce qu’ils ne soient jamais écrasés par l’ampleur des tâches qu’ils ont à accomplir.

Présentation de l’aventure

Certaines bases et installations rebelles ont eu les honneurs des services d’information de la galaxie et sont littéralement devenues des monuments à la gloire des combattants qui les ont habitées. Ainsi, la base de Dantooine qui est si longtemps restée opérationnelle, celle de la Lune de Yavin et bien d’autres forteresses célèbres ont largement contribué aux légendes qui entourent la terrible guerre civile qui fait actuellement rage.

Pourtant, c’est dans des endroits comme Dankayo, une petite planète sans intérêt d’un système méconnu, que se vit la guerre au quotidien. La base administrative rebelle de Dankayo avait pour tâche de coordonner les missions clandestines dans rien moins que trois secteurs différents. Ses archives contenaient des rapports concernant tous les agents secrets, les caches et les sympathisants se trouvant dans sa sphère d’activité.

Cette installation discrète servait également de PC aux hommes des Services Secrets de l’Alliance qui opéraient dans ces secteurs ; elle constituait le “cerveau central” qui contrôlait le bon déroulement de toutes les missions. Malgré la compétence indéniable de ses espions, le commandement de Dankayo savait qu’il lui était impossible de “tout” savoir. De fait, ce fut seulement la chance qui lui permit d’intercepter un message ordonnant aux Destroyers Stellaires Impériaux Implacable, Vengeur et Dévastateur de se rendre à Dankayo pour réduire la petite base en débris incandescents.

Événements récents

Avant que la dernière parcelle d’atmosphère ne se soit dissipée dans le vide, avant même que les épais nuages de poussière atomisée n’aient commencé à se déposer sur le sol, les vaisseaux de transport

impériaux *Insaisissable* et *Opportun* — accompagnés par une formation de chasseurs TIE — ont entrepris de soumettre la surface désormais couverte de cratères de Dankayo à une fouille approfondie. Ils ne s’attendaient pas à ce qu’ils découvrirent. Ayant été avertie de l’imminence d’une attaque, l’Alliance Rebelle avait eu le temps d’ordonner l’évacuation de la base. Aucun être, vivant ou mort, ne put être trouvé sur la planète.

Le commandant impérial chargé de l’opération poussa alors un soupir résigné en réfléchissant à la manière dont il pourrait faire retomber la responsabilité de cet échec sur un de ses officiers subalternes. Il était toutefois assez consciencieux pour ordonner le démantèlement complet des installations, bien qu’il ne se fit que peu d’illusions sur ses chances de trouver un indice lui permettant de savoir comment les Rebelles avaient filé.

La plus grande partie de la force d’intervention quitta les lieux peu après, en laissant sur place l’*Insaisissable* qui avait pour mission de récupérer tout ce qui pouvait l’être. Un grand nombre de blocs mémoriels furent alors découverts, mais le commandant de l’*Insaisissable* estima qu’ils ne devaient pas avoir un grand intérêt puisque les Rebelles les avaient abandonnés derrière eux. Cependant, il était décidé à les emmener jusqu’au centre des Renseignements Impériaux sur Coronar, au cas où...

Contrairement à ce que pense le commandant, les blocs mémoriels sont loin d’être sans intérêt. En effet, les dispositifs d’autodestruction censés anéantir automatiquement toutes les archives en cas d’attaque n’avaient pas bien fonctionné. Ces blocs apparemment insignifiants contiennent en fait des informations complètes et détaillées portant sur toutes les missions de renseignement effectuées sous le contrôle de Dankayo. Et ces informations sont maintenant en route pour le centre des Renseignements Impériaux de Coronar ! Une fois décodés et analysés, les blocs mémoriels permettront à l’Empire de pourchasser et d’éliminer tous les agents et les contacts de l’Alliance dans la région, sans même que ceux-ci puissent se douter du danger qui les menace.

Synopsis de l’aventure

Les Rebelles ont pour ordre de détruire l’*Insaisissable* — et sa cargaison — avant qu’il ne puisse atteindre la base des Renseignements Impériaux. Ils vont arriver dans le système Dankayo juste au moment où leur proie s’appête à partir. Comme ils ne pourront pas empêcher son départ, ils devront ensuite trouver un moyen leur permettant de suivre le vaisseau de transport dans l’hyperespace. C’est alors que les Squibs, une race spécialisée dans la récupération des épaves et détritiques, se proposeront de les aider...

Les Squibs semblent avoir une méthode qui leur permet de suivre à la trace les vaisseaux qui évoluent dans l’hyperespace et ils savent où l’*Insaisissable* ressurgira dans l’espace normal. Les Rebelles sont par conséquent obligés de traiter avec eux. Les extra-terrestres vont alors leur demander d’aller chercher un objet dans un lieu

qu'ils appellent le "Système Paradis". Les PJ devront trouver un puissant générateur de puits gravitationnel dans une décharge spatiale encombrée d'épaves tourbillonnantes...

Le vol de l'objet en question plongera tout le système dans le chaos et nos héros vont se retrouver avec des meutes d'extra-terrestres hostiles et de gangsters en colère à leurs trousses. Le projecteur de puits gravitationnel leur permettra toutefois de faire sortir l'*Insaissable* de l'hyperespace afin que puisse avoir lieu le grand combat spatial qui conclut ce scénario.

Les principaux PNJ

Voici une présentation succincte des principaux PNJ, de leurs projets, de leurs motivations et du rôle qu'ils jouent dans l'aventure. Vous trouverez d'autres informations à leur sujet dans les différents épisodes et dans l'encart détachable.

Spilfer et les Squibs : Spilfer est le jeune Squib chargé de guider les Rebelles jusqu'au projecteur de puits gravitationnel dans le Système Paradis. Les Squibs utilisent les informations que leur fournissent leurs espions (qui sont employés comme esclaves à bord de nombreux gros vaisseaux impériaux) pour savoir où ils ont des chances de trouver du matériel à récupérer. Comme les bâtiments impériaux se débarrassent généralement de leurs ordures avant d'entrer dans l'hyperespace, ils laissent souvent derrière eux de véritables "trésors" sur lesquels les Squibs se jettent avec avidité. C'est par ce biais que les petits extra-terrestres sont parvenus à connaître les coordonnées de la destination de l'*Insaissable*. En lui-même, le projecteur ne les

intéresse pas vraiment, mais ils se réjouissent par avance des problèmes que sa perte occasionnera aux Ugors, leurs rivaux.

Chef Percepteur ArrGack et les Ugors : Aussi désagréable et "acide" que puisse être une créature liquide et amorphe, le "Vénérable Auditeur" est passé maître dans l'art de soulager les touristes de leurs crédits superflus. Il commande la flotte de Cuirassés de Sauvetage qui sillonne le Système Paradis. Avec ses camarades ugors, il est sidéré par la quantité de rebuts de première qualité que parviennent à se procurer les misérables Squibs, ce qui l'incite à suivre régulièrement les vaisseaux de ces derniers afin de leurs subtiliser quelques débris.

Teehl : Cette voleuse indépendante a été engagée par Jabba-le-Hutt afin de dérober le projecteur de puits gravitationnel que les Ugors sont censés cacher dans leur gigantesque décharge spatiale. L'intervention des Rebelles ne sera pour elle qu'un défi de plus, qu'elle se fera un plaisir de relever avec l'aplomb enthousiaste qui la caractérise.

Elneuf-Géuite (L9-G8) : Ce Droïd cuisinier sera remis aux Rebelles par les Squibs en gage de bonne foi. En fait, les petits extra-terrestres seront trop heureux de se débarrasser d'Elneuf qui est peut-être l'engin mécanique le plus insupportable de la galaxie. Il sait faire la cuisine et préparer des aliments, mais ses attitudes pompeuses et sarcastiques le rendent plus gênant qu'autre chose. Elneuf, de son côté, n'a qu'un seul désir : trouver un maître qui sache apprécier la subtilité avec laquelle il assaisonne le tartare de Bantha.

E

pisode un La Proie *Insaissable*

Résumé

L'aventure débute au moment où les Rebelles arrivent dans le système Dankayo. *L'Insaissable* vient juste de larguer ses ordures dans l'espace et s'apprête à passer en vitesse-lumière. Les PJ peuvent engager directement le combat avec le vaisseau ennemi, à moins qu'ils ne préfèrent d'abord s'approcher de leur proie en tirant parti des emblèmes impériaux qui ornent les flancs de leur appareil. Quelle que soit l'option qu'ils choisissent, *L'Insaissable* parvient à s'enfuir dans l'hyperespace.

Les Rebelles interceptent alors une transmission indiquant les coordonnées de la destination de *L'Insaissable*, mais celles-ci sont codées et il leur est impossible de les déchiffrer. Le message en question est destiné à un vaisseau récupérateur appartenant aux Squibs, des extra-terrestres. Les Rebelles vont devoir négocier avec ces êtres s'ils veulent avoir la moindre chance d'accomplir la mission qui leur a été confiée.

Lire à haute voix

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...

L'Empire a attaqué et anéanti la base rebelle de Dankayo. Bien que tout le personnel ait pu être évacué à temps, des archives détaillant les activités de l'Alliance dans les secteurs voisins ont dû être abandonnées sur place. Les ruines de la base — et les archives en question — ont été chargées à bord du cargo impérial *L'Insaissable* qui doit maintenant les acheminer jusqu'à une base du BSI.

Ces archives, une fois analysées, permettront l'identification de tous les espions, agents, contacts et repaires de l'Alliance se trouvant dans la sphère d'influence de l'ancienne base de Dankayo. L'Empire n'a pas encore réalisé l'importance de sa trouvaille, mais quand il en prendra conscience des milliers d'hommes se retrouveront à la merci de l'Empereur. Il n'y a qu'un seul groupe de Rebelles qui soit assez proche du système Dankayo pour espérer pouvoir intercepter *L'Insaissable* avant qu'il n'atteigne sa destination...

Débuter l'aventure

Prenez le script dans l'encart détachable et attribuez un rôle à chacun de vos joueurs (du "1er Rebelle" au "6è Rebelle"). Si votre groupe compte moins de six PJ, répartissez équitablement les répliques "en trop". Donnez à chaque joueur une photocopie du script, ainsi que le "Dernier rapport de l'agent ZNT-8" qui se trouve également dans l'encart. Demandez-leur ensuite de lire le "rapport" avant de commencer le script. Une fois que les joueurs auront fini de lire leurs tirades, poursuivez l'aventure en passant au paragraphe ci-dessous :

Tir amical

Les PJ sont arrivés au point d'interception où *L'Insaissable* s'apprête à sauter dans l'hyperespace. L'unité de communication sub-spatiale de leur navette reprend vie dans un grésillement et la voix de l'officier des transmissions du vaisseau impérial résonne dans toute la carlingue :

"Salutations, navette... Bonderium, c'est bien ça ? Ici le Transport Blindé Impérial *Insaissable*. Qu'est-ce qui vous amène à Dankayo ?"

Les PJ peuvent soit attaquer *L'Insaissable* immédiatement, soit continuer à palabrer afin de pouvoir se rapprocher de leur objectif. S'il choisissent de discuter un peu avant d'ouvrir le feu, demandez-leur d'effectuer quelques jets moyens en Escroquerie. Leur interlocuteur n'est pas particulièrement futé et il devrait leur être assez facile de l'abuser. Au bout d'un moment, l'officier impérial va leur poser la question suivante :

"Navette Bonderium, est-ce que vous n'auriez pas croisé en chemin un convoi de fuyards rebelles qui détalait la queue entre les jambes ?"

Il poursuit ensuite par un récit jovial de l'attaque manquée contre Dankayo en adoptant un ton patelin sur le mode "nous sommes entre amis, n'est-ce pas?". Au moment où les Rebelles vont décider d'attaquer, l'officier va faire une dernière déclaration :

Escroquerie
★

VAISSEAU-MERE SQUIB

Vaisseau : *Econome* de la Société Commerciale Squib
Type : Vaisseau Amiral de Récupération Squib
Longueur : 50 mètres
Equipage : 20
Passagers : 0 (mais il y a toujours de la place pour des clients solvables)
Capacité de la Soute : 500 tonnes métriques
Autonomie : 3 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : [x1]
Navordinateur : [oui]
Hyperpropulseur de Secours : [non]
Vitesse Sub-Luminique : [4D]
Maniabilité : [1D]
Armes :
10 Projecteurs à Rayons Tracteurs
Ordinateur de Visée : [3D]
Dommages : [aucun ; la cible est capturée si elle est atteinte]

Note concernant les rayons tracteurs squibs : Les Squibs apprécient tellement les rayons tracteurs qu'ils les préfèrent même aux armes classiques et aux écrans. En combat, ils les emploient pour attraper des débris à la dérive qu'ils lancent ensuite sur leurs adversaires. De même, ils "parent" les missiles et les rayons qui leur sont adressés en maniant avec adresse des amas de détritiques avec leurs projecteurs. Ils emmènent toujours avec eux de tels amas, au cas où ils n'en trouveraient pas au moment opportun. En général, ils prennent la fuite dès les premiers signes d'hostilité, mais ils n'hésitent jamais à se battre quand ils sont confrontés à leurs principaux concurrents, les Ugors.

"Ah, *Bonderium*, on dirait qu'une de vos tourelles laser s'est déverrouillée et qu'elle... euh... pointe dans notre direction. Auriez-vous l'obligeance de bien vouloir la bloquer à nouveau ? Vous m'entendez *Bonderium* ?"

Commencez le premier combat spatial.

Le "teaser"

Ce que vous savez mais que les joueurs ignorent, c'est qu'ils n'ont, à ce stade, aucune possibilité de réussir leur mission. Si les Rebelles venaient à abattre l'*Insaisissable* dès maintenant, l'aventure perdrait tout son intérêt. Vous ne devez pas employer les règles du jeu de plateau *Guerriers des Etoiles* (également publié par Jeux Descartes) pour résoudre ce combat. Il ne s'agit en effet pas d'un véritable affrontement, mais d'un simulacre destiné à appâter les PJ afin de les plonger au cœur du scénario. Utilisez les règles de combat spatial du jeu de rôle et demandez à vos joueurs d'effectuer des jets d'attaque classiques.

Si les Rebelles se sont débrouillés pour se rapprocher de leur proie, ils disposent alors de trois rounds de combat, plus une action hâtive due à la

3 rounds de combat

VAISSEAU BLINDE UGOR

Vaisseau : *Fierté du Capitaine* de la Compagnie de Récupération Ugor
Type : Cuirassé de Récupération de classe Trou Noir
Longueur : 150 mètres de diamètre
Equipage : 48
Passagers : 0
Capacité de la Soute : 3 000 tonnes métriques
Autonomie : 4 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : [x2]
Navordinateur : [oui]
Hyperpropulseur de Secours : [oui]
Vitesse Sub-Luminique : [1D]
Maniabilité : [0]
Armes :
 D'étranges armes périmées ressemblant à des torpilles à protons — mais moins puissantes — forment des saillies sur la coque. Il y en a 16 par vaisseau. Elles peuvent être mises à feu séparément.
Ordinateur de Visée : [2D]
Dommages : [4D]

surprise, avant que l'*Insaisissable* ne se réfugie dans l'hyperespace. Sinon, ils ne bénéficient que de deux rounds avant que le capitaine impérial ne parvienne à s'enfuir.

Une fois que le commandant de l'*Insaisissable* a pris conscience du danger, il ouvre le feu avec toutes ses armes, espérant ainsi contenir ses agresseurs assez longtemps pour pouvoir sauter dans l'hyperespace. Vous pouvez accroître la tension dramatique en vous arrangeant pour que les Rebelles infligent quelques dommages au vaisseau ennemi avant qu'il ne leur échappe au dernier moment. Si les PJ font un beau combat et devraient — en toute logique — avoir détruit l'appareil de transport, faites en sorte que celui-ci soit sérieusement endommagé (toutes ses armes peuvent, par exemple, être mises hors d'usage) avant qu'il ne passe dans l'hyperespace avec difficulté.

Quoi qu'il advienne, l'*Insaisissable* modifie au dernier moment son plan de vol afin de se rendre aux Chantiers Navals de Tolan pour y subir quelques réparations.

Les premiers arrivés sont les premiers servis

Après le départ précipité de leur proie, les Rebelles se retrouvent seuls dans une nuée de détritiques impériaux... qui comprend certainement quelques morceaux de l'*Insaisissable* si celui-ci a été endommagé. Si les PJ tentent d'utiliser leur navordinateur afin de calculer la destination du vaisseau de transport à partir de sa dernière trajectoire connue, demandez-leur de faire un jet très difficile en Astrogation, puis un jet difficile en Programmation d'Ordinateur.

Si le premier jet est réussi, annoncez que l'*Insaisissable* semble avoir pris la direction de la base impériale de Coronar. Toutefois, si le second jet est également réussi, dites aux Rebelles que leurs senseurs ont détecté un changement de trajectoire à l'ultime seconde et qu'il est impossible de déterminer la nouvelle destination choisie par le vaisseau de transport. Laissez quelques instants à vos joueurs pour qu'ils encaissent le coup, puis lisez à haute voix :

L'avertisseur relié aux senseurs de votre navette se met brutalement à hululer, indiquant qu'un nouveau vaisseau vient d'arriver dans le système. Celui-ci vous apparaît d'abord comme un minuscule point lumineux, mais tandis qu'il se rapproche vous pouvez voir qu'il s'agit d'un engin effilé comme une aiguille. Il est entouré de petits amas scintillants qui semblent animés d'une vie propre. Vos détecteurs énergétiques indiquent que les rais de lumière qui émanent de cet appareil sont, en fait, des espèces de rayons tracteurs rudimentaires. Certains de ces rayons émis par la partie médiane du mince vaisseau commencent alors à saisir les débris abandonnés par l'*Insaisissable* et à les regrouper avec divers autres débris qui dérivent çà et là.

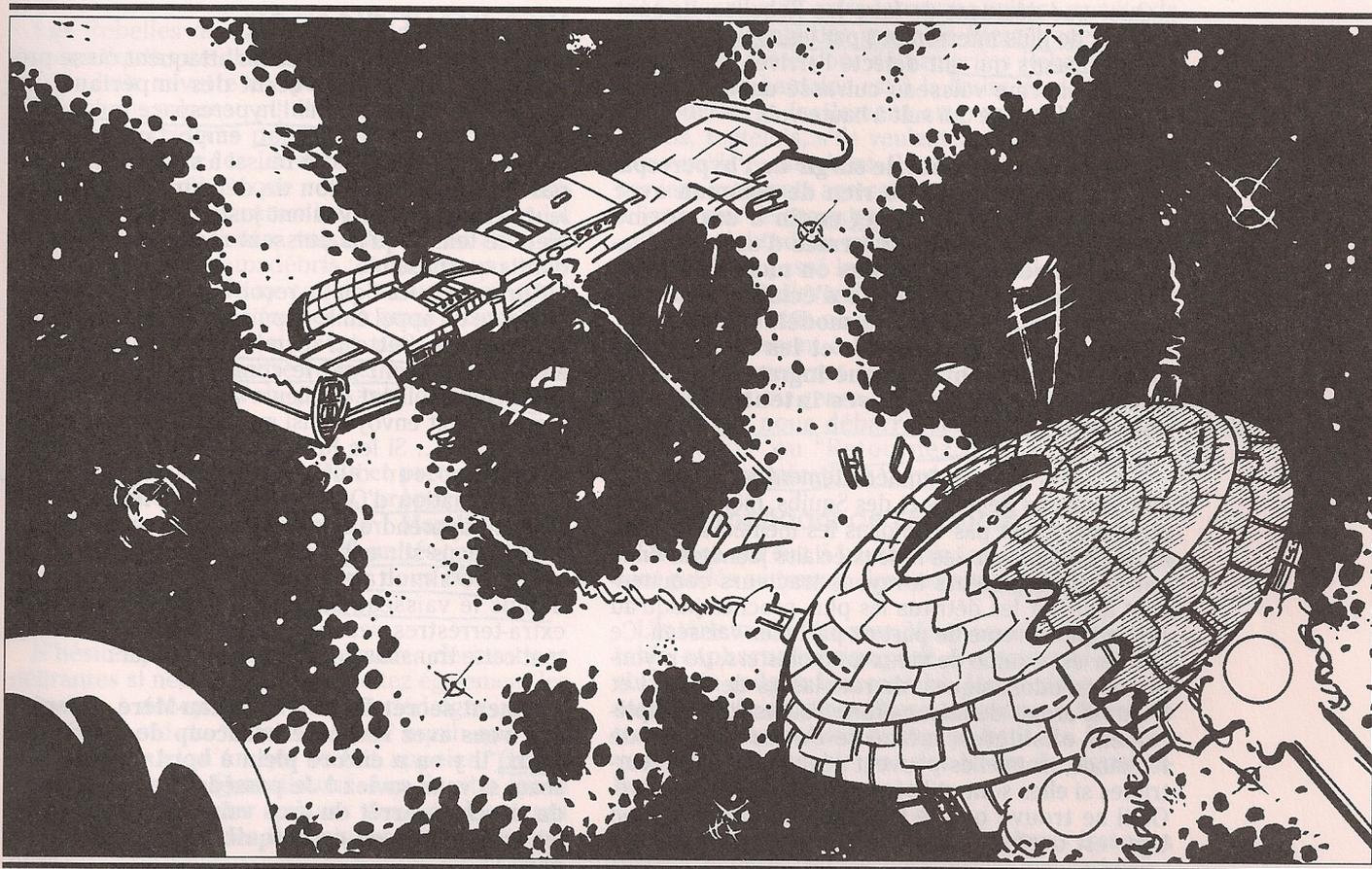
Le vaisseau effilé qui vient de faire son apparition n'est autre que l'*Econome*, un appareil squib. Les extra-terrestres se sont immédiatement empressés de collecter autant d'ordures qu'ils le peuvent avant que n'arrivent leurs rivaux abhorrés, les Ugors. La suite des événements dépend maintenant de ce que vont décider les Rebelles.

Examen des débris

Si les Rebelles fouillent les débris largués par l'*Insaisissable*, ils ne trouvent rien de particulièrement intéressant, si ce n'est quelques objets témoignant du gâchis habituel auquel peut se livrer un vaisseau impérial disposant de ressources quasi illimitées. Un vaisseau de l'Alliance aurait certainement conservé la majeure partie de ces rebuts afin qu'ils soient réparés, démontés ou fondus pour récupérer des matières premières, mais aucun n'a véritablement de valeur.

Entrer en contact avec le vaisseau extra-terrestre

Si les Rebelles s'adressent à eux de façon amicale, les Squibs vont prudemment leur poser des questions (dans un basique entaché d'un fort accent) sur les intentions qui les animent. Ils ont pleinement



conscience qu'ils n'ont pas affaire à des Impériaux, même s'ils emploient un appareil de l'Empire. En effet, les petits extra-terrestres ont non seulement observé le combat avec l'*Insaisissable*, ils ont aussi noté que les Rebelles ont ensuite essayé de déterminer la trajectoire suivie par le vaisseau en fuite. Ces petites créatures pleines d'à-propos en ont donc déduit que leurs interlocuteurs étaient prêts à tout pour retrouver la proie qui leur a échappé.

S'ils reçoivent un message hostile, les Squibs vont tenter de bluffer et de répondre sur un ton de bravade. Quoi qu'il en soit, un jet moyen en Technologie permet aux Rebelles d'apprendre que le vaisseau extra-terrestre n'est pas armé. Les tourelles d'apparence redoutable qui couvrent ses flancs sont, en fait, des projecteurs de rayons tracteurs.

Attaquer les extra-terrestres

S'ils sont attaqués, les Squibs projettent un amas compact de détritiques sur le vaisseau rebelle à l'aide de leurs rayons tracteurs. Ils assemblent d'autres débris afin de former un mur d'ordures derrière lequel ils peuvent s'abriter tandis qu'ils se préparent à passer dans l'hyperespace. Ils n'attaqueront que s'ils y sont contraints et forcés... à moins qu'ils n'aient affaire à leurs ennemis héréditaires, les Ugors.

Plus on est de fous, moins on rit

Quoi que décident de faire les Rebelles, ils sont une fois de plus interrompus par les avertisseurs de leurs senseurs qui ont détecté l'arrivée intempestive d'un énorme vaisseau cuirassé ugor en forme d'anneau. Lisez ce qui suit à haute voix :

Le vaisseau qui vient de surgir de l'hyperespace juste devant vous n'a rien de commun avec l'autre. Laid et massif, cet engin a une forme annulaire et sa coque est formée d'un assemblage de plaques de métal plus ou moins noircies. Son cercle intérieur crépite d'éclairs d'énergie. Vous ne connaissez pas ce modèle de vaisseau, mais son blindage grossier et les nombreuses armes qui couvrent sa coque ingrate ne laissent que peu de doutes sur ses intentions belliqueuses...

Les Ugors ouvrent immédiatement le feu sur les vaisseaux des Rebelles et des Squibs, même si ceux-ci ne paraissent pas être dans les meilleurs termes. Au même moment, les hideux éclairs jaunâtres émis par leurs projecteurs à rayons tracteurs commencent à attirer les détritiques les plus proches jusqu'au cercle qui traverse de part en part leur vaisseau. Ce dernier est équipé de vieux auto-blasters, de rayonneurs pseudosoniques, de roto-lasers de type G et d'autres armes du même ordre. Toutes sont complètement obsolètes, même selon les critères de l'Alliance, mais elles peuvent néanmoins être meurtrières si elles sont utilisées en assez grand nombre. Or il se trouve que le Cuirassé de Récupération Ugor est doté d'un nombre impressionnant de ces armes...

