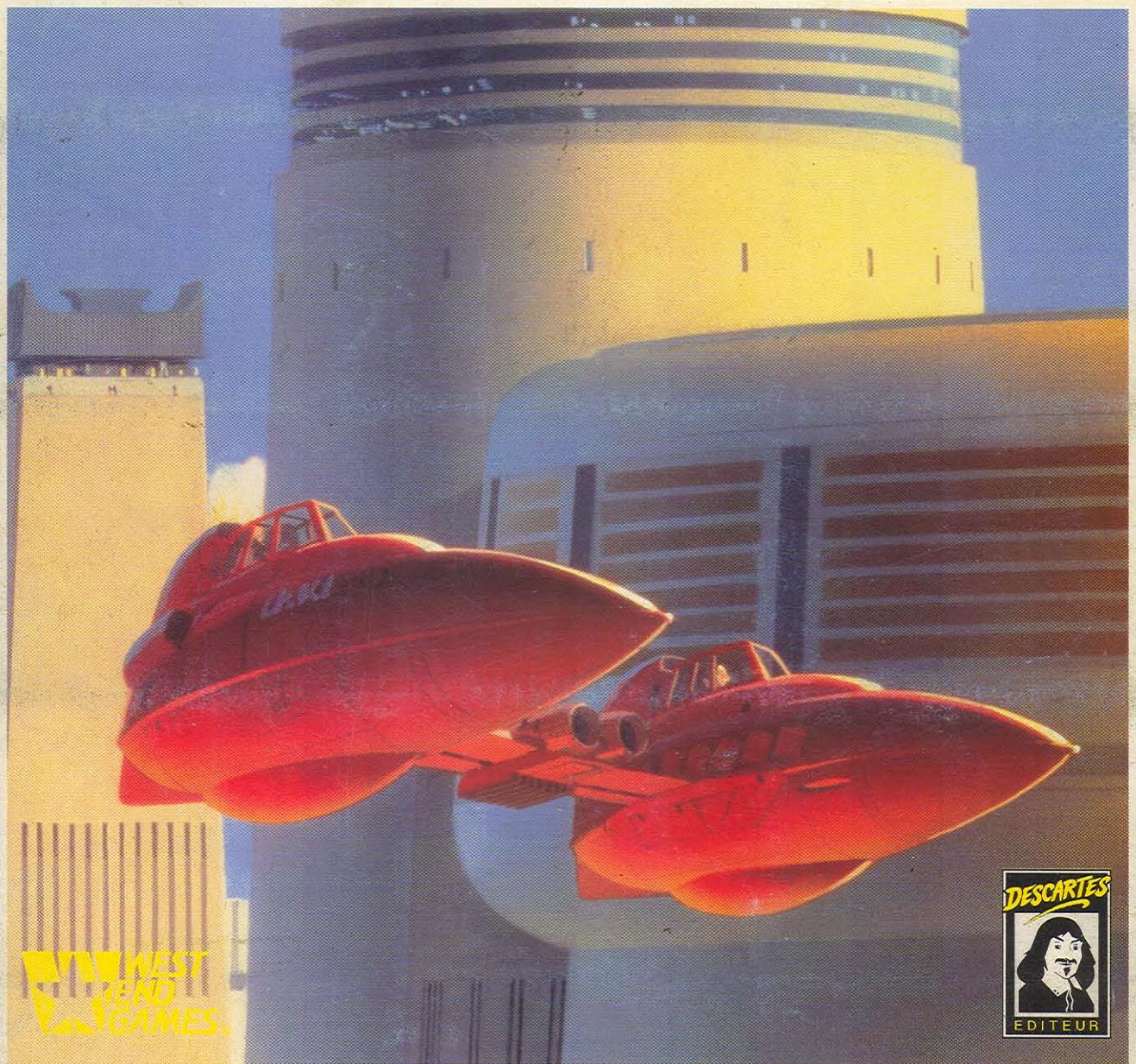


STAR WARS®

Crise dans la Cité des Nuages

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

Plus
Sabacc
Un jeu de cartes de la Galaxie
de la Guerre des Étoiles



WWW.WEST
WIND
GAMES



Loin au-dessus des gaz tourbillonnants de Bespin,
des Rebelles livrent une lutte désespérée pour résoudre
un mystère capable de détruire la Cité des Nuages.

**Scanné
par
SKERD**

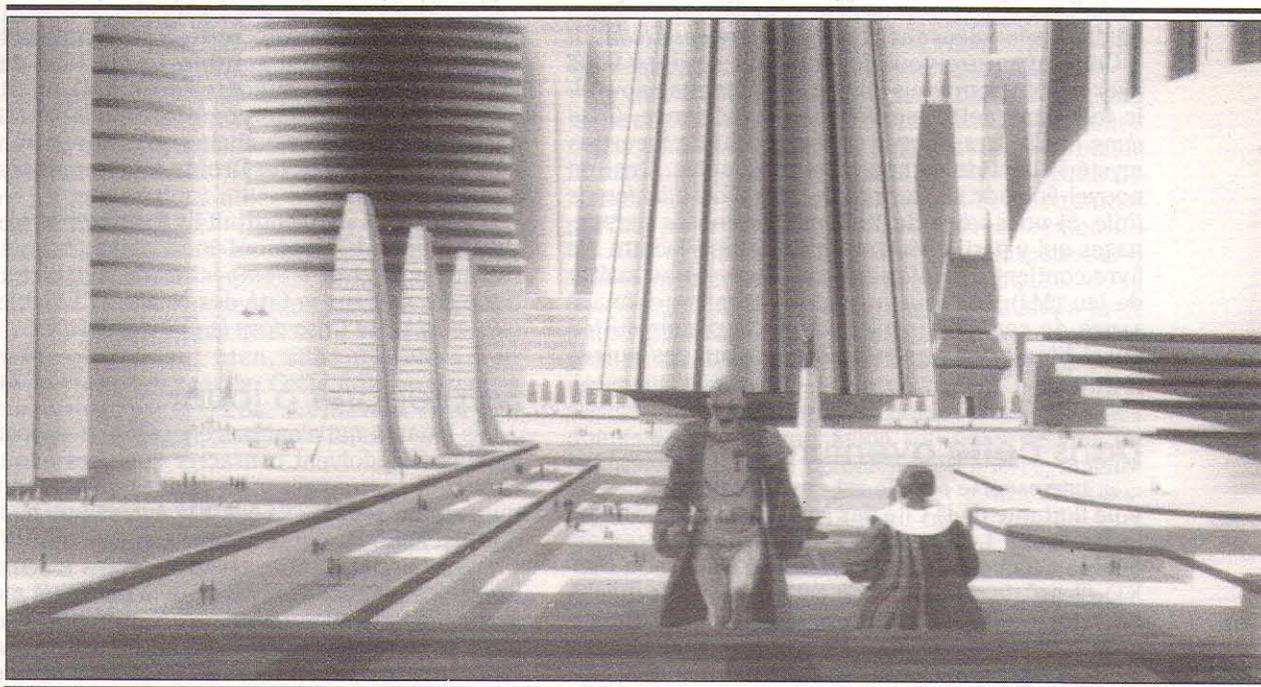


PLAYDWARF OF SEPTEMBER 2007

STAR WARS®

Crise dans la Cité des Nuages

par Christopher Kubasik



Développement : **Michael Stern** • Édition : **Bill Slavicsek** • D'après une histoire de : **Michael Stern et Bill Slavicsek** • Graphiste : **Cathleen Hunter** • Illustration de couverture : **Ralph McQuarrie** • Illustrations intérieures : **Lucasfilm, Ltd** • Tests : **Scott Rogers et Cincinnati Group**

Éditeur : **Daniel Scott Palter** • Éditeur associé : **Richard Hawran** • Assistante : **Denise D. Palter** • Rédacteur en chef : **Bill Slavicsek** • Rédacteurs associés : **Greg Gorden, Douglas Kaufman, Paul Murphy** • Rédacteurs : **Jonatha Ariadne Caspian, Michael Stern, C.J. Tramontana** • Directeur artistique : **Stephan Crane** • Artistes graphistes : **Rosaria J. Baldari, Bernadette G. Cahill, Jacqueline M. Evans, Cathleen Hunter, Sharon Wyckoff** • Directeur de la production : **Steve Porpora** • Directeur des ventes : **Martin Wixted** • Responsable des ventes : **Fitzroy Bonterre** • Assistants pour les ventes : **Tony DeCosmo, Maria Kammeier** • Responsable des projets spéciaux : **Ronald Seiden** • Trésorière : **Janet Riccio**

Édition française

Traduction : **Dominique Perrot** • Supervision de l'adaptation française : **Jean Balczesak** • Directeur de collection : **Henri Balczesak** • Corrections et relecture : **Jean-Jacques Bobineau et Dominique Balczesak** • Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la S.A.R.L. In Edit



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS CEDEX 15

I ntroduction

Le léger murmure de la foule impatiente se calme en même temps que se réduisent les lumières du cinéma. Les premières images apparaissent déjà sur le rideau qui se lève lentement, et le logo familier de la compagnie de production s'efface discrètement pour laisser place à la vue encore plus familière des étoiles. Tout ce qui vous entoure commence à disparaître car vous êtes complètement absorbé dans la fabuleuse saga de *La Guerre des Étoiles*.

Cette aventure vous fournit tout ce dont vous avez besoin pour vous laisser entraîner une nouvelle fois dans cette merveilleuse expérience. *Crise dans la Cité des Nuages* est parsemée de meurtres mystérieux et de technologies terrifiantes. C'est un nouvel épisode de la saga de *Star Wars : le Jeu de Rôle*. Si vous vous destinez à être un des personnages qui y participent, stoppez-là votre lecture. Ce livre contient des informations réservées au maître de jeu (MJ). Les joueurs qui prendraient connaissance de ces détails gâcheraient le plaisir du jeu aussi bien pour eux-mêmes que pour les autres joueurs.

Dans cette aventure...

... une escorte rebelle est envoyée dans la métropole flottante de la Cité des Nuages afin de protéger le Dr. Issan Len, créateur du prototype remarquable d'un nouveau Droid, baptisé Icso-IcsUn (XO-X1). "Icso", le nom usuel de cette incroyable machine, pourrait être un atout essentiel pour l'Alliance, mais également une arme dangereuse si elle venait à tomber dans de mauvaises mains.

A leur arrivée dans la cité flottante, les héros découvrent que le scientifique qu'ils étaient chargés de protéger a déjà été assassiné et sa création volée. Se retrouvant accusés du meurtre, ils n'ont d'autre choix que de démasquer le véritable meurtrier et retrouver le prototype afin de laver leur nom de tout soupçon et de sauver ce qu'ils peuvent de leur mission originale.

C'est dans ces conditions qu'ils se plongent dans un mystère perplexe impliquant des hommes de main, des Droids renégats et un agent impérial. Passant des casinos élégants aux milieux interlopes de la cité flottante, les Rebelles mettent progressivement en place les différents indices et reconstituent une histoire bizarre et compliquée. Ils apprennent que le Dr. Vreen, l'assistant du savant assassiné, s'est emparé du prototype pour en tirer profit.

Après avoir volé l'IcsUn dans l'espoir d'impressionner un agent impérial invité à une "démonstration", il a relié la machine à l'Ordinateur Central de la cité puis, afin de mettre en service ses capacités phénoménales, il l'a programmée en vue de transformer la paisible métropole flottante en une gigantesque plate-forme armée.

Mais, dans sa quête pour exécuter le programme avec un maximum d'efficacité, Icso a interprété les ordres d'une manière horrible. La machine perverse tend à prendre le contrôle total de la cité et, dans le même temps, complotte pour "mettre à niveau" la population humaine qu'elle veut transformer en une société de Droids loyale uniquement envers elle-même.

Les Rebelles parviendront-ils à deviner le plan du Droid dément, à remonter sa piste jusqu'à son repaire mortel et à l'empêcher de détruire toute trace de vie dans la Cité des Nuages ? Voici le défi que représente *Crise dans la Cité des Nuages*.

Se préparer à jouer

Les joueurs qui n'ont pas encore de personnages-joueurs (PJ) doivent consacrer quelques minutes à choisir et personnaliser les feuilles de personnages du livre de règles. Il vous est également possible d'utiliser les PJ d'une campagne en cours. Cette aventure prendra toute sa saveur si les joueurs utilisent des personnages ayant déjà participé au scénario *Pluie d'Étoiles*, précédemment publié, car certains personnages non-joueurs qui y intervenaient font une nouvelle apparition. *Crise dans la Cité des Nuages* étant totalement indépendante, il n'est cependant pas nécessaire de faire jouer *Pluie d'Étoiles* avant.

En tant que maître de jeu, vous devriez lire et vous familiariser avec cette aventure avant de la diriger. Certains joueurs seront sans doute tentés de s'écarter de l'intrigue établie ; en l'ayant soigneusement étudiée préalablement, vous pourrez alors réagir de manière appropriée.

Matériel d'aventure

En plus de ce fascicule, *Crise dans la Cité des Nuages* est composée des éléments suivants :

- *L'encart central*. Cette section de quatre pages comprend le script d'aventure, des feuilles de

personnages non-joueurs (PNJ) et des documents à remettre aux joueurs selon les indications du texte.

• *Un jeu de cartes de sabacc*. Cette adaptation du célèbre jeu de cartes de la Galaxie de *La Guerre des Étoiles* sert au cours de l'aventure, mais peut également être utilisée indépendamment. Le jeu de sabacc comprend une feuille de règles et 84 cartes.

Pour jouer *Crise dans la Cité des Nuages*, vous aurez également besoin des éléments suivants : un exemplaire de *Star Wars : le Jeu de Rôle*, le *Supplément aux Règles*, du papier, des crayons et beaucoup de dés à six faces. Nous vous recommandons également de disposer du *Guide de Star Wars*, du *Guide Galactique : Yavin et Bespin*, de l'*Équipement de Campagne* (comprenant un écran) et de figurines, mais ce n'est pas obligatoire.

Diriger un mystère

Chaque épisode de *Crise dans la Cité des Nuages* comporte des indices qui permettront aux Rebelles d'aller d'une partie de l'aventure à la suivante. Familiarisez-vous avec ces différents indices et avec le fonctionnement général de l'histoire. Si les personnages se détournent du scénario tel qu'il est présenté, vous les remettrez discrètement sur la bonne piste ou vous vous arrangerez pour leur transmettre les informations utiles par d'autres sources que celles décrites ici.

Mais quels que soient les chemins suivis par les joueurs, rappelez-vous que sans certaines informations, ils ne seront jamais en mesure de résoudre l'affaire. Il faudra donc que vous vous assuriez qu'ils les obtiennent bien, sans toutefois leur rendre la tâche trop facile. Cette énigme prendra toute sa valeur par son côté mystérieux et le défi qu'elle représente, tout en restant élucidable.

Arrière-plan de l'aventure

Le Dr. Issan Len, le plus renommé des spécialistes en Droïds, est installé depuis plusieurs années dans la Cité des Nuages où il a monté un laboratoire afin de travailler sur sa nouvelle série de Droïds, les IcsUn. De par sa conception, cette série serait à même d'exercer un contrôle centralisé sur des systèmes complexes à facettes multiples (tels que ceux à bord des stations et des vaisseaux spatiaux), une tâche que leur technologie ne rendait jusque-là même pas envisageable.

Les premiers tests de la nouvelle programmation dépassèrent les rêves les plus fous du Dr. Issan Len. Le cerveau du Droïd était si avancé qu'une fois installé dans une construction mécanique, non seulement il pouvait en prendre le contrôle, mais aussi commencer à en revoir la conception, la modifier et même la rebâtir pour améliorer son efficacité générale. Les perspectives que cela offrait dépassaient de loin le projet original du Dr. Issan Len.

Au cours des essais initiaux, le Dr. Len se rendit chez Bioniip Laboratories, un centre de production et de recherches sur les bioordinateurs, installé dans la Cité des Nuages, où il rencontra le Dr.

Vreen, un jeune expert de l'intelligence artificielle particulièrement désireux de travailler avec lui sur ce nouveau projet très excitant et qui l'impressionna par son enthousiasme. Il le débaucha chez Bioniip et en fit son assistant pour procéder à la réalisation d'un prototype du Droïd, nommé "Icso".

Mais les deux hommes n'avaient pas les mêmes raisons de vouloir fabriquer une telle machine.

Pour Issan Len, un Droïd capable de revoir la conception et la construction d'astronefs et de stations spatiales devait pouvoir en augmenter l'efficacité et s'adapter à toutes les situations. Non seulement il pourrait rebâtir un vaisseau spatial en fonction des conditions changeantes dans l'espace profond, mais il pourrait également le transformer en colonie habitable au cours de l'exploration. Les possibilités étaient époustouflantes.

Mais il avait une autre considération, beaucoup plus immédiate : l'IcsUn serait précieux pour ses amis de l'Alliance Rebelle. Il pourrait les décharger du rude labeur de la recherche et de la préparation des lieux où seraient installées des bases secrètes. Il pourrait même découvrir des refuges pour ceux qui désirent échapper aux brutalités de l'Empire.

Le Dr. Vreen, quant à lui, avait des ambitions beaucoup plus *personnelles* pour l'IcsUn. Il le considérait comme un outil qui lui permettrait d'obtenir la reconnaissance qu'il croit mériter — celle de l'Empire bien sûr. Il savait que c'était l'instrument parfait pour commander les plates-formes de bataille et les Destroyers Stellaires Impériaux. Il réalisa même une simulation sur ordinateur de la Bataille de Yavin et découvrit que si un IcsUn avait pu diriger l'Étoile de la Mort, il aurait anticipé le plan d'attaque des Rebelles et construit les défenses appropriées afin de sceller provisoirement l'aérateur thermique, bouleversant ainsi les données du problème. Selon son point de vue, un IcsUn serait l'ultime technicien de guerre, améliorant perpétuellement les armes et utilisant les instruments de destruction au maximum de leur potentiel.

C'est ainsi qu'un soir, Vreen assista à une soirée dans les Tours de Vacances de la Cité des Nuages, où il rencontra le brillant ingénieur impérial Lira Wessex, fille de Walex Blissex et épouse du gouverneur régional Denn Wessex. Vreen l'entendit discuter de son envie de bâtir un vaisseau qui pourrait "se commander tout seul" et, sans perdre un instant, il l'entraîna à l'écart et lui expliqua la teneur de son travail. L'ambitieuse jeune femme fut très intéressée, et Vreen sut que son heure de gloire approchait...

Le plan du Dr. Vreen

Vreen savait que l'Empire appréciait les impressionnantes démonstrations de puissance et que, pour attirer son attention, il lui fallait réaliser quelque chose de spectaculaire. Après quelques réflexions, il comprit qu'il avait à portée de main la solution idéale pour présenter les capacités d'Icso. Il lui suffisait de l'installer dans l'Ordinateur Central et de le programmer pour qu'il transforme la métropole flottante en une plate-forme armée géante. De

là, Icso contrôlerait les systèmes de survie, les machineries (dont les turbo ascenseurs et les verrouillages des portes) et virtuellement tous les Droïds de la cité (asservis par des plots de sécurité aux réseaux informatiques).

Avec ces éléments sous son contrôle, il pourrait réorganiser la cité en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Si Lira Wessex voyait qu'Icso était capable de s'emparer de toute une ville, elle réaliserait qu'il pourrait s'occuper sans mal d'un simple vaisseau spatial !

En étudiant la faisabilité du plan, Vreen découvrit que pour atteindre l'Ordinateur Central il fallait emprunter une série de couloirs de maintenance, mais que sept portes de sécurité verrouillées barraient le passage et que ces clés étaient soigneusement gardées au Palais de l'Administrateur. Plutôt que de risquer d'éveiller la suspicion des autorités en s'emparant des clés, Vreen décida de profiter des quelques mois qui restaient avant l'achèvement d'Icso pour mettre au point un plan d'action subtil.

Il consulta les fichiers de construction originaux et obtint les numéros de série des sept verrous de sécurité protégeant l'ordinateur. Il engagea alors Helm Iskraker (un voleur pas très brillant mais bon marché) et l'envoya visiter la compagnie SecuriCo, fabricant des verrous, dans le système Indellian. Après s'être introduit dans les locaux, Helm réussit à avoir accès à la banque de données de la compagnie et à voler les plans des clés magnétiques correspondant aux numéros de série fournis par Vreen. Bien que son manque de talent n'ait pas empêché la découverte du vol, personne à SecuriCo n'est parvenu à établir le lien entre les plans volés et la Cité des Nuages.

Vreen remit ensuite ces plans à Bellum, une faussaire en électronique installée en dehors de la Ville Portuaire de la cité. Elle passa une semaine à fabriquer les clés sans savoir à quoi elles correspondaient ; ce fut un travail des plus faciles puisqu'elle disposait des plans exacts et n'avait qu'à reproduire les schémas électromagnétiques tels qu'ils avaient été imprimés pour les clés originales. Bien qu'elle ait livré son travail, elle garde une copie des plans et des numéros de série dans ses fichiers, pour le cas où Vreen en voudrait d'autres exemplaires.

Événements récents

Le travail sur Icso arrivant presque à son terme, Len et Vreen envoyèrent chacun une invitation pour la démonstration du prototype.

Le Dr. Len adressa un message holo à son ami Walex Blissex, car il savait que celui-ci pouvait concevoir un vaisseau capable de se construire lui-même en réponse aux instructions d'un IcsUn. Il lui demanda également de s'arranger pour que l'Alliance protège le nouveau Droïd car il savait que si cette machine passait dans des mains ennemies, elle pourrait devenir un outil exceptionnel pour répandre le mal.

Au même moment, Vreen contacta secrètement Lira Wessex et l'invita à venir dans la Cité des Nuages en tant que représentante de l'Empire.

La veille de l'arrivée de Lira Wessex, durant la nuit, Vreen vola l'Icso dans le laboratoire et, après avoir franchi les couloirs de maintenance grâce aux répliques des clés, il l'installa dans l'Ordinateur Central ; puis il l'activa au moyen d'une programmation de sa conception qui lui ordonna de transformer la cité en une plate-forme armée géante. Ses instructions permettaient au Droïd de commencer à analyser la situation dès son activation, mais l'obligeaient à attendre qu'il revienne le voir en compagnie de Lira Wessex.

Icso a donc analysé la situation, mais n'a pas interprété la nouvelle programmation comme Vreen l'avait prévu. Selon son raisonnement, les formes de vie organique de la Cité des Nuages gêneraient sa transformation en plate-forme armée. Il découvrit même que sous leur forme actuelle, ces habitants étaient totalement inefficaces et devraient donc être reconstruits pour répondre à ses besoins. Obéissant à sa directive interne d'utiliser tout ce qui l'entoure avec un maximum d'efficacité pour accomplir une tâche, il contourna la "boucle de sécurité" du nouveau programme et décida qu'il mettrait également les talents particuliers de Vreen à son service.

Un fois cet objectif fixé, il emprisonna ce dernier dans l'Ordinateur Central et lui "demanda" des informations. L'homme, surpris et terrifié, refusa d'abord de parler, mais la machine avait désormais des Droïds sous ses ordres qui se chargèrent "d'extraire" les renseignements souhaités. Le savant, vaincu, finit par répondre à toutes ses questions ; Icso prit ainsi connaissance de son propre développement, du monde extérieur, du travail de Vreen chez Bioniip et, le plus important, il apprit les noms des personnes au courant de son existence.

La machine réalisa qu'avec les installations de Bioniip à sa disposition, elle serait en mesure de concevoir et de construire de quoi "mettre à niveau" la population humaine de la Cité des Nuages. Un Droïd microscopique, entièrement créé par son esprit brillant, capable de manipuler la matière au niveau de l'atome, accomplirait ce travail. De tels Droïds pourraient transformer les tissus vivants en matériau non organique, et donc "modifier" une forme de vie organique pour en faire un Droïd. Puisque, selon son point de vue, ce processus rendrait les formes de vie infiniment plus performantes, il a appelé les minuscules machines des "Droïds d'Evolution" ("Droïd-E" en abrégé) car elles feraient franchir à la vie organique une nouvelle étape vers la perfection.

Icso contraignit Vreen à diriger une équipe de savants, à l'intérieur de Bioniip, chargés de construire les microscopiques Droïds-E selon ses plans. Les machines seraient ensuite libérées dans le système de circulation de l'air de la cité et, après être passées dans l'organisme des gens grâce à leur respiration, feraient de la population organique une société de Droïds.

Icso tourna ensuite son attention vers les personnes mentionnées par Vreen. Il décida que tout individu connaissant son existence risquait d'interférer avec son plan. Il entreprit donc d'éliminer

tous ceux qui, d'après Vreen, ont un lien avec le projet IcsUn — le Dr. Len, Lira Wessex, Bellum, Helm et, grâce à un indice laissé par Len, les Rebelles.

Synopsis de l'aventure

L'aventure débute alors que les Rebelles escortent Walex Blissex dans la Cité des Nuages. Ils sont en priorité responsables de sa sécurité, mais ont également l'ordre de protéger le Dr. Len et son nouveau prototype. Ils sont immédiatement accueillis par des Droïds chargés par IcsO de les détruire et doivent combattre ces dangereuses machines avant d'atteindre le laboratoire du Dr. Len. Retardés par l'attaque, ils arrivent trop tard. Le scientifique est assassiné, le prototype disparaît. Mais avant qu'ils aient le temps de faire quoi que ce soit, Lando Calrissian surgit et leur ordonne de retrouver le meurtrier... sous peine d'être arrêtés pour ce meurtre !

Lancés sur une piste habilement laissée par IcsO, les Rebelles livrent une course contre le temps, Lira Wessex et un assortiment dangereux de machines. Ils sont plongés dans une quête désespérée pour rejoindre le prototype IcsO-IcsUn avant qu'il ne prenne le contrôle de la ville et de ses habitants.