Plus teigneux qu'un ferrailleur wookiee

Les Rebelles vont alors voir le vaisseau annulaire des Ugors déverser un déluge de feu sur le malheureux appareil squib. Lisez :

Les deux vaisseaux extra-terrestres entament maintenant un combat acharné. Le gros vaisseau en forme d'anneau fait feu avec toutes ses vieilles armes énergétiques, alors que le plus petit utilise des amas de débris pour se protéger contre les attaques dont il fait l'objet. Un véritable ouragan incandescent provoqué par d'antiques projectiles se déclenche à la surface du petit appareil effilé. Malgré cela, ce dernier continue à esquiver et à virevolter, parant désespérément les tirs avec des monceaux de détritiques contrôlés par ses rayons tracteurs. Bien qu'il ait manifestement le dessous, le petit vaisseau argenté ne cède à aucun moment du terrain et ne semble pas décidé à demander de l'aide.

En réussissant des jets faciles en Technologie, les Rebelles peuvent remarquer que le plus petit des deux vaisseaux n'est équipé d'aucune arme offensive. Il se défend assez bien avec ses rayons tracteurs, mais cette tactique ne lui permet pas de les employer pour récupérer autant de détritiques que son adversaire.

Une lueur d'espoir

A moins que les Rebelles les attaquent ou se présentent à eux comme étant des Impériaux, les Ugors ne repartent dans l'hyperespace qu'au bout de cinq rounds de combat, emportant avec eux tout le butin dont ils ont réussi à s'emparer. Il n'est pas dans leur intention de détruire l'appareil de leurs ennemis ; ils veulent juste occuper ces derniers le temps qu'ils puissent récupérer autant de débris que possible.

Après cela, les Squibs reçoivent sur une fréquence pirate un appel émis depuis un point indéterminé du système. Cette transmission est interceptée automatiquement par le communicateur de bord des Rebelles. Il est d'ailleurs assez étonnant qu'un message soit envoyé ainsi sur une fréquence accessible à tous... Si les Rebelles remarquent ce détail, demandez-leur d'effectuer un jet moyen en Programmation d'Ordinateur. S'il est réussi, les PJ peuvent apprendre que le message en question est, en fait, émis sur une fréquence secrète, mais il est rediffusé simultanément sur un canal "ouvert" depuis le vaisseau squib. De toute évidence, les extra-terrestres *veulent* que les Rebelles interceptent cette transmission. En voici la teneur :

"Agent secret Dono à Vaisseau-Mère. J'espère que vous avez récupéré beaucoup de débris précieux. Il y en a encore plein à bord du gros vaisseau, si vous saviez ! Je possède les coordonnées du prochain arrêt du gros vaisseau. Je vais vous les transmettre en code squib super secret. C'est parti !"

La suite du message est totalement incompréhensible pour quelqu'un ne possédant pas une connaissance approfondie du Haut Squibbien Antique. Il s'agit des coordonnées exactes de la destination de l'*Insaissable*... Ce que les Rebelles ne peuvent pas savoir, c'est que ce message provient d'un espion squib qui sert en tant qu'ouvrier/esclave à bord du vaisseau impérial. Ils devraient toutefois comprendre qu'ils ont tout intérêt à traiter avec les Squibs s'ils veulent savoir où est parti l'*Insaissable*.

Faisons un marché

Si les Rebelles leur ont donné un coup de main pour chasser les Ugors, les Squibs sont maintenant tout à fait prêts à négocier avec eux. Par contre, si les PJ n'ont pas encore fait preuve de bonne volonté à leur égard, il leur faudra ramasser quelques débris qui dérivent (à moins qu'ils ne puissent dans ceux qu'ils ont à bord) afin de les offrir aux extra-terrestres en gage d'amitié. Une fois que les Squibs sont prêts à entamer les pourparlers, leur première transmission ne se fait pas attendre. Lisez :

"Ferrailleurs étrangers, identifiez-vous si vous ne voulez pas goûter à la terrible puissance dévastatrice de l'armement squib, dont vous ne pouvez avoir idée !"

Les Rebelles devraient cependant déjà savoir que les Squibs ne disposent d'aucune arme réelle et que leur navette est parfaitement capable de distancer le vaisseau squib ou tout projectile que les extra-terrestres pourraient décider de leur envoyer. Laissez les joueurs discuter de ce fait entre eux jusqu'à ce que vous sentiez que la tension commence à retomber. A ce moment-là, informez-les que l'autre vaisseau est en train de collecter de nouveaux débris ; quelques-uns tourbillonnent autour de sa coque, mais certains ont été assemblés afin de former un amas susceptible d'être utilisé en combat. C'est alors que le communicateur de la navette se met à crachoter, tandis que résonne la voix puissante d'un nouveau Squib :

"Misérables suppôts des vils et prétentieux tas de bave que sont les Ugors, préparez-vous à connaître un trépas instantané ! Maudites créatures, nous vous accordons 20 unités-cergrl de ce que vous appelez "temps" pour nous révéler vos noms. Sinon !..."

N'hésitez pas à improviser d'autres déclarations délirantes si nécessaire, mais incitez également les Rebelles à accepter l'invitation dédaigneuse de monter à bord du "Vaisseau-Mère" squib que leur adressera quelqu'un qui se fait appeler "Grand Chef de Tous les Ferrailleurs". Les Squibs ayant coutume de ne traiter qu'avec des interlocuteurs en chair et en os, les PJ doivent accepter cette offre.

Les puissants Squibs

Lorsque la navette des Rebelles glisse le long du vaisseau squib, juste avant de se fixer à lui, les PJ ont la possibilité de l'observer d'un peu plus près. Ils peuvent alors constater qu'il a été construit à l'aide de milliers de pièces différentes prélevées sur des épaves ; elles ont été assemblées tellement adroitement que la coque a néanmoins un aspect argenté uniforme. Ils peuvent aussi voir que les détritiques qui flottent autour du vaisseau n'ont rien de particulièrement intéressant. De petits rayons tracteurs les maintiennent en orbite, bien que rien ne paraisse les différencier des débris que l'on trouve fréquemment dans l'espace.

Aussitôt que le vaisseau squib a adopté une trajectoire parallèle à celle de l'appareil des Rebelles, un tube de connexion — qui faisait manifestement partie à l'origine d'un dispositif d'évacuation — serpente jusqu'au sas de la navette. Une fois fixé, il est rapidement pressurisé et la porte du sas s'ouvre pour révéler deux Squibs d'un mètre de haut ressemblant à des schnauzers.

"Salutations, infortunés étrangers ! L'Illustre Chef des Ferrailleurs, Commandant de l'Econome, le Roi Ebareebavebeede (prononcez "ii-ba-rii-ba-vi-bi-di) vous souhaite la bienvenue à bord de son Vaisseau-Mère."

Les deux petits extra-terrestres agitent ensuite de façon menaçante des grappins énergétiques. Ils ne font aucun geste pour désarmer les Rebelles, mais leur attitude hautaine est à la limite du dédain. Les PJ pourraient facilement circonvenir les petits Squibs, toutefois, s'ils veulent obtenir les informations qu'ils recherchent, ils ont tout intérêt à réfréner les sentiments agressifs qu'ils peuvent éprouver à l'encontre de ces extra-terrestres prétentieux.

En fait, à bord du vaisseau squib, tout le monde semble s'être passé le mot pour rappeler en permanence aux Rebelles qu'ils doivent bien se comporter s'ils veulent avoir ce qu'ils convoitent. Tandis que les PJ progressent à l'intérieur du vaisseau extra-terrestre, ils peuvent entendre des chuchotements sarcastiques du genre : "Nous n'avons pas besoin d'aide pour nous débarrasser de ces gros lards étrangers !" ou "Retournez d'où vous venez, immondes incinérateurs d'ordures !" } à dire

Le commandant de l'Econome

Lisez ce qui suit à haute voix lorsque les Rebelles sont guidés au travers des coursives du vaisseau :

L'intérieur du Vaisseau-Mère squib est un véritable capharnaüm composé d'ornements défraîchis et de gadgets bon marché. Les couloirs exigus sont décorés de magnifiques mosaïques faites de tessons de bouteilles de jus de fruit. La lumière vacillante est fournie par des lasers de signalisation à moitié grillés.

Les Rebelles passent devant plusieurs fresques murales représentant des personnages manifestement

très influents, avant d'arriver finalement dans la salle d'audience du Roi Ebareebaveebee.

Les parois de cette pièce haute de trois mètres sont entièrement recouvertes d'objets étincelants : tôles galvanisées, morceaux de tuyaux et plaques décoratives. Sur une fresque suspendue au plafond, on peut voir un vaisseau squib entouré d'une énorme quantité de débris qui se dirige vers une planète verte. Ce tableau aux couleurs vives a été entièrement réalisé à l'aide de milliers de timbres fiscaux impériaux portant tous la mention "A ne pas décoller sous peine de mort".

Sur un trône surdimensionné, fabriqué à partir du cockpit d'un Z-95 Chasseur de Tête, se tient le commandant de l'Econome en personne, Ebareebaveebee. Il salue ses visiteurs en ces termes :

"En tant que représentant de l'altière race squib, nous vous saluons — vous les négociateurs aux ponts raccourcis — au nom de la copain-copinerie universelle et sans prêter attention à nos différences de statuts, rien que ça."

Selon les traditions qui régissent les cérémonies de négociation squibs, ceux qui désirent obtenir une chose détenue par d'autres personnes doivent commencer par faire la première offre. C'est pourquoi le roi, et tous les Squibs présents, vont rester silencieux et ne répondront à aucune question tant que les Rebelles n'auront pas annoncé ce qu'ils sont prêts à offrir en échange de l'information qu'ils désirent. Lorsque vous jouerez les discussions qui vont s'ensuivre, vous devez toujours garder à l'esprit les trois principes essentiels auxquels se soumettent les Squibs quand ils traitent une affaire :

- Ce qui est gratuit est toujours une bonne affaire, même si ça n'a aucune valeur.
- Le marchandage est la plus évoluée de toutes les formes de communication.
- Le seul bon Ugor est un Ugor éventré.

Les Rebelles auront d'autant plus de chances de s'entendre avec les Squibs s'ils comprennent rapidement ces principes. Grosso modo, pour que les extra-terrestres révèlent l'information qui leur est demandée, il faut que les PJ acceptent d'abord de leur rendre un service. Reportez-vous toutefois à l'encadré consacré aux techniques de marchandage squibs pour comprendre par quelles voies détournées il faut passer avant d'arriver à un accord.

Le marché

Les extra-terrestres veulent que les Rebelles accomplissent un voyage jusqu'à un système stellaire légendaire, connu sous le nom de "Système Paradis", afin qu'ils s'emparent d'un objet de grande valeur pour les puissants Squibs. C'est la seule chose contre laquelle ils acceptent d'échanger les coordonnées de la destination de l'Insaisissable. Une fois que les Rebelles ont accepté le marché qui leur est proposé, lisez le passage suivant à haute voix :

"Il est donc conclu," marmonne le Roi Ebareebaveebee, "que si vous nous ramenez un objet de notre choix du Système Paradis, nous vous donnerons les chiffres de lieu qui permettent d'attraper le Gros Vaisseau. Les bons comptes font les bons amis." Sur ce, il cligne de l'œil d'un air entendu, comme s'il venait de faire une plaisanterie déplacée.

L'accord accepté par les Squibs sous-entend expressément qu'ils n'ont pas à révéler ce qu'est exactement "l'objet de leur choix". De fait, il vont charger l'un des leurs — un certain Spilferithimusnarlamos (diminutif : Spilfer) — de guider les Rebelles afin d'assurer le succès de leur mission... et d'identifier l'objet recherché une fois qu'il aura été trouvé.

Dès que les Rebelles auront accepté ces conditions (ils n'ont pas vraiment le choix), les Squibs vont leur faire un "cadeau de fin de marchandage" : le Droïd L9-G8. Ce "cadeau" va vite se révéler un fardeau des plus ennuyeux, ce qui permettra aux PJ de se faire une bonne idée du sens de l'humour du roi...

L es Squibs et le Marchandage

Contrairement aux Ugors (voir leur fiche dans l'encart), les Squibs ont quelques "valeurs sacrées" auxquelles ils sont profondément attachés. Parmi celles-ci, la tradition du marchandage est certainement la plus importante. Pour eux, le terme "marchandage" englobe tous les types de négociations commerciales susceptibles d'amener chacune des parties concernées à penser (pendant un certain temps, en tout cas) qu'elle est parvenue à conclure un accord avantageux pour elle. L'amour que portent les Squibs au marchandage est tel, qu'il leur permet de sublimer toutes les activités qui passionnent généralement les autres races : reproduction, exploration, conquête et même acquisition de richesses.

Voilà pourquoi le fait de traiter un Squib de "bon négociateur" équivalait à dire d'un membre de toute autre race qu'il est futé, riche ou sexy. Ces êtres apprécient particulièrement les négociations...

- Qui portent sur des choses en principe difficilement comparables, comme la nourriture et les composants électroniques, ou les informations et la médecine.
- Qui conduisent rapidement à la conclusion d'un accord, sans paiement différé (bien que cela puisse toujours se discuter) et sans taux d'intérêt (un concept inventé par les Ugors et qui a grandement contribué à leur impopularité).

- Qui permettent d'obtenir une contrepartie supérieure, que ce soit au niveau de la quantité, de la nouveauté ou — mieux encore — de la valeur marchande exprimée en kRR (intraduisible).

- Qui sont particulièrement complexes. Pour un Squib, plus un accord est compliqué, meilleur il est. La complexité d'une négociation est un critère plus important encore que les précédents.

Voici un petit exemple de marchandage à la mode squib :

Si un Sullustain propose un crédit à un Squib pour lui acheter un biscuit gamorréen, plutôt que de demander un prix supérieur, le Squib va suggérer au Sullustain qu'il donne le crédit en question à son ami Twi'lek afin qu'il achète deux bières Anoaat, qu'il leur remettra. Le Squib partagera ensuite le biscuit en trois, afin que chacun puisse en tremper un morceau dans la bière...

Quoi qu'il advienne, un Squib ne se laissera jamais aller jusqu'au vol pur et simple. Le fait de tromper un acheteur (au sens que les Humains prêtent au verbe "tromper") peut toutefois être parfaitement tolérable, pourvu que le vendeur ne mente jamais délibérément au cours des négociations.

E

pisode deux Des étrangers au paradis

Résumé

Une fois arrivés dans le Système Paradis, les Rebelles découvrent ce que le mot "paradis" désigne pour les Squibs... une gigantesque décharge spatiale. Le système tout entier est dirigé et exploité par les Ugors. Pour pouvoir y pénétrer, les PJ vont d'abord devoir passer par un poste de contrôle de ces extra-terrestres. Les Ugors étant à la fois âpres au gain et profondément religieux, ils demandent à toute personne désireuse de faire un "pèlerinage" dans le Système Paradis de bien vouloir faire un "don" d'une valeur appréciable.

Après avoir dû se soumettre à un second marchandage épuisant au cours de la même journée, les Rebelles vont enfin pouvoir entrer dans la décharge spatiale. Ils remarquent alors qu'ils sont suivis par un vaisseau étrange. Les PJ vont alors engager une course-poursuite afin d'essayer de se débarrasser de leur poursuivant. Ils y parviendront peut-être, mais ce ne sera pas sans avoir risqué plusieurs fois de percuter d'énormes débris...

Arrivée au paradis

Lisez :

Une fois que vous avez réussi à comprendre le patois de basique utilisé par votre guide squib, vous pouvez suivre les indications qu'il vous donne pour vous rendre dans le Système Paradis. Vous arrivez peu après aux abords d'un étrange système stellaire. Vos senseurs de bord vous apprennent qu'il est enregistré sous le nom "J21-Z65", qu'il est situé à l'écart des routes fréquentées et qu'il ne présente aucun intérêt particulier. Il n'est formé que d'une unique planète, d'une petite étoile et d'un champ d'astéroïdes. Vous repérez également un dispositif défensif qui vous paraît aussi infranchissable qu'un blocus conduit par la Marine Impériale. Les vaisseaux qui composent ce dispositif sont de gros cuirassés ugors en forme d'anneaux.

Selon Spilfer, il s'agit bien là du Système Paradis et le nombre d'engins ugors qui patrouillent dans le secteur prouve clairement qu'il doit avoir plus de

valeur qu'on ne pourrait le penser de prime abord. Avant de pouvoir commencer à chercher l'objet qu'ils doivent rapporter, les Rebelles doivent d'abord passer par un poste de contrôle des Ugors. Il y a des choses plus agréables que ça dans la vie...

S cène à bord de l'Insaissable

Lisez à haute voix :

INTERIEUR : LA SOUTE DE L'INSAISSABLE. La caméra effectue un lent travelling le long d'une rangée de blocs mémoriels qui ont soigneusement été déposés sur une longue table. Elle s'arrête finalement sur un technicien impérial occupé à empiler d'autres blocs. A côté de lui, on peut voir un Impérial plus jeune qui prend l'un de ces blocs et l'insère dans un terminal d'ordinateur.

Le technicien se tourne alors vers son compagnon et dit : "Le capitaine a donné l'ordre de faire l'inventaire du matériel, pas de l'examiner."

"Tu n'éprouves jamais de curiosité?" lui répond son interlocuteur.

"Ça m'est arrivé... J'ai passé deux saisons dans les mines d'épice à cause de ça. Et puis ce que nous avons là n'a certainement aucun intérêt, sinon les Rebelles ne l'auraient pas laissé derrière eux."

"Eh bien, si cela n'a vraiment aucun intérêt, il n'y a rien à perdre d'y jeter un coup d'œil."

Sur ce, le jeune technicien commence à entrer des codes dans son terminal. Une lumière verdâtre se reflète dans ses yeux écarquillés tandis qu'il commence à lire ce qui s'inscrit sur l'écran.

"...Liste des agents de l'Alliance du Secteur Ralltiir. Aucun intérêt, hein ? Appelle le capitaine !"

Fondu-enchaîné...

INTERIEUR : LE POSTE DE PILOTAGE DE LA NAVETTE BONDERIUM.

Rencontre avec les Ugors

Une voix au ton brusque, s'exprimant dans un basique malhabile, résonne dans le communicateur des Rebelles et les invite à se soumettre aux

“formalités douanières d’usage”. Comme les PJ se trouvent à bord d’un vaisseau impérial et que les Ugors ont passé un accord de retraitement des ordures avec l’Empire, les contrôleurs ugors devraient normalement demander aux PJ un permis de décharger des rebuts. Toutefois, quand ils voient la petite navette, les extra-terrestres supposent immédiatement qu’elle n’est pas venu amener des débris, mais qu’elle transporte à son bord des “pèlerins”.

Le Droid, Elneuf, semble tout excité à l’idée de rencontrer un Ugor. “Je pourrais peut-être préparer une carafe de bouillon de spores comme cadeau de bienvenue ?” demande-t-il.

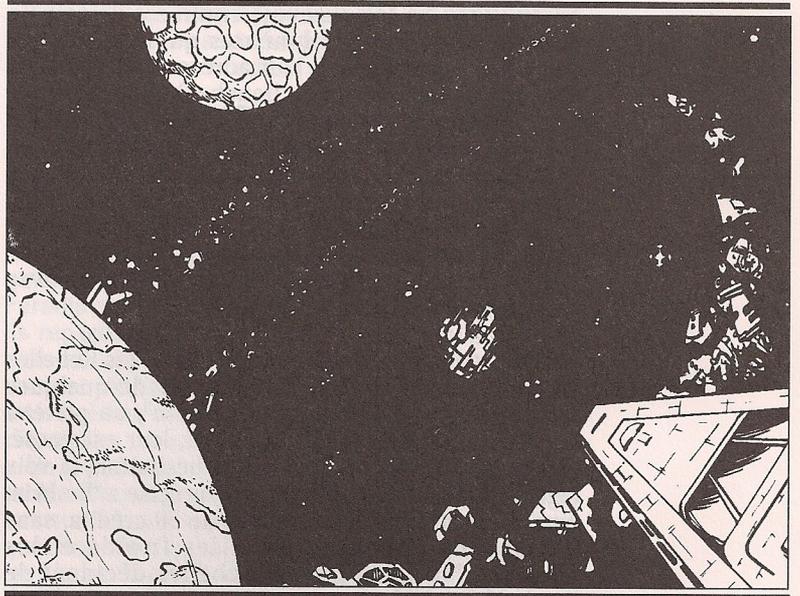
Un des gros vaisseaux annulaires ugors abandonne sa place au sein du dispositif défensif et se dirige dans un grondement au devant des Rebelles, avec ses pinces d’accostage grandes ouvertes. Si, à ce stade, les PJ décident de ne pas se montrer coopératifs, ils seront rapidement encerclés par plusieurs cuirassés. Les Ugors leur permettront alors de s’enfuir sans leur donner la chasse, mais ils ne leur laisseront pas la possibilité de les attaquer ou de forcer leur barrage.

Il y a au moins cinq cuirassés ugors prêts à intervenir rapidement si les “pèlerins” posent des problèmes. Conscient de ce qu’il risque si ses ennemis l’attrapent, Spilfer demande aux Rebelles de le cacher jusqu’à ce que les formalités soient terminées. Avant même qu’ils aient le temps de dire “Ça ne me dit rien qui vaille”, les PJ doivent accueillir à leur bord trois Ugors revêtus d’une combinaison de combat qui les fait ressembler un peu à des grenouilles. En fait, la forme de cette combinaison peut varier considérablement, car elle a été construite afin de s’adapter à la forme que son occupant préfère adopter dans l’espace.

Bien qu’ils ne soient que trois, les Ugors peuvent très bien tenir tête au groupe des Rebelles grâce aux nombreuses armes qu’ils brandissent avec leurs multiples pseudopodes. L’un des extra-terrestres, dont l’armure est recouverte de rhodium, commence à manipuler les commandes d’une sorte de mégaphone. Le haut-parleur de ce dernier émet alors une vibration fluctuante, puis un sifflement suraigu et un couinement horripilant, avant de faire entendre une grosse voix rocailleuse et chuintante :

“Bélerins du Sysdème Baradis, nous vous saluons officiellement au nom du Grand Brophède Botiv. Moi-même, qui ne suis que l’humble Aumônier des Imbôts GrrKack, je vous souhaite la bienvenue bour ce bélerinage religieux. Il faut maintenant que nous vous conduisions jusqu’au demble sacré, où vous ferez un don afin de brouver vodre bonne foi.”

Si les Ugors aperçoivent Spilfer, ils l’appréhenderont en tant qu’ennemi de leur race et demanderont aux Rebelles de quitter immédiatement le système pour ne jamais y revenir. Les extra-terrestres vont reconnaître Elneuf pour ce qu’il est — un robot — et ils ne le laisseront pas monter à bord de



leur vaisseau en prétextant que “les non-mangeurs sont interdits dans les lieux saints.” Le Droid en aura le cœur brisé et proclamera que “le soufflé de son excitation est platement retombé.”

Les Rebelles vont être menés au pas de charge au travers de l’écouille de connexion défendue par plusieurs canons, jusqu’à l’intérieur du vaisseau ugor. Ce dernier est formé d’un assemblage tellement hétéroclite, qu’en comparaison, les techniques hasardeuses employées par les Squibs paraissent d’une fiabilité à toute épreuve. Le corps du vaisseau est ainsi constitué d’un agglomérat complexe de pièces qui semblent avoir été mises au rebut par les Jawas bien des années auparavant, et les panneaux de contrôle électriques parcourus d’étincelles visibles çà et là sont recouverts d’une matière gélatineuse indescriptible. Plongé dans une semi-pénombre, le vaisseau est régulièrement secoué par un grondement des plus inquiétants.

GrrKack : DEX 4D (actuellement) ; PER 4D (actuellement) ; VIG 3D (à cause de la combinaison). Tous les autres attributs et compétences sont à 2D. Armes : quatre méga lance-flammes (dommages 3D), deux lance-aiguilles (dommages 1D+2), six lasers assommeurs (dommages 3D+1).

Percepteurs ugors : Tous leurs attributs et compétences sont à 3D (actuellement), sauf la VIG qui est à 4D (à cause de leur armure). Armes : trois méga lance-flammes (dommages 3D), cinq armes à feu antiques (dommages 3D), deux blasters de chasse (dommages 4D).

Marchandage : le retour

Les Rebelles arrivent devant le Chef Aumônier des Impôts, une créature liquide particulièrement désagréable qui répond au nom de ArrGack. Ce

personnage va les recevoir comme s'il était un directeur des pompes funèbres qui accueillerait des clients potentiels. Il leur adresse de nombreux sourires (il a beaucoup de bouches), mais ne cesse de les considérer avec une avidité malsaine. GrrKack présente les étrangers à son supérieur en ces termes :

“Voici les honorables Bélerins, ô Sage ArrGack. Ils ont endrepris ce bélerinage pour obdenir le pardon de leur nombreux béchés, dont vous avez certainement déjà entendu parler.”