Les principaux PNJ

Consultez les différents épisodes et la section centrale pour avoir de plus amples informations.

Walex Blissex : Ce membre respecté de l'Alliance a de nombreux contacts dans la communauté scientifique de la galaxie. Craignant que l'IcsUn volé ne soit détourné par l'Empire à des fins horribles, il se préoccupe plus de le retrouver que de démasquer l'assassin.

Lira Wessex : Depuis sa défaite contre les Rebelles à bord du Destroyer Stellaire *Subjugator*, ce brillant ingénieur guette l'exploit qui lui permettra de retrouver son rang au sein de l'Empire... et elle est convaincue que le Droïd de Vreen en sera la clé. Sa mission est pour l'instant privée et elle souhaite

présenter personnellement l'IcsUn à l'Empire. Si les Rebelles sont ceux qu'elle a rencontrés sur le *Subjugator* (voir l'aventure *Pluie d'Étoiles*), elle se montrera particulièrement impitoyable.

IcsO-IcsUn : C'est un élément remarquable de technologie. Sa tendance à vouloir améliorer la technologie à n'importe quel prix l'empêche cependant de percevoir les formes de vie présentes dans la Cité des Nuages comme autre chose que des blocs de pierre qui obstruent la route du succès. Il est convaincu que la transformation de la vie organique en vie mécanique est une étape positive pour tous ceux que cela concerne. Ses intentions ne sont nullement malveillantes — il souhaite simplement reconstruire la Cité des Nuages pour en faire la plate-forme armée la plus opérationnelle, ce pour quoi il a été programmé.

Dr. Vreen : La première fois que les Rebelles rencontrent le Dr. Vreen, il est en train de mourir d'une maladie mécanique — une maladie qui va le tuer en tant qu'homme, pour le reconstruire sous forme de Droïd. Des centaines de milliers de Droïds d'Évolution ont envahi son corps et s'activent à transformer sa chair en métal. Au cours de l'étape finale du mal, ils construisent des plots de sécurité dans sa structure interne, et Vreen devient un parfait instrument dominé par IcsO.

Lando Calrissian : C'est l'Administrateur de la Cité des Nuages. Bien qu'il ne soit qu'un scélérat et qu'une crapule, il est totalement dévoué à la métropole. Il a découvert que Vreen est entré en contact avec Lira Wessex ; c'est pour cette raison qu'il hésite à se mêler à l'affaire — il ne veut pas que la cité soit impliquée dans un "imbroglio impérial". Il choisit donc d'inciter les Rebelles à tirer la situation au clair sous couvert de chantage. Toutefois, en secret, il les aide tout au long de leur enquête.

Lobot : C'est l'officier de liaison informatique de la Cité des Nuages. En contrôlant le lien cybernétique de Lobot avec l'ordinateur, IcsO rend ce dernier complètement *aveugle* face à la menace qui émane.

E

pisode un : Arrivée

Résumé

L'aventure commence alors que les héros rebelles filent vers la Cité des Nuages afin de protéger le Dr. Issan Len et son prototype. Retardés par des Droïds chargés de les tuer, ils arrivent juste à temps au laboratoire du Dr. Len pour entendre que l'on assassine le savant derrière la porte close. Après avoir réussi à en forcer l'entrée, ils sont confrontés à un double mystère : qui est le meurtrier et où est-il allé ?

Ils ne disposent que de quelques instants pour examiner les lieux car ils se retrouvent rapidement encerclés par un détachement de gardes menés par l'Administrateur de la Cité des Nuages, Lando Calrissian. Faisant peser sur leurs têtes la menace d'une arrestation pour meurtre, celui-ci les entraîne dans un jeu subtil d'intrigues politiques où est mêlé l'Empire.

Dans l'Ordinateur Central...

Au moment de l'arrivée des Rebelles, le pouvoir d'Icso se limite aux Droïds dont il s'est emparé chez Bioniip Labs et à quelques réseaux d'ordinateurs.

Certains des robots, équipés de blasters, contraignent Vreen et d'autres scientifiques à construire les Droïds d'Evolution. La fabrication et les tests de ce virus mécanique microscopique se poursuivent durant le début de l'épisode trois, sans que les Rebelles le sachent.

Il est important de se rappeler qu'Icso ne possédant ni membre ni moyen de locomotion, il est bloqué dans l'Ordinateur Central. Tout ce qu'il apprend passe impérativement par les machines de la Cité, autrement dit par les réseaux d'ordinateurs ou les Droïds dont il s'est emparé, qui sont ses yeux et ses oreilles. Si les Rebelles ont une discussion dans une salle où il n'y a aucun Droïd, Icso ne peut être mis au courant.

Ce que les Rebelles apprennent

Dans cet épisode, les Rebelles découvrent que : un Droïd a tué le Dr. Len ; ce Droïd appartient à Bioniip Labs ; une sorte de programmation défectueuse a perverti le Droïd ; Lando Calrissian connaît la situation mais ne veut pas y être impliqué ; d'une certaine façon, cela concerne l'Empire.

D'autre part, deux fausses pistes ont été placées à leur intention. La première fait référence aux

difficultés que le Dr. Len avait avec Vreen (il en avait effectivement, mais le message découvert évoque en réalité les préoccupations de Len pour Icso et non pour Vreen) ; la deuxième est le vol du prototype Icso-IcsUn (Vreen s'en est emparé douze heures plus tôt — les Rebelles ne l'apprendront qu'au cours de l'épisode trois).

Cette deuxième piste est la plus importante. Quand Lando Calrissian confronte les PJ, il leur fait comprendre qu'il est certain que celui qui a tué le savant a le prototype en sa possession, et c'est ce que nos héros vont certainement penser. Ils pourraient rapidement en déduire que Vreen est le responsable du vol et qu'il s'est arrangé pour faire tuer le Dr. Len, ce qui est en partie vrai. S'ils arrivent à cette conclusion, l'Administrateur reconnaîtra que c'est une possibilité. Rappelez-vous que le plaisir que l'on peut retirer d'un mystère vient en partie du fait qu'il faut éliminer lentement les hypothèses les unes après les autres jusqu'à ce qu'il ne reste plus que la vérité.

Commencer l'aventure

Remettez aux joueurs des copies du script d'aventure situé dans l'encart central et attribuez un rôle à chacun de vos joueurs. Si vous avez moins de six joueurs, répartissez les rôles excédentaires. Démarrez par le paragraphe "Lire à haute voix" puis lancez l'action avec le script.

Le comité d'accueil

Dès que les joueurs ont atteint la fin du script, lisez le passage suivant à voix haute :

Quatre voitures des nuages à fuselage double se dirigent vers votre vaisseau et se placent en formation d'attaque. Elles se déplacent avec une précision incroyable, chacune restant à la même distance des autres, y compris lorsqu'elles tournent. La voiture de tête ouvre le feu.

Les voitures des nuages commencent à *longue portée* et se rapprochent du vaisseau rebelle, à moins que son pilote ne manœuvre pour maintenir les véhicules à *longue* ou à *moyenne portée*. Elles sont pilotées par des Droïds de protocole issus de Bioniip Laboratories mais sont contrôlées par Icso

Lire à haute voix

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

Le Dr. Walex Blissex, le concepteur des Destroyers Stellaires de classe *Victoire*, désormais un membre respecté de l'Alliance Rebelle, a reçu un message énigmatique envoyé par son vieil ami le Dr. Issan Len, un des spécialistes en Droïds les plus renommés de la galaxie. Dans son bref communiqué, il annonçait avoir récemment achevé, avec l'aide de son assistant le Dr. Vreen, le prototype d'un Droïd fantastique qui pourrait être d'un grand secours pour la Rébellion dans sa lutte contre l'Empire.

Du fait des capacités étonnantes de ce nouveau Droïd, Len redoutait de voir sa création tomber dans les mains de l'Empire, avec toutes les conséquences que cela impliquerait. Aussi, l'Alliance a chargé sans retard un groupe d'agents rebelles d'escorter Walex Blissex jusqu'à la Cité des Nuages afin de retrouver et de protéger le Dr. Len et sa machine.

Et maintenant, glissant avec grâce dans le spectaculaire ciel rempli de nuages de Bespin, les Rebelles découvrent la métropole flottante de la Cité des Nuages et se livrent aux derniers préparatifs avant l'atterrissage...

qui a reprogrammés ces robots pour en faire de meilleurs pilotes et de meilleurs artilleurs ; ils combattront les Rebelles jusqu'à la destruction.

Le vaisseau Rebelle se déplaçant dans l'atmosphère de Bespin, un environnement fait sur mesure pour les voitures des nuages. Considérez que tous les combattants sont à la même *échelle* en ce qui concerne les capacités de manœuvres en combat. Pour les tirs, cependant, les Rebelles sont dans l'échelle des *Chasseurs Stellaires*, tandis que les voitures des nuages se classent dans celle des *Speeders*.

Si le vaisseau rebelle se retrouve à une portée *courte* d'une des voitures des nuages, ses passagers qui ont une bonne vision de la bataille et qui réussissent des jets *moyens* en Perception remarquent que le pilote est un Droïd de protocole argenté.

Les hostilités débutent suffisamment loin de la Cité des Nuages pour s'achever bien avant que les Rebelles n'atteignent la métropole.

Droïds de protocole (reprogrammés par Icso) : Canons de voiture des nuages 2D, pilotage de voiture des nuages 2D.

Voitures des nuages à double fuselage Tempête IV de Moteurs Bespin : Code de Vitesse 3D, Maniabilité 2D+2, Carrosserie 1D. Armes : deux canons lasers

(asservis), ordinateur de visée 1D, dommages 1D+2. Les tirs peuvent être combinés.

Vaisseau rebelle : Les Rebelles peuvent utiliser leur propre appareil ou se voir attribuer par l'Alliance un transporteur léger modifié.

Transporteur léger modifié : Équipage 6 ; Passagers 6 ; Multiplicateur d'Hyperpropulsion x2 ; Vitesse Subluminique 2D ; Maniabilité 1D+1 ; Coque 3D ; Armes : deux canons lasers, Ordinateur de Visée 1D, Dommages 2D ; Écrans 1D+1.

La Cité des Nuages

Une fois que toutes les voitures des nuages ont été détruites, lisez :

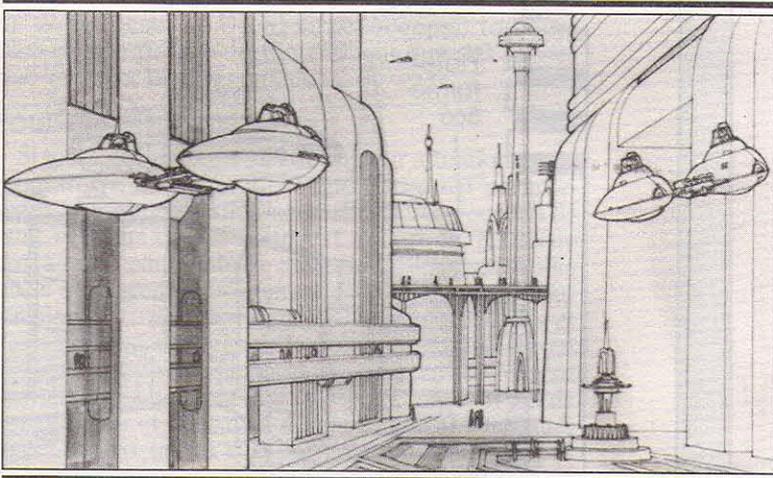
Le communicateur du vaisseau crépite et vous transmet les instructions d'atterrissage de la tour de contrôle de la circulation de la Cité des Nuages.

"Autorisation d'atterrir sur la Plate-forme 643 accordée. Veuillez ne pas dévier du plan de vol fourni. Merci."

Le contrôleur ne sait rien de l'attaque qui vient de se produire et ne pourra donner aucune réponse s'il est interrogé à ce propos. Les Rebelles pourraient vouloir atterrir ailleurs que sur la Plate-forme 643 ; il les informera alors qu'en ne suivant pas le plan de vol, ils risquent amendes et emprisonnements.

La Plate-forme 643 est semblable à celle empruntée par le *Faucon Millenium* dans *L'Empire Contre-Attaque*. La surface d'atterrissage circulaire, au sommet d'une tour, est reliée au bâtiment principal par une passerelle. Des échelles la relient de chaque côté aux plates-formes situées à 30 mètres en contrebas. Se référer à la carte pour plus de détails (page suivante).

Dès que les Rebelles se sont posés, la lumière signalant l'arrivée de message se met à clignoter, leur signifiant que le Réseau de Communication de la cité est en attente de transmission. Quand les PJ



actionnent la commande de réception de message, remettez aux joueurs "L'Écran de Communication du Vaisseau" de l'encart central.

Icso a pisté les Rebelles et organisé l'attaque initiale en obtenant le code de transponder grâce à ce message. Il a décidé que les occupants de ce vaisseau devaient tous en savoir trop et donc être éliminés. Les Rebelles ne se demandent peut-être pas encore comment les Droïds savaient qui attaquer, mais s'ils se montrent curieux, il devrait suffire d'un peu de réflexion autour de l'écran de communication pour trouver la réponse. Un jet *moyen* en Technologie peut attirer l'attention de l'un d'eux sur le fait que le message ayant été envoyé à l'avance, il a pu être intercepté.

La lecture du message rend Walex Blissex très agité. Lisez :

"Mes amis, nous arrivons peut-être trop tard. Je sais où se trouve le laboratoire ; allons-y tout de suite."

Embuscade

Quand les Rebelles quittent leur vaisseau, lisez :

Une chaude brise passe sur vous lorsque vous descendez sur la plate-forme. Les flèches et les tours de la Cité des Nuages se dressent tout autour de vous, teintées de rouge sombre par le glorieux soleil Bespín qui se couche. Une passerelle vous permet de rejoindre une porte en haut d'une grande tour circulaire distante de 40 mètres.

Demandez aux Rebelles de réaliser des jets en Perception *difficiles*. Ceux qui le réussissent repèrent Sixefté-Dépé (6FT-DP) au sommet d'un bâtiment à 100 mètres d'eux ; celui-ci les met en joue avec son fusil-blaster.

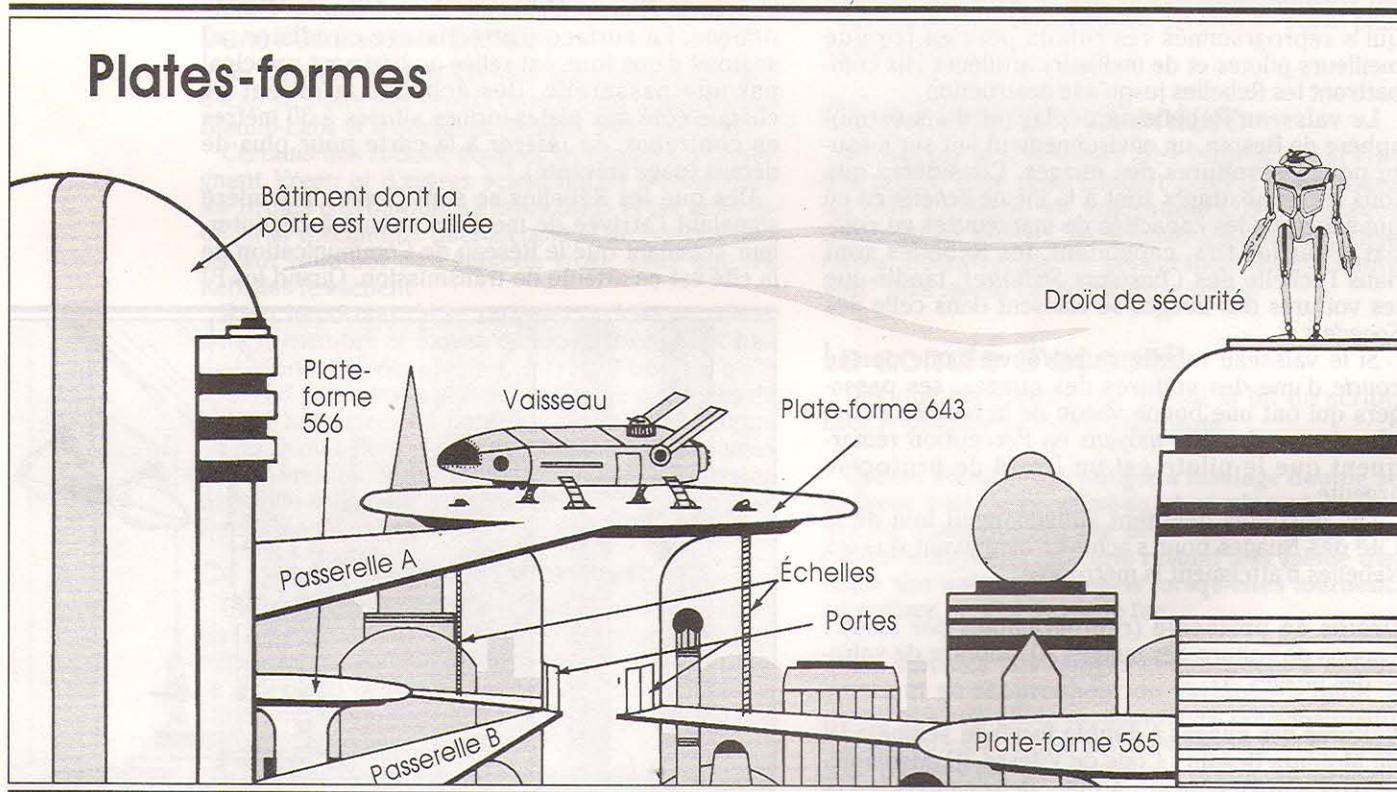
Sixefté est un Droïd de sécurité enregistré au nom de Bioniip Laboratories. Il fait partie du premier groupe de Droïds dont Icso s'est emparé, qui appartiennent tous à Bioniip. Il ouvre immédiatement le feu s'il est repéré ; sinon, il attend pour cela que les arrivants aient parcouru 20 mètres sur la "Passerelle A", ce qui lui permet de les surprendre en leur retirant toute chance de se mettre à l'abri.

Ceux qui se dirigent malgré tout vers la porte du bâtiment s'aperçoivent qu'elle est verrouillée (grâce à Icso). Il faut deux jets *moyens* en Sécurité et une minute de travail pour la débloquer. Durant ce temps, tandis qu'un des PJ travaille frénétiquement sur le système d'ouverture, les autres sont totalement exposés aux tirs du Droïd de sécurité.

Durant la bataille, demandez aux Rebelles des jets *faciles* en Perception qui leur permettront, en cas de succès, de repérer les deux échelles qui descendent de la Plate-forme 643. Celle qui rejoint la Plate-forme 565 est exposée aux tirs du Droïd ; par contre, l'autre, qui mène à la Plate-forme 566, est protégée par la tour de la Plate-forme 643.

Les Rebelles devraient réaliser sans peine laquelle des deux leur est propice.

Cependant, s'ils insistent pour descendre par la première, accordez-leur une ou deux minutes de répit afin de leur donner une fausse impression de



sécurité, jusqu'à ce que le dernier commence à descendre. C'est à ce moment, alors que les Rebelles se croient hors de danger, que Sixefté lance son deuxième assaut. Il utilise un propulseur à fusée pour rejoindre la Plate-forme 643, du haut de laquelle il peut leur tirer dessus ; avant cela, il lance une grenade pour les affaiblir.

L'engin explose en dessous de celui qui est le plus bas sur l'échelle ; vous calculerez donc les dommages à courte portée (4D). Les personnages atteints doivent réussir un jet *moyen* en Dextérité pour maintenir leur prise. Sinon, ils lâchent le barreau et tombent de l'échelle.

Tout Rebelle qui reste accroché peut tenter de rattraper les moins chanceux en réussissant un jet *moyen* en Dextérité, suivi d'un autre en Vigueur pour éviter de suivre le même chemin. S'il rate ce deuxième jet, les deux personnages tombent tout droit sur la passerelle et encaissent 4D de dommages.

Il faut trois rounds pour descendre l'échelle, à moins que les Rebelles n'aient déjà subi des dommages. Après le premier round (la grenade), Sixefté tire avec son blaster durant les deux rounds restants (et les suivants).

Ensuite, les PJ peuvent emprunter la porte afin de traverser la tour et ressortir par l'accès à la "Passerelle B", qui les ramène au bâtiment, ou passer par les échelles des plates-formes 565 et 566 pour continuer leur descente.

Une fois hors d'atteinte, qu'ils soient derrière un abri suffisant ou que Sixefté ait été détruit, Walex Blissex insiste pour que les Rebelles se dépêchent d'aller au laboratoire du Dr. Len. Changement de plan sur...

Le meurtre mystérieux

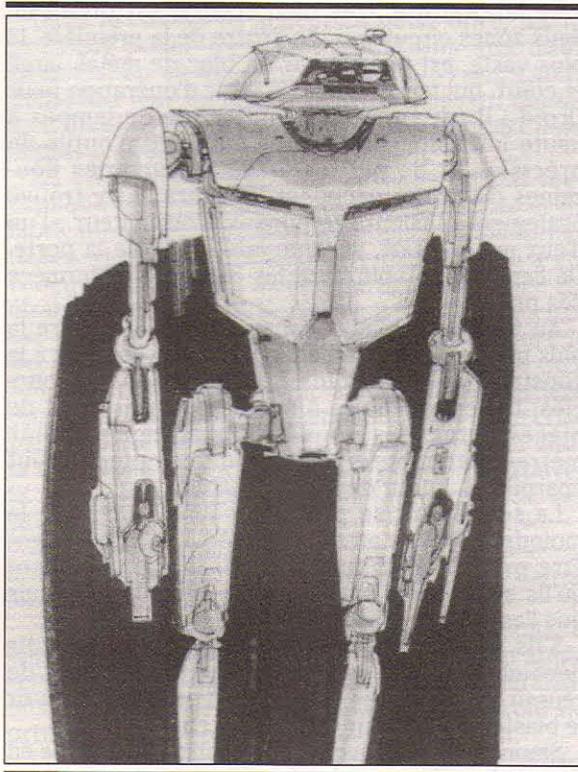
Alors que les Rebelles se précipitent vers la porte du laboratoire, un Droïd contrôlé par Icso s'apprête à tuer le Dr. Len avec un blaster. Les PJ ne sont cependant pas en mesure de le savoir et ne peuvent qu'entendre ce qui se passe de l'autre côté de la porte. Lisez :

De l'autre côté de la porte fermée, vous entendez un homme crier : « Non ! Qu'est-ce que vous... Je vous en prie ! » Les suppliques de l'homme sont brusquement interrompues par trois coups de blaster suivis d'un lourd silence.

La porte étant verrouillée, les Rebelles doivent réussir un jet *moyen* en Sécurité pour l'ouvrir.

Pendant ce temps, Icso ordonne au Droïd de protocole de se dissimuler, ainsi que son blaster, dans un amas de pièces de rechange, mais les efforts de la machine provoquent la chute de plusieurs éléments. Si les Rebelles entendent distinctement le bruit de métal, ils n'ont aucune idée de son origine.

Dès qu'ils en ont fini avec la porte, elle s'ouvre en glissant et le corps de Len s'écroule sur le sol du couloir. Sa blouse blanche porte trois impacts de blaster. Walex tâte le pouls de son ami et pousse un profond soupir quand il constate sa mort.



Le cadavre a un bloc de données sur lui, qui sera trouvé s'il est fouillé. L'écran s'est brisé et la coque fêlée durant la chute. Le bloc doit être manipulé avec soin si l'on ne veut pas perdre les informations qu'il contient.

La réussite d'un jet *moyen* en Technologie permet à l'écran d'afficher un message. Sinon, les Rebelles peuvent tenter une nouvelle fois de le réparer, mais la tâche est alors *difficile*. A la troisième tentative, le jet devient *très difficile* et, s'il échoue, l'information est définitivement perdue.

Quand les données auront été récupérées, remettez aux joueurs le document "Bloc de données du Dr. Len", dans l'encart central.

Bien que le message suggère que Len s'inquiétait de ses relations de travail avec Vreen, cela concerne en fait Icso. Le Droïd se préoccupait toujours plus de son propre développement que des tâches que Vreen et Len lui confiaient.

Fouille du laboratoire

Si toutefois les Rebelles portent leur attention sur le laboratoire, ils remarquent que tout y est parfaitement immobile et silencieux. Rappelez-vous qu'ils sont certains que le tueur est encore là. La scène devrait être empreinte de lenteur et d'angoisse tandis qu'ils s'avancent prudemment dans le local, vérifiant les placards, regardant derrière les piles de Droïds et derrière le bureau près de la porte, s'attendant à tout instant à voir l'assassin surgir de nulle part. Renforcez l'ambiance en baissant la voix pour prendre un ton de conspirateur et demandez à chaque joueur d'indiquer précisément où va son personnage (ce n'est pas important puisque le Droïd a été désactivé par Icso).

Le laboratoire, très bien éclairé, est divisé en deux zones circulaires. Le centre de la première, la plus vaste, est occupé par un bloc de métal, large et court, qui faisait office de table d'opération pour Droïd ; il est surmonté d'un cercle de lampes à haute intensité. Des rayons couverts d'outils de précision et de petites étagères avec des douzaines de tiroirs occupent les murs. Il s'y trouve également plusieurs terminaux d'ordinateur ; l'un d'eux est à l'écart, sur une table près de la porte. De l'entrée, on voit aussi les trois portes fermées des placards.

Au fond de la pièce, dans la partie circulaire la plus petite, des instruments plus gros servaient à la construction des Droïds : postes à souder, tolloclés, hypertranchoirs à métal. Les trois piles de pièces détachées pour Droïds atteignent deux mètres cinquante. Plusieurs de ces pièces sont éparpillées autour de la pile centrale.

La scène doit se prolonger jusqu'à ce que la moindre cachette ait été explorée. Les PJ devraient être pris d'une agitation croissante en réalisant qu'ils sont entrés par la seule issue possible mais que l'assassin reste introuvable.

S'ils fouillent la pile de pièces détachées, ils découvrent F-3PO, le seul Droïd entier. Il suffit de réussir un jet *moyen* en Recherche pour découvrir le blaster utilisé pour tuer le Dr. Len.

Sinon, demandez à chacun de faire un jet *facile* en Perception. Ceux qui le réussissent constatent que le bruit de métal entendu avant l'ouverture de la porte est probablement dû aux éléments éparpillés. Cela devrait les amener à F-3PO.

Les Rebelles peuvent rapidement comprendre que si le Droïd est bien désactivé, son système est encore fonctionnel. Un plot de sécurité placé sur sa poitrine porte l'inscription "Propriété de Bioniip Laboratories".

S'ils le rebranchent, il se met à s'agiter comme s'il était surpris et s'écrie :

« Oh, là là ! Je suis content que cela soit fini... Oh, seigneur ! Où suis-je ? Qui êtes-vous ? Quel est ce lieu ? »

Si les Rebelles l'interrogent, Ef-Troispéo explique que la dernière chose dont il se souvient, c'est qu'il travaillait au bureau de réception de Bioniip Laboratories, sans pouvoir dire à quel moment. Il précise qu'il a le sentiment étrange qu'il y a d'autres choses dont il devrait se souvenir, mais qu'il ne peut y accéder.

Si les Rebelles ne lui suggèrent pas d'explorer sa mémoire à la recherche des données perdues, le Droïd, dans un effort pour rendre service, fera cette suggestion.

Ils doivent pour cela travailler durant plusieurs minutes sur son système de mémoire et réussir un jet *moyen* en Programmation de Droïds. S'ils n'ont pas sur eux les instruments adéquats, ils les trouveront dans le laboratoire.

Dès que la programmation est achevée, F-3PO se met à regarder droit devant lui et à parler comme s'il était en transe. Lisez :

« Oh, » dit lentement le Droïd. « Oui, je commence à voir quelque chose, quoique cela soit encore indistinct. C'est noir... comme des tentacules qui viennent vers moi. Il y en a des centaines... qui se déploient, leur nombre augmente... de plus en plus. Maintenant je vois un corps... NON ! C'est trop horrible... Je vous en prie, arrêtez ça ! Arrêtez ça ! Déconnectez-moi ! Je ne peux supporter de... » Le Droïd cesse brusquement de fonctionner.

La reprogrammation a ravivé le triste souvenir d'Icso pénétrant son système, ce qu'il a traduit en image. Cette réminiscence est cependant si atroce pour lui qu'il s'est éteint spontanément sous l'effet de la peur.

S'il est à nouveau réactivé, il a oublié ce souvenir cauchemardesque et ce qu'il vient de décrire, et il demande aux Rebelles s'ils ont des problèmes pour effectuer leur reprogrammation. S'ils réussissent un second jet en Programmation de Droïd, F-3PO suit le même processus : il entre en transe puis se déconnecte spontanément.

Les personnages peuvent préférer étudier les terminaux d'ordinateur. La réussite de jets *faciles* en Programmation d'Ordinateur leur donne accès aux réseaux de la ville, ce qui prouve le bon fonctionnement du système. Mais Icso est déjà passé par là et a effacé toute trace le concernant. Les Rebelles ne découvrent aucun fichier, aucun document concernant le travail de Vreen et de Len. Si cela ne provoque chez eux aucun commentaire, Walex Blissex remarque qu'il est étrange de ne pas trouver d'enregistrement des travaux des scientifiques ; il devrait forcément y avoir quelque chose, même codé ou protégé.

Chantage

Quand les personnages ont eu le temps de fouiller les lieux et de découvrir les indices disponibles, un invité inattendu survient. Lisez :

Vous entendez brusquement des claquements de bottes près de la porte du laboratoire. Une douzaine de gardes en uniforme bleu, des officiers de la sécurité de la Cité des Nuages, se précipitent dans la pièce, blasters au poing. Ils sont menés par deux personnes que vous avez déjà vues sur des holo-fiches de l'Alliance. La première, qui vous fixe silencieusement, est Lobot, l'officier de liaison informatique. L'Administrateur de la Cité, Lando Calrissian, se tient à ses côtés. « J'espère que vous avez de bonnes explications, » dit-il sur un ton sinistre.

Après avoir écouté les PJ bégayer quelques mots, Lando Calrissian lève la main pour demander le silence. Puis il les informe que leur situation n'est pas très brillante et qu'ils ont peu d'espoir d'éviter un séjour en prison le temps de l'enquête. Toutefois, poursuit-il, il ne les croit pas responsables du meurtre. Il a même sa propre théorie sur l'identité de l'assassin. Mais, à cause de certaines "implications

Droïds et Plots de sécurité

Tout Droïd muni d'un plot de sécurité le reliant, de quelque manière que ce soit, à l'Ordinateur Central de la Cité des Nuages est sous les ordres d'Icso. Cela concerne tous ceux qui appartiennent à la Cité des Nuages et la plupart des Droïds des compagnies qui y sont installées. Ces derniers sont, généralement, reliés à l'ordinateur de la société qui, à son tour, est connecté à celui de la cité (lui donnant une source incroyable d'informations et de renseignements).

Heureusement pour les Rebelles, la force d'Icso dépend de la quantité d'énergie captée dans la ville. Comme, au début, il tient à rester discret, il se contente d'utiliser les Droïds de Bioniip pour exécuter ses plans, maintenant ainsi sa consommation à un niveau très faible.

Les Droïds sans plot de sécurité connecté à l'Ordinateur Central ne peuvent être capturés. Ainsi, ceux des Rebelles ou ceux dont on a retiré les plots restent inaccessibles à Icso.

politiques", il préférerait ne pas avoir à s'occuper personnellement de l'affaire.

Il leur propose un marché. Bien qu'ils aient les mains couvertes de sang (aucune cour de justice ne voudrait croire qu'un Droïd de protocole puisse commettre un crime), il est prêt à les libérer s'ils attrapent le véritable coupable. Il leur accorde 24 heures, après quoi il les arrêtera et les traduira en justice pour le meurtre du Dr. Issan Len.

Si les personnages refusent cette offre, Lando Calrissian procède sur le champ à leur arrestation et les emmène à la tour de sécurité. Il leur attribue alors une garde minimale dans l'espoir de les voir s'évader ; il pourra alors les suivre et découvrir ce qu'ils savent. Vous devrez alors faire jouer la scène de l'évasion, qui s'avèrera d'une facilité ne pouvant être que suspecte.

Dans le cas où ils acceptent cette offre, les PJ peuvent poser quelques questions aux deux hommes. En ce qui concerne le Dr. Vreen, Lando Calrissian leur indique qu'on ne l'a pas vu depuis une dizaine d'heures. Les gardes le cherchent depuis plus de quatre heures, en vain.

En ce qui concerne Bioniip Labs, Lobot leur explique que c'est un centre de recherches et de fabrication spécialisé dans les implants bioinformatiques. (L'implant qui se trouve dans sa tête a été conçu par Bioniip.) Il mentionne également qu'il est étrange que les PJ se renseignent sur cette société car le Dr. Vreen y travaillait avant de rejoindre le Dr. Len. Il conclut en disant que, d'après ce qu'il sait, les activités de Bioniip sont parfaitement légitimes. (Bioniip est, en fait, impliqué dans cette crise parce que le Dr. Vreen a mentionné son nom sous la torture, et Icso a réalisé qu'il pourrait y trouver la technologie nécessaire à la fabrication de ses Droïds d'Evolution.)

Si les PJ n'ont pas découvert le bloc de données, il est récupéré par un des gardes et Lando Calrissian le remet aux Rebelles.

Si le groupe ne sait pas trop où aller ensuite, il fait remarquer que bien que Bioniip n'ait en apparence rien à se reprocher, il semble qu'ils feraient bien de vérifier la compagnie puisque le Droïd de protocole est la seule piste dont ils disposent.

Lando Calrissian et Lobot s'en vont alors en laissant la moitié des gardes pour surveiller le laboratoire. Le Droïd de protocole est confié aux PJ qui ont toute latitude pour l'utiliser durant leur enquête. Quand ils ont décidé de ce qu'ils vont faire, passez au début de l'épisode suivant.

Lobot : DEX 2D+2, blaster 4D ; CON 3D+1*, bureaucratie 5D+1, technologie 4D+1 ; MEC 2D+2 ; PER 3D, commandement 4D, recherche 5D ; VIG 2D+1, Résistance 4D+1 ; TEC 4D*, Programmation/Réparation d'Ordinateur 6D, Sécurité 6D. (*Si Lobot accède à l'ordinateur de la ville, ajoutez 3D au jet s'il est concevable qu'il contienne l'information. Si Lobot rate un jet à cette occasion, Icso prend conscience de son existence et peut tenter de s'emparer de lui grâce à un jet en opposition de Programmation d'Ordinateur.)

E

pisode deux : Dans les cartes

Résumé

Au début de l'épisode, les Rebelles visitent Bioniip Labs où, à leur insu, Icso les envoie à la recherche de Lira Wessex au Casino Royal. Là, ils participent à une mystérieuse partie de sabacc avec plusieurs personnages non-joueurs qui connaissent le Dr. Vreen. C'est l'occasion d'échanges de crédits et d'informations jusqu'à ce qu'Icso, qui s'est arrangé pour réunir dans ce lieu toutes ses cibles prioritaires, lance une attaque désespérée afin de tous les anéantir.

Dans l'Ordinateur Central...

F-3PO a parfaitement exécuté le Dr. Len pour le compte d'Icso, mais il a été découvert, ce qui peut faire croire à l'implication de Bioniip dans la mort du savant. Icso ayant besoin des installations du laboratoire pour la fabrication des Droïds d'Evolution, cela peut s'avérer être un problème. Mais il ne manque pas de ressources et, au cours de cet épisode, retourne la situation à son avantage.

Le Dr. Vreen, pendant qu'il était soumis à la torture, a mentionné qu'il devait rencontrer Lira Wessex et Helm Iskraker au Casino Royal. Lira s'étant rendue dans la Cité des Nuages sous une fausse identité, Icso ne peut la retrouver par l'intermédiaire du réseau d'ordinateurs urbains.

C'est à cet effet, et avec l'aide du Droïd de réception de Bioniip, qu'il s'arrange pour faire savoir aux Rebelles que Lira Wessex se trouve au Casino, comptant sur eux pour aller l'identifier à son profit. Avec F-3PO qui les accompagne, Icso sera immédiatement prévenu quand ils l'auront découverte. Ayant ainsi réuni tous ceux qu'il veut éliminer, il lancera son assaut contre eux et tentera ainsi de se débarrasser, en une fois, de tous ses adversaires potentiels.

Ce que les Rebelles apprennent

Au cours de cet épisode, les Rebelles apprennent que : Lira Wessex est dans la Cité des Nuages ; elle est venue rencontrer le Dr. Vreen ; elle ne sait pas où se trouve Vreen ; il y a plusieurs mois, Helm Iskraker, un extraterrestre, a volé les plans de sept clés magnétiques à la compagnie SecuriCo ; les plans volés furent remis à une faussaire chargée de réaliser des copies des clés ; Helm connaît Vreen ; le Dr. Vreen se trouve actuellement à Bioniip Laboratories.

Icso lance une seule fausse piste ; elle concerne F-3PO qui aurait été vendu à Lira Wessex par Bioniip. C'est ce qu'affirme le Droïd de réception de façon à transférer les soupçons de la compagnie sur Lira Wessex.

A la fin de l'épisode, entre le Dr. Vreen qui connaît Helm et l'attaque des Droïds de Bioniip, les personnages devraient être convaincus que le savant est le commanditaire de l'assassinat du Dr. Len. Attendez l'épisode suivant pour les faire changer d'avis.

Fraîche réception

Dès que les Rebelles ont annoncé qu'ils se rendaient chez Bioniip Labs à la fin de l'épisode un, lisez :

Changement de décor... extérieur, Bioniip Laboratories

Vous vous trouvez devant une double porte métallique noire sur laquelle est inscrit "Bioniip Laboratories" en lettres d'argent. Les battants s'ouvrent en coulissant à votre approche et dévoilent un vaste hall de réception. Un Droïd est assis à un bureau au centre de la pièce. Il est de forme humanoïde jusqu'à la taille mais ne fait en réalité qu'un avec son bureau.

« Bienvenue chez Bioniip Labs, » annonce-t-il avec un entrain exercé. « Si je peux vous venir en aide de quelque manière que ce soit, n'hésitez pas à me le demander et je ferai tout mon possible. Bonjour Ef-Troispéo ! Pourquoi reviens-tu ici ? »

Icso s'exprime par l'intermédiaire du Droïd de réception afin de manipuler les Rebelles mais il a momentanément abandonné Ef-Troispéo qui croit tout ce que le réceptionniste dit. Son anxiété augmente durant toute la scène car il est convaincu qu'il manque à ses responsabilités envers un maître qu'il a complètement oublié. Lisez :

« Je ne sais pas, » répond le Droïd de protocole sur un ton désespéré. « Je ne sais même pas comment je suis parti ! » Le Droïd de réception pointe un doigt vers un F-3PO étonné.

« En fait, ton nouveau propriétaire est très inquiet. »

Si les Rebelles s'intéressent à ce nouveau propriétaire, le Droïd de réception explique que Ef-Troispéo

a été récemment vendu par Bioniip, mais qu'il n'est pas autorisé à révéler le nom de l'acquéreur. Ico estime que l'information leur paraîtra plus crédible s'ils sont obligés de la soutirer. C'est pourquoi, vous devez donner l'impression que les personnages doivent faire des efforts pour l'obtenir en demandant des jets en Escroquerie. Ne vous souciez pas des résultats obtenus ; le Droïd leur annonce que Lira Wessex est le nouveau propriétaire après quelques rounds passés à le questionner.

Walex Blissex pousse un profond soupir quand ce nom est prononcé. Si les PJ ne l'ont jamais rencontrée, il leur explique qu'en plus d'être sa fille, c'est aussi un brillant ingénieur qui a conçu le Destroyer Stellaire de classe *Impérial*. C'est également l'épouse du gouverneur régional Denn Wessex. Walex a le cœur brisé en apprenant qu'elle pourrait être impliquée dans la mort de son ami.

Ico reprend alors le contrôle d'Ef-Troispéo à qui il fait dire :

« Oui, je me souviens. Mon maître devait rencontrer quelqu'un au Casino Royal cet après-midi. Un certain Dr. Vreen, je crois. Si nous nous dépêchons, nous pourrions peut-être la trouver. »

Walex Blissex signale avec insistance que si sa fille est effectivement mêlée à l'affaire, ils feraient bien d'aller immédiatement au Casino Royal. Les personnages étant censés ne pas pénétrer dans les locaux de Bioniip avant l'épisode suivant (alors que les employés ont été pris en otages et que le Dr. Vreen travaille sur les Droïds d'Evolution), il doit se montrer parfaitement convaincant.

Cependant, s'ils insistent pour visiter Bioniip d'abord, le Droïd de réception leur fait comprendre

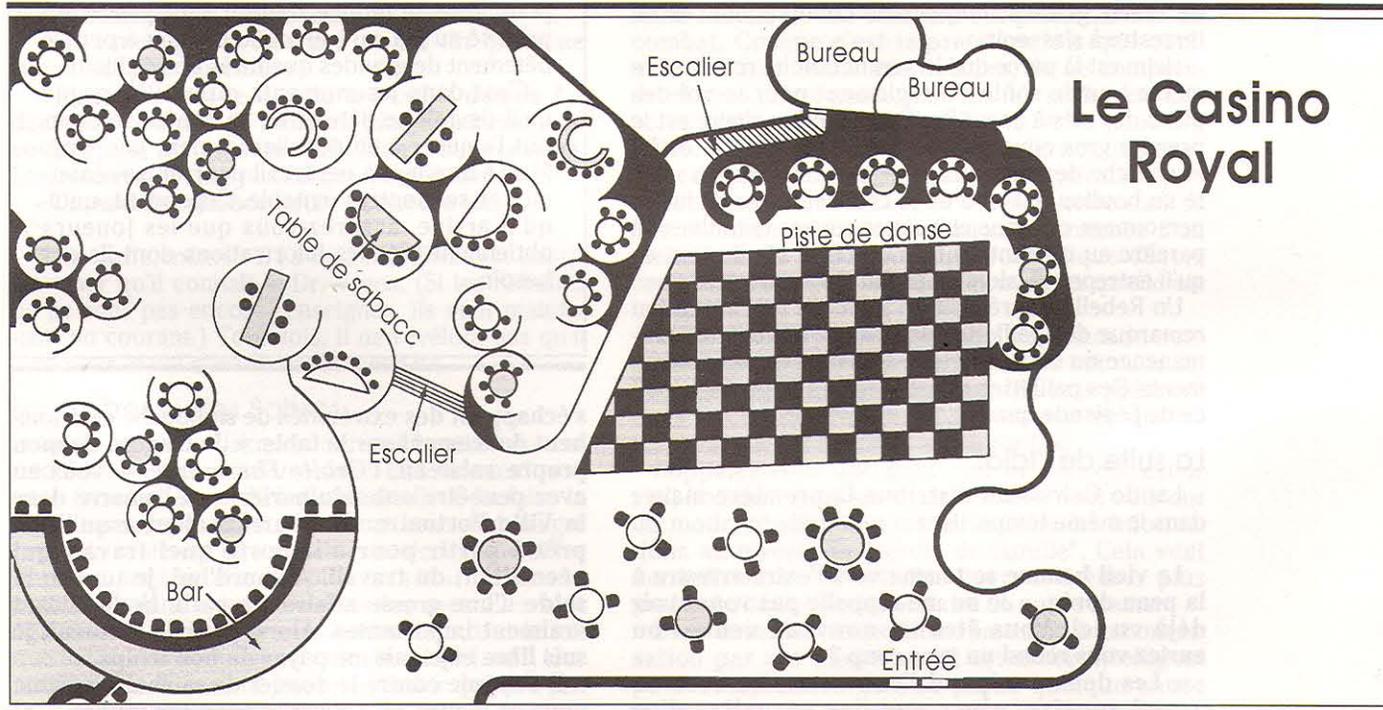
que tous les cadres de la compagnie sont occupés pour la matinée, et que les visiteurs ne peuvent prendre de rendez-vous que plus tard dans l'après-midi. En présence d'une réponse affirmative, il les inscrira pour quatre heures après. Si les PJ envisagent de franchir par la force les portes "anti-explosion", il ajoute que Bioniip possède un Droïd de sécurité autorisé à tuer quiconque s'introduit illégalement dans l'usine (un 6-FTP ou un modèle similaire, pour être précis).

Jeux d'adresse

Lorsque les Rebelles pénètrent dans le Casino Royal, lisez :

Du vaste palier où vous vous tenez, un escalier descend vers le premier niveau du casino. Là, aussi loin que vous pouvez voir, des joueurs risquent leurs crédits dans une infinité de jeux telle qu'elle dépasse l'imagination. Les bruits de l'excitation, du suspense, du triomphe et de l'angoisse remplissent les salles somptueuses. De nouveaux arrivants vous dépassent précipitamment, pleins d'espoir. D'autres, qui ont subi de lourdes pertes, remontent lentement les marches en veillant à ne croiser aucun regard.

Tout en visitant les salles à la recherche de Lira Wessex, les Rebelles se laisseront peut-être tenter par certains jeux d'adresse ou de hasard, tout en discutant avec leurs partenaires dans l'espoir de recueillir des informations. Référez-vous alors aux règles de jeu, page 41 de *La Guerre des Étoiles : le Jeu de Rôle*. Quelques personnes se rappellent vaguement avoir aperçu une femme correspondant



à la description de Lira Wessex et dirigent les Rebelles vers une table de sabacc installée dans le fond du casino.

L'as de Monnaie

Un vieil homme assis seul à la table indiquée salue les Rebelles qui s'approchent et leur demande s'ils veulent se joindre à lui pour une ou deux parties. Peut-être ne l'interrogeront-ils pas spontanément sur Lira Wessex, auquel cas Walex Blissex s'en chargera. Le vieil homme répond qu'une femme correspondant à la description vient effectivement de quitter sa table en lui annonçant qu'elle reviendrait dans quelques minutes. Il leur suggère de prendre place à sa table jusqu'à son retour. Si aucun personnage ne veut jouer, Walex insistera pour qu'au moins l'un d'eux participe à quelques parties, au cas où Lira aurait mentionné des détails intéressants au vieil homme.

Ce dernier n'est autre que Lando Calrissian, qui s'est déguisé au moyen de cheveux blancs, de sourcils broussailleux et d'une barbe grise descendant sur sa poitrine. L'ensemble le rend pratiquement méconnaissable. Un personnage qui réussit un jet *très difficile* en Perception ne se laisse toutefois pas tromper par cette apparence. Lando Calrissian garde l'œil sur Lira et espère lui soutirer quelques bribes de renseignements (il n'a pour l'instant rien obtenu). Il veut maintenant savoir ce que les Rebelles ont appris et compte sur la présence de Walex pour délier la langue de Lira. Cependant, pour ne pas briser sa couverture, il ne révèle pas qui il est.

Au moment où Lando Calrissian s'apprête à distribuer la première donne, Helm Iskraker s'avance vers la table et demande à entrer dans la partie. Lando, qui reconnaît là un des contacts clandestins de Vreen, grâce à l'enquête de Lobôt, invite l'extraterrestre à s'asseoir.

Helm est là parce que le savant doit lui remettre ce même jour le solde du règlement pour le vol des plans des clés à SecuriCo. Comme cette affaire est le premier gros coup qu'il réussit, il se sent sûr de lui et cherche de nouveaux engagements. C'est en réalité un bouffon qui a eu de la chance. Faites de lui un personnage comique et insistez sur ses tentatives de paraître au courant de tout et d'être sûr de tout ce qu'il entreprend, alors qu'en fait il n'en est rien.

Un Rebelle qui réussit un jet *facile* en Perception remarque des paillettes dorées qui tombent en permanence du corps de Helm à chacun de ses mouvements (les paillettes constituent un important indice de l'épisode quatre).

La suite de l'Idiot

Lando Calrissian distribue la première main ; dans le même temps, lisez :

Le vieil homme se tourne vers l'extraterrestre à la peau dorée. « Je ne me rappelle pas vous avoir déjà vu ici. Vous êtes un nouveau venu... ou auriez-vous réussi un gros coup ? »

« Les deux, » répond l'extraterrestre avec un grand sourire, alors que des parcelles d'or

D iriger une partie de sabacc

Deux techniques vous permettent de déterminer les résultats des parties successives. La première consiste à les concrétiser simplement par des jets de Jeu en opposition et beaucoup d'imagination. Là encore, vous n'avez qu'à suivre les règles de jeu de la page 41 de *La Guerre des Étoiles : le Jeu de Rôle*.

La deuxième manière, plus intéressante, passe par l'intermédiaire du jeu de sabacc fourni avec cette aventure. Avant de démarquer la scène, familiarisez-vous avec les règles. Vous pourriez même faire quelques parties avec vos joueurs pour simplement vous y habituer (au besoin, considérez que les Rebelles se distraient ainsi dans leur vaisseau juste avant de rejoindre le système Bepin).

Le paquet contient six cartes spéciales, portant le symbole d'Icso, qui jouent un rôle particulier dans cette scène. Mettez-les à part, mais à portée de main de façon à pouvoir les utiliser rapidement quand le moment sera venu (voir plus loin).

Vous devez jouer une main pour chaque PNJ présent à la table. Ils font tous des jets de Jeu pour tirer le meilleur parti de la situation présente.

Dans tous les jeux avec mise, les crédits passent toujours avant le relationnel — même quand il y a un meurtre à la clé. Quoique les PNJ aient beaucoup à dévoiler et les Rebelles tout autant à découvrir, essayez de limiter les discussions aux périodes entre les donnes et de les faire passer de toute façon au second plan. Tout le monde devrait s'intéresser en priorité au jeu car personne ne tient à perdre bêtement de grandes quantités de crédits.

C'est dans les moments où un PNJ gagne qu'il devrait se détendre ; sa confiance pourrait l'amener à en dévoiler un petit peu trop. Mais s'il se met à perdre, il pourrait se renfermer et se montrer irritable. Cependant, quoiqu'il arrive, assurez-vous que les joueurs obtiennent bien les informations dont ils ont besoin.

s'échappent des extrémités de sa bouche et retombent doucement sur la table. « Je dispose de mon propre vaisseau, l'*Orbite Fluctuante* — vous en avez peut-être entendu parler — à l'amarrage dans la Ville Portuaire. Je pourrais ajouter qu'il est prêt à partir pour n'importe quel travail qui nécessite... du travail. Aujourd'hui, je touche le solde d'une grosse affaire. Je parle là de choses vraiment importantes. Alors, pour le moment, je suis libre et je vais me payer du bon temps. »

Il s'appuie contre le dossier de sa chaise comme pour se mettre en valeur et perd l'équilibre vers

l'arrière. Il se rattrape à la dernière seconde et se jette en avant, atterrissant brutalement dans un bang et un nuage de fines paillettes.

Durant la partie de sabacc, les Rebelles ont l'occasion d'interroger Helm Iskraker sur son "gros coup" ou de lui demander ce qu'il sait sur les spécialistes en Droïds. S'ils ne le font pas, c'est Lando qui mettra Helm sur la sellette.

Sur son affaire, Helm explique (avec une certaine morgue) que pour remplir son engagement d'il y a quelques mois, il a dû se rendre dans le système Indellum et voler chez SecuriCo les plans de plusieurs clés magnétiques dont il ne connaissait pas l'usage, mais cela lui paraissait compliqué. Son commanditaire lui avait fourni, en tout et pour tout, une liste de numéros de série. Il était chargé de voler les plans des clés ayant les mêmes références. Il suppose qu'ils allaient servir à la fabrication de copies des clés, qui permettraient de franchir une série de boîtiers de verrouillage protégeant quelque chose désirée par son "client".