Il se produit ensuite une pause gênée, les Rebelles étant censés maintenant se délester de quelques crédits. La “sébile de la quête sacrée”, un plateau argenté bordé de velours rouge vif, leur est passé. S'ils montrent le moindre signe d'hésitation, la voix lugubre de leur accompagnateur précise : “En brincipe, la donation habituelle est de 50 crédits, sans parler du subblément bour les Droïds et les bécheurs.” Tandis que les Rebelles décident de l'attitude qu'il leur convient d'adopter, GrrKack commence à réciter un certain nombre de règles, dont les plus importantes sont :

- Aucune hostilité ou idée négative n'est tolérée dans le Lieu Saint ; les armes sont donc prohibées.
- Ce système est soumis à la Loi Divine, qui supplante ici toute autre forme de législation. Tous les recours en justice doivent se plier à cette Loi, telle que l'interprètent les Saints Officiers de Justice.
- Les pèlerins doivent laisser un dépôt en garantie avant d'entrer dans le système. Il leur sera rendu une fois qu'ils auront acquitté le prix pour tous les Objets Pieux qu'ils achèteront.

Les Ugors acceptent volontiers n'importe quel don et ils doubleront le montant de toutes les sommes qu'ils vont maintenant exiger. Seuls des pots-de-vin astronomiques pourront éventuellement être acceptés. En réalité, la “donation habituelle” est normalement de 20 crédits et les Ugors n'ont pas pour habitude de demander un supplément pour les Droïds, ce qui ne les empêche pas d'essayer...

Si les Rebelles décident de marchander, demandez-leur d'effectuer un jet de Marchandage contre la compétence d'ArrGack (5D). Utilisez les règles normales concernant les jets en opposition. Si les Rebelles décident de ne pas marchander, les Ugors vont continuer à leur demander plus d'argent, jusqu'à ce que les Rebelles les arrêtent en commençant à marchander.

Si les Rebelles s'arrangent pour faire baisser un prix jusqu'à 30 crédits ou moins, en proposant au fonctionnaire des douanes de lui verser, de la main à la main, la différence avec la somme qu'il exigeait, celui-ci sera ensuite ouvert à toutes les tentatives de corruption au cas où les Rebelles voudraient conserver leurs armes de poing. Si le pot-de-vin qui lui est proposé est assez élevé, il déclarera qu'il existe une “taxe sur les outils” applicable notamment aux blasters portatifs. Quoi que tentent les PJ,

il n'acceptera toutefois pas de les laisser pénétrer dans le système si les armes de leur vaisseau sont opérationnelles. Il exigera qu'elles soient désactivées au préalable.

Spilfer vient à la rescousse

Juste au moment où les Rebelles sont sur le point de conclure un accord, ils sont interrompus par le bruit aigu, et néanmoins familier, produit par quelqu'un qui s'éclaircit la gorge afin d'attirer l'attention sur lui. A leur grand désespoir, les PJ vont alors réaliser que la voix qu'ils entendent est celle de Spilfer, leur guide squib. Incapable de résister à la perspective d'une bonne session de marchandage, la petite créature s'est déguisée à l'aide d'un casque protecteur et d'une combinaison humaine... qui ne lui vont pas du tout. Il s'est ensuite introduit dans le vaisseau ugor pour venir s'amuser, lui aussi. Avant que les Rebelles ne puissent faire quoi que ce soit, il va commencer à marchander âprement avec les Ugors.

Au début, tout se passe bien et le Squib va réussir à faire descendre les exigences de ses interlocuteurs jusqu'au prix plancher de 12 crédits. C'est au moment de la poignée de main qui doit sceller l'accord que les choses vont se gâter. Lisez le passage suivant à voix haute :

GrrKack dévisse la partie supérieure de son armure et commence à tendre un pseudopode gélatineux en direction de Spilfer. Lorsqu'il arrive à moins d'un mètre du petit extra-terrestre à fourrure bleue, il recule soudain comme s'il avait ressenti un choc. Le pseudopode bat ensuite en retraite à l'intérieur de la combinaison et il est remplacé par trois petits pédoncules serpentins dotés d'yeux bulbeux à leur extrémité. “Je n'en crois pas mes yeux,” gronde le magma du fond de sa coquille. “Je crois qu'ils nous ont abéné un sacrifice !”

Si personne n'y pense, arrangez-vous pour que Spilfer s'exclame “Je n'en crois pas vos yeux, moi non plus”, à moins que vous jugiez cet humour déplacé. Quoi qu'il en soit, GrrKack tourne ensuite vers son chef plusieurs yeux écarquillés.

“Sage ArrGack, vois s'il ne s'agit pas là d'un de ces Squibs démoniaques, venu s'offrir en holocauste sur l'Audel des Daxes et Impor-dations.”

La combinaison d'ArrGack, qui a vaguement la forme d'une carapace de tortue, va alors s'ouvrir dans un bruit de vérins hydrauliques, révélant une espèce de soupe verdâtre au milieu de laquelle flotte une paire de macro-jumelles. Ces dernières se tournent alors en direction des Rebelles et la matière verdâtre prononce d'une voix gargouillante :

“Pas de doute, GrrKack, il s'agit bien d'une chose squib, véritable pseudopode de l'Anti-Prophète. Tue-les vite, mais en respectant bien le cérémonial approprié.” L'Aumônier des Impôts

GrrKack referme alors sa combinaison et brandit une demi-douzaine d'armes en commençant à déclamer : "Prions ensemble..."

Affronter les Ugors serait manifestement déraisonnable, aussi vous devez encourager vos joueurs à utiliser leurs compétences pour régler cette situation. Un minimum de baratin et quelques jets en Escroquerie sont évidemment tout indiqués mais, même si les Rebelles parviennent à convaincre les extra-terrestres de renoncer à leurs intentions meurtrières, ils ne pourront se tirer indemnes de ce mauvais pas qu'en mettant leur main à la poche. Pour que les Ugors acceptent de laisser partir leur guide squib, il faudra qu'ils leur versent une substantielle "prime d'exorcisme".

Comment émouvoir un Ugor

Si les Rebelles n'ont pas oublié qu'Elneuf semblait particulièrement excité à l'idée de rencontrer des Ugors, ils peuvent éventuellement penser à tirer parti de ses talents lors de leurs négociations. En effet, s'il y a une chose que les Ugors aiment presque autant que collecter des détritits, c'est bien manger ! Evidemment, en tant que Droid cuisinier accompli, L9-G8 connaît bien les subtilités de l'art culinaire de ces êtres.

Elneuf sait ainsi comment préparer certains mets ugors particulièrement raffinés et onéreux que les Rebelles peuvent utiliser en guise de paiement. Le problème, bien sûr, c'est que les Droïds ne sont pas autorisés à bord des vaisseaux ugors, un principe qui ne peut souffrir aucune exception. De plus, comme la navette n'a pas de coquerie, si les Rebelles veulent employer de la nourriture comme monnaie d'échange, ils vont devoir la préparer eux-mêmes. Il faut donc qu'Elneuf leur donne des instructions par le biais d'un communicateur, ce qui est loin d'être très pratique quand on est obligé de travailler dans une cuisine anarchique à bord d'un vaisseau extra-terrestre.

A chaque phase de la recette choisie par Elneuf, demandez à vos apprentis cuisiniers d'effectuer un jet de Dextérité. Ces jets devraient devenir progressivement de plus en plus difficiles, le premier étant *très facile* ("Prenez un grand saladier") et le dernier *très difficile* ("Videz de leur contenu six œufs de morrts sans abîmer leur coquille et battez le tout dans le saladier").

Six paires d'appendices étant nécessaires à la confection d'un plat ugor, tous les Rebelles vont devoir mettre la main à la pâte. Chacun devra réussir un jet de dés à chaque phase de la recette (*très facile, facile, moyen, difficile et très difficile*). Notez le nombre de jets réussis et ratés et faites une moyenne afin d'apprécier le degré de réussite culinaire du plat préparé. Plus il y aura de jets réussis, meilleur sera le goût de ce dernier... du point de vue des Ugors, en tout cas. Quoi qu'il en soit, une fois qu'ils auront terminé leur mixture, les PJ devraient logiquement être dégoûtants... et dégoûtés par leur préparation.

Entre autres plats, nous vous suggérons : la fonde de moisissure flottante, la gélatine spirogyre, la

pâte de glucose laquée, la surprise croustillante de mitochondrie, le soda au pur céleri et les photolipides à la sauce aux acides gras grillés.

Déposer les armes

Obliger des Rebelles à abandonner leurs armes est une chose aussi difficile que de prendre sa tétine à un bébé. Il y a de fortes chances pour qu'ils poussent des hauts cris et refusent obstinément de s'exécuter, même si les Ugors insistent sur le fait qu'aucune arme n'est admise au sein du Système Paradis et qu'ils pourront récupérer les leurs quand ils repartiront. Il faut toutefois savoir qu'il s'agit là d'un nouveau stratagème des extra-terrestres pour soutirer de l'argent aux PJ et ces derniers ont tout intérêt à leur donner satisfaction, pourvu que vous réussissiez à les empêcher de tirer avant...

Un pot-de-vin conséquent, assorti d'un jet réussi en Marchandage, permettra à un Rebelle de conserver sur lui une arme de poing. Le "pot-de-vin" en question sera qualifié de "taxe sur l'outillage" par les Ugors. Il serait bon, par conséquent, que vous incitez vos joueurs à trouver des noms originaux pour leurs "outils", afin que ceux-ci puissent être consignés sur les formulaires officiels : "Ouais, c'est un, euh, évaporateur de rivets et l'autre truc là, c'est un... instrument de télémétrie à laser..."

Par contre, quelle que soit la somme qui pourra leur être proposée, les Ugors n'autoriseront jamais les Rebelles à pénétrer dans leur système avec des armes lourdes en état de marche, comme celles qui équipent leur navette. Tous les vaisseaux possèdent cependant des circuits de désactivation de l'armement, qui sont particulièrement utiles en cas de reddition lors d'un combat spatial ou quand il est nécessaire de se poser sur une des rares planètes pacifistes de la galaxie (ex : Alderande avant son anéantissement).

Les Ugors désactiveront les armes de la navette et poseront sur les circuits appropriés des scellés officiels qui devront être retrouvés intacts lorsque les PJ voudront repartir du Système Paradis. Toute personne qui brise de tels scellés encourt la peine de mort... et les Ugors connaissent diverses méthodes "intéressantes" permettant de faire passer un contrevenant de vie à trépas. Il faut aussi savoir que ces scellés sont piégés, un détail que les extra-terrestres n'ont aucun intérêt à révéler (6D de dommages à l'arme, 3D à tout personnage se trouvant à moins de cinq mètres au moment de l'explosion).

Le paradis vu de l'habitacle d'une navette

Lisez à voix haute :

Laissant derrière vous le vaisseau des douanes où vous avez perdu une bonne partie de votre fortune, vous découvrez un système stellaire dépourvu de planète. En guise de mondes, il n'y a ici que des monceaux de détritits et un petit soleil. "Ahhh," soupire Spilfer, "Paradis !"

Les rebuts technologiques de milliers de civilisations décrivent une orbite parfaite autour d'une énorme épave impossible à identifier. A l'exception de quelques patrouilleurs ugors qui surgissent périodiquement et d'un sombre vaisseau d'assaut qui semble vous suivre, vous êtes seuls à évoluer au travers de cette gigantesque décharge...

Si les Rebelles veulent essayer de déterminer le type du vaisseau qui les suit, demandez-leur d'exécuter un jet *moyen* en Technologie. Si ce jet est réussi, les senseurs de bord leur apprennent qu'il s'agit d'un Tueur Céleste, un vieux modèle d'Aratech doté d'armes auxiliaires et de deux moteurs trafiqués. Ce que les PJ ne peuvent pas savoir, c'est qu'il s'agit d'un appareil pirate indépendant qui a été envoyé ici par Jabba-le-Hutt afin de mettre la main sur le mystérieux "engin gravitique" que les Ugors sont censés posséder. Pour l'instant, les pirates se contentent de suivre la navette impériale volée, car ils tablent sur le fait que les Rebelles sont réellement des Impériaux et qu'ils sont venus pour voir le seul objet intéressant du Système Paradis : le projecteur de puits gravitationnel.

Si les Rebelles tentent d'entrer en contact avec leur poursuivant, seuls les Ugors répondront afin de demander ce qui se passe. Ils prétendront tout ignorer de l'autre vaisseau qui se trouve dans le système. L'appareil pirate ne répondra à aucune tentative de communication. Si les Rebelles font mine d'ignorer le vaisseau qui les suit à la trace, celui-ci

continuera à les pister à distance respectueuse, attendant que la navette s'arrête et débarque des passagers avant de passer à l'attaque.

Attaquer les pirates

Attaquer le vaisseau pirate dès maintenant risque de se révéler très difficile, car pour cela il faut d'abord que les Rebelles activent à nouveau leur armement. Cela nécessite un jet *difficile* en Réparation de Vaisseau pour chacune des armes de la navette. Sans parler du fait que les scellés ugors sont piégés et qu'il faut réussir un jet *difficile* en Démolition (si les joueurs y pensent) pour découvrir et désamorcer leurs charges explosives. Sinon, toute personne se trouvant à moins de cinq mètres se verra infliger 3D de dommages, alors que l'arme concernée en encaissera elle-même 6D.

Pour l'instant, les pirates n'ont aucunement l'intention d'engager le combat avec la navette, sauf s'ils sont provoqués. Ils ont grassement payé les Ugors afin que ceux-ci taisent leur présence et leur permettent d'entrer dans le système sans désactiver leurs armes de bord. S'ils sont attaqués, ils peuvent par conséquent répliquer avec toute leur puissance de feu.

En cas d'affrontement, vous devez en outre garder à l'esprit que ce système stellaire ressemble beaucoup à un champ d'astéroïdes. Aussi, si vous utilisez les règles de combat spatial du jeu de rôle, chaque pilote devra à chaque round réussir un jet *moyen* en Pilotage de Vaisseau (qui comptera comme une "action") afin d'éviter de percuter un amas de débris. Si ce jet est raté, cela signifiera qu'une collision se produit et que le vaisseau encaisse de 1 à 3D de dommages, selon la dimension de l'amas considéré. Pour déterminer cette dimension de manière aléatoire, lancez un dé (1 ou 2 = 1D de dommages ; 3 ou 4 = 2D de dommages ; 5 ou 6 = 3D de dommages).

N'oubliez pas de faire des descriptions. Exemple : "...vous effectuez un tonneau pour éviter le tir de barrage des lasers de l'ennemi et votre navette se retrouve juste sur la route d'une vieille coque de char jawa ! Faites votre jet de dés..."

Les pirates ont un rôle crucial à jouer dans la suite de l'aventure, mais vous ne devriez pas pour autant essayer d'éviter leur destruction. Si les Rebelles ont de la chance et se comportent de façon héroïque, ils peuvent parfaitement abattre leurs adversaires. Dans ce cas, il vous suffira de faire intervenir un *autre* vaisseau pirate un peu plus tard...

Semer le vaisseau pirate

Si les Rebelles tentent de se débarrasser de leurs poursuivants, demandez à leur pilote d'effectuer un jet *difficile* en Pilotage de Vaisseau et faites un jet (à 4D) pour le pilote pirate.

Si le Rebelle réussit son jet alors que le pirate manque le sien, les PJ parviendront à semer leurs adversaires... pour l'instant, en tout cas. Les pirates continueront à les chercher et réapparaîtront au moment qui vous semblera opportun.

VAISSEAU D'ASSAUT LEGER *ETREINTE*

Vaisseau : *Etreinte*, Tueur Céleste fabriqué par Aratech
Type : Vaisseau d'assaut léger
Longueur : 20 mètres
Equipage : 7
Passagers : 0
Capacité de la Soute : 50 tonnes métriques
Autonomie : 4 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : [x1]
Navordinateur : [oui]
Hyperpropulseur de Secours : [non]
Vitesse Sub-Luminique : [4D]
Maniabilité : [1D]
Coque : [4D]
Armes :
 Deux Canons-Lasers Quadritubes (tirent séparément)
 Ordinateur de Visée : [2D+2]
 Dommages : [4D]
 Quatre Canons-Blasters (asservis)
 Ordinateur de Visée : [3D]
 Dommages : [6D]
Ecrans :
 Coefficient : [2D]

L e Système Paradis et le Saint des Saints

La race ugor est apparue sur une paisible planète qui regorgeait de richesses naturelles. Une exploitation intensive et irraisonnée a progressivement transformé cette planète en un amas de débris et de déchets empoisonnés, dont la pollution était encore aggravée par un terrible problème de surpopulation. Plutôt que de périr avec leur planète natale, les Ugors s'adaptèrent tout simplement à la vie dans un milieu saturé d'ordures, de saleté et de pourriture. Il ne fallut ensuite pas longtemps pour qu'ils décident qu'ils n'avaient plus besoin de leur monde...

A l'aide de leurs armes primitives, mais néanmoins puissantes, les Ugors entreprirent alors de méthodiquement déliter en petits morceaux toutes les planètes de leur système stellaire. Cette destruction systématique donna naissance à la plus célèbre décharge à ordures de l'univers connu : le mal nommé "Système Paradis".

Malheureusement, le grand rêve des Ugors était encore loin d'être réalisé. Il leur fallait en effet quelque chose qui leur permette de préserver la cohésion de leur décharge à l'échelle galactique. En effet, la quantité d'ordures ne cessait de croître anarchiquement et même la Marine Impériale (qui avait souscrit un contrat d'exclusivité en matière sanitaire) profitait de cette situation pour venir se débarrasser de ses débris quand elle le voulait. Les Ugors étaient au désespoir, car ils n'avaient aucun moyen de garder tous ces "trésors" au même endroit...

C'est alors que se produisit l'événement que les livres sacrés ugors appellent "La venue du

Centralisateur Primaire" : une énorme quantité de débris provenant d'une gigantesque bataille spatiale fut amenée dans le système. A bord d'une énorme épave relativement bien conservée, les prêtres-savants ugors découvrirent une machine qui les plongea dans la perplexité la plus complète. Comme ils furent incapables de déterminer son utilité, malgré plusieurs examens approfondis, ils agirent en bons Ugors : ils la mirent en marche.

A leur grande surprise, la machine commença aussitôt à émettre des ondes gravitationnelles d'une puissance extraordinaire. Après quelques réglages, il leur fut possible de créer un puits gravitationnel artificiel, capable de garantir l'intégrité du Système Paradis. Les prières des fidèles avaient été exaucées ! Le Centralisateur Primaire — le Saint des Saints ! — avait enfin été découvert.

Rapidement, les Ugors devinrent les meilleurs récupérateurs que l'on puisse trouver et ils exercèrent des pressions sur leurs concurrents, comme les Squibs et les Jawas, jusqu'à ce que leurs vaisseaux blindés leur permettent d'occuper une position dominante dans le secteur de la récupération des déchets à l'échelon galactique. De plus, dans leur constant souci de rentabilité, ils décidèrent d'ouvrir leur méga décharge à tous les "pèlerins" désireux de prélever des "saintes reliques" dans le grand Système Paradis. Naturellement, ces pèlerins doivent faire une substantielle donation pour pouvoir entrer dans le système et payer le prix fort pour les "saintes reliques" en question.

Si le pirate réussit son jet ou si les deux pilotes échouent, la poursuite continuera. N'oubliez pas de demander à vos joueurs d'effectuer des jets en Pilotage de Vaisseau pour éviter de heurter des débris à la dérive, comme indiqué plus haut. Une fois que les Rebelles auront distancé leurs poursuivants, ils pourront évoluer en toute quiétude dans la décharge spatiale, sans avoir besoin de faire des jets de dés pour éviter des collisions.

La poursuite ne devrait pas durer plus de trois rounds. En effet, passé ce délai, les Rebelles atteindront le fragment d'Etoile de la Mort qui se trouve au centre du système.

Passez alors à l'épisode trois. Les pirates se tiendront hors de vue pendant un moment.

E

pisode trois Ce n'est pas une lune...

Résumé

Après avoir semé — ou affronté — le vaisseau mystérieux, les Rebelles sont conduits par Spilfer jusqu'à l'objet de leur quête. Ce qui semblait jusqu'à présent une tâche relativement simple prend soudain une toute autre tournure quand le Squib désigne une épave de 40 000 tonnes défendue par plusieurs vaisseaux ugors en proclamant : "C'est ça !" Passé le choc initial, Spilfer clarifie un peu les choses en précisant que sa race ne veut pas toute l'épave, mais seulement une machine de la taille d'une capsule de sauvetage (le projecteur de puits gravitationnel) qui se trouve à l'intérieur.

Les Rebelles vont devoir échapper à la vigilance des Ugors et se glisser à l'intérieur de l'énorme épave sans être repérés. Il leur faut ensuite explorer l'imposante ruine, combattre un Dianoga, lutter contre quelques Droïds et découvrir l'armure de rechange de Dark Vador, avant de trouver le projecteur de puits gravitationnel.

Eurêka !

Lisez le paragraphe suivant à voix haute :

Aux yeux d'Elneuf, l'énorme épave qui flotte au centre du système ressemble à une grosse tranche de gâteau métallique qui aurait été soumise à la chaleur d'une bataille spatiale. A en juger par sa masse imposante, il pourrait bien s'agir d'un grand fragment provenant d'un Destroyer Stellaire ou d'une sorte de station spatiale. Mais comme il ne subsiste rien de son enveloppe extérieure, il est impossible de déterminer son origine exacte. On dirait un monstrueux rayon de ruche fait de coursives, de poutrelles et de conduits éventrés. "C'est ça !" se met à hurler Spilfer, au comble de l'excitation, en désignant du doigt la gigantesque épave. "Voici l'objet que nous cherchons !"

Il est conseillé que Spilfer prenne son temps avant de révéler que les Rebelles doivent, en fait, ramener un objet qui se trouve à bord de l'épave, et non pas l'épave toute entière.

Passer à la barbe des Ugors

Tandis que la navette des Rebelles approche du Saint des Saints, demandez aux joueurs d'effectuer des jets de Perception. Ceux qui réussissent un jet correspondant à un facteur de difficulté *difficile*, remarquent alors que l'épave est située juste au centre d'un anneau formé de débris en mouvement. Cela peut paraître logique au premier abord, vu sa taille, mais ce qui est plus étonnant c'est qu'elle ne tourne pas sur elle-même. Les Rebelles qui réussissent un jet de Perception *facile* peuvent aussi remarquer qu'il y a sept patrouilleurs ugors camouflés au milieu des débris. Lisez :

Les patrouilleurs qui surveillent cette énorme ruine semblent notablement plus gros que les autres vaisseaux ugors que vous avez déjà pu voir. C'est, en outre, la première fois que vous voyez un semblant d'organisation dans les patrouilles conduites par les Ugors. A en juger par les dessins stylisés représentant des trous noirs, qui ornent les flancs de ces engins — tels des icônes sacrées — cet endroit doit avoir une grande importance religieuse pour les maîtres du Système Paradis.

Les joueurs doivent maintenant trouver un moyen pour franchir le cordon des vaisseaux ugors. Veuillez noter que cette rencontre a pour but de donner aux Rebelles une occasion d'employer leur discrétion et leur ruse, plutôt que leurs compétences de combat. S'ils cèdent à la tentation de recourir la manière forte, ils devront rapidement affronter une telle quantité d'Ugors que ceux-ci n'auront aucun mal à les jeter hors du Système Paradis (voir "Calmer les esprits", plus loin).

Voici quelques plans envisageables pour atteindre l'épave sans être remarqué. Si les Rebelles éprouvent quelques difficultés à en trouver un, laissez Spilfer ou Elneuf leur suggérer l'une des solutions suivantes.

La diversion

La navette étant assez rapide et relativement discrète, les Rebelles peuvent éventuellement tenter d'organiser une diversion. Ils peuvent, par exemple, s'arranger pour que se produise une collision entre

L

es récupérateurs Script de l'aventure

Utilisez le script ci-dessous pour lancer votre aventure. Votre maître de jeu vous indiquera quelles répliques vous devez lire.

Début du script

1er Rebelle : C'est vraiment une navette impériale ? Tu es sûr de pouvoir la piloter ?

2ème Rebelle : Du calme. J'ai déjà piloté des appareils qui ont beaucoup de points communs avec les navettes utilisées par l'Empire. Il n'y a que ce levier que je ne connais pas. Est-ce que quelqu'un sait à quoi il sert ?

1er Rebelle : Tu trouves le moyen de faire de l'humour dans une situation comme la nôtre. Je trouve ça très rassurant...

3ème Rebelle : Moi, quand je ferai le Grand Saut, je n'ai pas envie de me trouver à bord d'une navette impériale.

4ème Rebelle : Ne t'inquiète pas. On a fait subir quelques "modifications spéciales" à cette caserole, avant de nous la confier. Tout se passera bien.

3ème Rebelle : Eh bien, je ne vois pas en quoi quelques canons supplémentaires et un peu de blindage vont bien pouvoir nous aider contre un vaisseau de transport armé de l'Empire.

5ème Rebelle : Réfléchis un peu. Nous nous trouvons à bord d'une navette impériale. Nous n'aurons qu'à nous montrer amicaux pour nous rapprocher d'eux et alors...

3ème Rebelle : ...Nous nous jetterons dans la gueule du Rancor. Quel plan excellent, simple et tout !

6ème Rebelle : Allons, nous avons de bonnes chances de réussir. L'amiral n'avait ni le temps, ni les moyens, de trouver une meilleure solution. Nous sommes son seul espoir.