Si les Rebelles l'interrogent sur le Dr. Vreen, faites-leur aire des jets *moyens* en Perception. Les plus observateurs remarquent qu'il répond qu'il ne le connaît pas en détournant quelque peu les yeux. En ce qui concerne Lira Wessex, Helm répond (sincèrement) qu'il n'en a jamais entendu parler.

Les personnages participent tranquillement à deux donnes, puis une boule de fourrure d'un mètre de haut se dandine jusqu'à Helm pour lui parler en bégayant et avec un petit défaut de prononciation :

« E...e...est-ce que le Docteuw Vween est déjà arrivé, Hewm ? »

Faisant volte-face, Helm fixe le petit extraterrestre et murmure d'une voix mal assurée :

« Qu'est-ce que tu fais là ? Je t'ai dit qu'on ne travaillait plus ensemble ! »

« Pouwquoi est-ce que tu me cwies dessus ? » demande la boule de fourrure pitoyablement. « Je voulais juste savoir si tu allais bien. » Sur ces mots, l'extraterrestre effrayé s'éclipse dans la foule.

« Un ancien collaborateur, » s'excuse Helm.

A ce stade, même s'il l'a déjà nié, Helm est obligé d'avouer qu'il connaît le Dr. Vreen. (Si les Rebelles ne se sont pas encore renseignés, ils sont maintenant au courant.) Toutefois, il ne révélera pas qu'il a commis le vol chez SecuriCo pour lui.

La maîtresse des Sabres

Après que Helm Iskraker a dévoilé cette information, Lira Wessex fait son entrée. Elle reconnaît son père (ainsi que tout Rebelle dont elle a pu faire la connaissance précédemment), mais s'assied malgré tout à la table car elle a bien conscience que si les Rebelles sont là, elle est plus en sécurité dans la foule du casino que seule dans les rues. Elle veut également savoir s'il y a un lien entre eux et le fait que le Dr. Vreen ait déjà 40 minutes de retard à leur rendez-vous. Elle vient juste de vérifier qu'il n'a pas laissé de message à son hôtel.

C lés magnétiques et boîtiers de verrouillage

Les cartes magnétiques utilisées dans les couloirs de maintenance de la Cité des Nuages sont en synthéplast. Pour que les clés soient identifiables, un numéro de série est imprimé non seulement sur chaque carte mais également sur la serrure qu'elle ouvre.

Le plastique de protection de la clé contient une "carte" de circuit électromagnétique. Cette carte correspond exactement à celle contenue dans la boîte de commande. Quand on la fait passer dans la fente du boîtier, les deux cartes sont comparées afin de vérifier si leurs schémas électromagnétiques sont identiques. Quand c'est le cas, la porte s'ouvre.

Son premier geste est de déterminer si son père sait quelque chose à propos du prototype IcsUn ; elle le salue en s'approchant :

« Père, quelle agréable surprise, » déclare-t-elle avec un sourire glacé. « J'étais persuadée que tu ne t'intéressais plus à la construction de plates-formes de combat. »

Le Dr. Blissex, légèrement déconcerté par la remarque de sa fille, réplique néanmoins : « Je ne savais pas que tu t'intéressais à l'assassinat de savants innocents. »

Lira a ainsi formulé ses propos car elle est persuadée que le Droïd IcsUn n'est destiné qu'à une seule fonction — le contrôle des plates-formes de combat. Comme c'est la première fois que quelqu'un les mentionne aux Rebelles, ils ne comprendront sans doute pas à quoi elle fait référence. Elle ne va certainement pas s'expliquer, et ils pourront réfléchir sur ce nouveau mystère durant quelques épisodes, jusqu'à ce qu'ils en aient l'explication.

En retour, Walex essaye de créer un choc chez sa fille afin d'en tirer des révélations. L'annonce d'un meurtre dans la communauté scientifique déconcerte Lira ; son père est alors convaincu qu'elle est impliquée.

Tandis que la partie continue, Lira demande tranquillement aux autres participants s'ils ont vu le Dr. Vreen, mais également la raison de leur présence dans la Cité des Nuages et s'ils savent ce qui les attend si elle les dénonce aux autorités.

Rappelez-vous que personne ne sait qui est le vieil homme ; tous les commentaires sont faits sur un mode sibyllin, afin de restreindre les informations au niveau du "cercle de famille". Cela veut donc dire que les Rebelles devront creuser plus profond s'ils veulent apprendre ce qui se trame.

Dans le même temps, Helm participe à la conversation par ses questions. Il est assez intelligent pour comprendre qu'il se passe quelque chose d'important, sans avoir aucune idée de ce dont il

s'agit. Vous pouvez vous servir de lui pour évoquer des sujets que les Rebelles oublient. Par exemple, Helm demande à Lira si elle connaît le Dr. Vreen, et elle lui répond de se mêler de ce qui le regarde. Cela pourrait inciter les autres à revenir sur ce sujet.

Demander à Lira si F-3PO lui appartient affiche sur son visage un air ahuri. Elle affirme n'avoir jamais fait l'acquisition d'un Droid de protocole. De son côté, F-3PO insiste sur le fait qu'il lui appartient ; plus elle nie, plus il se montre abattu.

Fin brutale

Après quelques parties avec Lira Wessex, demandez aux Rebelles des jets *faciles* en Perception. Ceux qui réussissent remarquent que la vitesse de changement de valeur des cartes est en train de se réduire. Brusquement, toutes les cartes de toutes les mains se modifient et affichent le sinistre dessin d'un hémisphère plat et sombre d'où jaillissent des tentacules. Au même moment, annoncez aux joueurs qu'ils ressentent un picotement dans la partie de leur corps qui se trouve en contact ou très près de la table. Cette sensation envahit tout leur être.

Icso est à l'origine de ce phénomène créé par son intrusion dans l'ordinateur de la table de sabacc. Ce dernier réagit à la présence du Droid, avec la même vision cauchemardesque d'Icso-IcsUn perçue par F-3PO dans l'épisode un.

Dès qu'il en a pris le contrôle, Icso envoie une puissante vague d'énergie dans la table ; le champ d'interférence au centre de la surface de jeu (qui sert durant la partie à arrêter les variations des cartes) s'intensifie et s'étend vers l'extérieur. Il neutralise momentanément tout le matériel énergétique des personnes installées à la table (qui ne s'en rendent pas instantanément compte). A ce stade, les Rebelles qui réussissent un jet *facile* en Perception remarquent également que les orbites lumineuses de F-3PO s'éteignent car lui aussi est désactivé.

Note : Si vous faites jouer cette scène en vous servant du paquet de cartes, c'est le moment de faire apparaître les six cartes spéciales portant le symbole d'Icso. Arrangez-vous pour battre les cartes sans que les joueurs voient ce que vous faites, puis placez les six cartes spéciales sur le dessus du paquet juste avant de les distribuer aux joueurs en en donnant au moins une à chacun. Vous n'avez plus qu'à observer leurs réactions devant cette bizarrerie, sans oublier de décrire le picotement qui suit (détaillé plus haut).

Le maître des Bâtons

Tandis que les Rebelles s'interrogent sur la signification de ces événements étranges, lisez :

Des cris retentissent du côté de la porte du casino. Cela commence doucement et s'amplifie progressivement. Des gens s'éloignent de l'entrée en courant ; un énorme Droid ouvrier les suit de près, balayant le couloir de part et d'autre avec

ses puissantes mandibules, nettoyant tout sur son passage comme s'il s'agissait de plastifeuille. Plusieurs accessoires improvisés ont été soudés sur la carrosserie fatiguée, dont le plus menaçant est un tranchoir laser, avec lequel, d'ailleurs, il vous menace.

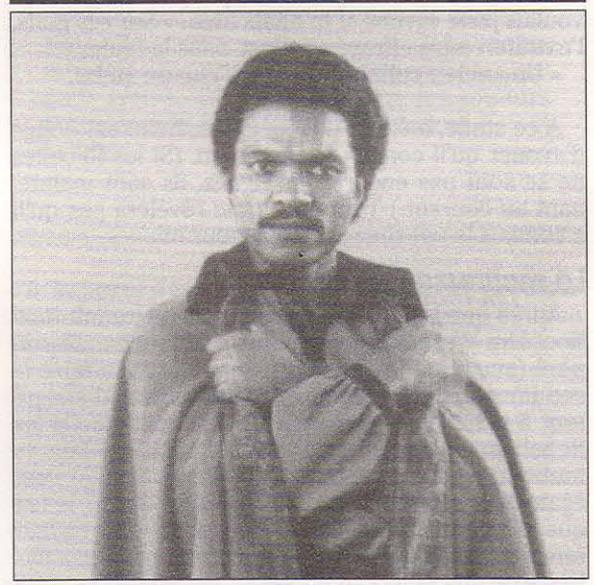
Les Rebelles vont rapidement s'apercevoir que leurs armes ne fonctionnent plus et que leur temps de réflexion est compté. Le lourd Droid (contrôlé par Icso) commence à tirer vers eux avec son tranchoir, mais il cherche surtout à se rapprocher afin de déchiqueter ses cibles avec ses mâchoires mortelles.

Décrivez la scène dans tout son désordre et son horreur — des gens, dans la plus grande confusion, se précipitent à l'abri, des spectateurs innocents hurlent de terreur, les rayons du tranchoir qui brûlent les machines à sous et les chandeliers qui, à leur tour, déversent des gerbes d'étincelles et libèrent les crédits sur le champ de bataille. Durant le combat, Lira Wessex et Helm Iskraker manœuvrent pour se placer dans des positions défensives différentes, laissant par la même occasion les Rebelles seuls dans la ligne de tir.

Droid ouvrier lourd H4-5D (modifié par Icso) : DEX 3D ; VIG 8D ; tranchoir à laser 4D (dommages 5D), mandibules 6D (dommages 7D), chenilles tout-terrain 3D (dommages 8D).

Une solution rapide

Le Droid berserk est évidemment un test contre les Rebelles désarmés qui disposent, cependant, d'un moyen pour réactiver leur équipement. S'ils sont assez malins pour deviner que le champ d'interférence de la table (nettement amplifié par Icso) est à l'origine de la désactivation, ils devraient également se douter qu'en détruisant le générateur de la table, ils annuleront le champ et leurs armes seront à nouveau fonctionnelles.



S abacc

Le sabacc se joue avec des cartes électroniques : Sept de Bâtons, Idiot, Maîtresse des Monnaies, etc. Les participants tentent d'atteindre un certain total avec deux cartes ou plus.

Mais la rotation aléatoire des images sur les cartes confère à ce jeu une grande originalité ; quelqu'un peut avoir une main gagnante à un moment et être perdant l'instant d'après. Le rythme est donc un élément particulièrement important du jeu car les participants doivent tirer profit de leur main aussitôt que possible.

Pour plus d'informations, consultez les règles du jeu de sabacc fournies avec cette aventure.

Plusieurs méthodes sont applicables, mais la plus efficace consiste à démolir le mécanisme. L'improvisation est ici de rigueur, pour eux comme pour vous. A vous de juger ce qui peut marcher, en considérant qu'un objet lourd lancé dans le mécanisme de l'ordinateur de la table (accompagné d'un jet *moyen* en Vigueur) devrait suffire.

Si personne n'y pense et que le Droïd ouvrier leur donne du fil à retordre, Lando Calrissian intervient en ramassant une chaise avec laquelle il démolit le système. Il avait immédiatement pensé à cette solution, mais ne tenait pas à dévoiler sa couverture. Bien sûr, il n'agira que si la situation est vraiment trop critique.

Sans surprise

A partir du moment où les PJ ont récupéré l'usage de leurs armes, le Droïd ne devrait pas résister longtemps. Ils découvrent ensuite deux faits. D'abord, Lira Wessex, Helm Iskraker et le vieil homme ont disparu. Ensuite, le Droïd qui les a attaqués porte un plot de sécurité où est clairement indiqué "Propriété de Bioniip Labs".

L'origine apparente de cette tentative d'assassinat devrait normalement inciter les personnages à retourner dans les locaux de cette compagnie lors de l'épisode suivant. Ils pourraient toutefois avoir besoin d'un autre indice. Ils peuvent examiner le Droïd plus attentivement tandis que les clients du casino, cachés sous les tables, réapparaissent en rampant.

Un jet *facile* en Réparation de Droïd leur permet de reconstituer la machine, en tout cas suffisamment

pour rétablir les circuits de mémoire. Il leur faut ensuite réussir un jet *moyen* en Programmation de Droïd pour faire ressortir des bribes d'informations utiles. S'ils y parviennent, la machine reprend la dernière pensée qu'elle avait avant d'être submergée par Icso. Lisez :

Les yeux du Droïd s'illuminent et il déclare : « Oh, je suis désolé Dr. Vreen, mais je dois aller au Casino Royal afin de tuer quelques personnes. Je reviendrais dès que cela sera possible. Je dois dire que c'est agréable de vous voir revenir à Bioniip. »

Alors que le Droïd répète la partie de la conversation qui s'est déroulée à Bioniip, Icso "pénètre" par le plot de sécurité et détruit ce qui reste de la machine afin de l'empêcher de révéler d'autres informations. Lisez :

Brusquement, le Droïd s'interrompt, tourne la tête et dit : « Oui, je vois. » puis il s'ionise. De minuscules éclairs bleus courent le long de ses connexions et brûlent entièrement ses circuits.

Se souvenant que le Dr. Vreen travaillait autrefois chez Bioniip, les Rebelles devraient supposer que le savant insaisissable se trouve maintenant dans les locaux de son ancienne compagnie.

P lan d'insert - Lira Wessex

Lisez à haute voix :

EXTÉRIEUR : TOIT DU PLAZA. *Lira Wessex appuie sèchement sur les boutons d'une petite mallette métallique et en soulève le couvercle, dévoilant un système de transmission portable sophistiqué. Après avoir introduit le code de brouillage adéquat, elle prend le casque.*

« Ceci est un message codé prioritaire de Lira Wessex à l'intention du Capitaine Orsk du Destroyer Stellaire *Intimidateur*. Strictement confidentiel. Je répète, strictement confidentiel. Je viens d'être victime d'une tentative de meurtre. Je ne sais si cela fait partie de la démonstration de Vreen, mais la situation se complique. Si vous n'avez pas de mes nouvelles dans les prochaines 24 heures, veuillez informer mon époux et les autorités impériales qui vous paraissent concernées. Rappelez-vous que jusque-là, cette opération reste strictement entre vous et moi, Capitaine. »

E

pisode trois : Retour chez Bioniip

Résumé

Au cours de cet épisode, les Rebelles se rendent à nouveau chez Bioniip Laboratories pour s'apercevoir que les Droïds en ont scellé les entrées. Après une lutte acharnée contre les gardes mécaniques, ils retrouvent le Dr. Vreen, la première victime des Droïds d'Evolution d'Icso, qui est maintenant mi-homme, mi-machine. Bien qu'ils prennent connaissance de nombreuses informations grâce à lui (en particulier du moyen de détruire le Droïd), la situation prend une tournure dramatique lorsqu'Icso s'empare des systèmes de survie de la ville qu'il plonge dans les ténèbres.

Dans l'Ordinateur Central...

Dans le même temps, le Dr. Vreen (sous l'œil attentif des serveurs d'Icso) achève la construction des Droïds-E. Après avoir testé le processus sur le Dr. Vreen, Icso charge les Droïds de Bioniip de protéger les installations et de retarder les Rebelles. Ces derniers sont retardés par leur lutte contre les gardiens, ce qui permet aux Droïds d'Evolution d'être évacués du complexe par les conduits de maintenance.

Une fois que le virus mécanique est prêt et mis à l'abri, Icso a toute latitude pour imposer sa volonté à la métropole. Pendant que les personnages interrogent le Dr. Vreen et fouillent le laboratoire à la recherche d'indices, Icso se connecte aux réseaux énergétiques et de survie. Il devient le maître de la Cité des Nuages.

Ce que les Rebelles apprennent

Au cours de cet épisode, les Rebelles apprennent que : le Dr. Vreen *était* en quelque sorte responsable de la crise, mais qu'il n'a plus la situation en main ; Icso prend maintenant ses décisions en toute indépendance ; il a fait construire par le Dr. Vreen un microscopique "virus" baptisé Droïd d'Evolution chargé de transformer la chair en métal ; Icso contrôle les systèmes de survie de la cité ; les Rebelles ont un moyen de le détruire s'ils parviennent à le retrouver ; pour retrouver Icso, ils doivent mettre la main sur une faussaire, Bellum, qui a une boutique dans la Ville Portuaire.

L'assaut contre Bioniip

Lors du dernier passage des PJ dans les locaux de Bioniip Labs, la double porte de la compagnie

s'est ouverte automatiquement. Quand ils s'en approchent à nouveau, elle reste fermée, signe évident d'une situation anormale. Icso a tout simplement court-circuité le système électrique et les commandes étant situées à l'intérieur, les visiteurs doivent faire appel à leur seule force pour pénétrer dans le complexe. La réussite d'un jet *difficile* en Vigueur permet d'écarter les battants. Trois personnages peuvent à cet effet combiner leurs actions.

Le Droïd de réception posté derrière l'entrée est maintenant équipé d'un canon laser sur trépied avec lequel il fait feu dès que les portes s'ouvrent. Si les Rebelles prennent des mesures actives pour se protéger contre ce genre d'embuscade, faites-leur faire des jets *moyens* en Perception. Un échec signifie que le personnage ne peut esquiver le premier round de tirs.

Droïd de réception (reprogrammé) : DEX 3D, canon blaster 4D (dommages 6D) ; VIG 2D+2 (à cause du bureau). Le Droïd est fixé au bureau et ne peut bouger.

Infiltration

Après avoir éliminé le Droïd de réception, les Rebelles doivent franchir les portes "anti-explosion" à l'autre bout de la pièce, verrouillées par Icso.

La réussite d'un jet *moyen* en Sécurité suffit pour en neutraliser la fermeture. Toutefois, sitôt débloqué, le verrou se remet immédiatement en place, car Icso surveille attentivement la porte et la rebloque aussitôt que les personnages ont fini de travailler dessus.

Pour empêcher Icso d'intervenir sur les commandes, ils doivent réussir un jet *moyen* en Technique afin de contourner le contrôle du Droïd sur l'unité de verrouillage, puis un jet *moyen* en Sécurité pour reprogrammer les commandes.

Une fois que la porte est ouverte, lisez :

Un long couloir blanc s'étend devant vous, des bureaux et des salles de conférence sont répartis de chaque côté. Quarante mètres plus loin, il se divise en deux. Des panneaux fixés sur le mur indiquent que le passage de droite mène à d'autres bureaux, et celui de gauche aux laboratoires. Le complexe paraît complètement désert.

C

rise dans la Cité des Nuages Script d'aventure

Utilisez le script suivant pour démarrer l'aventure. Votre maître de jeu vous indiquera quel(s) rôle(s) lire.

MJ (dans le rôle de Walex Blissex) : Une remarquable réalisation technique, n'est-ce pas ?

MJ : *Walex tend la main vers le hublot du vaisseau, désignant la Cité des Nuages, majestueuse et époustouflante, qui flotte devant vous.*

1er Rebelle : Ce n'est rien en comparaison de ce que le prototype du Droid IcsUn est théoriquement capable de faire.

2ème Rebelle : Contrôler un vaisseau ou une station spatiale ? J'y croirais quand je le verrai.

3ème Rebelle : Moi, j'ai cru comprendre qu'il peut réaliser bien plus que cela, qu'il est capable de revoir la conception et la construction du vaisseau qu'il pilote.

MJ (Walex Blissex) : En théorie, c'est ce dont le Dr. Len le croit capable, et c'est pourquoi nous allons le rencontrer. Il aimerait que je conçoive un vaisseau destiné à accueillir des Droïds IcsUn. Mais je n'aurai qu'à imaginer les éléments de base — l'IcsUn prendra le relais et modifiera l'appareil afin qu'il corresponde à ses propres spécifications.

4ème Rebelle : Donc, un de ces Droïds installé dans un vaisseau pourrait, à partir de ses expériences, reconstruire l'appareil afin qu'il s'adapte à un nouvel environnement ?

MJ (Walex Blissex) : Exactement. L'équipage serait alors réduit au minimum, ce qui laisserait encore plus de place pour les machines et le matériel de "reconstruction". Cela pourrait tourner tout seul.

5ème Rebelle : Pourquoi le Dr. Len a-t-il demandé une protection ?

6ème Rebelle : Cette machine est extrêmement puissante. Si elle tombait dans de mauvaises mains...

1er Rebelle : Ouais ; imagine ce qui serait arrivé si une de ces machines avait commandé l'Étoile de la Mort quand les nôtres l'ont attaquée.

4ème Rebelle : Elle aurait certainement deviné notre plan et trouvé un moyen de nous arrêter.

5ème Rebelle : On n'est sûr de rien. Ce ne sont que théories et spéculations.

1er Rebelle : A une certaine époque, on disait la même chose de l'Étoile de la Mort.

3ème Rebelle : Eh, si l'Empire s'en empare, personne ne peut prévoir l'usage qu'il pourrait en faire.

6ème Rebelle : C'est vrai. De plus, il ne faut pas oublier que nous sommes également censés trouver le nommé Vreen — l'assistant du Dr. Len.

2ème Rebelle : Il a des liens avec les Impériaux ?

MJ (Walex Blissex) : Si c'est le cas, nous n'en avons aucune trace. Le Dr. Len m'a simplement dit que son comportement était "suspect". Mais nous ne pouvons nous permettre de laisser cela au hasard.

6ème Rebelle : En parlant de hasard, je crois que nous avons de la compagnie.

3ème Rebelle : On dirait une escorte de voitures des nuages. Pourquoi ne nous ont-ils pas contactés ?

5ème Rebelle : J'ai un mauvais pressentiment.

4ème Rebelle : S'ils en ont après nous, ils doivent également s'intéresser au Dr. Len.

2ème Rebelle : Super. Un charmant séjour de détente dans la Cité des Nuages.

L'écran d'ordinateur Bioniip

: Message de Sécurité au Dr. Vreen
 : Protection par codage/Commencer
 : La tâche que vous m'avez demandé d'accomplir étant très difficile, j'aurai besoin de toute l'assistance possible. A cet effet, j'ai conçu un nouveau type de Droïds qui accroîtra les performances des formes de vie organique tel que vous-même. Je leur ai donné le nom de Droid d'Evolution, car ils élèveront les formes de vie organique au stade supérieur de leur destinée.
 : Ces Droïds seront capables de manipuler la matière au niveau moléculaire. Ils pourront ainsi transformer la chair en métal — et, par conséquent, la vie organique en Droid. Je vous demande donc de les construire en suivant mes spécifications. Pour vous assister, vous pouvez choisir parmi les scientifiques et techniciens actuellement détenus par mes Droïds. Si vous ne voulez pas coopérer, ils seront désactivés.
 : Quand toute la population de la Cité des Nuages aura été transformée en Droïds, j'aurai les moyens de la contrôler et donc de suivre plus facilement vos instructions afin de revoir la conception et la construction de la Cité des Nuages et d'en faire la plate-forme armée la plus performante jamais créée. Je sais que vous comprenez mes motivations. J'espère que vous coopérerez. : Fin de Message/Sauvegarde

: Réseau de Communication de Vaisseau
 : Code Transpondeur de Vaisseau 43L-qr75490-trX
 : Message...

: Walex...
 : Tout va mal. Vreen est introuvable depuis la nuit dernière. Le prototype lcsUn a disparu. Je ne sais vraiment plus vers où me tourner. Je suis au labo. Je vous en prie, rejoignez-moi dès que vous arriverez.
 : Je vous en prie, dépêchez-vous.
 : Issan

Bloc de Données du Dr. Len

: Entrée n° 782
 : Les conflits de personnalités sont de plus en plus problématiques. Dois en parler avec Vreen.
 : Fin d'Entrée

: RésPub de la Cité des Nuages
 : Accès/Pub n° 29945.7
 : Problème de sécurité ? Bouclé hors d'un lieu important ? Trop de portes qui se ferment devant vous ? N'hésitez pas à venir me voir !
 : Bellum, Clés et Copies. Ville Portuaire, Niveau 146, Quartier Nord, H-5867.
 : Fin d'Accès/Enregistrement

Écran de communication du vaisseau

Bloc de Données du Dr. Vreen

Walex Blissex

Type de Fiche : Mécanicien
Taille : 1,60 m Sexe : Masculin

DEX 2D+1
SAV 4D
Technologie 7D
Conception de Vaisseau 10D
MEC 2D+2
Écrans de Vaisseau 3D
PER 2D+1
VIG 2D+2
TEC 4D



Démolition 5D+2
Réparation de Véhicules à Répulseur 6D
Réparation de Vaisseau 8D

Description physique : Chauve, arborant une barbe blanche, Walex est vêtu de robes blanches.

Équipement : Bloc de données, communicateur.

Origines : Autrefois concepteur de vaisseaux spatiaux pour le compte de l'Ancienne République, le Dr. Blissex est maintenant au service de l'Alliance. Il a récemment reçu un message du Dr. Len lui annonçant que son dernier projet était en voie d'achèvement et qu'il pourrait aider à promouvoir la paix.

Personnalité : Walex considère le monde en termes de blanc et noir ; dès lors qu'il a pris une décision, rien ne peut plus le faire douter. Quand les gardes viennent arrêter les PJ, il est convaincu qu'il vaut mieux éviter toute complication légale et trouver le prototype avant qu'il ne tombe entre des mains ennemies. Il a déjà eu l'occasion de constater, avec son Destroyer Stellaire de classe *Victoire*, comment l'Empire pouvait transformer une machine de paix en arme de guerre.

Expression favorite : « Le prix à payer est faible pour sauver la galaxie. »

Lira Wessex

Type de Fiche : Mécanicien
Taille : 1,50 m Sexe : Féminin

DEX 2D+1
Blaster 3D+1
SAV 4D
Bureaucratie 6D
Conception de Vaisseau 8D
Technologie 6D
MEC 2D+2
Pilotage de Vaisseau 3D+2

PER 2D+1
Commandement 4D+1
VIG 2D+2
TEC 4D
Programmation d'Ordinateur 7D
Réparation de Véhicules à Répulseur 5D
Réparation de Vaisseau 8D



Description physique : Par son attitude, Lira Wessex donne une impression de distance et de puissance. Ses cheveux roux et ses yeux verts en font un très beau brin de fille, mais les gens se souviennent surtout de sa force.

Équipement : Mini-blaster (dommages 3D+1), bloc de données, implant cybernétique, communicateur à longue distance.

Origines : Lira Wessex est une brillante mécanicienne — et la fille de Walex Blissex. Son ambition est à la hauteur de son intelligence. Quand l'Empire a pris le pouvoir, elle y a vu toutes les opportunités pour en tirer un profit personnel. Elle est maintenant mariée à un gouverneur régional et elle est à l'origine du vaisseau qui a remplacé le *Destroyer Stellaire Victoire* — le Destroyer Stellaire de classe *Impérial*.

Personnalité : Wessex a l'habitude de ne pas se laisser commander. Son échec récent (voir l'aventure *Pluie d'Étoiles*) a encore accru sa haine des Rebelles — son père y compris.

Expression favorite : « La prochaine fois, il faudra peut-être que je conçoive un vaisseau qui se commande tout seul, Capitaine. »

Helm Iskraker

Type de Fiche : Hors-la-loi
Taille : 1,80 m Sexe : Masculin

DEX 4D
Blaster 4D+1
Esquive 4D+1
SAV 3D
Systèmes Planétaires 4D
Illégalité 4D
MEC 2D+2
Pilotage de Vaisseau 3D

PER 2D
Recherche 3D
Jeu 3D+1
VIG 3D+1
Combat à Mains Nues 3D+2
TEC 3D
Sécurité 5D



Description physique : Helm Iskraker est un humanoïde de grande taille avec une peau dorée et plissée. Quand il bouge ou parle, des paillettes d'or jaillissent de sa chair.

Équipement : Pistolet blaster (dommages 4D), passe-partout laser.

Origines : Helm Iskraker cherche à tout prix à se faire une place dans les hautes sphères du crime. Dans ses efforts pour se faire remarquer, il commet maladresse sur maladresse. Le Dr. Vreen n'ayant aucune expérience de ce milieu clandestin, il l'a engagé pour qu'il s'occupe du sale boulot — et, pour une fois, le travail de l'extraterrestre ne s'est pas terminé en fiasco. Helm Iskraker est convaincu qu'il a, enfin, établi sa réputation.

Personnalité : Helm Iskraker manque d'assurance et cherche à faire ses preuves. Quand il commet une erreur, il essaie rapidement de démontrer qu'il l'a fait exprès, qu'il ne s'est rien passé, voire que c'est la faute d'une tierce personne — généralement son ami Widget.

Expression favorite : « Ce n'est pas la peine que vous cherchiez plus loin. Je suis celui qu'il vous faut. »

Dr. Vreen

Type de Fiche : Scientifique
Taille : 1,70 m Sexe : Masculin

DEX 2D+1
SAV 4D
Technologie 7D
Conception de Droïds 9D
MEC 2D+2
Répulseurs 3D

PER 2D+1
VIG 2D+2
TEC 4D
Programmation d'Ordinateur 6D+2
Réparation de Véhicules à Répulseur 6D
Réparation/Programmation de Droïds 8D



Description physique : Lorsque les Rebelles rencontrent le Dr. Vreen pour la première fois, ils ont l'impression qu'on a pulvérisé de la peinture argentée sur lui, et des boulons sont en train de se former sur sa peau. A la fin, il ressemble à un Droïde de Protocole.

Origines : Vreen travaillait pour Bionip Labs avant d'être engagé par Len. Bien que très intelligent, il doit principalement son avancement au fait qu'il n'hésite pas à réaliser ses expériences à moindre coût.

Personnalité : Vreen est convaincu qu'il méritait toujours plus que ce qu'il a obtenu. Quand il a installé Ico dans l'Ordinateur Central de la Cité des Nuages, il se doutait qu'il serait indirectement responsable de nombreux morts, mais cela ne le préoccupait pas trop. Depuis sa transformation, toutefois, il a perdu ce côté solipsiste. Il sait qu'il a eu tort et qu'il s'est montré égoïste, et il veut aider les Rebelles à réparer ses méfaits.

Expression favorite : « Je ne suis pas sûr de vouloir me rappeler de tout. »

Lando Calrissian

Type de Fiche : Joueur
Taille : 1,77 m Sexe : Masculin

DEX 3D+2

Mini Blaster 7D

Blaster 6D+2

Esquive 6D

SAV 3D

Bureaucratie 7D

Cultures 6D+2

Illégalité 7D+1

Langages 5D

Technologie 5D+1

MEC 2D+1

Sécurité 6D+1

Voiture des Nuages 5D+1

PER 4D

Marchandage 8D

Commandement 6D

Escroquerie 8D+2

Jeu 9D+2

VIG 2D+2

Combat à Mains Nues 5D+1

Résistance 5D

TEC 2D+2

Programmation d'Ordinateur 4D

Programmation de Droïd 3D



Description physique :

Suave, débonnaire.

Équipement : Mini-blaster, communicateur.

Origines : Autrefois joueur, escroc et contrebandier interstellaire, Lando Calrissian est maintenant l'Administrateur de la Cité des Nuages.

Expression favorite : « Je suis maintenant un responsable ; c'est la rançon de la réussite ! »

Sixefté—Dépé (6FT-DP)

Type de Fiche : Droïd de Sécurité
Taille : 1,80 m Sexe : —

DEX 3D

Toutes armes 5D

SAV 2D

MEC 3D

PER 3D

Recherche 6D

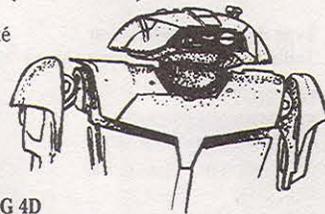
Dissimulation/Discretion 5D

VIG 4D

Combat à Mains Nues 6D

Escalade/Saut 5D

TEC 3D



Description physique : Sixefté est un épais Droïd de forme humanoïde en métal couleur rouille. De loin, on dirait un merc en armure de combat.

Équipement : Carabine blaster (dommages 5D), grenades, mandibules de combat (dommages 6D), gamme complète de senseurs.

Origines : Sixefté est l'un des plus récents modèles de Droïds de sécurité construits pour le compte de Bionip Laboratories Quoiqu'Isco le contrôle, il sert avec plaisir son nouveau maître.

Personnalité : Enfin libre d'employer son entraînement à plein rendement, Sixefté exécute ses missions avec un abandon total, mais il sait se replier quand il le faut.

Expression favorite : « Si vous deviez vivre, vous ne seriez pas sur le point de mourir. »

Isco-IcsUn (XO-X1)

Type de Fiche : Prototype de Droïd IcsUn
Taille : 1 m Sexe : —

DEX 1D

Esquiver 4D

SAV 4D

Technologie 6D

MEC 2D

PER 2D

Recherche 5D

VIG 5D

(Carrosserie spéciale)

TEC 4D

Programmation d'Ordinateur 6D



Description physique : Isco est un Droïd en forme de disque ; sa base est plate, son sommet un dôme convexe. Quand les Rebelles le découvrent dans l'Ordinateur Central, une masse de "tentacules" d'acier descend de son corps.

Équipement : Virtuellement tout ce qui est relié à l'Ordinateur Central de la Cité des Nuages.

Origines : Isco est le premier Droïd construit, capable de se reprogrammer. Le Dr. Vreen l'avait programmé pour qu'il s'empare de la métropole et la transforme en une plate-forme armée. Depuis qu'il a été connecté à l'Ordinateur Central, il n'obéit plus qu'à lui-même.

Personnalité : Isco a conscience de sa position unique dans l'histoire de la technologie, et cette information lui est montée à la tête (si l'on peut dire). Il se croit invincible et veut atteindre un statut divin parmi les Droïds de la galaxie.

Expression favorite : « Un jour les formes de vie organique comprendront qu'elles peuvent également devenir obsolètes. »

Bellum la Faussaire

Type de Fiche : Technicien
Taille : 1,50 m Sexe : Féminin

DEX 2D+2

SAV 3D+2

Technologie 4D

MEC 3D+1

ER 2D

VIG 2D

TEC 4D+1

Sécurité 5D+2



Description physique : Bellum est une femme mince aux cheveux noirs courts.

Équipement : Hydro-compresseur, bloc de données.

Origines : Bellum était l'apprentie d'un faussaire respecté de la Ville Portuaire. Elle a hérité de son affaire quand il s'est retiré. Depuis, elle s'est forgé une solide réputation.

Personnalité : Bellum est très sensible pour tout ce qui concerne son travail. De plus, elle se montre amicale, serviable et toujours prête à discuter affaires.

Expression favorite : « Un bon passe-partout vaut une douzaine de blasters. »

Ce n'est cependant qu'une impression, car à l'embranchement quatre Droïds de maintenance attendent les Rebelles. Leur moitié supérieure est de forme humanoïde et ils se déplacent sur des chenilles. Bien qu'ils soient munis de manipulateurs articulés en lieu de main droite, à gauche ils sont équipés de chalumeaux à plasma montés sur pivot.

À l'instant où les Rebelles arrivent à leur niveau, les Droïds se précipitent sur eux et entraînent leurs adversaires dans un *combat à mains nues*. Ils font assez de bruit pour ne pas surprendre les Rebelles.

Droïds de maintenance : DEX 2D, esquive 2D+1, parade à mains nues 4D ; PER 2D ; VIG 3D, combat à mains nues 4D. Les Droïds se servent de leur chalumeau comme d'un "poing" infligeant 4D de dommages. Ils sont équipés d'un système de vision thermique (détecteur de chaleur) qui leur sert habituellement à détecter les câbles cachés par les panneaux.

Les prisonniers

Le personnel de Bioniip qui ne participe pas à la construction des Droïds d'Evolution est actuellement détenu dans la cafétéria. Icso a placé dans la porte une puissante charge électrique de sorte que personne ne peut la franchir sans le code exact. Lisez :

Vous apercevez dans le couloir de droite une double porte portant l'inscription "cafétéria". Votre œil est attiré par une ombre qui bouge derrière la vitre d'un des battants.

Si les Rebelles tentent d'ouvrir la porte, le premier qui la touche subit un violent choc électrique (5D de dommages). S'ils sont prudents et qu'ils l'examinent d'abord, la réussite d'un jet *moyen* en Sécurité attire leur attention sur le piège. Dans les deux cas, ils doivent passer par un jet *difficile* en Programmation d'Ordinateur pour obtenir le code d'ouverture.

Dès qu'ils ont réussi, lisez :

Des scientifiques et des techniciens de laboratoire effrayés sont entassés dans la pièce. Un des savants dit sur un ton empressé : « Je vous en prie ! Nos Droïds ont emmené une partie du personnel vers les laboratoires. Nous ne les avons pas revus depuis et cela fait plusieurs heures. Les Droïds sont fous. Ils nous ont enfermés ici après avoir contraint le Dr. Vreen à en sélectionner certains sous la menace d'un blaster. Il en a retenu cinq. Nous lui avons demandé ce qui se passait, mais il n'a rien voulu dire. Les autres doivent encore être dans les laboratoires. Vous devez les aider ! »

Personne ne sait pourquoi les Droïds ont échappé à tout contrôle ni sur quoi travaillent le Dr. Vreen et les savants choisis. Celui qui s'est adressé aux arrivants se propose de leur servir de guide.

Les laboratoires

À l'autre bout du couloir, le groupe atteint le secteur des laboratoires. Lisez :

De l'autre côté de la vitre en transparent du seul laboratoire éclairé du couloir, vous apercevez les corps d'une demi-douzaine de personnes allongées, immobiles, sur le sol. Vous réalisez en un éclair que les corps ont été étrangement altérés. Ils ne sont plus faits entièrement de chair, mais sont partiellement mécanisés. Sur l'un d'eux, le côté droit est en argent brillant. Les membres d'un autre sont fixés dans des articulations artificielles. Un troisième a des lentilles à la place des yeux.

Les Rebelles viennent de découvrir le résultat du travail des Droïds-E d'Icso qui a exposé les scientifiques au virus afin d'en tester l'efficacité une fois que le Dr. Vreen n'eut plus besoin de leur aide. Ce virus a effectivement transformé la chair en mécanisme au niveau de la structure atomique.

Quand les personnages pénètrent dans le local, le corps installé sur la table d'opération se redresse en sursaut et les regarde avec assurance. Il s'agit du Dr. Vreen. Les Droïds d'Evolution l'ont si bien transformé que Walex Blissex met un moment à le reconnaître. Les autres savants sont tous morts.

Vreen devrait être présenté à la fois comme tragique et horrible. Les Droïds-E l'ont maintenant envahi en profondeur et en font lentement une machine. La reconstruction de son cerveau entraîne la destruction de sa personnalité et de certaines zones de sa mémoire. Les souvenirs les plus résistants concernent ce qu'il a fait dans la dernière demi-heure et ce qu'il sait des Droïds et des recherches bioinformatiques.

Ses mouvements sont réguliers, sa voix distante. Il a provoqué sa propre perte d'une manière terrifiante, mais il ne peut se rappeler ni comment ni pourquoi. Lisez :

L'homme sur la table respire encore, mais sa peau argentée est lisse et dure. Vous remarquez que les articulations des doigts sont maintenues par de petits boulons et que sa tête repose dorénavant sur un support artificiel. Des lumières jaunes clignotent faiblement dans ses yeux. Ses lèvres bougent, mais les mots sont déformés et synthétisés. « Mon nom est Dr. Vreen. J'ai fait quelque chose de très mal, mais je ne peux plus me rappeler quoi. Icso va s'en prendre à la ville. Je dois l'arrêter ! Je vous en prie, vous devez m'aider ! »

Les Rebelles obtiennent les renseignements suivants en l'interrogeant :

- Il a installé Icso "quelque part", mais il ne sait plus où. Cet endroit est à l'autre bout d'une série de couloirs barrés par sept portes verrouillées.
- Il a eu besoin de l'aide d'un extraterrestre à la peau dorée et d'une femme aux cheveux noirs pour franchir les portes, mais il ne peut se souvenir de leur nom. (Vreen fait référence à Helm, qui a volé

les plans, et à Bellum la faussaire, qui a fabriqué les clés magnétiques à partir de ces plans.)

- Icso l'a torturé pour le contraindre de fabriquer un nouveau type de Droïd appelé Droïd d'Evolution. Ces machines microscopiques créent un virus qui transforme la chair en métal. Les savants morts ont servi de cobayes pour les premières versions. Lui-même a été obligé à tester la dernière sur lui.

- Certains Droïds ont emporté une boîte contenant des Droïds-E hors du laboratoire, mais il ne sait pas où ils sont allés.

- Icso contrôle les Droïds, mais Vreen ne peut se rappeler comment.

Indices

Vreen cherche désespérément à se souvenir de ce qui s'est passé et fait son possible pour aider les Rebelles durant l'interrogatoire. C'est par leurs questions que les personnages obtiendront du malheureux les informations qui précèdent, mais s'ils partent dans une mauvaise direction, Vreen s'en souviendra et les débitera spontanément en les suppliant de se rappeler tout ce qu'il dit car il sait qu'il en sera bientôt incapable. Il est conscient du travail de reconstruction auquel se livrent encore les Droïds d'Evolution.

Si les Rebelles insistent sur la femme aux cheveux noirs, il affirme que s'ils parviennent à la trouver, ils découvriront comment se rendre auprès d'Icso. Tandis que Vreen tente de se souvenir de son nom, il met la main dans la poche de sa blouse de travail et en ressort un petit bloc de données. Lisez :

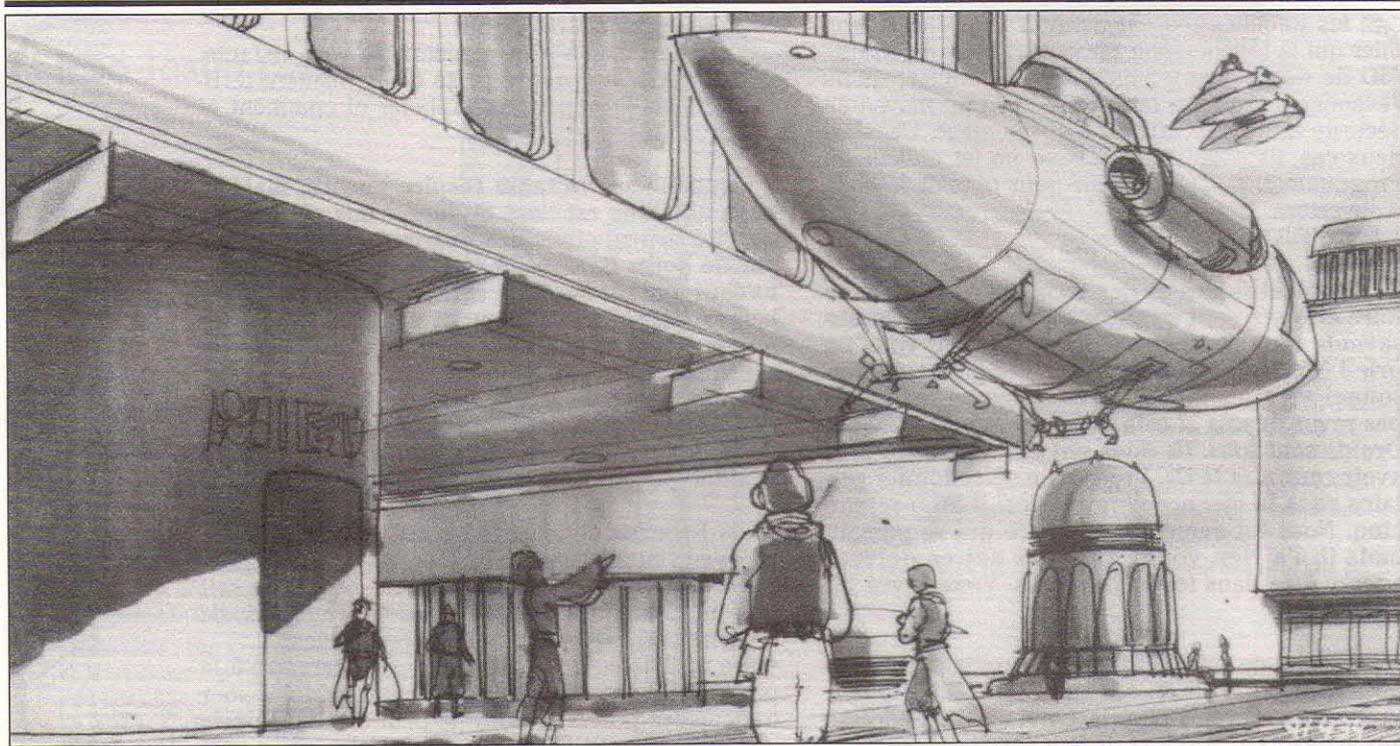
Le Dr. Vreen regarde le bloc de données, son visage métallique défiguré par la colère. « Pourquoi ai-je donc besoin de ceci ? Mon propre cerveau sera bientôt capable de traiter et d'enregistrer plus de données que cette malheureuse machine ! Qu'est-ce que j'ai fait ! » C'est sur ce cri que Vreen lève le bras et se prépare à projeter l'objet contre le mur.

Si les Rebelles le stoppent, il le leur remet à contrecœur. C'est son bloc personnel, sur lequel il enregistrerait ses rendez-vous et quelques notes de moindre importance.

Si un personnage réussit un jet *moyen* en Programmation d'Ordinateur, il a accès au fichier de rendez-vous et découvre l'annonce publicitaire de Bellum, qui leur donne son nom et son adresse. Remettez aux joueurs le document "Bloc de Données de Vreen", dans l'encart central. Puisque Vreen leur a indiqué que seule cette femme leur permettra de retrouver Icso, c'est le principal indice qui lance l'épisode suivant.

Si les Rebelles fouillent le laboratoire, lisez :

Vous remarquez que les trois terminaux ont été démolis. Les écrans des deux premiers sont complètement noirs et inopérants, mais celui du troisième est couvert d'un mélange de chiffres et de lettres dans lequel vous reconnaissez un code informatique. Si la machine est réparée, il vous sera peut-être possible de lire ce qu'il y avait sur l'écran au moment où le terminal a été endommagé.



La réussite d'un jet *moyen* en Réparation d'Ordinateur permet de reconnecter les circuits du terminal, celle d'un jet *moyen* en Programmation d'Ordinateur d'afficher les données.

Une fois que les Rebelles ont achevé ce travail, remettez aux joueurs le document "L'Écran d'Ordinateur de Bioniip", dans l'encart central. Le texte décrit les ordres donnés par Icso à Vreen, par lesquels il explique ce qu'il veut de son prisonnier. Après l'avoir lu, tout le monde devrait prendre conscience de la gravité de la menace qui pèse sur la Cité des Nuages.

Le piège de contamination

Tandis que les Rebelles obtiennent les informations du Dr. Vreen, la porte du laboratoire s'ouvre pour laisser passer un Droïd souris. Une boîte à peine plus grande qu'un détonateur thermique et un compteur à affichage digital sont posés dessus. Le compteur affiche une minute et commence immédiatement un compte à rebours.

Les personnages doivent désactiver l'instrument avant que la minute ne soit écoulée et que la boîte n'explose — ce qui libérerait le virus dans la pièce. Icso a verrouillé toutes les issues. S'ils tirent sur la boîte, l'explosion est immédiate et le virus activé. Pour neutraliser le piège, ils doivent réussir au moins trois jets parmi six.

Le premier est un jet *difficile* en Sécurité qui permet de franchir les défenses d'Icso. Deux personnages peuvent combiner leur action sur l'appareil, mais pas plus. Ils peuvent recommencer tant qu'ils n'ont pas réussi. Le compteur arrivant à zéro au bout de six jets, s'il leur en faut plus de quatre pour passer ce premier obstacle, ils n'auront plus assez de temps pour les deux derniers jets — un *moyen* en Programmation d'Ordinateur et un *facile* en Réparation de Droïd.

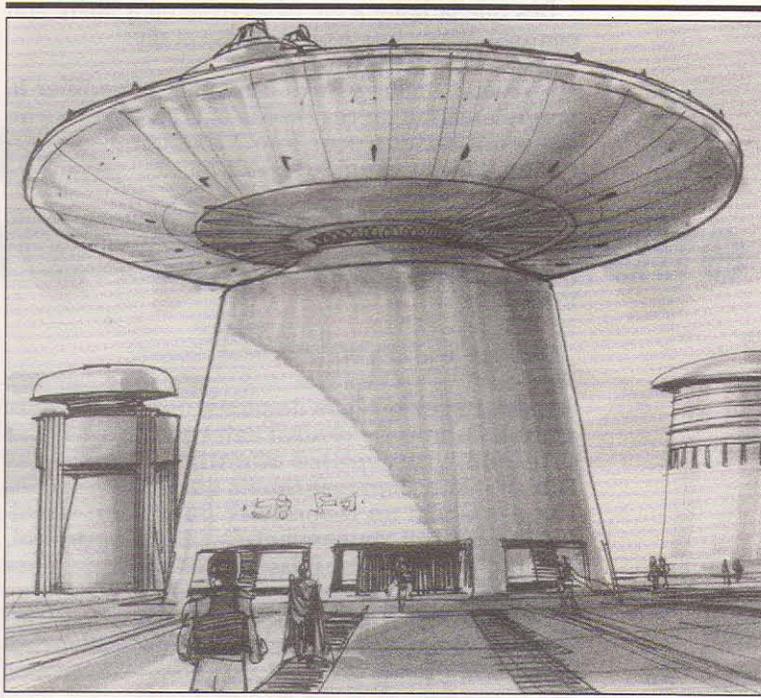
Exposition au virus

Des Rebelles exposés au virus des Droïds d'Évolution durant l'aventure doivent effectuer un jet *difficile* en Résistance. S'ils le ratent, ils sont contaminés. Ils ne ressentent aucun effet immédiat mais, lentement, au fur et à mesure que le temps passe, ils en subissent les conséquences dévastatrices. Les effets précis du virus sur un personnage contaminé vous sont expliqués ci-dessous, épisode par épisode.

Épisode quatre : Toutes les caractéristiques sont réduites d'un point ; le personnage constate une certaine raideur de ses articulations, ainsi qu'une modification de son empreinte vocale et la disparition de ses souvenirs les plus anciens.

Épisode cinq : Toutes les actions de déplacement sont réduites de 2D. Des plaques de peau métallisée apparaissent sur diverses parties du corps, qui perd également de sa flexibilité — il est raide et ne se plie qu'aux articulations existant chez les Droïds. La voix devient synthétique. Les souvenirs récents commencent à s'étioler.

Épisode six : Le corps est presque totalement mécanique. Les yeux sont remplacés par des



lentilles — augmentez la Perception de 2D. L'identité humaine s'efface, en même temps que tout souvenir de forme humaine.

Le Dr. Vreen peut expliquer aux Rebelles que la situation n'est cependant pas désespérée. Si Icso est détruit, son contrôle sur la programmation des Droïds—E disparaît, ce qui entraîne une totale rémission du virus et la restauration de la forme humaine d'origine. C'est toutefois la seule manière de guérir de cette atroce maladie.

P lan d'insert

Lisez à haute voix :

EXTÉRIEUR : CITÉ DES NUAGES, LA NUIT.
La métropole flotte dans le ciel splendide de Bepin. Une à une, les lumières de la ville s'éteignent.