4ème Rebelle : C'est vrai. Pensez un peu aux conséquences si nous n'arrivons pas à détruire l'Insaisissable avant qu'il ne rejoigne une base impériale.

1er Rebelle : Nous connaissons la chanson. Si nous n'arrêtons pas ce transport, tous les réseaux clandestins travaillant pour l'Alliance dans les secteurs voisins vont avoir de sérieux ennuis.

6ème Rebelle : Je n'arrive pas à comprendre comment le personnel de la base de Dankayo a pu laisser ces blocs mémoriels intacts. A quoi pouvaient-ils bien penser ?

4ème Rebelle : Ils étaient sans doute trop occupés à sauver leurs vies. C'est ce que j'aurais fait, moi aussi, si ma base avait été sur le point d'être attaquée par l'Empire.

5ème Rebelle : Tout cela n'arrange pas nos affaires. J'espère seulement que le transport sera encore en orbite quand nous arriverons à Dankayo.

2ème Rebelle : Nous le saurons bien assez tôt. Accrochez-vous, j'enclenche les moteurs sub-spaciaux.

Maître de jeu : Pendant un instant, alors que les moteurs sub-spaciaux de la navette commencent à entrer en action, de fascinantes raies lumineuses virevoltent en tous sens avant de laisser place à l'espace normal.

6ème Rebelle : Le voilà ! A en juger par les débris qui forment une traînée derrière lui, il s'apprête à passer en vitesse-lumière.

5ème Rebelle : N'est-ce pas formidable comme les procédures impériales ne changent jamais. Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?

2ème Rebelle : Maintenant, nous allons faire ce pourquoi nous sommes venus. Prêts ou pas, il faut y aller !

AIDE DE JEU POUR LES JOUEURS

Le dernier rapport de l'agent ZNT-8

Transmis depuis Dankayo et reçu par la balise réceptrice de l'Alliance 965C peu de temps après l'attaque impériale.

Note 1

Conformément aux ordres, je suis resté en arrière jusqu'à ce que le dernier de nos transports soit passé indemne dans l'hyperespace. Les Destroyers Stellaires impériaux pilonnent si méthodiquement Dankayo, que je crains maintenant pour ma sécurité, même ici dans cet abri aménagé dans les profondeurs de la planète.

Note 2

Les bombardement ont cessé. Je suis remonté par un conduit d'accès jusqu'à la surface... ou du moins ce qui en reste. Si on peut au moins reconnaître une chose à l'Empire, c'est qu'il ne lésine jamais quand il s'agit de détruire. Je m'attendais un peu à ce que j'ai pu observer avec mes macro-jumelles : des soldats des troupes de choc passaient au crible les ruines de nos installations défensives, alors que d'autres récupéraient des pièces d'équipement qu'ils chargeaient ensuite à bord de barges, sans doute pour que les Renseignements Impériaux puissent les soumettre ultérieurement à une analyse approfondie. Par contre, ce à quoi je ne m'attendais pas, c'est à les voir faire sauter les portes donnant sur une salle intacte de la base principale !

Il semblerait que l'ordinateur central de la base n'ait pas eu le temps d'exécuter complètement sa

séquence d'autodestruction. Je vais essayer de me rapprocher afin de m'en assurer.

Note 3

Mes pires craintes se sont révélées fondées. Le premier tir de barrage exécuté par les Impériaux a dû couper l'alimentation des mémoires de l'ordinateur central et l'alimentation de secours n'a pas été suffisante pour faire sauter toutes les charges prévues. Selon mes premières estimations, l'énergie a été coupée après que seulement 20 pour cent du centre informatique a été détruit ; ce qui laisse pas mal d'informations vitales à la disposition des Impériaux. Vu les circonstances, je pense qu'il vaut mieux que vous n'envoyiez pas le vaisseau qui devait me récupérer. Je dispose d'un détonateur thermal et d'une bonne quantité de détonite. Je vais essayer de terminer le travail que les systèmes automatiques n'ont pas pu mener à bien. Je vous envoie toutefois le présent rapport afin que vous sachiez que j'ai échoué si vous n'entendez plus parler de moi. Dans cette éventualité, vous devez savoir que les informations ont été chargées à bord du vaisseau de transport impérial *Insaisissable*.

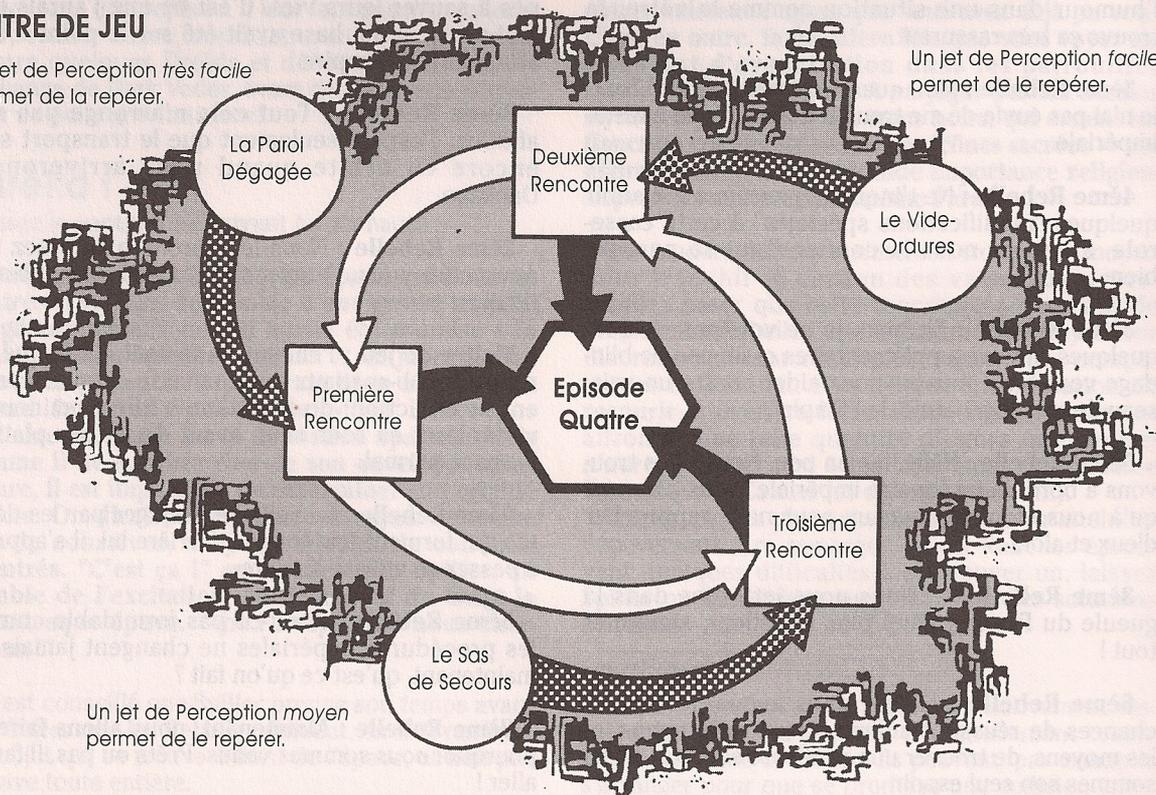
Fin de transmission.

DIAGRAMME DU MAITRE DE JEU

Le Saint des Saints

Un jet de Perception *très facile* permet de le repérer.

Un jet de Perception *facile* permet de le repérer.



- SITE D'ATTERRISSAGE
- RENCONTRE
- ⬡ EPISODE QUATRE

Un jet de Perception *moyen* permet de le repérer.

Squib Typique

Type de fiche : Squib
Taille : 0,80 m

DEX 3D	PER 3D
SAV 2D	VIG 1D
MEC 2D	TEC 1D



• Les caractéristiques ci-dessus correspondent à des Squibs PNJ ; ajoutez 1D à chaque attribut si un joueur veut interpréter un Squib.

Description physique : De petits humanoïdes couverts de fourrure et ressemblant à des schnauzers (une race de chiens. NdT), dotés d'oreilles velues et de mains à cinq doigts. Leurs yeux, qui peuvent aller du jaune au rouge vif, sont disproportionnés et situés de chaque côté de leur tête étroite.

Équipement : Les Squibs emportent fréquemment tout un éventail d'objets avec eux, mais comme la plupart n'ont aucune utilité pratique, on ne peut pas les considérer comme des pièces d'équipement. Ces êtres étant toutefois très débrouillards, si les PJ rencontrent un Squib, celui-ci peut très bien avoir sur lui n'importe quel objet (à la discrétion du MJ).

Présentation : Les Squibs se sont développés sur un monde qui possédait des richesses quasi illimitées. Par un caprice de la nature, ces richesses étaient concentrées en différents endroits de la planète. Il était donc nécessaire que les tribus squibs procèdent à des échanges afin de se procurer tout ce dont elles avaient besoin. Ces êtres possèdent une fourrure qui fonctionne comme un véritable organe gustatif/olfactif et qui leur permet de déterminer la plupart des propriétés d'un article quelconque rien qu'en le touchant.

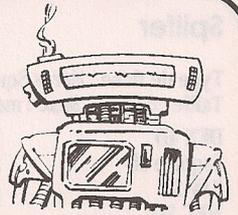
Personnalité : Les Squibs sont généralement pleins d'assurance et de morgue. Ils sont affligés d'une véritable curiosité malade qui les pousse à examiner — et à toucher — tout ce qui les entoure au mépris de toute prudence.

Citation : "Vous pas vouloir échanger blaster contre splendides ongles de Bantha ?"

L9-G8 (Elneuf-Géuite)

Type de fiche : Droïd cuisinier standard
Taille : 1,80 m Sexe : —

DEX 2D	PER 2D
Préparation de	VIG 1D
Nourriture 5D	TEC 3D
SAV 3D	Instruments
Aliments Extra-	Culinaires : 5D
Terrestres 4D	
Recettes Extra-Terrestres 7D	
MEC 1D	



Description physique : Grand Droïd humanoïde légèrement bosselé, doté d'un revêtement anti-taches et anti-adhésif.

Équipement : Une pléthore d'ustensiles de cuisine provenant des quatre coins de la galaxie.

Présentation : Elneuf est un modèle très rare de Droïd de luxe qui n'a été produit qu'à un petit nombre d'exemplaires pour servir les personnes riches et célèbres. Il a été acheté par les Squibs pour la somme remarquablement basse de 50 crédits. Elneuf a passé plus d'une année standard au service de ces extra-terrestres "primitifs et incultes"... qui ont fini par se rendre compte qu'ils n'avaient pas fait une si bonne affaire que ça.

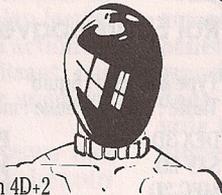
Personnalité : Si Elneuf est plutôt énervant, cela tient essentiellement au fait qu'il est apparemment sans utilité. La seule chose qu'il sache faire, c'est la cuisine et il a tendance à tout ramener à la nourriture.

Citation : "Ça me rappelle la fois où j'ai préparé un ragoût de Tauntaun pour le Prince de Tamboon..."

Teehl

Type de fiche : pirate
Taille : 1,70 m Sexe : féminin

DEX 3D+2	PER 3D
Blaster 5D	Escroquerie 4D
Esquive 4D	Dissimulation-Discretion 4D+2
SAV 2D	VIG 3D+2
MEC 3D+1	Combat Mains Nues 4D+2
Pilotage de Vaisseau 4D+2	TEC 2D+1
Canons de Vaisseau 4D	Démolition 3D+2



Description physique : Teehl porte un scaphandre spatial noir et or en assez bon état, bien qu'il ait plusieurs fois été endommagé au cours de divers combats. La visière de son casque est fumée, mais la voix qui sort de son communicateur est mélodieuse.

Équipement : Vieux scaphandre, carabine blaster (dommages 5D), vibrocouteles (dommages 4D), communicateur trafiqué, 2 grenades (dommages 5D), mini blaster (dommages 3D+1).

Présentation : Teehl a commencé sa carrière comme maîtresse favorite d'un puissant pirate. Avec le temps, elle a fini par devenir capitaine de son propre vaisseau, l'*Etreinte*, et elle travaille maintenant comme "homme de main" pour le compte de Jabba-le-Hutt. Elle a pour mission de "s'approprier" le projecteur à puits gravitique au nom de son patron.

Personnalité : On ne peut pas vraiment dire que Teehl est impitoyable... elle a souvent pitié des personnes qu'elle trompe ou qu'elle tue. En fait, elle s'intéresse plus à elle-même qu'à ses victimes, et toutes les personnes qui l'ont côtoyée se sont — un jour ou l'autre — retrouvées en travers de son chemin.

Citation : "Nous sommes des gens raisonnables. Tout ce qui nous intéresse, ce sont vos possessions. (En aparté) OK les gars, descendez-les !"

INSAISSABLE

Vaisseau : *Insaissable*

Type : vaisseau de transport armé impérial

Longueur : 50 mètres

Équipage : 10

Troupes Embarquées : 20

Capacité de la Soute : 30 000 tonnes métriques

Autonomie : 3 mois

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : [x2]

Navordinateur : [oui]

Hyperpropulseur de Secours : [oui]

Vitesse Sub-Luminique : [2D]

Maniabilité : [0]

Coque : [6D]

Armes :

Deux Canons-Lasers (tirent séparément)

Ordinateur de Visée : [2D]

Dommages : [5D]

Quatre Batteries de Turbolasers Doubles (asservies)

Ordinateur de Visée : [3D]

Dommages : [2D+2]

Ecrans : [aucun]

Spilfer

Type de fiche : Héros Squib
Taille : 0,97 m Sexe : masculin

DEX 4D PER 4D
Esquive 1D Escroquerie 5D+2
SAV 3D Marchandage 5D
MEC 3D Recherche 5D
Rayon Tracteur 4D VIG 2D
TEC 2D



Description physique : Spilfer est un petit bipède à fourrure bleue, doté d'oreilles velues et de mains à cinq doigts. Il porte en guise de vêtements tout un assortiment de haillons d'origines diverses, arrangés conformément aux goûts vestimentaires de sa race de récupérateurs de détritrus.

Équipement : Un petit pistolet énergétique plaqué à l'étain (dommages 3D, ne peut tirer qu'à courte portée ; ressemble à un jouet); un gros appareil à l'apparence redoutable qui est en fait une pince à ordures.

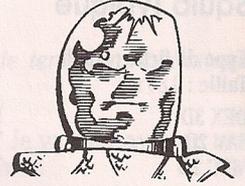
Présentation : Spilfer est le Squib chargé de guider les Rebelles au cours de leur quête, ou plutôt — comme il le dit lui-même — il est un "Ambassadeur-Extraordinaire-détaché auprès-des-grands-gaillards-qui-ne-sont-pas-des-Impériaux." Il porte une casquette de cérémonie, qui est l'emblème des diplomates, et il a autorité pour signer des traités au nom de sa race.

Personnalité : Il espère accéder un jour à la gloire en faisant "la meilleure des bonnes affaires". Il ramasse tous les déchets qu'il trouve afin de les ajouter à sa collection. Il lui arrive parfois, avant de s'emparer d'un objet particulier, de demander poliment à ses compagnons si celui-ci ne les intéresse pas, afin de voir comment ils réagissent. Si les Rebelles l'autorisent à conserver la plupart de ses "trésors", il les prendra rapidement en affection.

Citation : "Nous autres Squibs, parler très bon basique. Beaucoup apprendre en examinant tas de bonnes ordures, vous avez pas idée."

Ugor typique

Type de fiche : Ugor
Taille : variable



• Les Ugors possèdent 12D répartis de manière variable entre leurs divers attributs. Comme ce sont des êtres amorphes, ils peuvent modifier à volonté leurs attributs en fonction de leurs besoins du moment. Ainsi, par exemple, en produisant des pseudopodes terminés par des organes oculaires, ils peuvent augmenter leur Perception quand cela leur est utile.

• Aucun attribut ne peut être supérieur à 4D et les "D" restants doivent toujours être répartis entre les autres attributs. Les Ugors ne possèdent aucune compétence.

• Les Ugors ne peuvent pas être des PJ, seulement des PNJ.

Description physique : Les Ugors sont de grands êtres amorphes. Ils parlent en utilisant divers organes inattendus, dont certains leurs permettent d'être compris par les humains.

Équipement : Bien qu'il leur soit impossible d'emmener avec eux tous les types d'armes et d'outils, les Ugors peuvent pratiquement tout faire avec leurs corps aux infinies possibilités. Ainsi, ils peuvent donner à leurs pseudopodes la forme d'une clé, d'un tournevis, d'un couteau, d'un sac, d'un parapluie, etc.

Présentation : Les Ugors sont des récupérateurs de détritrus qui règnent sur le Système Paradis avec l'accord de l'Empire. Ils sont en guerre ouverte avec les Squibs, mais comme des ordures constituent l'enjeu de ce conflit, celui-ci n'est pas d'une violence débridée... il est seulement sale.

Personnalité : Les Ugors ont un mode de vie basé sur la tricherie, le marchandage et les jeux de hasard. Ils forment une race inamicale et peu estimée qui n'apprécie que les détritrus.

Citation : "Qu'est-ce que du me donnes en échange de da sœur ?"

BONDERIUM

Vaisseau : *Bonderium*

Type : Navette impériale de classe *Lambda* modifiée

Longueur : 20 mètres

Équipage : 4-6

Passagers : 10

Capacité de la Soute : 80 tonnes métriques

Autonomie : 2 mois

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : [x1]

Navordinateur : [oui]

Hyperpropulseur de Secours : [oui]

Vitesse Sub-Luminique : [3D+1]

Maniabilité : [1D]

Coque : [3D]

Armes :

Quatre Canons-Lasers bitubes

(tirent séparément)

Ordinateur de Visée : [3D]

Dommages : [4D]

Un Tube Lance-Torpilles à Protons

Ordinateur de Visée : [2D]

Dommages : [9D]

Un Projecteur de Rayon Tracteur

Ordinateur de Visée : [3D]

Écrans :

Coefficient : [3D]

Roi Ebareebaveebedee

Type de fiche : Squib

Taille : 0,89 m Sexe : masculin

DEX 3D PER 3D

SAV 2D Marchandage 6D

MEC 2D Escroquerie 4D+2

Commandement 5D VIG 1D

TEC 1D



Description physique : Le roi est un vieux Squib d'assez petite taille aux moustaches grisonnantes, avec des rides autour des yeux. Il porte sur lui un costume fait de déchets que les rois de sa race se transmettent de génération en génération.

Équipement : Le roi n'a aucun équipement sur lui, à part les objets qui sont accrochés à sa robe. La Loi Haute-Squibbienne lui interdit d'ailleurs de se servir de ceux-ci.

Présentation : Ebareebaveebedee est sur le trône des Squibs depuis plus de 40 années standards. C'est lui qui a été l'initiateur du système consistant à faire embarquer des espions à bord des gros vaisseaux, afin d'être renseigné sur le moment où ceux-ci se débarrassent de leurs ordures. Grâce à lui, les Squibs connaissent une prospérité sans précédent dans leur histoire.

Personnalité : Défenseur fervent de toutes les antiques traditions Hautes-Squibbiennes, le roi se conforme généralement aux coutumes, plutôt qu'à agir en fonction de ses désirs personnels. Il est équitable, juste et se comporte comme un Squib de parole.

Citation : "Vous me croire. Nous faire plein de bonne musique ensemble."

deux amas de débris et profiter ensuite de ce que les Ugors sont occupés à remettre un peu d'ordre pour se glisser jusqu'à l'épave. Pour que la diversion soit efficace, il faudra au moins réussir un jet *moyen* en Escroquerie, puis un jet *moyen* en Pilotage de Vaisseau pour se déplacer avec rapidité et discrétion. Il vaudrait mieux que les joueurs aient choisi au préalable leur point d'accostage (voir le paragraphe "Atterrir sur l'épave", plus loin), s'ils ne veulent pas avoir à faire le tour de l'épave... au risque d'être repérés par les Ugors.

Et si on se cachait dans les débris ?

Ça a l'air d'une bonne idée, non ? Après tout, ça a bien marché pour Yan Solo... L'ennui, c'est que les Impériaux ne sont pas aussi experts en matière de débris que les Ugors. Lorsque les Rebelles approcheront du Saint des Saints (déguisés en déchet quelconque), les patrouilleurs leur tomberont sur le râble comme des Squibs ameutés par des soldes, à moins que leur pilote réussisse un jet *moyen* en Discrétion et un jet *moyen* en Pilotage de Vaisseau. Selon que le jet en Discrétion sera réussi ou non, vous devrez augmenter ou réduire la difficulté de celui en Pilotage. Les Ugors connaissent sur le bout des doigts le moindre débris qui tourne autour du projecteur de puits gravitationnel, car ils ont eux-mêmes réglé leur orbite à l'aide de cette machine. Reportez-vous au paragraphe "Se tirer d'une situation épineuse", ci-dessous, si les Rebelles échouent dans leur tentative.

Calmer les esprits

Comme les Rebelles n'ont certainement pas apprécié d'être "muselés", il y a de fortes chances pour qu'ils aient déjà remis leurs armes en état de marche à ce stade de l'aventure. Si c'est bien le cas, vous risquez fort de les voir envisager une action en force. Essayez de les en dissuader en utilisant, par exemple, le Droid et le Squib afin de leur suggérer d'autres possibilités.

Les Rebelles peuvent — et doivent — trouver une solution à leur problème sans avoir besoin d'employer la violence. Les armes ne constituent pas une solution dans le cas présent et vous devez absolument convaincre vos joueurs qu'un assaut frontal serait non seulement stupide, mais certainement aussi suicidaire. Les Ugors leur sauteront dessus à bras raccourcis s'ils viennent à penser que le Centralisateur Primaire est en danger.

Se tirer d'une situation épineuse

Les Ugors n'aiment pas beaucoup les touristes qui s'écartent des routes balisées pour essayer de s'introduire dans le Saint des Saints. Si les Rebelles sont pris dans une situation de ce type, les extra-terrestres fondront sur eux à la cadence d'un nouveau vaisseau tous les deux rounds. Chacun de ces appareils aura les mêmes caractéristiques que le cuirassé décrit au début de l'aventure.

Quelques facteurs jouent néanmoins en faveur des Rebelles... Primo, les Ugors sont convaincus que les armes de la navette ont été mises hors

d'état de nuire. Ils risquent donc d'être surpris, si les Rebelles leur démontrent qu'ils se trompent (accordez deux actions *hâtives* "gratuites" à vos joueurs). Secundo, bien que les Ugors connaissent bien leur système, ils ne sont pas des pilotes d'exception. Si le pilote rebelle réussit un jet *difficile* en Pilotage de Vaisseau, il réussira à les semer.

Atterrir sur l'épave

En approchant de l'immense ruine qu'ils savent désormais être l'objet de leur quête, les Rebelles vont devoir choisir l'endroit de sa surface où ils désirent se poser. Un jet de Perception *moyen* leur suffit pour repérer trois points d'accostage possibles. Reportez-vous au schéma qui se trouve dans l'encart, celui-ci vous aidera à vous y retrouver. Lisez les descriptions ci-dessous afin que les Rebelles puissent décider quel chemin ils vont prendre.

Veuillez noter que si les joueurs ne réussissent qu'un jet de Perception *très facile* ou *facile*, ils ne repéreront qu'un ou deux points d'accostage (comme indiqué sur le schéma).

La paroi dégagée

Ce site d'atterrissage est remarqué automatiquement par les Rebelles, quelle que soit la qualité de leur jet de Perception.

Comme l'énorme débris vers lequel vous vous dirigez n'est pas animé d'un mouvement de rotation, vous ne devriez avoir aucune difficulté à vous poser sur l'étendue relativement plane que vous apercevez devant vous. Vous pourrez vous y amarrer en utilisant des grappins énergétiques et pénétrer à l'intérieur de l'épave en empruntant la grande fissure qui balafre la paroi. En regardant dans cette fissure, vous pouvez d'ailleurs apercevoir tout un enchevêtrement de pièces mécaniques...

Le vide-ordures

Si les Rebelles réussissent un jet *facile* en Perception, en plus de la "paroi dégagée", ils peuvent remarquer cette autre entrée.

A l'extrémité la plus large de l'épave, vous voyez ce qui semble avoir été un énorme conduit vide-ordures. Il est assez grand pour que vous puissiez vous y glisser avec votre vaisseau et il est certainement relié au réseau de canalisations internes.

Le sas de secours

Si les Rebelles réussissent un jet de Perception *moyen*, en plus de la "paroi dégagée" et du "vide-ordures", ils repèrent cette autre entrée.

Au fond d'un renforcement creusé dans l'un des flancs de l'épave, vous voyez un sas de secours qui devait donner sur une section non pressurisée de l'énorme vaisseau. Quelle qu'elle ait pu être, cette section a été emportée avec le reste de

L'engin et le sas s'ouvrent désormais sur le vide. Vous pourriez accoster à cet endroit avec votre navette.

Pénétrer dans l'épave

Une fois que les Rebelles ont choisi leur site d'atterrissage, reportez-vous au "Diagramme du maître de jeu" de l'encart détachable. Trouvez le nom du site en question et enchaînez les événements comme indiqué jusqu'à ce que les PJ arrivent au projecteur de puits gravitationnel ("Episode quatre"). Cet enchaînement correspond au chemin que Spilfer indiquera aux Rebelles et les rencontres doivent se produire dans l'ordre précisé sur le schéma.

Chose étrange, l'intérieur de l'épave est soumis à une gravité suffisante pour que les personnages puissent y évoluer normalement. Il n'y a toutefois pas d'oxygène et il faut donc utiliser en permanence des masques respiratoires. L'épave est un endroit lugubre, plein de bruits bizarres et d'ombres mouvantes.

Les PJ n'ont certainement pas encore réalisé qu'ils se trouvent à bord d'un fragment de l'ancienne Étoile de la Mort et vous ne devriez leur révéler ce fait que très progressivement. N'hésitez pas à ajouter d'autres lieux "familiers" à ceux décrits ci-après, en veillant cependant bien à ne jamais faire de références trop "évidentes". Lorsque les Rebelles vont pénétrer à l'intérieur de la gigantesque ruine, vous devriez aussi essayer de leur donner l'impression qu'ils jouent dans un film à grand spectacle.

Pour le plus grand désespoir ou la plus grande joie des Rebelles (selon la façon dont se sont déroulées les choses jusqu'à présent), Elneuf refuse catégoriquement de quitter la navette. Les événements des derniers jours l'ont tellement stressé qu'il est littéralement pétrifié d'angoisse. Il est absolument impossible de faire sortir le robot terrifié à moins de le désactiver, ce qui en ferait un fardeau bien encombrant. Elneuf va donc se "porter volontaire" pour rester en arrière et "garder le vaisseau". Le fait qu'il n'accompagne pas les PJ donnera d'ailleurs lieu à quelques situations cocasses dans l'épisode quatre...

Première rencontre : Les Droïds du Néant

Après s'être posés sur la paroi dégagée, les Rebelles peuvent entrer dans une coursive principale où paraît régner un désordre un peu plus important que dans le reste de l'épave. Lisez :

Des éléments d'armures des troupes de choc sont éparpillés dans tout le couloir. Certains d'entre eux sont encore emballés dans de la mousse protectrice dont on se sert couramment pour le transport de marchandises fragiles. Sur l'une des parois, un petit placard qui contenait des armes a visiblement été forcé et plusieurs fusils-blasters

impériaux jonchent maintenant le sol à cet endroit.

A l'origine, cette coursive était située à côté d'un magasin de rangement. D'ailleurs si les Rebelles réussissent un jet de Perception *difficile*, ils peuvent noter que le placard paraît avoir explosé de l'intérieur au moment où l'oxygène s'est échappé dans l'espace. Pourtant, le placard et les armes semblent avoir subi d'autres dommages par la suite... En examinant de plus près les blasters, on peut constater que la plupart n'ont plus leurs cellules énergétiques.

Si les Rebelles n'ont pas réussi à garder quelques-unes de leurs armes de poing à cause des règlements édictés par les Ugors, vous pouvez éventuellement permettre aux PJ de réparer un ou deux blasters en utilisant des pièces prélevées sur les autres (s'ils réussissent des jets *moyens* en Technique).

Spilfer s'empresse de s'emparer de tout ce que les Rebelles laissent derrière eux et commence à se constituer une incroyable collection d'objets inutiles. Tout à sa joie de récupérer des servo-adaptateurs périmés et des composants court-circuités, il ne peut toutefois pas s'empêcher d'être un peu soupçonneux. "Pourquoi êtes-vous si gentils avec moi ?" va-t-il demander. Lorsque les Rebelles reprennent leur progression, lisez ce qui suit à voix haute :

Alors que vous recommencez à marcher, une douzaine de silhouettes métalliques, tordues et claudicantes, s'approchent de vous dans le plus grand silence. La plupart de ces silhouettes sont manifestement des Droïds standards, mais certaines sont tellement difformes et abîmées qu'il est pratiquement impossible de les identifier. À la tête de ce groupe, il y a un robot interrogateur éraflé et balafré — une sphère de chrome et de jais, née d'une technologie haïssable. Il est porté par un étrange Droïd humanoïde recouvert d'un épais blindage. Soudain, vous voyez apparaître plusieurs Droïds-souris qui se dirigent vers vous en glissant rapidement sur le sol. La plupart sont équipés de petits blasters qui ont été montés tant bien que mal sur leur carapace.

Si le sabre-laser de la troisième rencontre n'a pas encore été trouvé, ajoutez :

Le Droïd blindé tient aussi un sabre-laser dans une de ses mains.

Les Rebelles vont très vite être encerclés par les "Droïds du Néant" (voir encadré ci-contre) qui vont jaillir de divers passages et couloirs obscurs avant qu'ils puissent réagir. Il y a 18 Droïds en tout, mais si vous estimez que ce n'est pas suffisant pour vos PJ, n'hésitez pas à en ajouter quelques-uns de votre cru. Pour cela, il vous suffit de choisir un modèle de Droïd classique et de modifier légèrement ses codes-dés afin d'accroître ses compétences de combat avant de lui attribuer une ou deux armes.

Les Droïds du Néant veulent seulement deux choses : de l'énergie et des pièces détachées. Ils vont donc ordonner aux Rebelles de leur "remettre tous leurs objets mécaniques s'ils ne veulent pas être annihilés." Si les PJ savent se montrer persuasifs (à l'aide d'un jet *difficile* en Escroquerie), ils peuvent éventuellement convaincre les Droïds du Néant de les suivre, en leur faisant miroiter la promesse d'une profusion d'énergie, de pièces détachées et de lubrifiant. Il est toutefois plus probable que les Rebelles vont refuser tout dialogue avec les robots et cette rencontre risque fort de dégénérer en bataille rangée.

L es Droïds du Néant

Pensez un peu à ce qui se passe lorsqu'un vaisseau spatial meurt... La plupart du temps, il se produit une explosion après laquelle il ne subsiste plus que de petits fragments disparates. Et quand un vaisseau connaît une fin paisible, son atmosphère est généralement aspirée vers l'extérieur au cours de ses derniers instants, alors que le vide des profondeurs glacées de l'espace sidéral s'insinue à l'intérieur de sa coque.

On pourrait logiquement penser que ses occupants sont, dans ce cas, voués à une mort certaine. Eh bien, c'est faux. En effet, sur tous les vaisseaux de la galaxie il y a des êtres qui peuvent très bien survivre sans lumière, sans chaleur et sans air. Ils ont, en fait, seulement besoin d'être rechargés et de prendre des bains d'huile de temps à autre. Ce sont les Droïds !

Mais, s'ils ne sont pas entretenus, ne sont pas correctement programmés ou ne disposent d'aucun cadre de référence, même les Droïds peuvent parfois perdre la raison. Quand cela se produit, ils deviennent alors des "Droïds du Néant". Ils se transforment en une meute d'automates obsolètes et mènent une existence de "cyberzombies" en volant des pièces de rechange et de l'énergie, voire en attaquant occasionnellement d'autres Droïds afin de leur dérober du lubrifiant. On a trouvé de tels "Droïds du Néant" sur des épaves de grands vaisseaux et de stations spatiales dans toute la galaxie.

Les robots dérangés de l'ancienne Etoile de la Mort sont, sans aucun doute, les plus redoutables de tous, car ils ont à leur tête un Droïd interrogateur particulièrement dangereux qui a conservé en grande partie sa lucidité. Cette effrayante machine à torturer ne peut plus se déplacer de manière autonome depuis qu'elle a perdu ses répulseurs, mais cela ne l'empêche nullement de diriger un gang de machines aux tendances homicides.

Si les Droïds ont faim d'énergie, il n'en sont pas stupides pour autant. Ils savent ainsi pertinemment qu'ils n'ont pas intérêt à détourner celle qui alimente le projecteur de puits gravitationnel, car c'est la seule chose qui empêche leur sanctuaire d'aller s'écraser contre d'autres débris à la dérive.

En cas d'affrontement, les Droïds se battent tant que la moitié d'entre eux n'aura pas été mise hors d'état de nuire, avant de s'enfuir en empruntant des passages dissimulés dans lesquels les Rebelles ne peuvent pas les suivre. Ensuite, ils harcèleront régulièrement les PJ tant que ceux-ci resteront à bord de l'épave et essayeront par tous les moyens de leur dérober les objets dont ils ont désespérément besoin.

Si les Rebelles leur proposent de partager leur équipement, ils doivent alors réussir un jet *moyen* en Marchandage pour convaincre les Droïds qu'ils ne doivent pas tout prendre.

Voici les caractéristiques des Droïds du Néant que vous rencontrerez les PJ, vous pouvez parfaitement en imaginer d'autres si vous en éprouvez l'envie.

ITO-9 (Droïd interrogateur) : VIG 3D ; PER 4D ; Compétences : Combat Arme Blanche 3D, Techniques et Matériel d'Interrogation 4D+1. Armes : scalpel laser (dommages 2D), cisailles énergétiques (dommages 4D+2), injecteur hypodermique (dommages paralysants 3D), grenade (dommages 5D).

KO-B2 (Droïd de combat) : VIG 7D ; DEX 5D. Compétences : Blaster 6D, Esquive 6D, Combat Arme Blanche 5D+2. Armes : fusil-blaster (dommages 5D), pique de force (dommages VIG+2D).

MSE-6 Droïds multi-fonctions (8) : DEX 4D, Recherche 4D. Armes : pistolet-blaster (dommages 3D).

Droïds de protocole impérial de Série T (4) : SAV 3D ; Blaster 2D+2, Esquive 1D+2, Langues 5D. Arme : fusil-blaster (dommages 4D).

D99-X Droïds de maintenance (2) : TEC 4D ; Blaster 2D, Esquive 2D, Réparation de Droïd 5D. Armes : bras manipulateurs lourds rétractables (dommages VIG+1D), pistolet-blaster (dommages 3D).

MD-1 Droïds médicaux (2) : SAV 3D ; Médecine 5D, Esquive 3D. Armes : scalpel laser (dommages 2D+2), pince énergétique (dommages 1D+2).

Un corridor sinueux mène jusqu'à la troisième rencontre, alors qu'un conduit de maintenance serpente jusqu'à la quatrième rencontre.

Deuxième rencontre : Il y a quelque chose de vivant là dedans !

Après s'être introduits dans le vide-ordures, les Rebelles vont devoir se frayer un passage au travers d'un conduit encombré de détritus. C'est là qu'ils rencontrent un Dianoga qui ressemble beaucoup à celui qui a failli faire un sort à Luke Skywalker ! Lisez à haute voix :

Si le fait d'avancer dans le conduit du vide-ordures n'a rien d'agréable, vous pouvez toujours vous dire que vous avez au moins la chance de porter des masques respiratoires qui vous évitent d'avoir à sentir ce qui vous entoure. Des immondices de toutes sortes dérivent silencieusement en un flux compact autour de vous. Alors que vous vous frayez un passage dans les ordures qui vous montent jusqu'à la taille, vous pouvez constater que le conduit donne sur un grand passage dont les parois sont percées de collecteurs secondaires en ruines. N'avez-vous pas entendu un bruit ? Mais non, c'est probablement votre imagination qui vous joue un tour...

Le conduit mène jusqu'à une station de traitement des déchets, où les ordures étaient compressées avant d'être éjectées dans l'espace. Les énormes broyeurs qui pouvaient, jadis, contenir des tonnes de détritiques sont désormais vides et semblent avoir été pliés par une force destructrice d'une incroyable puissance. La seule issue visible par laquelle puisse passer un homme conduit jusqu'à une chambre de compactage endommagée. Spilfer n'arrête pas de pousser des petits cris d'excitation dans son communicateur et d'amasser divers débris apparemment sans intérêt à l'aide de sa pince à ordures, avant de les enfourner dans les poches à spécimen de sa combinaison.

Attendez que les Rebelles soient "distracts" avant de faire intervenir le Dianoga. Ainsi, par exemple, s'ils commencent à plaisanter à propos de la scène des égouts dans *La Guerre des Etoiles*, le moment ne sera pas opportun. Par contre, s'ils se moquent du Squib ou sont occupés à chercher une autre issue, alors vous pourrez faire attaquer le monstre nécrophage. Vous pouvez aussi attendre qu'un des PJ dise "ça ne me dit rien qui vaille...", histoire de respecter le ton des films. En tout cas, quoi qu'il advienne, commencez comme suit :

Spilfer pousse soudain un cri inhabituel dans le communicateur. Il semble avoir trouvé un morceau de cuir grisâtre et grasseyé qui le plonge dans un état d'extrême surexcitation. Il doit lui attribuer une grande valeur si l'on en juge par la façon dont il tire sur ce déchet qui est nettement plus gros que lui. Les efforts frénétiques qu'il déploie pour l'extraire de la vase sont presque comiques.

Demandez aux Rebelles d'effectuer un jet *facile* en Perception afin qu'ils réalisent que ce n'est pas le Squib qui tire sur la chose en question, mais l'inverse. Il faut ensuite qu'ils réussissent un jet *moyen* en Dextérité ou *facile* en Natation pour s'approcher suffisamment de lui afin de pouvoir lui porter secours.

Au cas où vous auriez des doutes, il faut préciser qu'il s'agit bien d'une créature similaire au Dianoga que l'on entrevoit dans le premier film de la saga. En fait, il se pourrait bien qu'il s'agisse du même monstre qui a attaqué Luke Skywalker, mais on n'est

jamais sûr de rien avec les Dianogas... Cette créature est malade, blessée et complètement affamée, ce qui la rend bien plus agressive que celle qui s'en est prise à Luke. Elle a connu des moments bien difficiles ces derniers temps et ne doit d'avoir survécu à la destruction de la station spatiale qu'à son incroyable capacité d'adaptation.

Le Dianoga va saisir le Squib et tous les Rebelles qui essayeront de l'aider, avant de les haler jusqu'à sa gueule béante. Il lui faut trois rounds pour les amener jusqu'à sa bouche et il doit réussir à chaque round un jet en Combat à Mains Nues (avec sa Vigueur de 6D) pour maintenir son emprise sur chacune de ses victimes. Quand celles-ci se retrouvent à portée de ses mâchoires, elles encaissent ensuite 5D de dommages par round. Les tentacules peuvent tenir sept victimes à la fois et le monstre peut donc annoncer sept attaques en début de round.

Dianoga : DEX 2D ; PER 3D+1 ; VIG 6D. Vitesse 4D. Attaque en effectuant des jets de Combat à Mains Nues. Les victimes happées par les mâchoires encaissent 5D de dommages par round.

Un tunnel plein de vase conduit jusqu'à la première rencontre, alors qu'un passage incliné monte jusqu'à l'épisode quatre.

Troisième rencontre : Le fantôme de Dark Vador

Le sas de secours donne sur une section obscure et silencieuse de l'épave. Les Rebelles vont se retrouver dans un quartier qui était, jadis, l'un des mieux protégés de l'Etoile de la Mort. Un certain nombre de poutrelles de soutènement ayant été rompues, le couloir central fait désormais penser à un château de cartes sur le point de s'effondrer. Pylônes, tuyaux et câbles sont dans un désordre indescriptible et forment un étonnant passage voûté qui permet de traverser ce chaos. Bien que la plupart des pièces secondaires soient inaccessibles (leurs portes sont irrémédiablement bloquées), les Rebelles peuvent en trouver une qui est intacte et qui ne ressemble à aucune de celles qu'ils ont déjà vues.

Voici pour vous l'occasion de vous amuser un peu tandis que les Rebelles vont essayer de comprendre pourquoi cette pièce est encore en un seul morceau. Il s'agit en effet de la salle de méditation blindée du Seigneur Dark Vador !

Dans le couloir tordu, il est possible de remarquer un petit passage transversal qui s'enfonce dans l'obscurité. A l'extrémité de ce passage, les Rebelles peuvent trouver une impressionnante porte blindée noire. Il va falloir qu'ils imaginent un moyen pour ouvrir ce portail, s'ils veulent fouiller la salle qui se trouve de l'autre côté. N'importe quelle idée raisonnable peut marcher, mais certains plans sont néanmoins meilleurs que d'autres.

Si les PJ utilisent des explosifs ou toute autre "méthode forte", une pluie de débris va alors s'abattre sur eux et tous ceux qui ne réussiront pas

un jet *moyen* en Esquive encaisseront 4D de dommages. Il est éventuellement possible d'ouvrir le portail blindé en crochétant sa serrure, il faut alors qu'un Rebelle réussisse un jet *difficile* en Sécurité.

Les deux premières pièces qui se trouvent de l'autre côté de la porte ne présentent pas beaucoup d'intérêt pour les Rebelles. La première est un salon décoré d'un mobilier spartiate et pas très folichon qui a manifestement été amené ici en même temps que la plomberie, lors de la construction de cet endroit. La seconde est une salle de commandement/contrôle qui devait être réservée aux officiers de haut rang et qui ne contient plus rien de valeur aujourd'hui. Par contre la troisième pièce, une chambre à coucher, est beaucoup plus intéressante. Il y règne un profond désordre, mais celui-ci laisse quand même deviner que cette chambre devait jadis être très bien tenue.

L'essentiel du capharnaüm est composé de matériel médical à usage personnel qui pourrait avoir appartenu à un amiral de la flotte, riche et hypocondriaque. Il y a aussi quelques fragments de circuits électroniques spécialisés qui semblent avoir été employés pour réparer une sorte de Droïd expérimental. En réussissant un jet *moyen* en Perception, les Rebelles peuvent trouver trois medpacs en fouillant l'équipement médical.

Il y a une grande porte noire à l'aspect redoutable au fond de la chambre.

Derrière la porte noire

Comme la première, cette porte est blindée. Celle-ci n'est toutefois pas verrouillée. Lorsque les Rebelles vont décider de l'ouvrir, assurez-vous que vous savez bien où chacun se trouve dans la chambre. Essayez cependant de ne pas mettre la puce à l'oreille à vos joueurs en les interrogeant de façon trop directe. Si vous avez des figurines *Star Wars*, n'hésitez pas à vous en servir pour visualiser cette scène. Quand la porte est ouverte, lisez le paragraphe suivant à voix haute :

Le panneau glisse dans un sifflement de vérins hydrauliques et vous êtes assaillis par une nuée de débris divers. Un étrange et puissant courant d'air vous pousse en arrière tandis que vous résistez pour essayer de voir ce qu'il y a de l'autre côté de la porte. Vous apercevez un reflet lumineux qui brille sur un casque de métal brillant. Vos yeux s'habituent peu à peu à l'obscurité et vous voyez alors dans l'encadrement de la porte une sombre silhouette dont la cape virevolte dans le vent naturel.

Montrez aux joueurs l'illustration de Dark Vador de façon à ce qu'ils se rendent compte de ce qu'ils voient vraiment. Faites toutefois attention à couvrir toute la page, à l'exception du dessin. Demandez ensuite à chaque Rebelle ce qu'il compte faire.

La nuée de débris est due au fait que la pièce était hermétiquement close. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'apparition terrifiante que découvrent les PJ n'est pas le Sombre Seigneur en personne, mais seulement son casque et sa cape

de rechange. Vous devriez néanmoins agir comme s'ils avaient réellement affaire à Dark Vador. Demandez-leur d'annoncer leurs actions et commencez à résoudre cette situation comme s'il s'agissait d'un véritable combat. N'oubliez pas de préciser aux Rebelles qu'ils n'ont jamais vu Vador en chair et en os. Ils en ont cependant tellement entendu parler, qu'ils sont parfaitement capables de le reconnaître.

Vous devez tenter de paniquer vos joueurs, de telle sorte qu'ils tirent quelques décharges de blaster ou même qu'ils gâchent un ou deux points de Force (ne vous faites pas trop tirer la jambe pour rendre ces points : vous devez faire monter la tension, mais il n'est pas indispensable que vous priviez certains Rebelles des seuls avantages dont ils bénéficient).

Si un personnage adepte de la Force tente un jet en Sens afin de détecter la présence de Vador, vous pouvez (en fonction du résultat de son jet de dés) lui dire qu'il ne perçoit qu'une faible aura psychique maléfique dans l'embrasement de la porte, rien d'autre. Un très bon jet peut même permettre de détecter une très faible aura positive provenant de derrière la silhouette (elle émane d'un objet faisant partie du butin de Vador, voir plus loin).

Si un Rebelle décide de tirer sur l'apparition, cela ne produira aucun effet notable. La silhouette à la cape semblera juste se balancer de manière agressive, telle un serpent sur le point de frapper. S'il précise qu'il vise le casque (et accepte donc d'ajouter un malus normal de +5 à son facteur de difficulté), un tir réussi fera pivoter la silhouette comme si elle battait en retraite.

Si quelqu'un attaque à mains nues le pseudo Vador (remportant par la même occasion le prix de "l'imbécile le plus courageux" de cet épisode), il s'entortillera dans la cape et se trouvera plongé dans l'obscurité la plus complète. Au bout d'un petit moment, il finira quand même par remarquer qu'il se bat contre un casque et une cape...

Derrière la cape, il y a ce qui reste de la salle de méditation de Dark Vador. Si les Rebelles n'ont pas encore rencontré les Droïds du Néant, ils vont découvrir ici un objet inattendu.

Le butin du vainqueur

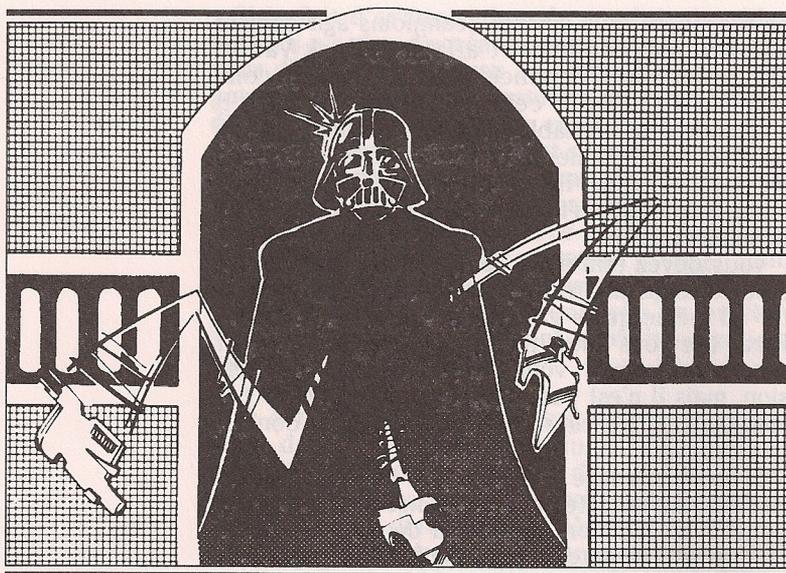
Si les PJ réussissent un jet *moyen* en Recherche alors qu'ils fouillent le réduit, ils découvrent les objets suivants :

- Le sabre-laser d'Obi-Wan Kenobi (à moins que les Rebelles n'aient déjà rencontré les Droïds du Néant, cet objet ne pouvant apparaître deux fois).
- Un émetteur d'holo-images à pulsations supra-luminiques. (Cet appareil a une portée limitée à trois systèmes stellaires et permet de communiquer avec des vaisseaux évoluant dans l'hyperespace).
- La cape et le casque de rechange de Dark Vador.

Plus élégant qu'un blaster...

Le sabre-laser paraît très ancien, mais il fonctionne encore, bien que sa réserve énergétique soit pratiquement épuisée. Même manié par amateur, il constitue une arme redoutable avec laquelle un





bretteur confirmé peut accomplir des miracles. Tout personnage attiré par les Jedi ou la Force peut apprendre à se servir d'un tel sabre, s'il y consacre du temps et trouve un professeur capable de lui en enseigner le maniement.

Le sabre fonctionnera sans problème pendant six rounds de combat. Au septième round, il commencera à clignoter et à faiblir. Au neuvième, il sera complètement épuisé et il faudra lui trouver une nouvelle cellule énergétique.

Et maintenant ?

La chambre de Vador a deux sorties. En rebrousant chemin jusqu'au couloir, les Rebelles peuvent arriver à l'endroit de la deuxième rencontre. Sinon, s'ils réussissent un jet *moyen* en Recherche, ils peuvent éventuellement trouver un passage secret qui les conduira jusqu'à l'épisode quatre.

S cène se déroulant au Commandement de l'Alliance

Lisez à voix haute :

INTERIEUR : BUNKER DE COMMANDEMENT D'UNE BASE DE L'ALLIANCE. La caméra commence par un gros plan sur une main qui tapote nerveusement une table brillante. Elle effectue ensuite un lent travelling arrière, afin de révéler le visage fatigué et anxieux du Général Rieekan qui est assis à une table de conférence circulaire, en compagnie de plusieurs autres officiers supérieurs rebelles.

Avec une expression sombre et résolue, Rieekan finit par rompre le silence. "48 heures. C'est tout ce que nous pouvons leur accorder." Le général se lève de sa chaise en poussant un soupir résigné. "Si nous n'avons pas de nouvelles du commando d'ici là, nous devons nous préparer au pire."

"Est-ce que cela veut dire qu'il faudra évacuer ?" demande un aide de camp.

Rieekan opine à contrecœur.

"Tout le monde ?" poursuit l'aide de camp. "Est-ce que vous savez ce que cela implique ?"

Le général tourne vers son interlocuteur un regard désespéré. "Je crains que nous n'ayons pas le choix. Il y a trop de vies en jeu."

Coupez.