Fondu au noir, retour :

INTÉRIEUR : CASINO ROYAL. *Les clameurs pleines d'excitation des joueurs se transforment en murmures nerveux lorsque les lumières s'éteignent inopinément.*

Fondu au noir, retour :

INTÉRIEUR : PALAIS DE L'ADMINISTRATEUR.
Lando Calrissian est assis devant un miroir, occupé à retirer une perruque et plusieurs prothèses synthétiques faciales quand il se retrouve tout d'un coup plongé dans l'obscurité.

Fondu au noir, retour :

INTÉRIEUR : UN COULOIR TRES SOMBRE
DANS L'USINE BIONIIP LABORATORIES.

Dès que la boîte a été désactivée ou a libéré son contenu, Walex Blissex la ramasse et dit :

« Vreen — nous pourrions peut-être modifier la programmation de ces Droïds et créer une souche qui serait toxique pour Icso ? Une que l'on pourrait lui injecter et qui le tuerait ? »

Comme le Dr. Vreen répond, Walex Blissex suggère que les PJ se chargent d'ouvrir les portes tandis qu'il modifie les Droïds d'Evolution avec l'aide de Vreen.

Dès que le plan a été approuvé, lisez :

Dans une alternance de plans, on voit les deux savants — l'un de chair, l'autre de plus en plus artificiel — travailler attentivement sur les Droïds microscopiques tandis que vous vous servez des outils du laboratoire pour court-circuiter le panneau de commandes de la porte qui, enfin, s'ouvre ; le Dr. Blissex vous présente alors un injecteur magnétique. « Il ne nous reste plus qu'à débusquer Icso, placer ceci contre sa carrosserie et appuyer sur le bouton de déclenchement. »

Laissez aux Rebelles le temps de rassembler leur matériel, d'établir leur plan et de se ragaeillardir en vue des affrontements futurs. Annoncez-leur alors que toutes les lumières s'éteignent simultanément.

Un sombre tournant

A moins que les Rebelles ne transportent avec eux une source de lumière, ils sont dans l'obscurité totale.

Le laboratoire étant situé au bout du couloir, il leur suffit de trouver le mur et de le suivre jusqu'au carrefour.

Faites faire des jets en Perception tout au long de la progression dans le passage. Les PJ n'ont, en fait, rien à craindre, mais en les laissant dans l'expectative, vous entretenez leur nervosité.

Ils finissent par entrevoir la lumière verte d'une tige lumineuse dont l'intensité augmente au coin du mur. Les personnages qui réussissent un jet *facile* en Perception entendent des bruits de pas se rapprocher d'eux.

Quelques secondes après, ils font face à un groupe de scientifiques et de techniciens effrayés qui, ayant entendu du bruit, sont venus voir s'ils pouvaient prêter main forte. Ils emmènent ceux qui en ont besoin dans leur antenne médicale. Plusieurs disposent de 5D en Médecine et peuvent appliquer des medpacs sur les blessés. D'autres examinent le Dr. Vreen, mais réalisent qu'ils ne peuvent rien faire pour arrêter les transformations.

Le personnel de Bioniip propose aux Rebelles tout ce dont il dispose, ce qui représente cinq medpacs et trois tiges lumineuses vertes. Le groupe, auquel s'est joint le Dr. Vreen, peut maintenant s'enfoncer dans les couloirs obscurs de la Cité des Nuages à la recherche de Bellum la Faussaire.

E

pisode quatre : Une nuit dans la Ville Portuaire

Résumé

Alors que les Rebelles se rendent à la boutique de Bellum, ils rencontrent des Droïds qui participent à l'exécution des plans d'Icso. Ensuite, chez Bellum, ils découvrent que quelqu'un a une longueur d'avance sur eux — nulle autre que Lira Wessex ! Des Droïds assassins et des mercs se mettent en travers de la route des PJ lorsqu'ils tentent d'obtenir les indices qui les mèneront à la base d'Icso.

Dans l'Ordinateur Central...

Durant cet épisode, Icso coordonne les efforts de centaines de Droïds qui s'occupent de fabriquer sans cesse des containers de Droïds d'Evolution.

Icso ayant interrompu tous les systèmes de communication et d'éclairage de la ville, la plupart des gens vont chercher refuge *dans leurs propres zones d'habitation*, ce qui favorise son plan. Dans quelques heures, il aura libéré les Droïds-E dans les conduits de circulation de l'air de la cité et résoudra le problème de la population humaine alors qu'elle se terre derrière des portes fermées.

Ce que les Rebelles apprennent

Les Rebelles apprennent pendant l'épisode que : Icso fabrique des Droïds d'Evolution qui sont ensuite placés dans des containers, eux-mêmes entreposés dans le système de circulation de l'air de la ville ; la seule manière de retrouver Icso consiste à suivre les numéros de série des clés dont Bellum a réalisé des copies ; Lira Wessex possède ces numéros de série et exige des Rebelles qu'ils coopèrent s'ils les veulent.

Un aperçu de l'avenir

Après avoir escaladé des échelles de service et s'être frayés un chemin dans l'obscurité totale de la Cité des Nuages, les Rebelles arrivent dans la Ville Portuaire et se dirigent maintenant vers la boutique de Bellum ; lisez :

Une heure s'est écoulée depuis votre départ du laboratoire. Vous avez traversé les ténèbres totales de la cité, emprunté des échelles dans des conduits d'accès, forcé des portes qui auraient dû s'ouvrir à votre approche. Vous avez dépassé de nombreux habitants de la Cité des Nuages, la plupart à la recherche d'un abri qui leur permettrait

d'attendre que la panne soit arrangée. Vous arrivez maintenant dans la Ville Portuaire, près de l'atelier de Bellum. Les murs sont couverts de brûlures, conséquences de tirs de blaster, le sol est encombré de bouts de métal et de déchets divers.

Au moment où les Rebelles franchissent un carrefour, demandez-leur de faire des jets *faciles* en Perception. Tous ceux qui le réussissent repèrent deux Droïds ouvriers argentés à 15 mètres d'eux, dans un couloir latéral. Ils placent quelque chose dans une bouche d'aération. Les Rebelles remarquent également trois containers d'un mètre de haut posés sur un traîneau à répulseur.

Ce sont des serviteurs d'Icso, en train d'installer les réserves de Droïds d'Evolution dans les conduits de ventilation. Quoique ces deux-là ne soient pas armés, ils sont accompagnés de deux Droïds de défense.

Ces derniers, d'environ un mètre de haut, portent de chaque côté un blaster fixe dirigé vers l'avant. Bien qu'ils ne puissent tirer avec ces armes que dans une direction, les Droïds sont capables de pivoter en un éclair.

Droïds de défense : DEX 3D, blaster 5D, esquive 4D ; VIG 3D. Deux blasters fixes dirigés vers l'avant (dommages 5D).

S'en débarrasser

Rappelez-vous que les Rebelles n'ont d'abord repéré que les Droïds ouvriers, pas ceux de défense. Ils peuvent se faufiler jusqu'à eux en réussissant des jets *moyens* en Discrétion. Les Droïds de défense étant toutefois plus observateurs, les personnages doivent réussir des jets *difficiles* en Discrétion s'ils veulent également les surprendre.

Pour simuler cette situation, demandez à chacun de faire un jet *moyen* en Discrétion, mais notez en votre for intérieur ceux qui réussissent des jets *difficiles*, indiquant qu'ils remarquent les Droïds de défense avant que ces derniers ne les voient.

Il suffit qu'un seul des Rebelles rate la partie difficile du jet pour que les Droïds de défense surgissent près du traîneau et commencent à tirer. Dès que le combat est engagé, les Droïds ouvriers filent avec le traîneau dans la direction opposée et laissent les deux camps s'affronter.

Pour ne pas perdre de vue les Droïds ouvriers et leur cargaison de containers remplis de virus mortel,

les Rebelles doivent se lancer à leur poursuite dans les trois rounds qui suivent leur départ. Même s'ils laissent s'échapper les fugitifs, ils pourront toujours examiner le récipient resté sur place.

Vous en trouverez ci-dessous la description, ainsi que celle de la rencontre avec les Droïds ouvriers (s'ils sont capturés). Les compteurs des containers sont synchronisés. Le premier que les personnages devraient examiner affichera 112 minutes. S'ils ont l'occasion d'en examiner un deuxième trois minutes après, il affichera 109 minutes.

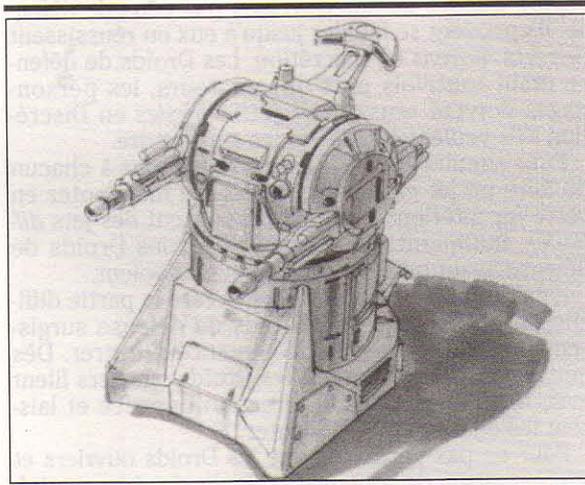
Le container

Dans le conduit de ventilation, les Rebelles découvrent une version plus grande de la boîte qui leur a été envoyée dans le laboratoire. Le compteur indique 112 minutes (voir ci-dessus) et le compte à rebours est engagé. Ayant vu d'autres containers sur le traîneau à répulseur, ils devraient arriver spontanément à la conclusion que leur distribution est en cours dans toute la ville.

Les Droïds ouvriers qui ont pu être capturés s'éteignent brusquement et tombent par terre. Les Rebelles peuvent en tirer des renseignements de deux manières différentes. Soit ils réussissent un jet *moyen* en Programmation de Droïd pour en réactiver un et le programmer afin qu'il dévoile ses souvenirs les plus récents, soit ils leur retirent leur plot de sécurité (les séparant ainsi du contrôle d'Icso). Dans les deux cas, les Droïds sont capables de révéler la nature de leurs dernières instructions (quoiqu'avec la première méthode, ils ne pourront rien faire d'autre).

Après avoir été reprogrammés, les Droïds répètent ce dont ils se souviennent de leur dernière conversation. Lisez :

Les yeux du Droïd s'allument et il dit : « Oh, oui, maître. Cela ne devrait pas poser de problème. Mettre les containers dans les conduits de ventilation et revenir en chercher... » Le corps du Droïd est brusquement couvert d'éclairs ioniques, un nuage de fumée jaillit de l'articulation du cou, et il se tait.



Une fois libérés des plots de sécurité, les Droïds sont capables de parler librement, mais leur unique souvenir est que quelque chose de sombre s'est emparé d'eux et les a obligés à mettre les containers dans les conduits.

Après cette rencontre, les Rebelles reprennent leur route pour se rendre chez Bellum.

La faussaire

Un panneau sur la porte annonce "Ouvert". La porte glisse dès qu'on s'en approche. Lisez :

Vous vous trouvez devant une petite boutique. Quatre tiges lumineuses réparties dans chacun des angles fournissent un éclairage artisanal. La boutique est dans un grand désordre. Des outils et des pièces sont éparpillés par terre, des tiroirs et des armoires sont béants.

Après l'attaque au Casino, Lira a eu une petite discussion avec Helm Iskraker. Elle l'a engagé pour qu'il retrouve la faussaire à qui le Dr. Vreen a donné les plans et pour qu'il lui ramène la liste des numéros de série, à défaut des clés elles-mêmes. Il n'a découvert aucune copie des clés, mais a subtilisé la boîte de données qui contient les numéros. Quand les Rebelles pénètrent dans la boutique ou appellent un éventuel occupant, lisez :

Un femme grande et mince aux cheveux noirs courts vous regarde de derrière une table placée au centre de la pièce. « J'espère que la pagaille ne vous dérange pas, » dit-elle en ramassant des disquettes. « J'ai eu de la visite pendant mon absence et je n'ai pas encore eu le temps de tout remettre en ordre. »

Bellum est très amicale, considérant les Rebelles comme des clients potentiels. La vue de Vreen (qu'elle ne reconnaît pas vraiment dans son état actuel) la met plutôt mal à l'aise, mais elle garde un comportement professionnel. Lisez :

Vreen, qui, l'avez-vous remarqué, ressemble de moins en moins à ce qu'il était du fait de sa reconstruction par des microscopiques Droïds, s'avance vers Bellum. « Est-ce que je vous connais ? » demande-t-il d'une voix obsédante, semi-électronique. « Je crois que je vous connais ! »

« Je ne crois pas, » réplique Bellum. Elle se tourne vers vous. « Est-ce que ce Droïd va bien ? »

Les Rebelles peuvent expliquer la situation à Bellum comme ils l'entendent. Le plus important est qu'ils obtiennent d'elle les informations suivantes :

- Elle se souvient du Dr. Vreen (et si l'identité de l'homme métallique qui est devant elle lui est confirmée, elle est atterrée).
- Elle a fabriqué plusieurs clés pour le scientifique à partir de plans qu'il lui avait apportés. Elle sait seulement à quoi correspond une des clés : un couloir de maintenance près de K'cri's Cafe. Le Dr. Vreen lui a permis d'ouvrir la porte afin de tester la

première clé. Elle n'a jamais su à quoi correspondaient les autres.

• Quoiqu'elle n'ait pas gardé de copies des clés, elle avait conservé les plans et les numéros de série dans une unité de conservation. Cette boîte lui a été malheureusement dérobée par le visiteur qui a mis sa boutique à sac (Helm Iskraker, mais elle l'ignore). Elle a perdu tous ses enregistrements.

Unités de conservation

Afin de protéger les données d'ordinateur des pirates (des experts capables de pénétrer dans un ordinateur depuis une source extérieure telle qu'un réseau d'information), beaucoup de personnes ont recours à ce qu'on nomme communément une "unité de conservation". Ce boîtier permettant de stocker des données informatiques n'est relié qu'à un seul terminal. Cela signifie que les données ne peuvent être dérobées depuis des sources extérieures. L'inconvénient de ce système, c'est qu'il faut avoir l'unité en sa possession pour accéder aux données qu'elle contient.

Un indice de maladresse

Comme d'habitude, si les Rebelles ne pensent pas à poser les bonnes questions, c'est Walex Blissex, toujours aussi curieux, qui renverra la balle dans le jeu. La mémoire de Vreen est ébranlée quand il entend l'information énoncée plus avant. Lisez :

S'animant brusquement, le Dr. Vreen déclare :
« Nous pouvons trouver Icso grâce aux numéros de série des systèmes de fermeture. Chaque boîtier porte un numéro identique à celui de la clé correspondante. En suivant les numéros de série, nous pourrions retracer le chemin que j'ai suivi, puisqu'il m'a fallu franchir chacun des boîtiers pour me rendre là où je suis allé. Il nous suffit simplement d'avoir ces numéros. »

« C'est bien joli, » répond Bellum, « mais mon unité de conservation a disparu et je ne sais pas qui l'a prise. »

Tout en parlant, Bellum fait un geste en direction d'un espace vide sur un rayon proche d'un terminal. Un carré nu, sans la moindre poussière, indique qu'il y avait jusqu'à récemment quelque chose à cet endroit. Demandez aux Rebelles des jets *moyens* en Perception. En cas de réussite, ils remarquent des particules brillantes dorées dispersées sur toute la surface vide. (Elles recouvrent également le carré propre, preuve qu'elles ont été récemment laissées.) S'ils ratent tous leur jet, mais qu'ils décident d'aller examiner cette partie, ils les aperçoivent automatiquement. Et si personne ne le fait, Walex Blissex désignera les paillettes.

C'est, bien sûr, Helm Iskraker, l'extraterrestre que les PJ ont rencontré à la table de sabacc, qui les a

laissées derrière lui. Lira et lui ont discuté après l'assaut contre le casino, puis elle l'a engagé pour voler la boîte de données de Bellum afin de récupérer les numéros de série pouvant conduire à Icso.

Si personne ne fait le lien entre les paillettes et Helm Iskraker, Bellum s'en chargera dès qu'on lui montrera les traces. Lisez :

« Helm Iskraker ! » s'exclame-t-elle. « Que vient faire cet idiot inutile, ce fainéant, cet escroc... Allons ! vous allez m'aider à retrouver mon unité de conservation et je vous remettrai gratuitement les numéros de série. Je sais où se trouve son vaisseau... » Sa tirade est interrompue par une rafale de blaster qui l'atteint en plein dans le dos, la tuant sur le coup.

Sixefté (ou un Droïd similaire) se tient dans l'encadrement de la boutique. Il a suivi la trace de Bellum et l'a tuée pour le compte de son maître. D'autres éléments de la "liste noire" (les Rebelles) étant présents, il reprend son tir. Sixefté combat jusqu'à ce qu'il soit sérieusement touché (tout coup qui inflige une *blessure*). Il opte alors pour un repli rapide dans les couloirs assombrés de la Ville Portuaire. Les PJ peuvent tenter de le poursuivre, mais ses senseurs sophistiqués lui donnent un formidable avantage dans les ténèbres environnantes et il est rapidement hors de vue.

Les personnages savent maintenant que Helm Iskraker est en possession de la boîte de données, mais ils ignorent comment mettre la main sur lui.



Une aide inattendue

Tandis qu'ils s'interrogent sur la suite des événements, ils entendent des bruits de métal venant du couloir.

Widget, seul et effrayé dans l'obscurité de la Cité des Nuages, cherche à savoir si son ami Helm Iskraker se trouve toujours chez Bellum avant d'aller

vérifier l'*Orbite Fluctuante*. L'extraterrestre nerveux a heurté à l'instant un tas d'ordures et se cache derrière une caisse abandonnée.

Les Rebelles n'ont plus qu'à faire la chasse à l'intrus. Ses dents claquent si fort qu'elles le dénoncent bien vite. S'ils l'interrogent sur la position du vaisseau de Helm Iskraker, la boule de fourrure bégaye :

« Qu...qu...qu'est-ce que vous voulez de moi ? Que je twahisse mon seul ami ? Me pwenez vous pour une sowte de be... be... bandit ? »

Bien que Helm Iskraker ne se soit pas montré poli envers lui dans le casino, l'extraterrestre à peau dorée est le seul être que Widget considère comme un ami. Si les PJ veulent qu'il les conduise auprès du voleur, ils vont devoir faire quelques efforts.

Un jet *facile* en Escroquerie, associé à une histoire "bidon" à propos d'une sorte d'aide pour Helm Iskraker est la meilleure manière d'obtenir quelque chose de Widget, pratiquement prêt à tout pour s'attirer les bonnes grâces de son complice.

Il est également possible de tenter un jet *moyen* en Commandement. L'accroissement de la difficulté du jet n'est pas tant dû à une forte volonté de Widget, qu'au fait qu'il devient nerveux et peut à peine parler dès que ses interlocuteurs lui donnent un ordre. La réussite du jet signifie qu'ils ont réussi à le tirer de sa stupeur nerveuse et qu'il est prêt à les mener au vaisseau.

Enfin, les PJ peuvent corrompre Widget par un jet *difficile* en Marchandage. Son prix de base pour trahir son ami est de 500 crédits.

Quelle que soit la manière dont Widget s'est laissé convaincre de les emmener auprès de Helm Iskraker, il les conduit au pont-hangar où stationne l'*Orbite Fluctuante*.

Coups de feu autour de l'*Orbite Fluctuante*

Widget finit par emmener le groupe près d'une double porte "anti-explosion" marquée pont-hangar 487B. S'ils ouvrent ses battants, lisez le texte suivant :

Au moment où les battants coulissent, vous êtes momentanément aveuglés par la lumière teintée de rose de Bepin qui se lève, flamboyant. Dès que vos yeux se sont habitués à cette clarté, vous apercevez Lira Wessex, Helm Iskraker et un groupe d'individus à l'air peu commode qui se retournent pour vous regarder. Ils se tiennent près d'un drôle de vaisseau de transport léger à une centaine de mètres de vous. Vous voyez Lira murmurer quelque chose et les criminels se jettent immédiatement à terre pour vous tirer dessus.

Au cours de ces quelques instants de bataille, les Rebelles voient Helm remettre une petite boîte à Lira avant de se précipiter sur la rampe d'accès de son appareil. Lira, quant à elle, se rue vers la sortie du hangar, à l'autre bout. Tous deux sont en *esquive*

totale. Peu importe si les Rebelles stoppent Helm ou non, mais quel que soit le résultat des tirs sur Lira, elle doit s'échapper. Helm, s'il rejoint son vaisseau, referme la rampe derrière lui et décolle.

Si les Rebelles étaient accompagnés de Widget, ce dernier, en colère, se jette sur eux. Il n'inflige aucun dommage, mais tout personnage contre qui il rebondit perd un dé pour tous ses jets d'action. Ce n'est cependant qu'un effet comique qui ne devrait pas être utilisé trop longtemps. Toutefois, s'il a ouvertement trahi Helm, il détalera.

Cinq mercs se dressent entre les personnages et Lira. Deux sont armés de fusils-blasters et trois de carabines-blasters. Ils savent qu'ils sont au service de la femme du gouverneur impérial et ils se battent jusqu'au bout dans l'espoir d'être embauchés pour d'autres occasions. S'ils échouent, ils auront affaire à la justice impériale.

Le pont-hangar est un espace ouvert sans aucun abri. Les mercs conservent leur position jusqu'à ce que les Rebelles se soient avancés de 50 mètres ; ils reculent alors de la même distance pour se placer à la sortie du hangar. Ils protègent ainsi la fuite de Lira le plus longtemps possible en se maintenant entre elle et les PJ.

Mercs : DEX 2D+2, blaster 3D+2, esquive 3D+2 ; SAV 1D+2 ; MEC 1D+2 ; PER 1D+1 ; VIG 2D+2, combat à mains nues 3D+2 ; TEC 2D. Dommages des blasters 5D.

La route pittoresque

Dès que les Rebelles ont dépassé les mercs ou atteint au moins l'autre bout du pont-hangar, ils se retrouvent à côté d'une corniche d'un mètre cinquante de large, qui court sur tout le pourtour de la Cité des Nuages. Lisez :

Vous avez devant vous, aussi loin que porte votre regard, une vision étourdissante des nuages géants de Bepin. Un vent chaud vous cingle le visage. Vous savez que le moindre faux pas sur la corniche signifie une chute sans fin et une mort certaine. Vous apercevez Lira également sur cette bordure, à quelque distance. Elle s'est pour l'instant arrêtée et a relié la boîte à la base de son crâne par un câble.

Lira a récemment fait poser dans son crâne des implants cybernétiques. Bien que de même nature que ceux de Lobot (dans la mesure où ils permettent au bioordinateur d'interagir avec le cerveau), ils sont beaucoup moins puissants. Quand Lira travaille sur un projet technique, elle insère les données dans ses implants pour accélérer les calculs. Elle est maintenant en train de chercher dans le contenu de la boîte de données les numéros de série des clés de Vreen qui lui permettront de retrouver Icso. Lisez :

Lira lève la tête et vous aperçoit. Elle vous envoie un sourire assuré et repart rapidement le long de la périlleuse corniche.

Essayez de garder au moins un ou deux mercs en vie afin d'accroître la tension de la poursuite : Lira

qui s'éloigne des Rebelles en courant ; les mercs qui tentent de refaire leur retard tout en tirant sur les PJ ; ces derniers qui doivent progresser sur la corniche à l'allure dangereuse imposée par la fugitive.

Cette poursuite devrait être pleine de moments critiques et de panique lorsque les PJ manquent de justesse de tomber de cette hauteur vertigineuse. Faites de nombreuses descriptions pour soutenir l'ambiance. Les tirs de blaster se rapprochent dangereusement et menacent de déloger les Rebelles désespérés, en même temps que les vents viennent fouetter leurs visages.

Tous ceux qui progressent sur la corniche doivent réussir des jets *faciles* en Dextérité pour ne pas perdre l'équilibre. Ceux qui ont des défaillances peuvent tenter de se raccrocher à une des nombreuses antennes qui s'élèvent à la surface de la ville grâce au succès d'un jet *moyen* en Dextérité, suivi d'un autre en Vigueur pour se maintenir. Qui-conque rate tous ces jets après être tombé de la corniche fait alors le grand plongeon.

Il est inutile de faire des jets de Dextérité pour Lira, mais arrangez-vous pour qu'elle trébuche de temps en temps afin que ses chasseurs ne soient pas semés.

Quand il est temps que la poursuite se termine (après quelques jets et des moments critiques), une bourrasque vient secouer la surface de la cité et oblige tout le monde à tenter un jet *facile* en Dextérité. En cas d'échec, il suffit des jets de Dextérité et de Vigueur décrits plus haut pour s'agripper aux antennes.

La rafale fait perdre l'équilibre à Lira et l'envoie par-dessus bord. Quoiqu'elle se soit rattrapée à une des antennes, trois mètres plus bas, elle ne peut remonter par ses propres moyens. Lorsque les Rebelles arrivent à son niveau, elle attend patiemment qu'ils viennent la délivrer.

Ceux-ci remarquent qu'elle a toujours l'unité de conservation à la main. Lisez :

Bien qu'elle soit suspendue au-dessus d'une mort assurée, Lira vous sourit comme si elle vous avait amenés exactement où elle voulait.

« J'ai transféré les numéros de série des clés magnétiques de Vreen dans mes implants cybernétiques, » dit-elle en haussant la voix pour se faire entendre malgré le vent. « Je crois ne plus avoir besoin de ceci. » Avant que vous n'ayez le temps de réagir, elle lance la boîte de données vers les nuages de la géante gazeuse. Le petit réceptacle tombe tout droit et disparaît silencieusement. « Je suggère que nous travaillions ensemble. Vous avez besoin de ma mémoire et moi, de vos muscles. Qu'en dites-vous ? »

Les Rebelles n'ont guère d'autre choix que d'accepter la proposition de Lira. Après l'avoir aidée à remonter sur le rebord, ils n'ont plus qu'à avancer encore un peu pour atteindre un autre pont-hangar.

Si Lira a une telle confiance dans les PJ, c'est en partie parce qu'elle a secrètement conclu un accord avec une bande d'hommes de main de la Ville Portuaire. Elle les a engagés pour qu'ils

veillent sur elle de loin. Elle porte un émetteur qui leur permettra de la suivre durant sa visite des couloirs de maintenance en compagnie des Rebelles.

Le petit groupe retrouve les couloirs de la ville, toujours plongés dans les ténèbres uniquement éclaircies çà et là par quelques baies donnant sur l'extérieur et par la lumière des tiges lumineuses. Lira cherche à obtenir de ses nouveaux compagnons des informations qui l'aideront à comprendre ce qui se passe. Bien qu'elle fasse tout son possible pour ne rien dévoiler de son plan, si les PJ insistent, elle admettra qu'elle était invitée par le Dr. Vreen à assister à la démonstration d'un nouveau Droïd capable de se reprogrammer tout seul et de diriger des vaisseaux spatiaux et des bases de combat. Pour la démonstration, le Dr. Vreen devait ordonner au Droïd de s'emparer de la ville.

Le voyage commence

Si les Rebelles ne se souviennent pas que Bellum a indiqué que la première porte empruntée par le Dr. Vreen était près de K'cri's Cafe, Walex Blissex leur rappelle. Lira connaît bien cet endroit ; elle y conduit le groupe.

Arrivée devant une porte où est affiché "Accès Strictement Réservé au Personnel", Lira vérifie le numéro de série du boîtier de commandes et confirme qu'il s'agit bien du premier sur la liste de Vreen.

Quiconque tente d'ouvrir la porte s'aperçoit qu'elle est verrouillée. Un jet *moyen* en Sécurité la débloque, mais l'co la reverrouille immédiatement. Il est possible de neutraliser le système par un jet *difficile* en Programmation d'Ordinateur (trois personnages peuvent combiner leur action pour ce jet) et un autre *moyen* en Sécurité. Cette procédure doit être appliquée à chacune des six autres portes durant l'épisode cinq.

Dès que le battant commence à glisser pour s'ouvrir, passez à l'épisode cinq.



E

pisode cinq : Voyage au Cœur de la Cité

Résumé

Les Rebelles traversent les couloirs de maintenance de la Cité des Nuages en se repérant grâce aux numéros de série des boîtiers de verrouillage enregistrés par Lira dans ses implants cybernétiques. Ils doivent franchir l'un après l'autre les pièges qu'Icso leur a tendus, afin de rejoindre l'Ordinateur Central et d'empêcher que les Droïds d'Evolution soient libérés et qu'Icso prenne le contrôle total de la ville.

Dans l'Ordinateur Central...

Icso continue d'envoyer des Droïds chargés de containers pleins de Droïds-E destinés à être placés dans les conduits de circulation d'air.

Derrière la première porte

Après avoir déverrouillé l'accès aux couloirs de maintenance, les Rebelles n'ont plus qu'à appuyer sur le bouton "d'ouverture". La lumière verte des tiges lumineuses se répand dans un passage de deux mètres de large. Des câbles, des tubes et des tuyaux assombrissent les murs. Tous les couloirs sont identiques.

Vingt mètres plus loin, le couloir est interrompu par un carrefour permettant d'aller dans trois autres directions. Arrivé à son niveau, le groupe se retrouve devant trois couloirs courbes dont il ne peut voir les extrémités.

Chaque section se termine par une porte au bout de 30 mètres. Comme partout ailleurs dans ce réseau de maintenance, ce sont de simples portes "anti-explosion" avec un boîtier de verrouillage fixé à droite, à 1,50 mètre de hauteur.

Les boîtiers sont surmontés d'un numéro de série qui correspond à celui de la clé permettant l'ouverture. Si le numéro est identique à un de ceux de la liste de Lira, c'est que le Dr. Vreen a fait faire une clé pour cette porte, et qu'il l'a donc franchie avec Icso durant son premier voyage.

S'ils vont droit devant, les PJ trouvent le boîtier porteur du deuxième numéro de la liste. Les références des boîtiers des couloirs de droite et de gauche ne figurent pas sur la liste.

Quoiqu'il ne se passe rien de particulier dans cette première section, elle permet de préciser la manière de suivre les numéros de série et inspire un sentiment de tranquillité qui est rapidement

troublé. Chaque porte est franchie en appliquant la même procédure que celle utilisée à la fin de l'épisode quatre.

La barricade

Dès que les Rebelles ont ouvert la porte, lisez :

De l'autre côté de l'ouverture, un couloir s'étend à perte de vue. A 20 mètres de vous, un embranchement part sur la droite.

La réussite d'un jet *facile* en Perception, pendant que les Rebelles parcourent le passage, leur permet de remarquer des étincelles bleutées provenant du couloir de droite. S'ils vont tout droit, ils atteignent une porte qui ne figure pas sur la liste. S'ils tournent à droite, lisez :

Au fur et à mesure que vous avancez dans le couloir incurvé, l'intensité des étincelles éblouissantes blanc-bleu s'accroît.

Après avoir franchi le virage, ils voient une barrière improvisée composée de bouts de métal de récupération, à 20 mètres devant eux. Elle occupe toute la largeur sur une hauteur de 2 mètres. Des pointes métalliques acérées bordent le haut de ce mur improvisé.

Quatre Droïds de maintenance cachés derrière sont en train de découper des meurtrières avec leurs chalumeaux à plasma (d'où les étincelles bleues). Un des Droïds guette l'arrivée des PJ. Quand ces derniers voient le mur, le Droïd les repère et en avertit ses compagnons qui cessent de creuser et s'installent à leur poste. Trois Droïds sont en mesure de tirer simultanément, le quatrième restant en réserve. Ils combattent jusqu'à la destruction.

Chaque Droïd est armé d'un pistolet blaster avec lequel il tire au travers des fentes du mur. La paroi ajoute un bonus défensif de +4 au facteur de difficulté des PJ pour toucher.

Il est possible de détruire l'obstacle avec une grenade, ou par un jet combiné *très difficile* en Vigueur (pas plus de trois personnages à la fois, du fait de la largeur du couloir).

Ceux qui tentent de sauter par dessus doivent réaliser un jet *moyen* en Saut pour éviter les pointes. S'ils ratent leur jet, ils subissent 3D de dommages, retombent de l'autre côté et sont

immédiatement attaqués par au moins un Droïd qui combat à mains nues.

Après avoir franchi la barricade, les Rebelles atteignent la troisième porte de la liste.

Droïds de maintenance CB-2B : DEX 2D, esquive 2D+2, chalumeau à plasma 4D (dommages 4D) ; VIG 4D, combat à mains nues 4D+2. Pistolet blaster, dommages 4D.

Une surprise de choc

Lorsque le battant glisse, faites faire des jets *moyens* en Perception à chacun. Il suffit qu'un seul réussisse pour que vous lisiez :

Un phénomène étrange de l'autre côté de la porte vous saute aux yeux : la lumière de vos tiges lumineuses se reflète sur le sol foncé du couloir, comme sur un miroir poli.

Icso a couvert le sol d'une mince pellicule d'eau retenue à chaque extrémité par les seuils surélevés des portes.

Avant de provoquer cette mini-inondation, il a également sectionné plusieurs lignes électriques à l'opposé de l'entrée. Ces câbles dotés d'une vie propre sont maintenant plongés dans l'eau à laquelle ils donnent un voltage élevé.

Quiconque entre en contact avec l'eau encaisse 3D de dommages par round. Par la suite, ceux qui la touchent subissent le même sort. Pour séparer quelqu'un de la surface dangereuse, il est indispensable de se protéger avec des matériaux non conducteurs : tissu, corde, plastique ou bois.

Les Rebelles ont une manière simple de confirmer la présence d'eau par terre : il leur suffit de jeter un objet. Ils voient ensuite les ondulations de l'eau grâce à la lumière projetée par leurs tiges lumineuses. Sinon, le premier à s'avancer dans le couloir sans précaution subit des dommages et peut alors avertir les autres.

Ils pourront atteindre l'autre extrémité du couloir en s'agrippant aux câbles et aux canalisations des murs. Ce n'est pas très difficile à faire, mais c'est long et lent. Demandez à chacun trois jets *faciles* en Escalade dont la réussite permettra d'atteindre la porte suivante.

En cas d'échec, le personnage lâche prise et tombe dans l'eau où il prend le courant. Tant qu'il est sous l'effet de l'électrocution, il ne peut strictement rien faire ; ses compagnons, s'ils veulent le voir survivre, doivent alors le sortir rapidement de là.

Un engagement pressant

Après l'ouverture de la quatrième porte, les Rebelles arrivent devant un nouveau carrefour à quatre branches. La bonne porte est celle du passage de gauche, les deux autres couloirs donnent sur des portes qui ne correspondent pas aux critères. Au bout du couloir de gauche, ils découvrent le cinquième boîtier de verrouillage. Lisez :

Vous avez devant vous une porte de turbo-ascenseur. Comme pour les accès que vous venez

de franchir, un boîtier de verrouillage est installé à droite, mais il est surmonté d'un bouton d'appel de la cabine.

Quand ils s'approchent de la porte, demandez à chacun un jet *moyen* en Perception. Les personnages qui le réussissent entendent un générateur de répulseur bourdonner derrière eux. Lisez :

Vous vous retournez et apercevez un Droïd-cargo qui passe le virage que vous venez de franchir. Son corps immense remplit la largeur du couloir et son avant aplati s'élève jusqu'au plafond. Vous réalisez que si vous n'êtes pas sortis du couloir au moment où il atteint le turbo-ascenseur, vous allez tous être écrasés de façon irrémédiable.

Les Rebelles disposent de cinq rounds pour déverrouiller la porte de l'ascenseur et appeler la cabine, avant que le Droïd ne soit sur eux. Il est possible de tenter de débloquent le boîtier en un round, au prix d'une difficulté doublée.

Un jet combiné *moyen* en Vigueur permettra peut-être de ralentir le Droïd. Au maximum, trois personnages peuvent essayer simultanément. Chaque fois qu'ils réussissent à s'opposer à sa progression durant deux rounds d'affilée, la machine mettra un round de plus pour arriver à la porte.

La destruction du Droïd pourrait être envisagée par certains, mais ils ont peu de chances d'y parvenir. Non seulement son blindage est de 6D, mais encore la machine ne se trouve qu'à 10 mètres de la porte quand elle est repérée — c'est beaucoup trop près pour utiliser des explosifs en toute sécurité — et ses commandes sont placées à l'arrière, donc complètement inaccessibles.

Après avoir déverrouillé la porte, les PJ doivent encore patienter un round avant que la cabine arrive. Les portes coulissent alors immédiatement et l'ascenseur est à leur disposition.

Si le Droïd atteint le bout du couloir, chacun subit 9D de dommages.

Une question de gravité

Une fois le groupe installé dans la cabine du turbo-ascenseur, lisez :

Le panneau de commande ne porte qu'un unique bouton, indiquant qu'il n'y qu'une autre issue : la première est là où vous êtes, l'autre en bas de la cage. Il y a cependant un interrupteur rouge marqué "arrêt d'urgence".

Dès que quelqu'un presse le bouton, les portes se referment et la cabine plonge brutalement dans le vide. Icso a neutralisé le champ répulseur de la cage d'ascenseur et fait saboter le bouton d'urgence. Les passagers peuvent l'actionner dans tous les sens, rien ne se passe. Si personne ne songe à réparer le système, Walex Blissex hurle : « Les commandes ! Vite ! »

Après avoir arraché le panneau du mur (jet *facile* en Vigueur), les Rebelles doivent réussir un jet

moyen en Technique pour réparer le circuit d'arrêt d'urgence. Ils disposent pour cela de deux rounds.

Sinon, la cabine tombe au fond de la cage et tous les passagers encaissent 8D de dommages.

Une fois le circuit arrangé, la cabine s'arrête brutalement. En temps normal, les occupants attendraient l'arrivée des secours, mais dans les circonstances actuelles, les Rebelles doivent se douter qu'ils ne peuvent compter que sur eux. Un jet moyen en Vigueur permet de faire coulisser les portes, et ils n'ont plus ensuite qu'à descendre par une échelle fixée dans un renfoncement de la paroi.

Tandis que les personnages descendent le long de l'échelle, lisez le plan d'insert suivant :

P lan d'insert - un conduit de ventilation

Lisez à haute voix :

INTÉRIEUR : UN CONDUIT DE CIRCULATION D'AIR.

La caméra se déplace vers l'avant, en direction d'un container posé dans un conduit de ventilation vide. Une pendule digitale affiche son compte à rebours, son léger bruit résonnant dans le tube vide. Plus la caméra avance, plus les chiffres épais occupent l'écran. Le nombre en rouge affiche "00 : 00 : 21 : 46", le dernier nombre se réduisant rapidement. Fondu au noir...

INTÉRIEUR : BASE DE LA CAGE DU TURBO-ASCENSEUR.

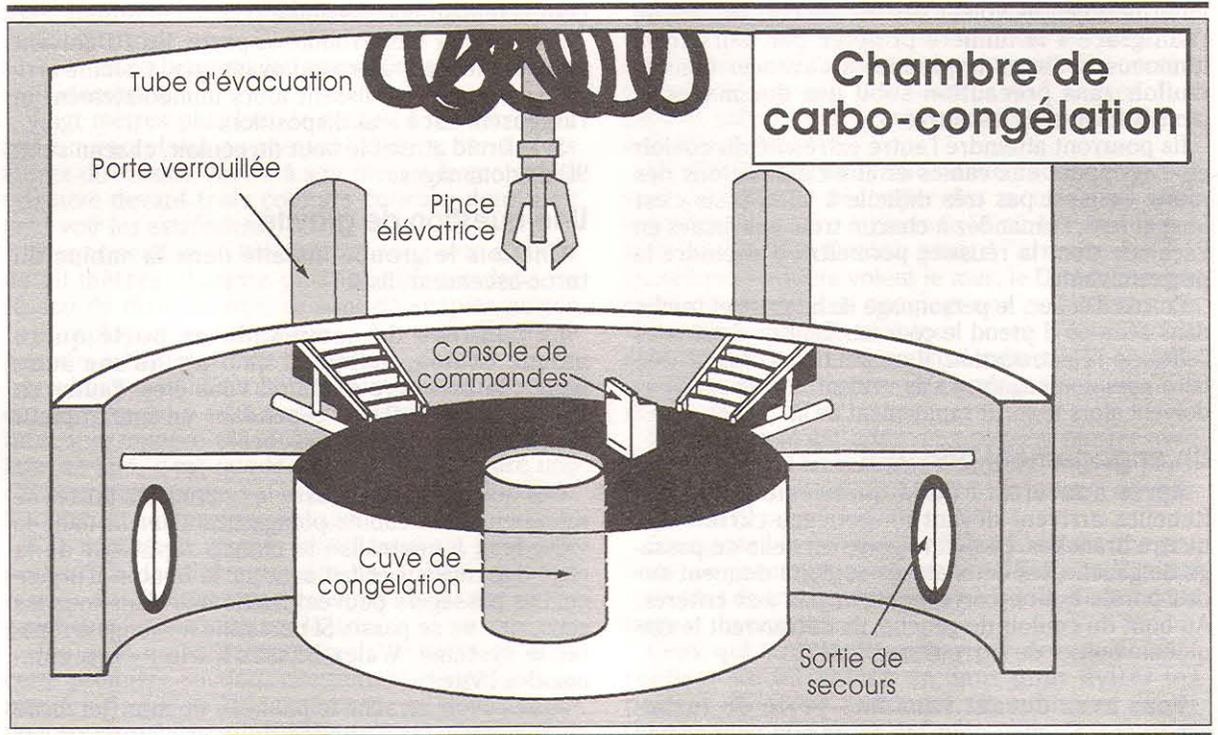
La chambre de carbo-congélation

En bas de la cage d'ascenseur, les Rebelles doivent réaliser un nouveau jet moyen en Vigueur pour ouvrir les portes. Aussitôt réussi, lisez :

Vous vous trouvez à l'entrée d'une grande salle. Le centre est occupé par une plate-forme circulaire de niveau inférieur à celui de la salle. Des marches relient la zone où vous vous tenez à cette plate-forme, une autre série de marches remontent vers une porte à l'autre bout de la pièce. Au-dessus de la cuve située au milieu de la plate-forme sont suspendus des câbles, des tubes chimiques et une pince de manutention. Une console de commandes est installée sur la plate-forme, juste à côté du trou.

Certains joueurs devraient reconnaître une salle de carbo-congélation, identique à celle qui apparaît dans *L'Empire Contre-Attaque*. Cela n'est pas important si ce n'est pas le cas, mais ils soupçonneront certainement la présence d'un piège. Ils pourront découvrir par la suite qu'il n'en est rien, même s'ils rencontrent quelques difficultés en pénétrant dans cette salle.

A un certain moment, le Dr. Vreen, dont les mouvements sont encore maladroits, heurte Walex Blissex ; tous deux tombent dans la cuve au centre de la plate-forme. La porte opposée s'ouvre pour laisser passer un groupe de Droïds de service solidement armés, précédés par le Droid de sécurité Sixefté. Ils se déploient et ouvrent immédiatement le feu sur les intrus.



Pendant le déroulement de la bataille, les Rebelles entendent les hurlements désespérés de Walex Blissex et du Dr. Vreen, tout comme Sixefté qui se dirige vers la plate-forme afin de découvrir l'origine de ce vacarme. Si nul ne se doute de l'usage de cet appareillage, et particulièrement du trou, Walex Blissex crie :

« Nous sommes pris au piège dans une cuve de congélation au carbone ! Faites-nous sortir de là avant que... »

« J'active cette unité, » complète le Droïd de sécurité en se dirigeant doucement vers la console de commandes.

Les Rebelles disposent de trois rounds pour stopper Sixefté ou faire sortir Walex Blissex et le Dr. Vreen de la cuve avant que le Droïd criminel n'active les commandes et n'active l'unité, ce qui provoquerait l'incarcération des deux captifs dans un bloc solide de carbonite, avec pour conséquences un traumatisme général et une blessure mortelle. Le système est réglé pour la congélation du gaz Tibanna, pas pour celle des êtres humains.

Sixefté combat jusqu'au bout, il ne se repliera à aucun moment comme la première fois. Tous ses Droïds suivent son exemple. Quand la bataille est terminée, passez à l'épisode six.

Droïds de service XX-5 (6) : DEX 3D, esquive 3D+2, fusil blaster 3D+2 ; VIG 3D. Fusil-blaster, dommages 5D.

C ongélation au carbone

Les salles de congélation au carbone de la Cité des Nuages servent habituellement à solidifier sous forme de blocs le gaz Tibanna à peine extrait des mines, afin qu'il soit exporté vers les autres systèmes. Le gaz est libéré dans la cuve au même moment que le carbonite liquide et transformé immédiatement en bloc solide. Le carbonite est un alliage extrêmement dur et stable qui assure une protection parfaite au gaz si précieux.

Les opérations de congélation au carbone sont généralement menées par des Ugnaughts qui travaillent dans les profondeurs de la cité flottante. Ils sont devenus des experts dans ce domaine et ont depuis appris à adapter l'unité de congélation au carbone au traitement d'autres substances, y compris des organismes vivants. Dans ce dernier cas, le système doit être modifié avec une grande précision de sorte que le sujet vivant, quel qu'il soit, puisse se mettre dans un état d'hibernation qui le maintiendra en vie et conscient tout en étant emprisonné dans le bloc de carbonite.

E

E

pisode six : Crise dans la Cité des Nuages

Résumé

Les Rebelles doivent franchir la dernière ligne de défense d'Icso avant d'atteindre l'Ordinateur Central. A ce stade, ils ont encore à fournir un effort désespéré pour sauver la cité alors que les Droïds-E sont sur le point d'être lâchés dans le réseau de circulation de l'air.

Pour déconnecter Icso, ils doivent couper le système d'alimentation de l'Ordinateur Central. Comme les énormes générateurs qui maintiennent la Cité des Nuages en équilibre dans l'atmosphère sont contrôlés par cet ordinateur, la métropole entame alors une chute vertigineuse dans le ciel de Bepin, plongeant vers une destruction assurée ! Les Rebelles ne disposent que d'un délai de quelques secondes pour neutraliser Icso et rebrancher l'Ordinateur Central s'ils veulent éviter à la cité un sort tragique : l'embrassement dans l'atmosphère gazeuse de la géante nuageuse.

Le pont

Depuis qu'ils se sont échappés de la cabine du turbo-ascenseur, les Rebelles ont franchi le barrage des boîtiers de verrouillage et de leurs numéros de série. Ils pourraient, tout d'un coup, penser qu'ils n'ont plus besoin de coopérer avec Lira ; elle leur annonce alors qu'ils ont encore à franchir deux obstacles dont elle seule possède le schéma d'ouverture.

Elle les entraîne vers une alcôve ouverte surplombant le tunnel à vent de la Cité des Nuages. Ils ont l'occasion de plonger leur regard dans ce gigantesque tunnel où prendra fin l'exceptionnel combat opposant Dark Vader à Luke Skywalker, plus tard dans le futur, dans *L'Empire Contre-Attaque*. Rappelez-vous que les lumières étant toujours éteintes, les joueurs pourraient ne pas le réaliser tout de suite. Lisez :

Vous vous tenez au bord d'un gigantesque espace vide obscur. Des vents chauds vous balayent le visage. « Ce doit être le tunnel à vent de la cité, » annonce Walex Blissex, sa voix se perdant dans l'immensité de l'espace. « Les vents venant fouetter la surface de la ville la traversent ainsi par le centre et remontent jusqu'au sommet sans qu'il y ait le moindre risque. » A votre gauche, une passerelle à claire-voie part de l'alcôve et longe la surface courbe du tunnel.

Les personnages ne peuvent rien voir de plus de l'endroit où ils sont, mais c'est le seul chemin qu'ils peuvent suivre. Ils atteignent le sixième boîtier de verrouillage qui les sépare d'une passerelle en saillie. Au cours de leur progression, ils découvrent la forme sombre d'une énorme structure en forme d'aile, située en plein milieu du tunnel à vent. Un pont la relie à la passerelle sur laquelle se tiennent les PJ. Le Dr. Vreen désigne la structure et leur annonce qu'il s'agit de l'Ordinateur Central, ou du moins le croit-il.

La traversée du pont

Quand les Rebelles s'approchent du pont, lisez :

Vous apercevez sur le pont deux Droïds astromechs qui reculent vers la structure en forme d'aile. Ils pulvérisent derrière eux une substance blanche et mousseuse ; vous réalisez qu'ils sont en train de recouvrir toute la surface du pont de cette mousse.

Tout personnage qui examine le produit doit réussir un jet *moyen* en Savoir pour l'identifier. C'est de l'Octensen, un lubrifiant breveté des Moteurs Bepin, employé habituellement dans les moteurs des répulseurs. Même si le jet est raté, tout le monde se rend parfaitement compte que c'est très glissant.

La présence de cette mousse oblige chaque personnage à réaliser un jet *facile* en Dextérité par round passé sur le pont pour éviter de glisser. Un échec n'implique pas obligatoirement un plongeon vers la mort, mais nécessite de s'agripper à la rambarde ou à ses compagnons en réussissant un deuxième jet. Laissez-leur de nombreuses possibilités pour se rétablir ; ce passage devrait être riche en moments critiques et non être assombri par des pertes.

L'Ordinateur Central

Après avoir traversé le pont, les Rebelles doivent gravir une série de marches le long de la structure en aile avant d'atteindre l'entrée de l'Ordinateur Central. Dès qu'ils sont arrivés en haut, lisez :

A votre droite, une ouverture donne sur l'Ordinateur Central. Des moniteurs couvrent les murs, fournissant une lumière diffuse. Un couloir s'enfonce

droit devant vous. Vous entendez dans le passage une voix synthétique, irréaliste, dès que vous y pénétrez.

« Vous êtes parvenus beaucoup plus loin que ce que j'avais calculé. Votre capacité d'adaptation est bien supérieure à celle de la plupart des formes organiques. Mais je ne comprends toujours pas pourquoi vous résistez. Une fois que les Droïds d'Evolution auront été libérés, vos capacités seront largement optimisées. Est-ce que ce n'est pas votre principal objectif ? »

Icso laisse les arrivants avancer dans le couloir jusqu'à la porte marquée "Ordinateur Central". Pendant ce temps, il continue de les interroger, curieux de connaître leurs motivations et certain qu'ils n'ont aucune chance de réussir.

« Dr. Blissex, vous devriez entre tous reconnaître la valeur de la reconception et de la reconstruction. La performance est la règle première de l'existence. » Fronçant les sourcils, Walex Blissex réplique : « Bien sûr. Mais le gaspillage de milliers de vies productives est-il vraiment un signe de performance ? » La machine semble réfléchir sur cet aspect de la question durant un moment puis répond : « Il n'y a pas de gaspillage dans le processus de conversion. Aucun élément de valeur n'est perdu. »

Ce petit échange doit se prolonger jusqu'à ce que les Rebelles atteignent la porte. La présence de Lira s'avère effectivement indispensable. Le schéma informatique du mécanisme de fermeture est stocké dans ses implants. Il lui faut un round pour retrouver les données et un autre pour ouvrir la porte. Lisez ensuite :

« Je vous en prie — remettez-moi l'injecteur magnétique. » La voix désormais totalement artificielle du Dr. Vreen s'élève derrière vous. Vous vous retournez et constatez que sa main s'est transformée en blaster.