E

pisode quatre

Le projecteur de puits gravitationnel

Résumé

Lorsque les Rebelles atteignent le centre de l'épave, ils découvrent que l'appareil qu'ils cherchent est en train de fonctionner. Une fois qu'ils ont trouvé comment débrancher la machine, ils doivent ensuite ressortir en emportant avec eux l'encombrant projecteur. En chemin, ils sont assaillis par les pirates payés par Jabba. Au terme d'un combat épique, les Rebelles parviennent à s'enfuir et à filer jusqu'à leur vaisseau. Quand ils atteignent la navette, ils peuvent constater que le système qui était jusqu'alors relativement ordonné est maintenant sens dessus dessous. Des amas de débris et des fragments de machines dérivent en tous sens, tourbillonnent et se percutent mutuellement. Sortir du système ne sera pas aussi facile que d'y entrer...

L'objet de la quête

Après avoir enduré les rencontres de l'épisode précédent, les Rebelles touchent enfin au but. La salle du projecteur de puits gravitationnel est dotée de hautes parois cannelées. Des hublots, dont la vitre en transpacier a maintenant disparu, s'ouvrent tels d'étranges bouches obscures dans un décor verdâtre.

De toutes les sections de l'épave que les Rebelles ont eu l'occasion de visiter jusqu'à présent, celle où se trouve le projecteur semble être la mieux conservée. Détail étrange, cet endroit paraît aussi être alimenté en énergie. Cette dernière provient de deux imposants générateurs à l'aspect redoutable, manifestement fabriqués par les Ugors, et qui ont, de toute évidence, été ajoutés après que l'épave est arrivée dans le Système Paradis. Toute l'énergie est consommée par un gros appareil trapu et bulbeux, à peu près de la taille d'une capsule de sauvetage. Sur sa partie supérieure, une antenne parabolique est dirigée vers l'espace.

Un mécanisme argenté tourne à grande vitesse à l'intérieur du corps noir et translucide de la machine. Il est difficile de deviner à quoi il pourrait ressembler à l'arrêt ; pour l'instant, en tout cas, sa rotation lui donne l'apparence d'un petit trou noir...

Les PJ sont, bien sûr, en présence du fameux projecteur de puits gravitationnel. Spilfer désigne négligemment du doigt l'objet et s'exclame : "Voilà le gros joujou. Ramassez-le et filons avant qu'un Ugor indiscret se pointe. Il pourrait poser des tas de questions embêtantes, vous pouvez pas savoir."

Gardez à l'esprit que tout ce que veulent les Squibs, c'est donner une bonne leçon aux Ugors. Si le projecteur de puits gravitationnel les intéresse, c'est uniquement parce que leurs ennemis y tiennent beaucoup.

Approcher du projecteur

Quand on approche du projecteur, on a un peu l'impression de monter une colline. Cette sensation est moins visuelle que physique, car il faut produire de réels efforts pour avancer. Grâce à un jet *facile* en Technologie les Rebelles peuvent alors réaliser que l'énorme quantité d'énergie pompée par la machine a pour effet de former un puissant champ gravitationnel autour d'elle.

La curiosité est un vilain défaut des Squibs

Tandis que les Rebelles réfléchissent à ce qu'il convient de faire, Spilfer décide subitement de prendre les choses en main. Il saisit une sorte d'outil allongé dans sa collection de débris, recule afin de prendre son élan... et fonce en direction du projecteur. Un Rebelle qui réussit un jet de *Dextérité difficile* peut, à ce moment-là, arrêter le petit Squib dans sa course. Si personne ne le stoppe, Spilfer heurte violemment la machine et celle-ci commence aussitôt à grincer et à dégager de la fumée. Lisez :

Alors que le grincement devient de plus en plus aigu en un crescendo annonciateur d'une "explosion imminente", le Squib ferme les yeux et choisit un levier au hasard. La tension est à son comble quand il tourne ce dernier, avant de le tirer à lui et de l'empocher sans autre forme de procès avec le reste de sa collection de débris. Bientôt, un voyant vert et rassurant commence à

clignoter dans les profondeurs de la machine. Le petit extra-terrestre semble bien avoir, pour l'instant, écarté tout danger... mais il refuse de rendre le levier.

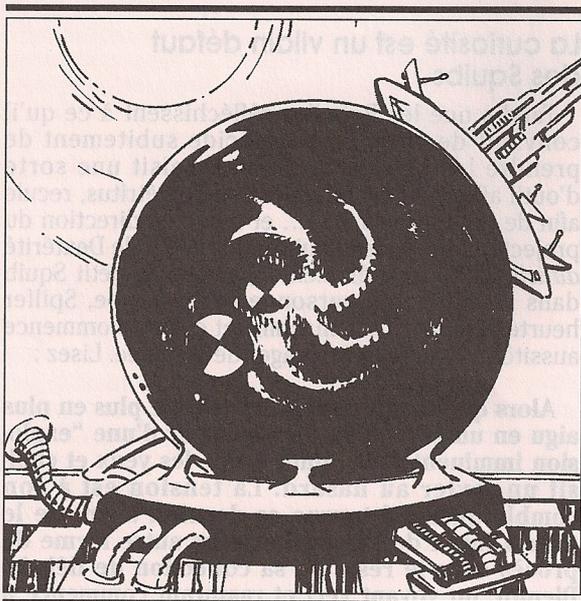
Examen de l'appareil

Vu de près, le projecteur se révèle être une merveille technique, typique des méthodes scientifiques impériales qui privilégient avant toute chose la "puissance brute". En surmontant les difficultés technologiques par la force plutôt que par la finesse, l'Empire est parvenu à créer un instrument utile... et une arme potentielle. Les PJ qui réussissent un jet *moyen* en Technologie peuvent constater qu'il s'agit d'une sorte de projecteur à rayon tracteur, qui a été modifié par l'adjonction d'un certain nombre de composants complexes et surdimensionnés.

Le projecteur consomme environ dix fois plus d'énergie que le rayon tracteur principal d'un Destroyer Stellaire et il est impossible de déterminer à quoi sert cette débauche énergétique. Quelle que puisse être l'utilité de cet appareil, il est très puissant. Une fois que les Rebelles ont étudié cet engin, il leur faudra réussir un jet *très difficile* en Technologie s'ils veulent réussir à l'éteindre. Deux personnages peuvent éventuellement combiner leur compétence et ils ne devraient pas alors avoir beaucoup de mal à débrancher le projecteur. Un jet de dés réussi leur permettra, en outre, de mieux comprendre ce qu'il est réellement : une espèce de projecteur à rayon tracteur surpuissant et dangereusement instable, qui génère de formidables ondes gravitationnelles.

Combien faut-il de Rebelles pour déplacer un projecteur de puits gravitationnel ?

Peu importe leur force respective, il faut que tous les personnages unissent leurs efforts pour



désolidariser le projecteur de puits gravitationnel de son socle. Une fois que cela est fait, deux PJ suffisent ensuite pour le déplacer, s'ils procèdent lentement et précautionneusement.

L'appareil possède, en effet, l'étrange propriété de ne pas avoir de poids ; il flotte librement dans l'air tant que rien ne vient gêner ses déplacements. Il est donc possible de le manœuvrer en le poussant délicatement dans la direction souhaitée. Attention : bien qu'il ne pèse rien, il possède néanmoins une "masse" imposante et il est, par conséquent, très difficile de l'arrêter, de changer sa direction, de le ralentir ou de l'écartier de sa route. Plus la vitesse acquise par cet engin est élevée, plus son inertie est grande.

Chaque fois qu'il est nécessaire de changer sa direction ou de l'arrêter, il faut que quatre personnages effectuent un jet combiné *difficile* en Vigueur pour contrôler ses déplacements. Ajoutez un "degré de difficulté" pour chaque action *hâtive*. En outre, le projecteur n'est pas aussi désactivé qu'on pourrait le croire... Il lui arrive de temps à autre d'être pris d'un "hoquet gravitationnel" qui a pour effet, soit de supprimer toute pesanteur dans un rayon de cinq mètres autour de lui, soit de donner la sensation que l'on monte ou que l'on descend une pente.

Ce que les Rebelles peuvent ne pas encore avoir compris, c'est que le projecteur de puits gravitationnel empêchait le Secteur Paradis de se transformer en un champ d'astéroïdes destructeurs et chaotiques. Le fait de débrancher et de démonter la machine va avoir pour effet de plonger le système dans l'anarchie la plus totale. Lorsque l'action semblera traîner un peu, lisez à voix haute le paragraphe suivant :

Au moment où vous passez devant un hublot brisé, il vous est possible de jeter un coup d'œil sur le système, à l'extérieur. Vous pouvez voir qu'il y a une grande quantité de débris là dehors, ce qui n'a rien de bien nouveau. Le seul problème, c'est que maintenant ces débris se heurtent mutuellement et bougent en tous sens... y compris dans votre direction ! Dire que tout cela était si tranquille, il n'y a pas si longtemps...

Le retour des pirates

Après avoir suivi les Rebelles jusqu'à la gigantesque épave, les pirates se sont postés à proximité et ont attendu qu'ils fassent le travail à leur place. Si les Rebelles ont déjà abattu le vaisseau pirate au cours de l'épisode deux, ils vont alors avoir affaire à un second groupe de crapules qui est venu venger le premier et tenter de récupérer le projecteur de puits gravitationnel.

Les pirates ont décidé d'attaquer simultanément la navette impériale et les Rebelles qui se trouvent à bord de l'épave. La femme-pirate, Teehl, conduit l'embuscade contre les PJ, alors que ses hommes se chargent du vaisseau.

Laissez suffisamment de temps aux Rebelles pour qu'ils s'habituent à l'idée qu'ils ont de sérieux ennuis. Le fracas des collisions qui se répercute

dans toute l'immense épave et les nombreux débris qui tombent des plafonds effondrés devraient les inciter à presser le pas. C'est alors seulement que les pirates vont passer à l'attaque.

Le projecteur ou la vie !

Les pirates ont tendu leur embuscade dans une section de l'épave où règne une obscurité totale, à l'intersection de trois couloirs formant un "Y". Ils passent à l'action seulement quand les Rebelles — qui arrivent du bras supérieur droit du "Y" — atteignent cette intersection. Lisez :

Lorsque vous arrivez à l'intersection de trois couloirs, vous entendez distinctement le bruit produit par plusieurs blasters dont on retire le cran de sécurité. Une voix résonne dans l'obscurité : "On dirait pas des Impériaux, Cap'taine. j'suis d'avis qu'on les carbonise !" Une voix féminine suave réplique : "Ce doit être des hommes de Ploovo. Jabba en voudra au moins un pour le donner en pâture au Rancor." Des gloussements retentissent alors tout autour de vous.

Si les Rebelles ne commencent pas à tirer sur le champ, Teehl n'hésitera pas à sortir de l'ombre pour s'adresser à eux : "Tout ce que nous voulons, c'est la machine. Filez-la nous et il n'y aura pas de pépin." Il est hautement improbable que les Rebelles se montrent coopératifs, mais si jamais ils acceptent, Teehl s'emparera du projecteur... avant d'ouvrir le feu.

Elle a donné l'ordre à ses pirates de régler leurs blasters pour assommer, afin qu'ils ne risquent pas d'endommager la machine qu'ils convoitent. 12 pirates vont émerger des couloirs (six du bras supérieur gauche du "Y" et six de la coursive qui se trouve devant les PJ). Leur objectif est de soumettre les Rebelles à un feu croisé, bien qu'ils soient trop mal organisés pour pouvoir combiner leurs tirs.

Comme les pirates ont particulièrement bien choisi le site de leur embuscade, les PJ vont avoir du mal à se mettre à couvert. S'ils tentent de s'enfuir, ils devront soit se forcer un passage au travers des rangs de leurs assaillants, soit rebrousser chemin. Le commando pirate est formé d'un assortiment de truands et de vagabonds qui ont certainement été engagés à la Cantina de Mos Esley, un jour creux. Chacun est équipé d'un scaphandre rapiécé, d'une vibro-lame, d'une carabine blaster, d'un communicateur en mauvais état et d'un porte-bonheur quelconque (un bout de fourrure de Wookiee, un boulon d'entrave ou quelque chose du même ordre). Leur conversation se limite à approuver bruyamment tout ce que dit leur chef : "Ouais", "C'est ce que j'leur disais", "Pas d'léopard, cap'taine", "Yarf arf arf... euh", etc.

Pirates (11) : DEX 3D ; Blaster 4D, Combat Arme Blanche 3D+2, Parade Arme Blanche 3D+1. Tous les autres attributs et compétences à 2D. Armes : carabine blaster (dommages 5D), vibro-lame (dommages 3D).

Comme si les choses n'étaient pas déjà assez difficiles...

Attendez que les Rebelles parviennent à trouver un couvert décent (il y a quelques épaves tordues dans les couloirs), puis annoncez à l'un d'entre eux qu'il reçoit un appel sur son communicateur. Lisez :

"Vous êtes là, monsieur ? (crash, bang) Ici Elneuf. J'ai bien peur (kaboum, piouu) d'être attaqué. Cet horrible vaisseau noir, là dehors, est en train de me (boum, kablam) traiter comme si j'étais un jeune bantha envoyé à l'abattoir ! Oh, je vous en prie, (blam, twiip), vous devez venir à mon secours !"

Les Rebelles devraient déjà avoir deviné que la programmation d'Elneuf ne comprend pas la compétence en Pilotage de Vaisseau. Ils n'ont donc qu'un seul moyen de le sauver : ils doivent lui expliquer "pas à pas", ce qu'il faut qu'il fasse pour emmener la navette dans un endroit plus sûr. Cette scène est exactement l'inverse de celle de la cuisine de l'épisode deux. Cette fois-ci, ce sont les Rebelles qui doivent donner les instructions et il se trouve qu'ils doivent aussi se battre en même temps...

Pour donner des instructions au Droïd afin qu'il puisse mener un round de combat spatial, un Rebelle doit dépenser deux actions. A chaque round, il doit effectuer un jet *moyen* en Pilotage, tout en expliquant clairement au Droïd ce qu'il doit faire. N'oubliez pas qu'Elneuf a été programmé pour être un cuisinier et rien d'autre. Tout ce qu'il accomplit doit, pour lui, avoir un rapport avec les arts culinaires et il pose donc des questions du genre : "C'est comme pour une fricassée, non ?" Si les joueurs pensent à lui donner des explications en employant des "termes de cuisine", ajoutez 1D au jet en Pilotage de Vaisseau.

Ainsi, par exemple, ils peuvent dire au Droïd qu'il doit "se glisser sous le vaisseau ennemi comme une spatule énergétique sous un filet de brochet de Dantooine."

Chaque jet réussi par le Rebelle qui conseille Elneuf permet au Droïd de tenir pendant un round de combat. Quatre jets réussis d'affilé suffisent pour que le Droïd parvienne à échapper à ses assaillants en les "semant" dans la décharge spatiale en folie. Un jet raté signifie, par contre, que la navette encaisse des dommages et qu'elle est ensuite investie par les pirates.

Si cela se produit, les Rebelles perdent le contact avec Elneuf et six bandits (mêmes caractéristiques que ceux décrits un peu plus haut) vont leur tendre une embuscade à bord de la navette. Utilisez le plan de la navette impériale joint à ce livret (il est à l'échelle des figurines pour *Star Wars*) quand vous devrez simuler ce combat.

Prendre la poudre d'escampette

Expliquer à un Droïd comment faire décoller un vaisseau est une chose, mais lui expliquer comment *atterrir* est une toute autre paire de

manches... surtout s'il faut qu'il se pose sur la surface accidentée d'une épave ! Les Rebelles devraient toutefois réaliser rapidement que laisser Elneuf piloter trop longtemps la navette présente tout autant de risques. Le Système Paradis s'est transformé en un gigantesque maelström charriant des débris dangereux et ils ont donc intérêt à regagner le *Bonderium* le plus vite possible.

Il faut réussir un jet *très difficile* en Pilotage de Vaisseau pour expliquer à Elneuf comment il doit procéder pour atterrir. Si ce jet est manqué, Elneuf ne parvient pas à se poser et continue à survoler l'épave (non sans avoir essayé au préalable d'exécuter une manœuvre particulièrement dangereuse, bien sûr). C'est certainement ce cas de figure qui se produira et les Rebelles devront alors trouver rapidement une solution à leur problème...

Une expérience transcendante

Une solution possible (quoiqu'un peu folle) consiste à utiliser le rayon tracteur de la navette afin de haler le projecteur de puits gravitationnel auquel peuvent s'agripper les Rebelles. Si aucun PJ n'y pense spontanément, Spilfer, qui est un expert en matière de rayons tracteurs, peut éventuellement leur suggérer ce plan. Les Rebelles qui ont examiné l'appareil un peu plus tôt se rendront vite compte que cette idée n'est pas aussi idiote qu'elle en a l'air. En effet, la "poche" pressurisée qui entoure le projecteur les protégera contre les vicissitudes d'une exposition au vide stellaire pendant l'ascension.

Ce plan comporte de nombreux risques. Primo, un Rebelle doit réussir un jet *difficile* en Canons de Vaisseau afin d'expliquer à Elneuf comment "viser" le projecteur avec le rayon tracteur (Spilfer possède une compétence spéciale "*Rayon Tracteur*" qui peut être fort utile en l'occurrence, si les PJ lui laissent la possibilité de s'en servir). Secundo, chaque Rebelle doit réussir un jet de *Vigueur moyennement difficile* pour rester agrippé à la machine tandis que celle-ci remonte jusqu'à la navette. Si un PJ rate ce jet, il lâchera prise. Dans ce cas, toutefois, un personnage se trouvant à proximité peut effectuer un second jet

(avec un modificateur de -1D, puisqu'il s'agit d'une deuxième action) afin d'essayer de rattraper le malheureux. Enfin, il ne faut pas oublier les débris virevoltants qui risquent à tout instant de heurter les Rebelles...

Il faut trois rounds pour remonter jusqu'à la navette. A chaque round, lancez un dé. Un résultat de six signifiera qu'un débris risque de déloger un personnage. Déterminez de manière aléatoire quel Rebelle est concerné et demandez-lui un jet de *Vigueur difficile*. Les conséquences d'un échec seront les mêmes que précédemment : le personnage lâchera prise et l'un de ses compagnons pourra alors essayer de le rattraper avant qu'il ne dérive trop loin.

Les Rebelles peuvent ensuite décider, soit de faire entrer le projecteur à l'intérieur de la navette (ce qui ne n'est pas très facile, vu les dimensions de l'écouille du sas), soit de le remorquer à l'aide du rayon tracteur. Evidemment, si c'est cette seconde solution qui est retenue, l'appareil courra le risque d'être percuté par un débris...

Juste à temps !

Pour entretenir une ambiance dramatique appropriée, dès que les Rebelles ont quitté l'épave et se retrouvent en sécurité à bord de leur navette, lisez à voix haute le paragraphe suivant :

Tandis que vous observez l'extérieur depuis la sécurité relative de votre vaisseau, une "comète" composée d'ordures diverses s'abat sur l'épave. Une explosion se produit à bord de cette dernière qui s'embrase aussitôt et se met à tourner follement en se dirigeant vers un amas de matériel minier rongé par la rouille. Le choc est rude et entraîne tout un enchaînement de collisions. En moins d'un instant, le système stellaire tout entier est plongé dans le chaos. Partout autour de vous, des débris s'entrechoquent et rebondissent, rendant votre situation encore plus précaire qu'auparavant. La destruction de la gigantesque épave a déclenché un véritable ouragan meurtrier dans le Système Paradis...

E

pisode cinq Paradis en délire

Résumé

Maintenant qu'ils sont en sécurité à bord de leur vaisseau, les Rebelles vont devoir sortir du système en zigzaguant entre des épaves qui pèsent plusieurs tonnes. Lorsque les Rebelles arrivent enfin à s'extraire de tous ces débris, ils sont repérés par les Ugors qui leur donnent aussitôt la chasse. C'est alors que surgissent à l'improviste des dizaines de vaisseaux squibs qui commencent à amasser les ordures qui dérivent librement dans l'espace.

Après avoir échappé au courroux des Ugors, les Rebelles vont devoir rencontrer le Roi Ebareebavee-beedee afin de régler l'affaire du projecteur de puits gravitationnel et obtenir les coordonnées actuelles de l'*Insaisissable*.

Une fuite périlleuse

Une fois qu'ils sont à bord de la navette, les Rebelles doivent réussir quatre jets *moyennement difficiles* en Pilotage de Vaisseau pour se mettre hors de danger et prendre la direction de l'espace libre. Tout jet manqué indique qu'il se produit une collision accidentelle avec un amas de débris. Ce genre de collision doit être résolue par un jet de 3 à 5D de dommages contre la Coque et les Ecrans de la navette. Il peut ensuite être nécessaire de procéder à quelques réparations d'urgence.

En cas de collision imminente, Spilfer peut toujours essayer de dévier les débris dangereux en utilisant les rayons tracteurs du vaisseau. Il doit pour cela réussir un jet *difficile* en Rayon Tracteur.

Si les Rebelles réfléchissent un peu, ils peuvent prendre conscience qu'ils disposent d'un moyen leur permettant d'éviter d'encaisser des dommages tant qu'ils sont dans le système. En effet, le projecteur de puits gravitationnel peut être branché sur le générateur de bord afin de générer une sorte de champ répulseur. Un Rebelle qui réussit un jet *difficile* en Technologie pourra réaliser les branchements et les réglages nécessaires à la création d'un champ protecteur tout autour de la navette. Dans ce cas, il n'y aura ensuite plus besoin d'effectuer des jets en Pilotage de Vaisseau pour sortir du Système Paradis. Le champ gravitationnel repousse-
ra tous les débris dangereux.

Pas si vite...

Lorsque la navette atteint la limite extérieure du système, avant même que les Rebelles n'aient le temps de passer en vitesse-lumière, une portion de l'espace proche d'eux se met à vaciller un court instant et quatre cuirassés annulaires font leur apparition. Un Ugor à la voix haineuse adresse alors sur les ondes un message sinistre aux PJ :

"Halde-là, ignobles accapareurs du Saint des Saints ! Nous allons vous réduire en molécules dans quelques secondes, juste le temps qu'il nous faudra pour arracher le Cendralisateur Brimaire à vos sales griffes !"

Encerclés !

Les pilotes ugors vont employer une de leurs tactiques favorites qui consiste à écraser leur adversaire sous leur nombre. Ils vont surgir de l'hyperespace de façon à pouvoir attaquer les Rebelles de tous les côtés en les encerclant complètement. Les PJ doivent tenir pendant quatre rounds de combat, avant d'avoir la possibilité de passer en vitesse-lumière. Lisez le paragraphe suivant à voix haute :

Grâce à une manœuvre audacieuse, les Ugors parviennent à se rapprocher rapidement de vous et, avant même que vous ayez pu réagir, votre navette se retrouve prise entre deux cuirassés trapus, qui sont bientôt rejoints par les deux derniers. Vous êtes encerclés ! Tout en entamant autour de vous une ronde folle, les quatre vaisseaux annulaires commencent alors à tirer dans votre direction de vieux missiles de type "griffes volantes". Beaucoup de ces projectiles antiques sont tellement mal en point qu'ils explosent dans leur tube de lancement, mais il y en a quand même une douzaine qui se dirigent tant bien que mal vers votre navette.

Comme les appareils extra-terrestres tournent autour de la navette, les Rebelles ont la possibilité d'éviter leurs tirs en effectuant un déplacement vers le haut ou vers le bas (il s'agit d'un combat "tridimensionnel", ne l'oublions pas. NdT). Les Ugors devront ensuite esquiver leurs propres missiles et le *Bonderium* pourra en profiter pour prendre de la vitesse et passer dans l'hyperespace. Un jet *moyen*

en Pilotage de Vaisseau suffit pour exécuter cette manœuvre.

Si personne ne pense à cette tactique, il existe une autre option envisageable : il est possible de régler le projecteur de puits gravitationnel de telle sorte qu'il repousse les missiles. Il faut réussir un jet *difficile* en Technologie pour effectuer les réglages appropriés. Le projecteur consommera alors une grande quantité d'énergie et toutes les actions du vaisseau devront être réduites de 2D pendant deux rounds de combat.

Si ces possibilités ne viennent pas à l'esprit des joueurs, la navette est alors contrainte de faire face à 12 missiles. Commencez par lancer un dé afin de déterminer combien feront "long feu" et n'exploseront pas. Utilisez ensuite les règles de combat spatial classiques.

Squibs en vue

Au moment où les Rebelles s'apprêtent à passer dans l'hyperespace, une véritable flotte composée de vaisseaux squibs aux formes effilées vient essayer de tirer parti de la confusion qui règne désormais dans le Système Paradis. A peine sortis de l'hyperespace, ils s'emploient à amasser des débris sélectionnés... y compris les cuirassés qui ont pu être endommagés. La flotte ugor — déjà durement éprouvée par le désastre qui s'est abattu sur son système — battra, pour une fois, en retraite devant ses ennemis jurés.

Tout en pillant frénétiquement le domaine sacré des Ugors, les Squibs vont entonner divers chants de guerre : "Haro sur les gros morceaux !", "Mangez des déchets chauds, ignobles Ugors !" et "Mort à tous les Ugors fanatiques et obsédés !" Le vaisseau-mère et ses appareils d'escorte suivent de près la première vague squib. La voix familière du Roi Ebareebaveebedee couine alors dans le communicateur de la navette :

"Salutations, héros conquérants ! Le vandalisme éclairé que vous avoir infligé aux prêtres guerriers ugors, nous permettre de prendre plein de bon butin. Apporter maintenant l'objet de la quête et nous exécuter sans tarder notre part du marché."

Un jet *moyen* en Pilotage de Vaisseau permet de se rapprocher du vaisseau-mère. En cas d'échec, le *Bonderium* perd encore un peu de peinture en heurtant un débris qui dérive. Une fois que les Rebelles leur ont donné le projecteur de puits gravitationnel, les Squibs ne sont que trop heureux de révéler les informations dont ils ont besoin. Le roi explique alors que l'*Insaisissable* se trouve actuellement à la Base Navale de Tolan, où il subit quelques réparations. Sa prochaine destination sera le Centre des Renseignements Impériaux de Coronar.

Préparation de l'attaque

Les Rebelles devraient avoir conscience qu'il serait suicidaire d'attaquer l'*Insaisissable* tant qu'il se trouve encore dans l'enceinte de la Base Navale.

Les Destroyers Stellaires qui patrouillent en permanence dans les parages ont de quoi dissuader toute action téméraire. Il semble que la seule solution envisageable consiste à attaquer le transport impérial une fois qu'il aura quitté la base. Pour cela, il serait bon de disposer d'un moyen permettant de tirer le vaisseau hors de l'hyperespace, ce qui paraît pour le moins difficile.

Toutefois, un Rebelle qui a examiné de près le projecteur de puits gravitationnel (en réussissant son jet de dés) peut soudain réaliser que cet appareil est capable de perturber suffisamment l'hyperespace pour obliger un vaisseau à en sortir, pourvu qu'il soit réglé depuis l'espace normal sur la trajectoire de ce dernier. Si aucun PJ n'est assez familiarisé avec le projecteur pour savoir cela, Spilfer peut éventuellement proposer cette idée. Les Rebelles vont donc maintenant devoir reprendre l'appareil aux Squibs.

Marchandage : troisième édition

Les Rebelles sont invités une fois de plus à monter à bord du vaisseau-mère squib. Une garde d'honneur les accompagne jusqu'au Roi Ebareebaveebedee qui les attend. La salle du trône est encore plus richement décorée que lors de leur dernière venue. Il y a notamment de nouvelles fresques consacrées au désastre qui s'est abattu sur le Système Paradis et un portrait représentant les Rebelles dans des poses d'un héroïsme exagéré est sur le point d'être achevé.

Le roi lui-même est radieux. A son côté se tient un Mon Calamari vêtu d'une chasuble. "Méfiez-vous des Squibs qui sourient," chuchote Elneuf au Rebelle qui se trouve le plus près de lui. Le Droïd se doute, en effet, que le projecteur de puits gravitationnel n'a aucune utilité pour les Squibs (Spilfer le sait très bien, lui, mais il n'en dira rien). S'ils ont demandé aux Rebelles de le dérober, c'est uniquement pour ennuyer les Ugors. Aussi, quand les PJ vont montrer qu'ils s'y intéressent, ils leur donneront volontiers — et gratuitement — ce qu'ils demandent, en gage de la reconnaissance que leur doit leur nation. Evidemment, comme ils ont une mentalité de Squibs, leur cadeau sera présenté de la manière suivante :

"Connaissant votre intérêt pour la machinose, nous demander seulement minime contrepartie en échange. Peut-être que si vous donner votre petit vaisseau et tout ce que vous posséder en souvenir de notre amitié pour que nous édifier un mausolée en votre honneur, nous pouvoir nous entendre."

Dès que les Rebelles vont exprimer leurs réticences à accepter un tel marché, les Squibs vont faire une nouvelle proposition. Toutefois, vu leur tournure d'esprit, ils ne vont pas se contenter de réduire leurs exigences : ils vont rendre la tractation encore plus compliquée.

"Ah, alors peut-être que vous donner moitié des parts de votre vaisseau à marchand calamarien en

échange de vaisseau remorqueur. Nous vendre ensuite celui-ci et vous prêter suffisamment de crédit à un taux intéressant pour que vous racheter votre vaisseau, plus le bidule gravitique, avec une couche de peinture sans supplément. D'accord ?”

Il y a de fortes chances pour que les Rebelles déclinent également cette offre et soient surpris par l'inclusion du Mon Calamari dans les transactions. C'est exactement ce que cherchent les Squibs : pour eux, un client désorienté est un bon client. Si les Rebelles font une contreproposition, n'hésitez pas à l'intégrer à la prochaine offre des extra-terrestres, en vous arrangeant cependant pour qu'elle soit pervertie d'une manière ou d'une autre.

Voici un exemple : “Peut-être que vous pouvez louer votre vaisseau avec bail de 99 ans, nous vous donner alors projecteur, couche de peinture gratuite, autorisation de stationnement orbital, plus tête de quadripode impérial, bon état, avoir servi qu'une seule fois ?” Amusez-vous de cette manière aussi longtemps que vous-même et vos joueurs pourrez le supporter, mais n'exagérerez pas.

Les discussions devraient finalement aboutir à un accord du genre : en échange des droits d'exploitation de la future épave de l'*Insaisissable*, les Rebelles recevront le projecteur de

puits gravitationnel, mais ils *devront* aussi garder avec eux Elneuf. S'ils veulent se débarrasser du Droïd, il faudra qu'ils donnent également leur vaisseau...

Echange de civilités

Avant leur départ, le roi offre un ultime présent aux Rebelles. Il se présente sous la forme d'un bloc mémoriel scellé qu'ils ne doivent pas ouvrir avant d'avoir détruit l'*Insaisissable* et d'avoir fait leur rapport à leurs supérieurs de l'Alliance.

Quand ce cadeau sera ouvert, un énorme hologramme du roi apparaîtra et se penchera sur les Rebelles. D'une voix puissante, il annoncera qu'il est prêt à conclure un pacte de soutien mutuel, unissant la polyanarchie squib et la Rébellion. Il invite également Mon Mothma à nommer les héros rebelles “ambassadeurs détachés auprès des Squibs” et à leur accorder tous les privilèges et ristournes exceptionnelles qui sont attachés à cette charge. A la fin du message, le roi va adresser un dernier compliment aux PJ : “Eux bons héros. Eux marchander ferme.”

Cet épisode se termine lorsque le *Bonderium* met les gaz pour aller intercepter l'*Insaisissable* avant qu'il n'atteigne la base de l'Empire sur Coronar. Passez à l'épisode six.



E

pisode six

Le moment de vérité

Résumé

Grâce au projecteur de puits gravitationnel, les Rebelles ont une petite chance de pouvoir détruire l'*Insaisissable* avant qu'il n'atteigne le centre des Renseignements Impériaux de Coronar. En créant une anomalie gravitationnelle sur la route hyperspatiale empruntée par le vaisseau de transport, les PJ peuvent, en effet, forcer ce dernier à regagner l'espace normal.

Mais quand l'*Insaisissable* sort de l'hyperespace, les Rebelles découvrent avec stupeur qu'il possède maintenant un nouvel équipement : un râtelier externe qui lui permet de transporter une escadrille de chasseurs TIE !

Préparer le projecteur

En réussissant un jet *moyennement difficile* en Astrogation, les Rebelles ont la possibilité de calculer les coordonnées d'un point d'interception "idéal", à partir des informations que leur ont communiquées les Squibs. Ils peuvent ensuite se rendre dans l'espace normal, à un endroit bien précis qui se trouve sur la trajectoire hyperspatiale choisie par l'*Insaisissable*. Les PJ disposent alors seulement de quelques minutes pour raccorder le projecteur de puits gravitationnel au générateur de leur navette et pour le régler avant que le transport impérial ne passe par là.

Les personnages doués en électronique vont maintenant avoir l'occasion de faire la preuve de leur talent... Un jet *difficile* en Technologie est nécessaire pour régler la machine de telle sorte qu'elle provoque une perturbation gravitationnelle suffisamment importante pour déclencher les inhibiteurs hyperspatiaux de l'*Insaisissable*, ce qui aura pour effet de ramener le vaisseau dans l'espace normal. Si ce jet est manqué, il se produit un court-circuit. La navette est alors privée d'énergie et reste plongée dans l'obscurité aussi longtemps que quelqu'un ne réussit pas un jet *difficile* en Réparation de Vaisseau (le jet est seulement *moyennement difficile* si l'on réussit à bricoler une source de lumière).

Une fois l'énergie rétablie, tout semble fonctionner correctement. Mais quand les PJ essayeront d'utiliser le projecteur, il se produira aussitôt une surcharge.

Comment ça, "oups" ?

Employer le projecteur comme une sorte de "planète portable" afin d'interrompre un voyage dans l'hyperespace est une entreprise qui n'est pas sans risques. En fait, si les Rebelles manquent le jet de Technologie dont il est question plus haut, ils vont soumettre accidentellement le projecteur à une surcharge. Celle-ci entraînera un dysfonctionnement qui provoquera un accroissement des ondes gravitationnelles produites par la machine, jusqu'à ce que cette dernière devienne incontrôlable. Cette panne donnera alors naissance à un trou noir artificiel susceptible d'affecter dangereusement tous les objets qui se trouvent à proximité (voir "Le trou noir", un peu plus loin). Si les nouveaux réglages sont effectués par un Rebelle qui a déjà examiné le projecteur auparavant, celui-ci saura quel risque il encourt avant même d'effectuer son jet de dés.

Une planète portable

Si les Rebelles parviennent à faire les branchements et les réglages adéquats, lisez :

Un sourd bourdonnement vous secoue jusqu'à la moelle des os et votre vaisseau arrête soudain de dériver dans l'espace. En effet, il se trouve désormais en orbite autour d'un puits gravitationnel de la taille d'une planète. Les instruments indiquent la présence d'un monde, bien que tout ce que vous puissiez voir ce soit les étoiles lointaines qui semblent s'être un peu rapprochées, leurs rayons lumineux étant perturbés par la force d'attraction générée par le projecteur. Ce dernier fonctionne parfaitement et il ne consomme plus maintenant qu'une faible partie de l'énergie de votre vaisseau.

L'*Insaisissable*, enfin !

Laissez les Rebelles procéder à tous les préparatifs de dernière minute qu'ils désirent. Gardez à l'esprit qu'ils n'ont aucun moyen de détecter l'arrivée de l'*Insaisissable* et qu'ils sont dans l'incapacité de déterminer exactement où il apparaîtra au moment où il sortira de l'hyperespace.

Puis, quand l'instant qu'ils ont tant attendu est enfin arrivé, lisez le paragraphe suivant à haute voix :

Une minute s'écoule, puis une autre. Selon vos calculs, l'*Insaissable* devrait déjà être là. Un petit moment passe. Vous finissez par vous dire que quelque chose n'a pas dû marcher comme prévu. Un vaisseau de la taille de celui-ci doit, en principe, mettre un temps donné pour parcourir une distance donnée, que ce soit dans l'espace normal ou dans l'hyperespace. Ce temps est maintenant écoulé. Soudain, une section d'espace située à la droite de votre verrière se met à vaciller et l'*Insaissable* fait enfin son apparition. Vous comprenez alors pourquoi il est en retard. Il a, en effet, été doté d'un nouvel équipement dont vous auriez dû tenir compte dans vos équations : un râtelier couvert de chasseurs TIE !

Système de combat spatial du JDR

Laissez les Rebelles faire ce qu'ils désirent pendant un round. Passé ce délai, six chasseurs TIE prennent leur essor et attaquent la navette à portée moyenne (les pilotes ont été alertés dès que les Impériaux ont su qu'ils allaient devoir sortir de l'hyperespace plus tôt que prévu).

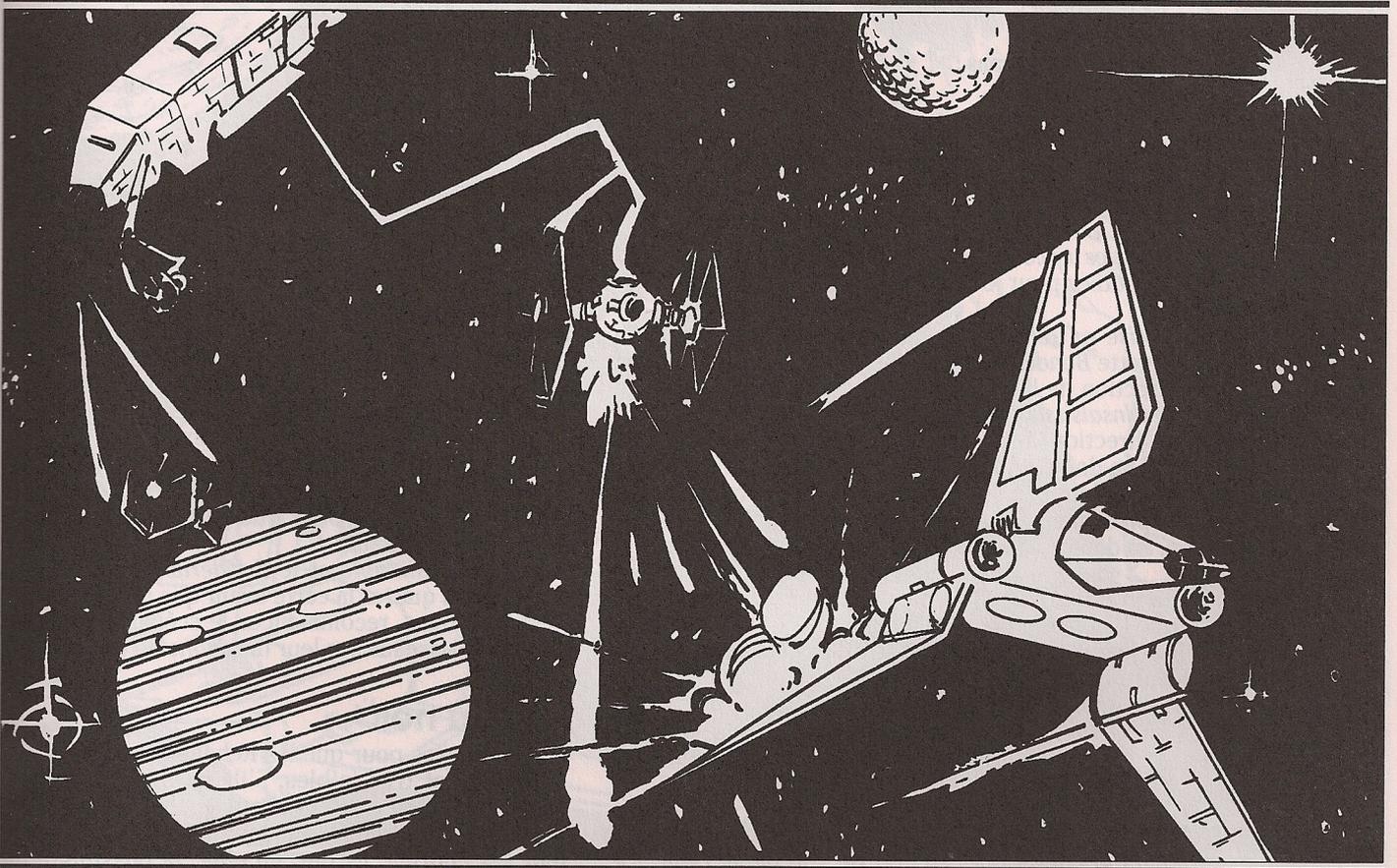
Les six chasseurs TIE se détachent des râteliers jumeaux qui ont été aménagés sur les flancs du vaisseau de transport et s'organisent aussitôt en trois formations de deux appareils chacune. La première de ces formations reste en arrière pour

défendre l'*Insaissable* tandis que celui-ci se prépare à relancer ses hyperpropulseurs. La seconde fonce en direction des Rebelles afin d'essayer de se placer à courte portée, alors que la troisième dispense des tirs de couverture en visant les armes de la navette.

Les deux chasseurs qui composent chaque formation combinent toujours leurs attaques. Si la formation chargée de protéger l'*Insaissable* subit des dommages, elle sera remplacée par l'une des deux autres et se lancera elle-même dans la bataille. L'équipage du vaisseau de transport s'affaire actuellement afin de réparer les hyperpropulseurs et le navordinateur que le projecteur de puits gravitationnel a complètement détraqués. Au bout de cinq rounds de combat, l'*Insaissable* viendra soutenir les chasseurs.

Système de combat de Guerriers des Etoiles

Avant de pouvoir utiliser le jeu de plateau *Guerriers des Etoiles* (également publié par Descartes) pour simuler cet affrontement, vous devez découper les pions fournis avec cette aventure. Vous aurez également besoin de la carte, des marqueurs et des fiches de contrôle de *Guerriers des Etoiles*.



**BONDERIUM : CARACTERISTIQUES
GUERRIERS DES ETOILES**

Type de Vaisseau :	navette de classe <i>Lambda</i>
Armes du Pilote :	DMP (2)
Armes du Canonier :	6TP
Fuselage :	12/10
Vitesse Max. :	5
Fact. Vir. :	
1	1/1
2	2/2
3	4/3
4	5/4
5	(6)/(5)
6	(7)/(6)
Fact. Stabilisateur :	5
1/2 Looping :	7
Glissade :	5
Tonneau :	6
Evitement :	6
Virage sur l'Aile :	4
Virage Serré :	12
Survitesse :	5
Accélération :	3
Suraccélération :	8
Décélération :	2
Surdécélération :	9
Répar. Dommages :	6
Tir Visé :	4
Tir Instinctif :	3
Ajustement :	5
Orientation Ecrans :	3
Nbre Ecrans :	8
Nbre Puis. Aux. :	2
Unité R2 ?	Non

**INSAISSABLE : CARACTERISTIQUES
GUERRIERS DES ETOILES**

Type de Vaisseau :	vaisseau de transport impérial blindé
Armes du Pilote :	SMF (2)
Armes du Canonier :	DMM (4)
Fuselage :	20/15
Vitesse Max. :	3
Fact. Vir. :	
1	1/1
2	2/2
3	4/3
4	(6)/5
5	(6)/(6)
Fact. Stabilisateur :	3
1/2 Looping :	8
Glissade :	5
Tonneau :	7
Evitement :	6
Virage sur l'Aile :	5
Virage Serré :	15
Survitesse :	7
Accélération :	5
Suraccélération :	10
Décélération :	4
Surdécélération :	12
Répar. Dommages :	7
Tir Visé :	5
Tir Instinctif :	5
Ajustement :	6
Orientation Ecrans :	—
Nbre Ecrans :	0
Nbre Puis. Aux. :	2
Unité R2 ?	Non

Règles nécessaires : seules les règles standard sont utiles pour jouer ce scénario.

Mise en œuvre : placez le pion représentant la navette *Bonderium* dans l'hexagone 2517, orienté en direction de l'hexagone 2518. Placez ensuite le pion de l'*Insaissable* dans l'hexagone 3329, orienté dans la direction de l'hexagone 3328. Les six chasseurs TIE ne doivent pas être positionnés sur la carte tant qu'ils n'ont pas bougé. Chacun d'eux commence ses déplacements dans l'hexagone de l'*Insaissable* et a, au départ, la même orientation que celui-ci.

Fin de la partie : la partie se poursuit jusqu'à ce que la navette *Bonderium* soit mise hors de combat ou jusqu'à ce qu'elle quitte la carte après avoir détruit l'*Insaissable*.

Règles spéciales :

- L'*Insaissable* ne peut pas se déplacer ou tirer avant le cinquième tour.
- A n'importe quel moment de la partie, les Rebelles peuvent décider de mettre le projecteur de puits gravitationnel en état de surcharge (voir "Le

trou noir", plus loin). Placez alors le marqueur "Trou Noir" dans l'hexagone où se trouve la navette *Bonderium*. Au tour suivant, tous les vaisseaux qui se trouvent à moins de deux hexagones de ce marqueur seront automatiquement détruits. Trois tours plus tard, le "Trou Noir" atteindra sa puissance maximale et détruira tous les vaisseaux qui se trouveront encore sur la carte à ce moment-là.

- Les Impériaux ne pourront pas réagir à la surcharge du projecteur avant le second des trois rounds nécessaires pour que cette surcharge produise tous ses effets.

- Si l'*Insaissable* et le *Bonderium* parviennent tous deux à quitter la carte avant que le "Trou Noir" ne les détruise, recommencez le scénario en replaçant ces vaisseaux sur leur hexagone de départ.

Le trou noir

Les chances pour que les Rebelles remportent ce combat sont très faibles. S'ils en ont immédiatement conscience, ils peuvent également réaliser qu'ils possèdent une arme dont le potentiel destructeur est énorme. Ils ont, en effet, la possibilité de

soumettre intentionnellement le projecteur de puits gravitationnel à une surcharge, en réussissant un jet *facile* en Technologie. Cela aura pour conséquence de produire un "trou noir" artificiel dont les effets ont été décrits plus haut.

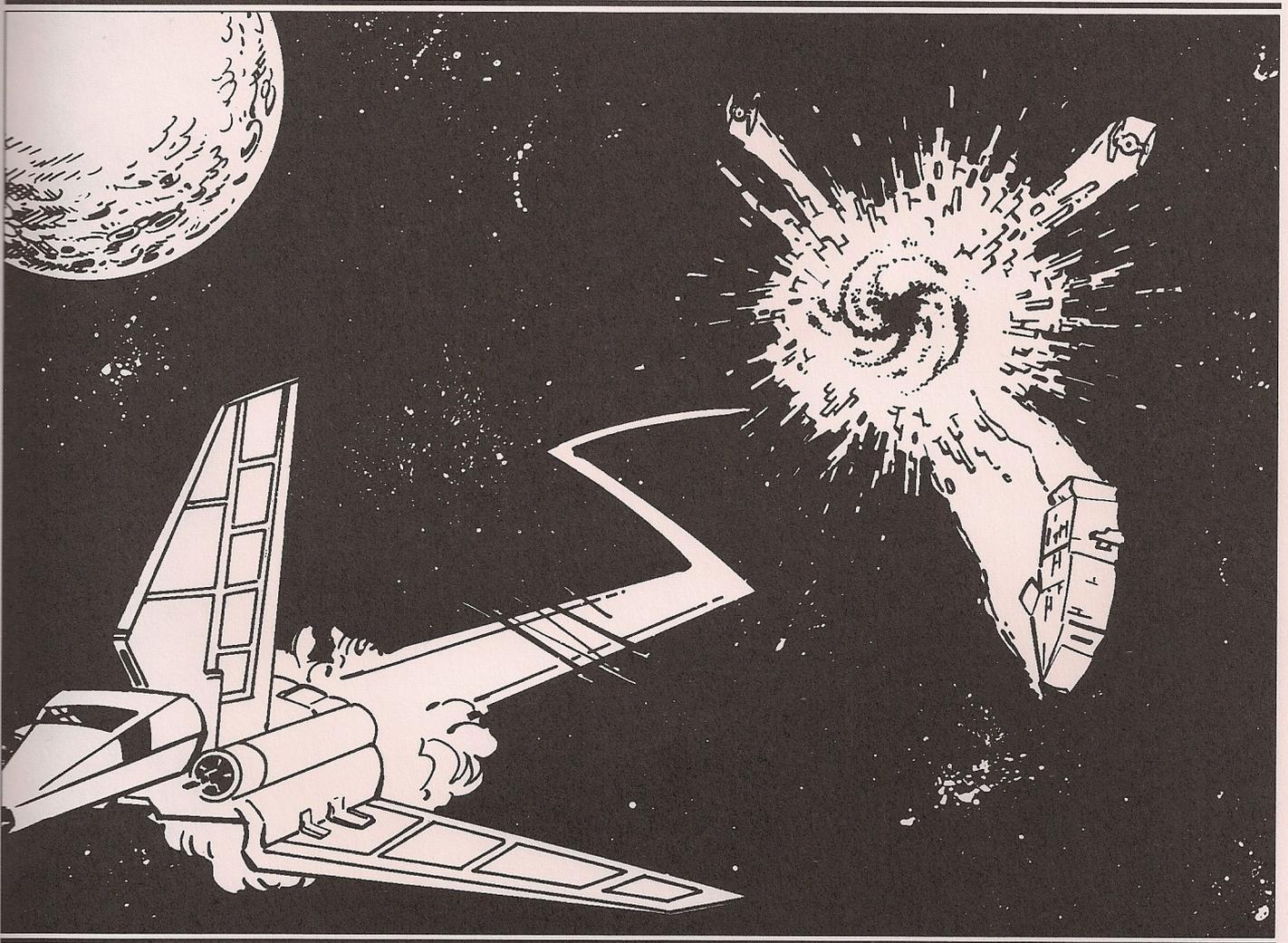
Une fois enclenché, le processus ne peut plus ensuite être interrompu. La surcharge va transformer le puits gravitationnel en un formidable aspirateur spatial qui attirera dans sa gueule avide et meurtrière tout ce qui se trouve dans ses parages. Les Rebelles disposent de trois rounds pour quitter la zone avant d'être eux-mêmes absorbés par cette monstruosité. Pendant ces trois rounds, toutes les actions autres que les jets en Pilotage de Vaisseau doivent être réduites de 2D.

Les Impériaux qui se trouvent à bord des chasseurs TIE et de l'Insaisissable n'auront aucun moyen de savoir ce qui arrive et ils n'auront pratiquement pas le temps de réagir, ils continueront donc à agir comme si de rien n'était. Avec les TIE chargés de protéger son vaisseau, le capitaine impérial pense n'avoir rien à redouter d'une malheureuse navette.

La grande évasion

En plus des perturbations gravitationnelles auxquelles est soumis l'espace environnant, les Rebelles doivent également faire face à un autre problème... Le projecteur est, en effet, en train de chauffer dangereusement et de la fumée s'élève de ses parois. Les Rebelles n'ont même pas besoin d'effectuer un jet *très facile* en Perception pour savoir qu'ils doivent se débarrasser au plus vite de cette machine, s'ils ne veulent pas que leur vaisseau saute avec elle. Lorsqu'ils largueront le projecteur et tenteront de s'arracher à son attraction, lisez à voix haute :

Les lumières du vaisseau retrouvent toute leur intensité lorsque vous larguez le projecteur de puits gravitationnel dans l'espace. Les étoiles qui délimitent son rayon d'influence commencent à trembler et à s'obscurcir. Le projecteur lui-même crépite et étincelle. Pendant un instant, vous vous demandez s'il va encore tenir assez longtemps pour vous débarrasser de vos ennemis.



Soudain, vos canaux de communication sont saturés par les appels de détresse émis par les pilotes impériaux et quelques chasseurs TIE tentent de s'éloigner pour se mettre à l'abri. Après un éclair aveuglant, il n'y a maintenant plus qu'un gouffre obscur et tourbillonnant là où se trouvait le projecteur. Un après l'autre, les TIE semblent se déformer et s'allonger tandis qu'ils sont implacablement aspirés par le néant.

L'Insaisissable, dont les propulseurs fonctionnent à pleine puissance, paraît un instant pouvoir résister, mais sa coque finit par s'allonger démesurément et il est, lui aussi, avalé par le trou noir.

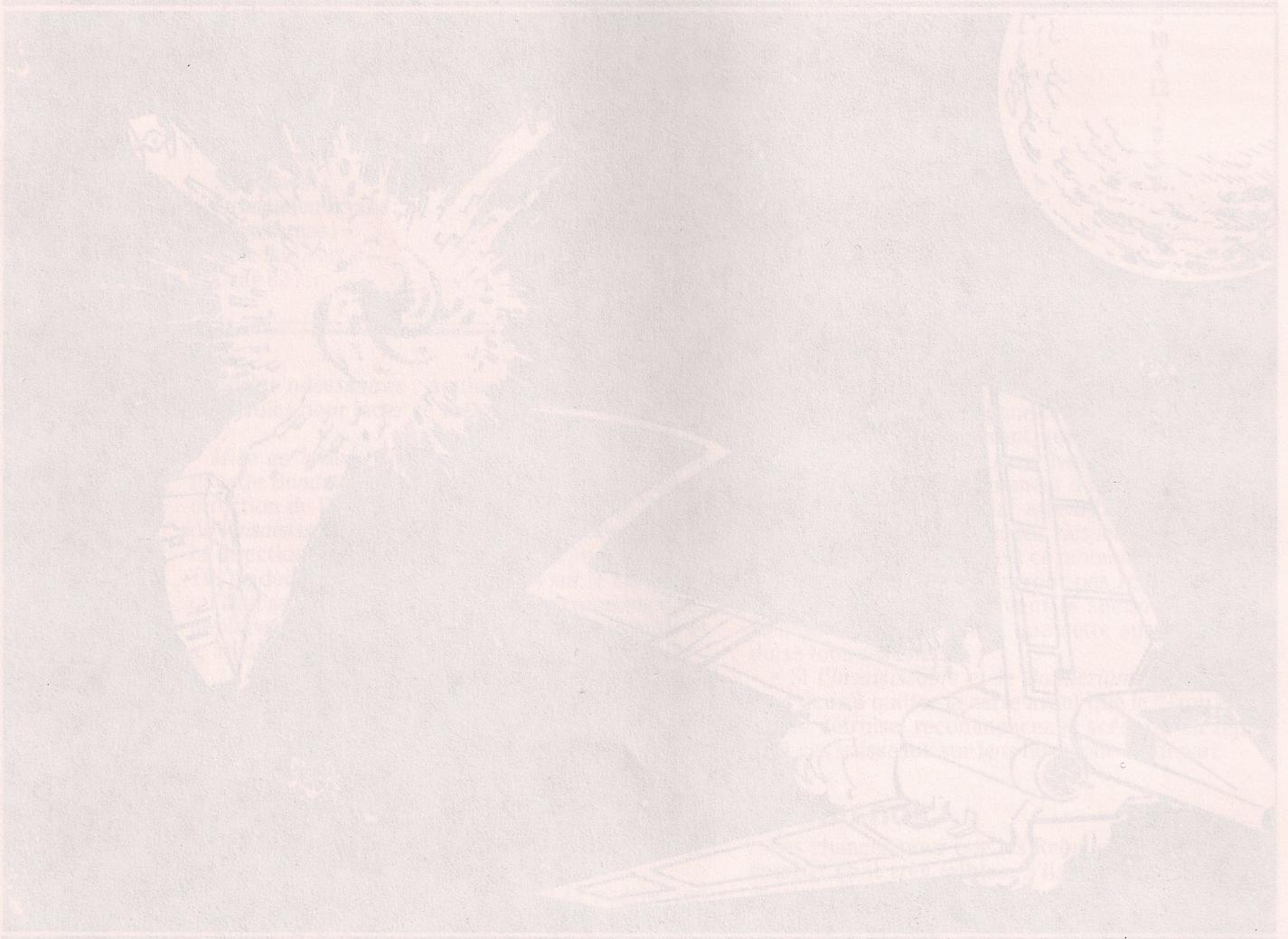
La clause en petits caractères

Evidemment, ces derniers événements ont pour effet de priver la Rébellion d'un projecteur de puits gravitationnel qui aurait pu lui être fort utile. De plus, comme il ne reste absolument rien de *l'Insaisissable*, les Rebelles risquent d'avoir quelques ennuis avec les Squibs. (En dédommagement, les extra-terrestres demanderont qu'on leur

remette le trou noir, ce qui risque de poser de sérieux problèmes aux PJ.)

Quoi qu'il en soit, les Rebelles se sont acquittés de la tâche qui leur avait été confiée, en détruisant les informations que transportait *l'Insaisissable*. Cela leur vaudra d'être félicités par le Haut Commandement de l'Alliance. Vous devriez donc leur rendre tous les points de Force qu'ils ont dépensés et attribuer à chacun d'entre eux de trois à six points de compétence. Vous pouvez même augmenter cette récompense s'ils ont particulièrement bien interprété leur personnage ou s'ils se sont comportés de manière extrêmement héroïque.

Si les Rebelles s'arrangent pour détruire *l'Insaisissable* sans surcharger le projecteur, ils découvriront ensuite avec consternation que le fait de l'employer pour perturber l'hyperespace a suffi à mettre définitivement hors d'usage cette machine qui était déjà en bien mauvais état. Ce genre d'exploit mérite toutefois une récompense exceptionnelle et vous devriez alors accorder un point de compétence supplémentaire à chaque personnage.



STAR WARS®

Les Récupérateurs

par Brad Freeman

Alors qu'il était sur le point de tendre une embuscade à un vaisseau impérial, un commando rebelle va vivre une drôle de mésaventure... qui l'obligera à se rendre dans la plus grande décharge à ordures de la galaxie afin de sauver la vie à des milliers de sympathisants de l'Alliance.

Les Impériaux ont détruit la base rebelle de Dankayo, qu'ils ont littéralement réduite en pièces. Ces pièces ont ensuite été chargées à bord d'un vaisseau de transport afin d'être conduites jusqu'à une station de recherche impériale. Or, enfouies parmi ces débris, il y a des mémoires d'ordinateur intactes qui contiennent les coordonnées de tous les sympathisants que possède la Rébellion dans cette région de la galaxie. Si l'Empire découvre ces informations, des milliers de personnes mourront !

Un commando rebelle a donc été constitué afin d'intercepter le vaisseau de transport en question. Problème numéro un : déterminer quelle est la destination du vaisseau impérial afin de pouvoir lui tendre une embuscade en cours de route. Problème numéro deux : convaincre les Squibs — une race de ferrailleurs de l'espace — d'apporter la solution au problème numéro un. Les Squibs savent en effet où doit se rendre le vaisseau de transport, mais ils ne révéleront cette information qu'en échange d'un service. Un grand service...



Ce livret de 40 pages contient :

- Un script passionnant qui permettra à vos joueurs de se plonger rapidement au cœur de l'action.
- Un grand plan en couleur d'une navette impériale de classe *Lambda*.
- Des informations détaillées sur deux nouvelles races extra-terrestres.
- Un encart détachable regroupant un diagramme pour maître de jeu, des fiches de personnages non-joueurs et les caractéristiques de deux nouveaux vaisseaux.

Et aussi :

- Un scénario de combat spatial pour *Guerriers des Etoiles*, avec des règles spéciales et des pions en couleur.
- De nombreux conseils qui permettront au maître de jeu de recréer l'ambiance caractéristique des films de la trilogie de *La Guerre des Etoiles*.

Une aventure complète pour *La Guerre des Etoiles* : le jeu de rôle. Pour un maître de jeu et plusieurs joueurs.

STAR WARS®

Une aventure de

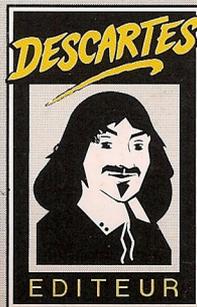
**WEST
END
GAMES®**

STAR WARS® , TM et © 1992 Lucasfilm Ltd. (LFL). Tous droits réservés.

Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Edition française :
Jeux Descartes
Editeur, 1 rue du
Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

A partir de 14 ans



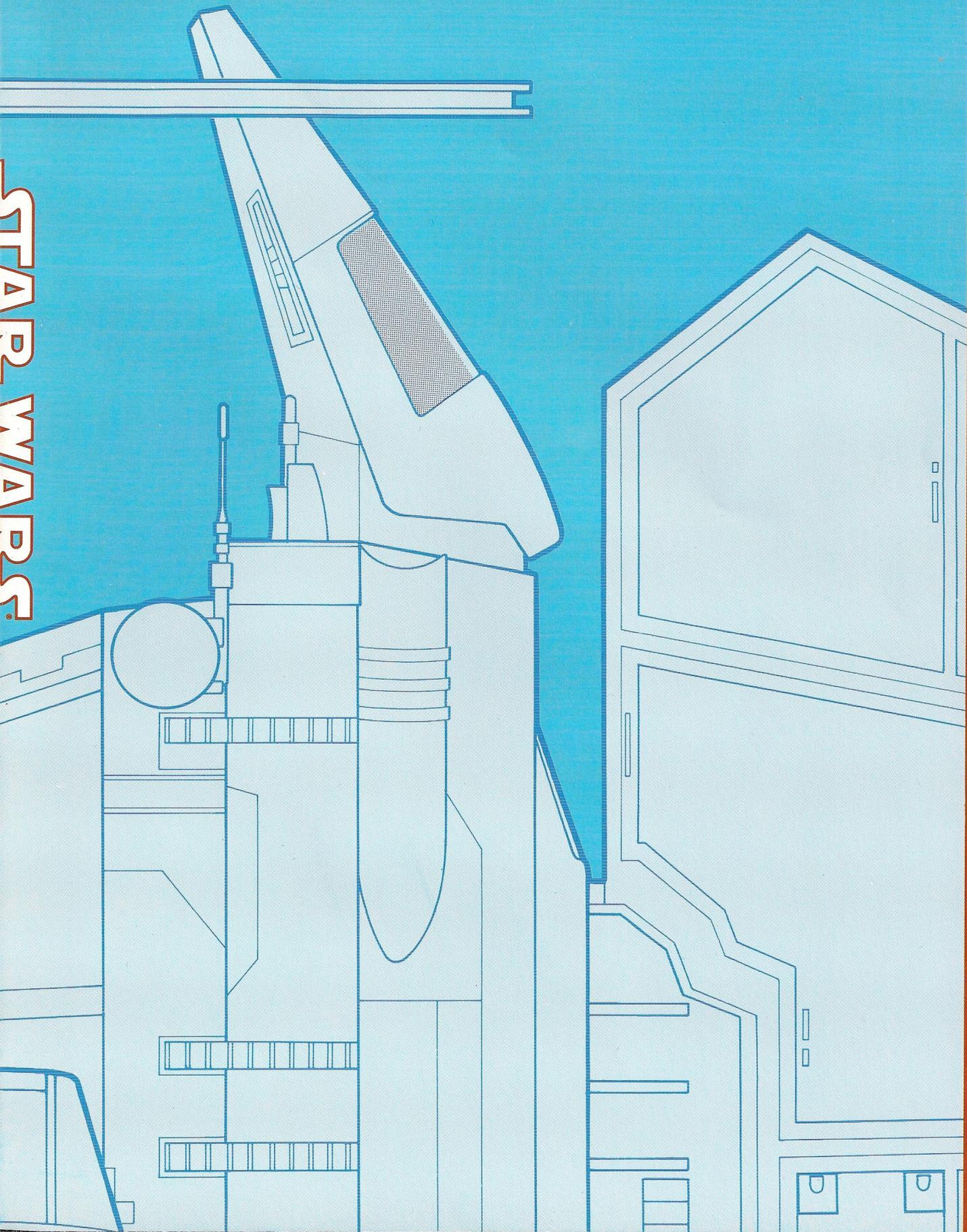
68 F



9 782740 800270

ISBN : 2-7408-0027-4

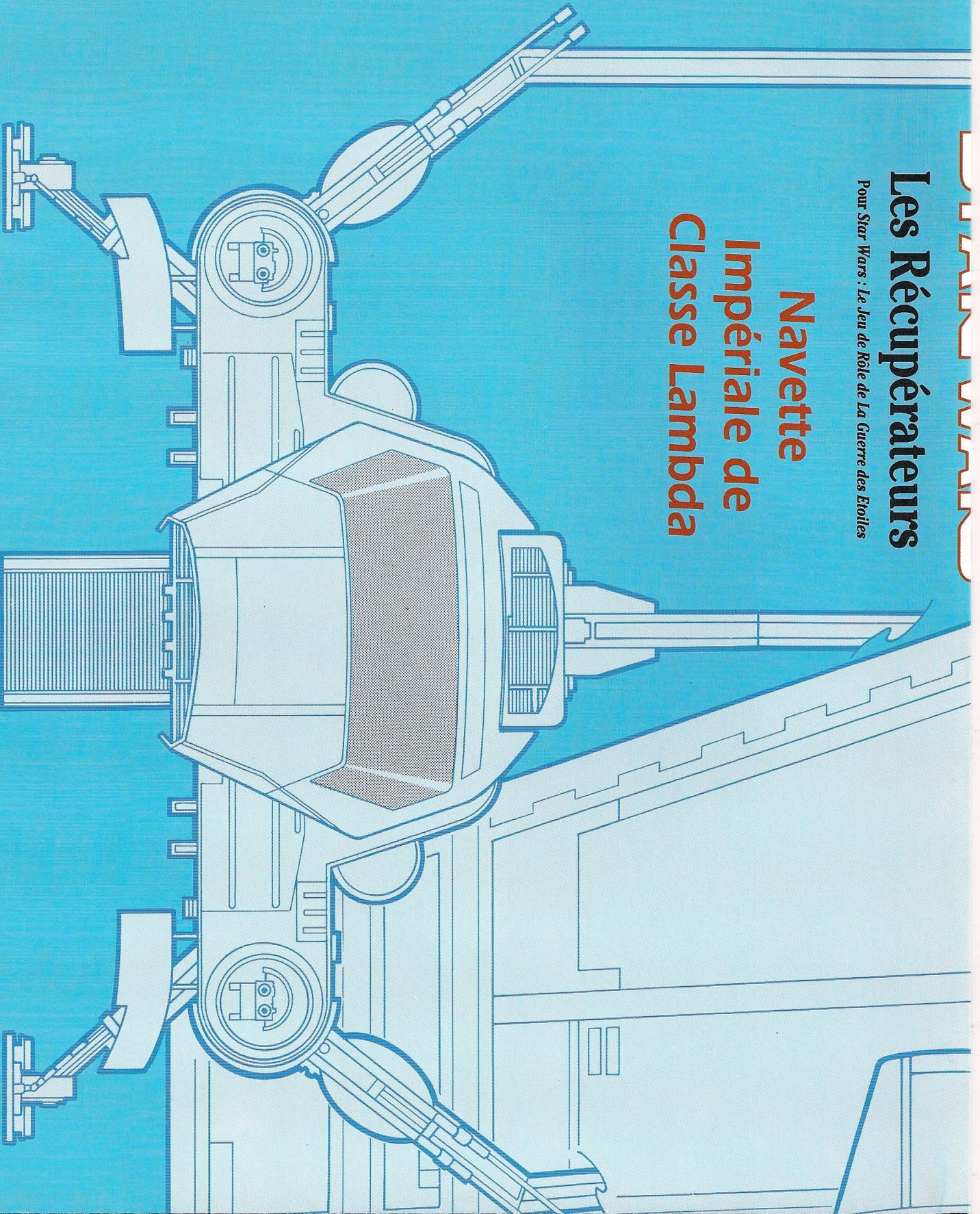
STAR WARS!

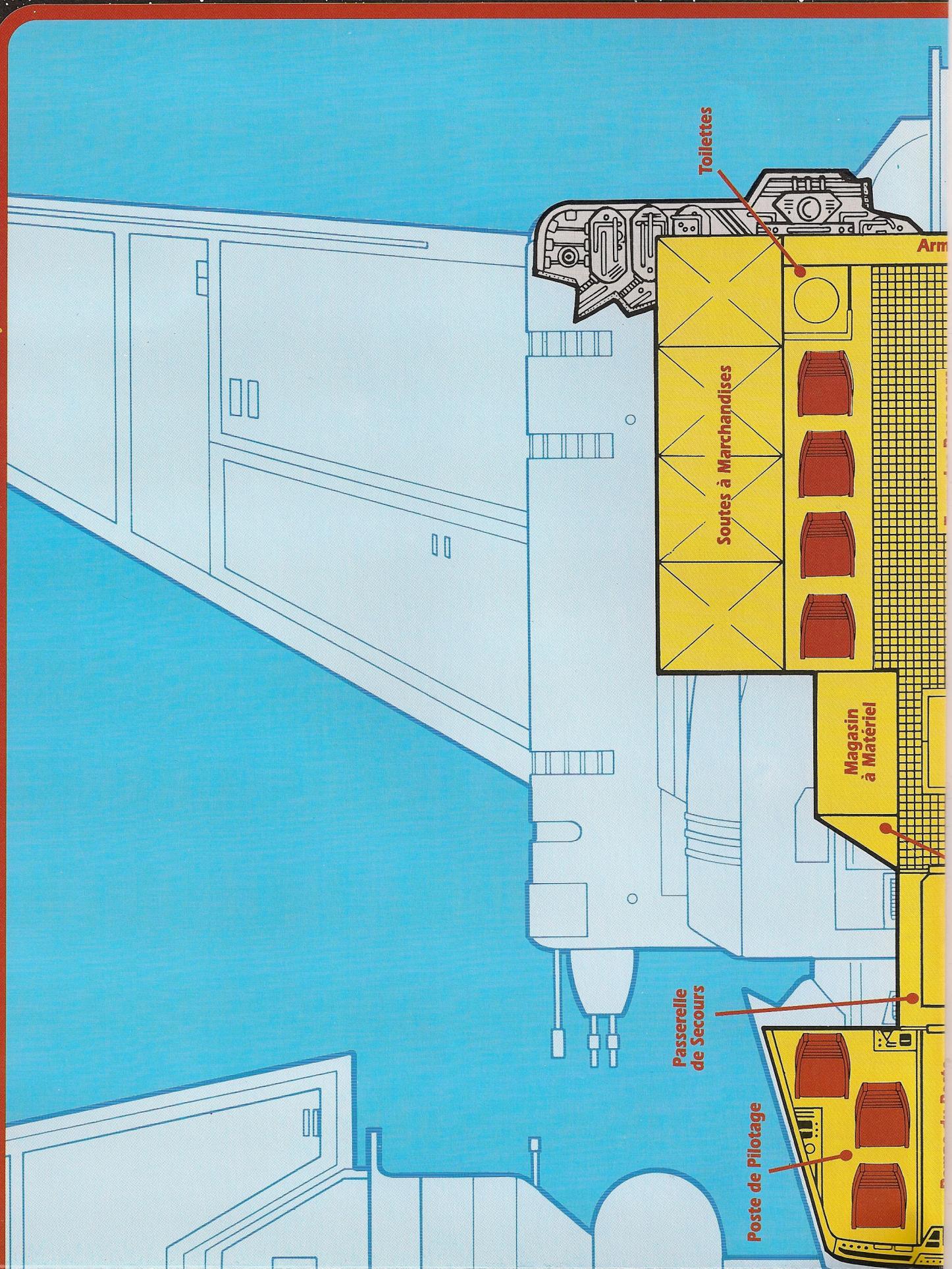


Les Récupérateurs

Pour Star Wars : Le Jeu de Rôle de La Guerre des Étoiles

Navette Impériale de Classe Lambda





Toilettes

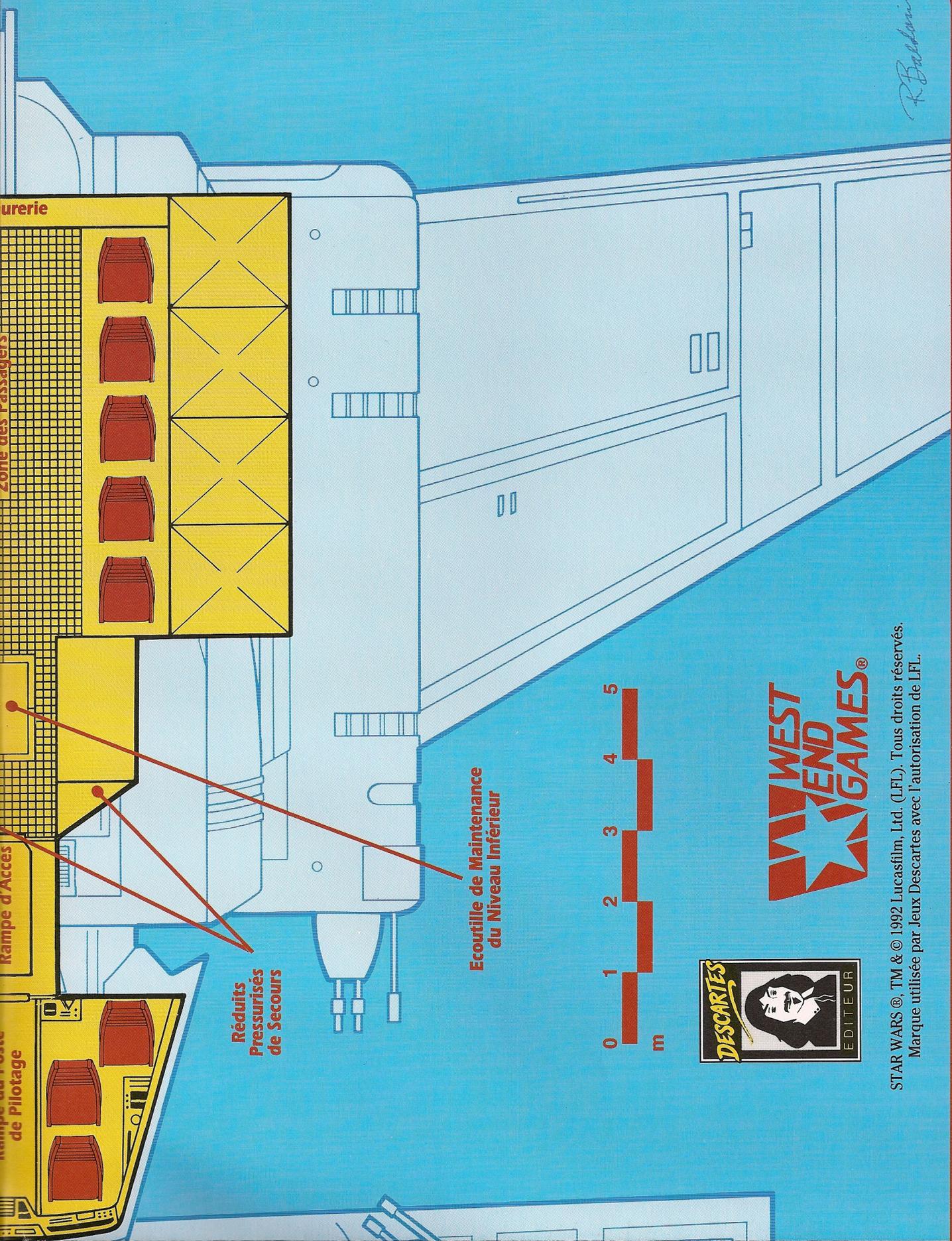
Soutes à Marchandises

Magasin à Matériel

Passerelle de Secours

Poste de Pilotage

Arm



urerie

Zone des Passagers

Rampe d'Accès de Pilotage

Rampe d'Accès de Pilotage

Réduits Pressurisés de Secours

Ecouteille de Maintenance du Niveau Inférieur



STAR WARS®, TM & © 1992 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés.
 Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

R. Ballard