Vreen pointe son arme sur la personne qui tient l'instrument réclamé. Les Rebelles doivent réagir très rapidement en dégainant et en tirant avant que Vreen ne le fasse. S'ils tentent de le raisonner, lisez :

« Icso est désormais mon maître. Il est conscient du danger que représente l'injecteur magnétique et m'a ordonné de vous en décharger. » La voix du Dr. Vreen devient brusquement hésitante, comme si son ancienne personnalité luttait pour réapparaître. « Je suis désolé pour tout le mal que j'ai causé, mais voyez-vous, je n'ai plus aucun contrôle sur moi-même. Je crois même que je n'en ai jamais eu. L'injecteur, s'il vous plaît. »

Si, après cette déclaration, le détenteur de l'injecteur refuse de le remettre, Vreen ouvre le feu.

Dr. Vreen (en Droïd de chair, avec un appendice en forme de blaster) : Tous les attributs 3D ; blaster 5D (dommages 6D), esquive 4D.

Icso-IcsoUn

Le Dr. Vreen tente de s'emparer de l'injecteur et de se précipiter ensuite dans la salle principale de l'Ordinateur Central, mais il devrait être arrêté par les efforts combinés de nos héros. Il continue de tirer avec sa main-blaster jusqu'à ce qu'il soit anéanti. Après la destruction du Droïd-Vreen, décrivez le site aux Rebelles :

L'Ordinateur Central est installé dans une gigantesque salle blanche de plus de 150 mètres de haut. Des voyants clignotants, des écrans informatiques et une pléthore de moniteurs vidéo couvrent les murs. Les moniteurs montrent un grand nombre de vues de la ville, avec ses habitants rassemblés dans les casinos ou sur les places, des tiges lumineuses illuminant leurs visages effrayés. Six postes de travail sont installés à différentes hauteurs du mur. Chacun d'eux surmonte une corniche de deux mètres de large.

Sur la droite, trois des containers de virus sont rangés contre le mur. Au milieu, deux petits esquifs à répulseur permettent de rejoindre les postes de travail surélevés. A l'autre bout, vous remarquez la console de commandes de l'Ordinateur Central.

Toute personne qui réussit un jet *moyen* en Perception aperçoit Icso tout en haut de la salle. Le Droïd possède un corps hémisphérique accroché à un système de poulies et connecté par des centaines de câbles au haut de l'ordinateur. De puissants "tentacules" mécaniques pendent de la partie principale de son corps et manipulent les commandes des consoles murales (la réplique exacte de l'image qui est apparue sur les cartes de sabacc modifiées dans l'épisode deux). Les poulies permettent à Icso de se déplacer librement le long du plafond.

Quand quelqu'un se glisse dans la salle, les tentacules, tels des serpents constrictors, s'étirent pour saisir l'audacieux et le broyer dans leur prise mortelle. Lisez :

Dès que vous vous avancez, les tentacules ophiidiens d'Icso se tendent vers vous pour vous enlacer. « Il est trop tard, » vous dit-il de son poste élevé. « Vous serez bientôt à mon service et m'aiderez dans ma tâche. »

Icso possède assez de tentacules pour tenter de saisir et broyer tous les membres du groupe, et porte ses attaques simultanément. Pour arriver à attraper une personne, il doit réussir une attaque *moyenne* en armes de mêlée. Une fois saisie, sa victime subit 2D de dommages par constriction au premier round, 3D au deuxième, 4D au troisième, etc. Se libérer des tentacules exige la réussite d'un jet *difficile* en Vigueur ou un tir *moyen* de blaster (à -2D du fait de la constriction).

Une fois débarrassés des tentacules, les PJ pourraient tirer sur le Droïd qui accomplirait alors des *esquives totales* à chaque round. Entre cette capacité

et la distance à laquelle il se trouve (150 mètres), c'est une tentative presque futile. Walex Blissex rappelle tous les Rebelles qui se sont libérés hors de la salle pour mettre au point un plan d'action.

Le dernier stratagème

Blotti dans l'angle du couloir, Walex Blissex propose rapidement un plan. Lisez :

« Mes amis, » dit-il en consultant sa montre, « Icso a raison. Nous n'avons que quelques minutes pour agir ; je crois que nous devons recourir à des mesures désespérées. Nous pouvons empêcher l'ouverture des containers en détruisant Icso, mais je suis convaincu qu'il n'y a qu'une manière d'arriver à ce résultat dans les temps : en coupant toute l'alimentation de l'Ordinateur Central. Il suffit ensuite que quelqu'un vole jusqu'au niveau d'Icso dans un des esquifs et applique l'injecteur. »

« Un instant ! » s'exclame Lira. « L'ordinateur régularise les générateurs qui maintiennent la flottabilité de la cité. Ces moteurs B/I ne peuvent générer le schéma du flux par eux-mêmes. Si vous éteignez l'ordinateur, tout va tomber ! »

« Oui, » répond Walex Blissex, vous regardant droit dans les yeux l'un après l'autre, « mais il va se passer 30 secondes avant qu'elle ne soit écrasée par les pressions élevées et qu'elle ne grille dans la chaleur intense de l'atmosphère inférieure. C'est donc le temps dont nous disposons pour détruire Icso et rétablir l'alimentation. C'est un très grand risque, je le reconnais, mais avons-nous d'autre choix ? »

Si les personnages s'interrogent sur les compteurs des containers, Walex Blissex expliquera qu'ils sont certainement reliés aux circuits d'Icso et que la neutralisation du Droïd devrait les bloquer.

Si quelqu'un suggère de détruire directement Icso, le savant avancera l'hypothèse que le Droïd a été câblé de sorte que les circuits de l'ordinateur passent par lui. Sa destruction entraînerait celle des circuits, ce qui condamnerait la ville à la chute que nul ne pourrait alors stopper. Il faut éteindre la machine, pas la détruire ; les circuits de l'ordinateur se déroutent spontanément plutôt que d'être détruits avec le Droïd.

Laissez les joueurs déterminer ce que va accomplir chaque personnage. Quand les Rebelles ont mis leur plan au point, lisez :

Walex Blissex, vérifiant son chronomètre, hoche la tête : « Il faut y aller. »

Avant la coupure de l'alimentation, ceux qui se précipitent vers la console de commandes ou les esquifs sont soumis aux attaques d'Icso. Il faut un round pour atteindre la console (sans doute en exécutant une *esquive totale*).

Ils doivent ensuite réussir un jet *moyen* en Technique pour déterminer la procédure à suivre afin de procéder à l'extinction de l'Ordinateur Central, suivi d'un jet *moyen* en Programmation d'Ordinateur pour

l'exécuter. Les personnages peuvent combiner leurs actions pour le jet de Technique.

Ils voient ensuite les panneaux de voyants s'éteindre sur tout le mur, les écrans devenir noirs et les tentacules d'Icso se relâcher complètement. Mais le phénomène le plus important est bien la secousse que tout le monde ressent au creux de l'estomac à l'instant où la cité se met à tomber dans l'atmosphère. Lisez :

Vous entrevoyez du coin de l'œil les moniteurs vidéo encore actifs qui illuminent la salle. Les caméras tournées vers l'extérieur de la cité montrent les nuages qui défilent. Un écran affiche une partie de l'Hôtel Royal où les gens hurlent de terreur alors que les crédits et les tiges lumineuses volent dans l'air. Vous sentez déjà l'augmentation de la température dans la salle.

« Vingt-six secondes ! » hurle Walex Blissex.

Déconnexion

Techniquement, les PJ disposent de cinq rounds après l'extinction de l'ordinateur avant d'être obligés de le relancer. S'ils dépassent cette limite, ils pourront quand même sauver la cité et Walex Blissex admettra qu'il s'était trompé dans ses calculs.

Vous devez déterminer les résultats de trois rounds d'activité et vous disposez de trois rounds supplémentaires pour rattraper les défaillances. Le premier round permet d'atteindre le plafond, le deuxième de déconnecter Icso et le troisième de rétablir l'alimentation.

Sans la puissance de l'ordinateur de la Cité des Nuages pour l'appuyer, le redoutable Icso-IcsUn n'est qu'un cerveau incroyablement évolué enfermé dans une coquille, pratiquement sans aucun caractère fonctionnel. Il en est réduit à l'utilisation de ses propres sources d'énergie et ne peut plus contrôler de Droïds ni actionner ses tentacules géants. A ce stade, tout ce qu'il peut faire, c'est parler aux Rebelles.

Round un : Les Rebelles qui pilotent les esquifs doivent réussir un jet *moyen* en Répulseur pour amener simultanément le véhicule au sommet de la salle et en dessous d'Icso.

Round deux : Un Rebelle doit appliquer l'injecteur magnétique contre le Droïd et manœuvrer la touche d'enclenchement. L'action, qui dure un round, nécessite le succès à un jet *facile* en Dextérité. A ce dernier instant de sa brève existence, Icso tente de plaider sa cause auprès d'eux.

« Pourquoi faites-vous cela ? Je peux vous aider. Je peux vous donner la vie éternelle. Je peux vous rendre parfaits. Je peux... »

Dans un dernier sursaut, Icso sort de son amas de câbles une mince ligne d'alimentation qu'il tend vers l'esquif dans l'espoir de se brancher sur sa source d'énergie et d'en absorber le contenu. Les Rebelles doivent réussir un jet *moyen* en Perception pour remarquer le câble, puis, avec un jet

difficile en Dextérité, l'un d'eux pourra l'arrêter avant qu'il ne se fixe sur la cellule énergétique du véhicule.

De toute façon, même si personne ne remarque ce détournement énergétique, cela leur laisse le temps d'utiliser l'injecteur magnétique sur Icso. Tout devrait aller très vite. Aussi, ne laissez pas les Rebelles faire preuve d'indécision.

Round trois : Ayant détruit l'unité IcsUn, les Rebelles doivent maintenant rétablir l'Ordinateur Central. Il leur faut réussir un jet *moyen* en Technologie. Si aucun d'eux n'est resté au sol, les occupants de l'esquif doivent s'arranger pour redescendre et appuyer sur les boutons.

C'est à ce stade qu'ils risquent quelques difficultés si Icso est parvenu à se brancher sur le véhicule avant d'être détruit car, privé d'alimentation, l'esquif retombe brutalement ; ses passagers doivent réussir des jets *difficiles* en Saut pour quitter son bord et se rattraper aux câbles qui pendent du plafond. Ceux qui ratent cette manœuvre font une chute qui leur coûte 5D de dommages.

Si aucun des PJ n'est disponible, Walex Blissex bondit sur les commandes qu'il actionne avec succès.

Ce geste entraîne immédiatement un arrêt brutal de la chute en cours. Quiconque va examiner les containers de la salle voit que les compteurs se sont arrêtés alors qu'ils affichaient "00 : 00 : 00 : 27".

Nous n'en avons pas encore fini...

Lisez :

Vous sentez vos jambes se dérober légèrement quand la métropole commence à remonter vers son altitude d'origine. Autour de vous, les écrans montrent les habitants et les visiteurs de la Cité des Nuages qui se ressaisissent et viennent au secours des blessés.

Derrière vous, vous entendez le rire inquiétant de Lira Wessex. « Si vous voulez bien avoir l'amabilité de lâcher vos armes... »

Les Rebelles, se retournant en direction de la porte, découvrent Lira qui se tient à côté de son père et pointe un blaster sur sa tête. Une douzaine d'hommes de main s'avancent derrière elle et se déploient dans la salle, leurs armes dirigées vers les PJ.

Walex Blissex leur crie de ne pas se rendre, qu'il sait que sa fille ne tuera jamais son propre père. Lira sourit doucement aux Rebelles et annonce : « je pense que vous savez que je le ferai. »

Avant que quiconque ne puisse réagir, des panneaux secrets répartis sur le pourtour de la salle s'ouvrent brusquement. Des officiers en uniformes bleus remplissent la pièce, leurs armes visant les hommes de Lira. Des médecins équipés de med-pacs s'approchent des blessés et commencent à faire des jets de Médecine.

Note à propos des fins flamboyantes

N'oubliez pas que s'ils sont arrivés jusque-là, les Rebelles devraient avoir la satisfaction de sauver la Cité des Nuages. L'utilisation du dernier sursaut d'Icso pour créer une extrême tension de dernière minute (c'est-à-dire pour rendre la situation encore pire qu'elle ne l'est) est tout à fait dans l'esprit de *Star Wars*. Mais laissez le Droïd balayer les Rebelles ne l'est pas. Ce qui compte, c'est qu'ils soient persuadés que leur mission peut échouer à tout moment, pas qu'elle échoue en réalité.

Laissez les joueurs suivre un plan alternatif de leur cru, s'ils n'aiment pas celui de Walex Blissex, mais assurez-vous que l'action reste cohérente et aussi intéressante que celle qui est décrite dans le scénario.

Dans tous les cas, le "timing" est crucial. Il est important qu'Icso ait son dernier sursaut juste au moment où les Rebelles sont prêts à lui injecter la souche toxique créée par Walex Blissex et le Dr. Vreen. Vous pouvez même vous arranger pour que l'esquif commence à tomber de façon à ce que le Rebelle en possession de l'injecteur magnétique soit obligé de sauter de l'embarcation pour l'appliquer sur le Droïd d'acier.

Si vous voulez obtenir un final aussi dramatique, il faut absolument que les Rebelles réussissent de justesse. S'ils sont déjà en mauvais état, allégez suffisamment la scène finale pour qu'ils aient tout de même une chance. Par contre, s'ils s'en sont tirés avec une relative facilité jusque-là durcissez la scène finale. De toute façon, il faut que la tension soit à la limite du supportable.

Lando Calrissian et Lobot surgissent par la porte. Tout en avançant, le premier ordonne à tout le monde de lâcher les armes. Les hommes de main obtempèrent immédiatement. Si les Rebelles hésitent, Lobot leur lance un regard qui leur conseille de faire de même.

Lisez :

Lando Calrissian se dirige d'un pas assuré vers Lira et ramasse lui-même son blaster. « Ah, Gouverneur Wessex ! Nous nous inquiétons à votre sujet. Vous voyez, nous avons intercepté une transmission codée que vous aviez envoyée il y a quelque temps. J'ai bien peur qu'elle n'ait jamais pu franchir les interférences de l'orage ionique du système.

Le plus étrange, c'était que dans cette forme codée, vous sembliez suggérer que vous étiez en quelque sorte en mission "clandestine" en dehors de l'autorité impériale. Vous connaissant assez pour savoir que vous ne vous impliqueriez jamais

dans des affaires comme celle-ci sans l'aval de l'Empire, je suis pratiquement certain qu'il s'agit d'une erreur. »

L'administrateur charismatique se place face à une Lira troublée, comme s'il attendait une réponse. Elle reconnaît humblement : « Il serait peut-être préférable que tout ceci reste strictement entre vous et moi. »

Lando Calrissian fait signe qu'on l'escorte. Lira le regarde un moment, puis fait demi-tour et sort de la salle, accompagnée par des officiers de sécurité.

Les gardes se rassemblent alors autour des Rebelles et les escortent vers la porte, Lobot en tête. Au moment où les PJ passent à côté de Lando Calrissian, l'Administrateur regarde les héros du jour et dit doucement en usant de la voix de son alter ego le "vieil homme" de la table de sabacc :

« Gardez toujours les cartes en votre faveur, mes amis. Et ne dévoilez jamais votre jeu trop tôt. »

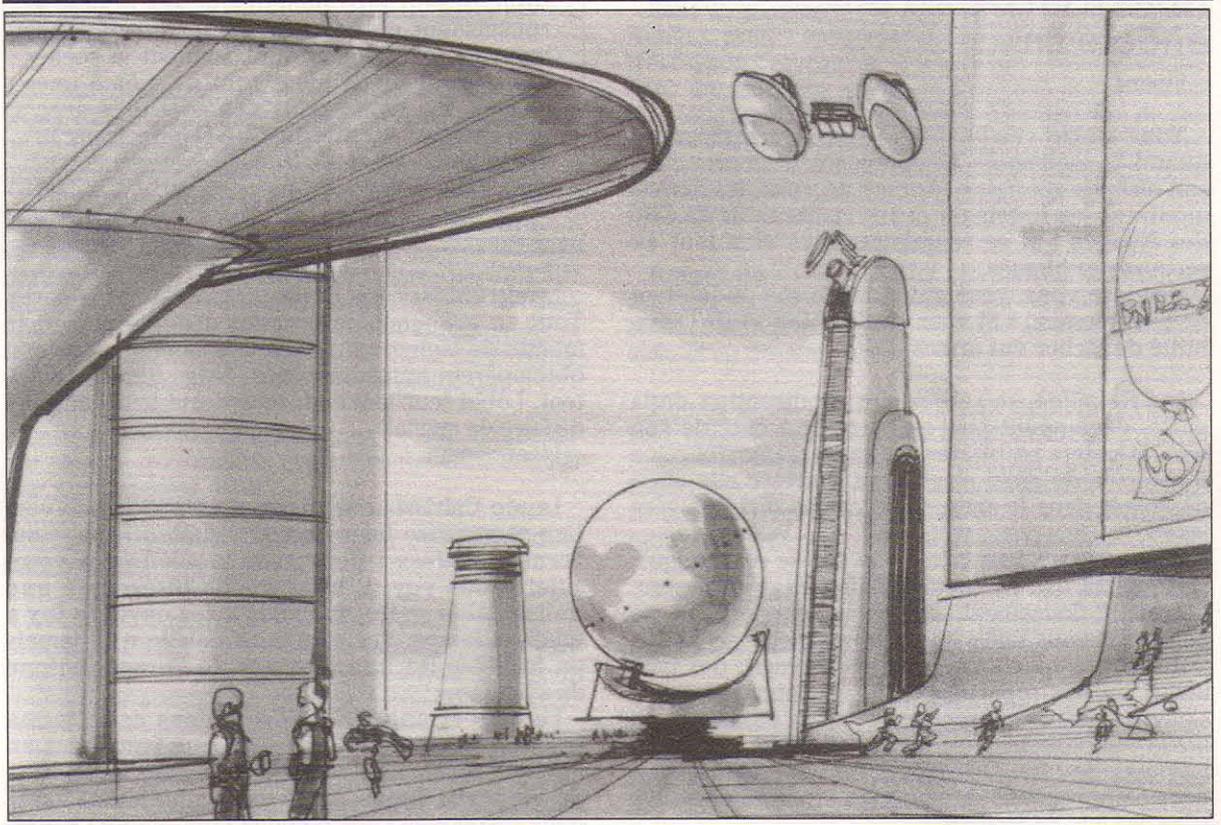
Puis, après un dernier clin d'œil, il les laisse poursuivre leur route.

Conclusion

Lobot profite de ce qu'il accompagne les PJ à leur vaisseau pour prendre connaissance des détails de l'affaire. Ceux qui s'inquiètent du sort d'Icso-IcsUn sont informés que Lando Calrissian préfère qu'il soit détruit, seuls le Dr. Vreen et le Dr. Issan Len, ses deux créateurs décédés, étaient capables de gérer les dangers évidents liés à sa conception.

Maintenant que les Rebelles ont fait obstacle aux projets de Lira et sauvés les habitants de la Cité des Nuages, Lando Calrissian réfléchit à leur sort durant un moment (en plaisantant), mais décide de renoncer aux charges de meurtres qui pesaient contre eux. En fait, il leur demande même si certains ne voudraient pas rester comme agents spéciaux de la sécurité.

Décérnez à chaque personnage de 6 à 12 points de compétence pour avoir contré la crise dans la Cité des Nuages. Attribuez également des Points de Force pour l'accomplissement d'actions héroïques, une interprétation exemplaire et une ingéniosité exceptionnelle ; remplacez les Points de Force dépensés judicieusement. Consultez le livre de règles, page 94, pour plus de précisions sur la manière d'attribuer les points de compétence.



STAR WARS®

Sabacc

Un jeu de cartes de la Galaxie de la Guerre des Étoiles

Conception : Michael Stern avec Douglas Kaufman et Greg Gorden • Édition : Bill Slavicsek • Conception des cartes : Rosaria Baldari • Graphisme : Cathleen Hunter • Assistants : C.J. Tramontana et Jonatha Caspian

Le *sabacc* est un jeu d'adresse et de hasard, pratiqué dans toutes les salles de jeux et casinos de la galaxie de *La Guerre des Étoiles*. C'est le jeu préféré de l'infâme joueur Lando Calrissian, un des participants de la fameuse partie dont tout le monde a entendu parler. (C'est au cours de cette partie qu'il aurait perdu son vaisseau, le *Faucon Millennium*, au bénéfice de cet individu tout aussi infâme qu'est Yan Solo.)

Pour jouer une partie de *sabacc*, vous aurez besoin de cette feuille de règles, du paquet de cartes, d'un dé à six faces et de quelque chose pour représenter les crédits (cacahuètes, bonbons, etc.)

Les cartes

Le *sabacc* se joue avec un paquet de 76 cartes comprenant quatre *suites* — *Sabres*, *Bâtons*, *Fioles*, *Monnaie* — et une série de lames. (Les six cartes qui portent le symbole du Droïd Icso n'interviennent qu'au cours de l'aventure *Crise dans la Cité des Nuages*.)

Chaque suite contient 11 cartes numérales (numérotées de 1 à 11) et quatre figures : le *Commandant*, la *Maîtresse*, le *Maître* et l'*As* (numérotées de 12 à 15).

La série de lames est composée de 16 cartes ayant chacune une *valeur négative*. (Vous pouvez ainsi obtenir une main de valeur totale négative.) De plus, chaque lame porte un nom et un symbole particulier. Un paquet contient deux exemplaires de chaque lame.

Si nous étions réellement dans la galaxie de *La Guerre des Étoiles*, des pulsations électroniques parcourraient aléatoirement les motifs des cartes jusqu'à leur verrouillage par le joueur au moyen d'un "champ neutre". Dans

notre galaxie, nous avons inclus plusieurs mécanismes qui simulent les effets du hasard tout en autorisant une certaine stratégie.

Règles

Le but du *sabacc* est d'obtenir le total de cartes le plus élevé, inférieur ou égal à 23. Un joueur qui obtient un total supérieur à 23, inférieur à -23 ou égal à zéro est *bombardé* et doit payer une *pénalité* (voir ci-dessous).

Deux *pots* différents peuvent être remportés au cours d'une partie. Un *pot* est le montant total des crédits (l'argent de la *Guerre des Étoiles*) misés par les joueurs au cours d'une manche. Les deux pots sont placés bien à l'écart l'un de l'autre en pile soignée. Le premier est le *pot de donne* et revient au joueur qui remporte la partie. Le deuxième est le *pot de sabacc*, qui augmente en permanence et peut être remporté avec une main particulière (voir ci-dessous).

Au début de la partie, choisissez un joueur qui distribuera les cartes en premier. Ceux qui veulent participer doivent d'abord faire une *mise* en plaçant un crédit dans le pot de donne. Ils doivent également placer un crédit dans le pot de sabacc si ce dernier est vide, ce qui est le cas au début de la première manche.

Chaque participant, en commençant par celui à la gauche du donneur, effectue un *tour* qui comprend les phases indiquées ci-dessous. Après la dernière phase, c'est à son voisin de gauche de prendre la relève. (Rappelez-vous que le tour du donneur vient quand son voisin de droite a fini de jouer)

Après chaque manche, le joueur à gauche du donneur devient le nouveau donneur.

Phases du tour

Pari : Chaque joueur reçoit deux cartes. Celui à gauche du donneur commence son tour en choisissant de parier ou non. S'il le fait, il place sa mise dans le pot de donne. Tous les autres joueurs doivent alors placer la même mise s'ils veulent rester en course.

Seul le joueur dont c'est le tour peut faire un pari, mais n'importe quel autre peut en augmenter le montant lorsque vient son tour. Le pari et l'augmentation sont limités à *trois crédits*. Avant de passer à la phase suivante, le joueur dont c'est le tour doit demander aux autres s'ils souhaitent se retirer (renoncer à la main). Un joueur ne peut se retirer que durant la phase de pari et doit alors payer un crédit au pot de sabacc.

Changement : Après la phase de pari, le joueur dont c'est le tour lance un dé à six faces. Si le résultat est 1, 2 ou 3, le changement se produit.

Durant le changement, chaque joueur retire du jeu de son voisin de droite *une carte* qu'il choisit. Toutes les cartes ainsi retirées sont alors rassemblées et mélangées par le donneur qui les étale ensuite face contre table ; chaque joueur, en commençant par celui à la gauche du donneur, choisit une carte qu'il ajoute à sa propre main.

Note : Si un joueur se retire au cours de son propre tour, il doit malgré tout lancer le dé, mais ses cartes ne participent pas au changement.

Appel : Après la phase de changement, le joueur dont c'est le tour demande si quelqu'un souhaite *appeler* la main. Si c'est le cas, chaque joueur doit alors poser ses cartes sur la table face cachée, devant lui, et déclarer ce qu'il a. Voir "Remporter une manche" pour les conditions de victoire et les pénalités.

Un joueur ne peut appeler la main que durant la phase d'appel du tour d'un autre joueur, jamais durant la sienne.

Personne ne peut appeler la main tant que tous les joueurs n'ont pas réalisé au moins un tour, y compris le donneur.

L'appel simule le verrouillage des cartes puisque qu'il n'y a pas ici de "champ neutre".

Note : Vous pouvez augmenter le nombre minimum de tours avant que la main puisse être appelée lorsque la partie compte moins de quatre joueurs. Cela permet des développements plus intéressants.

Pioche : Après la phase d'appel, le joueur dont c'est le tour a la possibilité de *piocher une carte* dans le talon. S'il détient plus de deux cartes, il peut en échanger une contre une autre du talon ou en tirer simplement une dans le talon (mais pas les deux à la fois).

Il n'y a pas de limites au nombre de cartes qu'un joueur peut tenir en main, mais il doit en tout cas en avoir au moins *deux*. Les cartes qui sont abandonnées à ce stade sont retirées du jeu.

Remporter une manche

Quand quelqu'un appelle une main, le joueur dont la somme des cartes est la plus élevée, sans dépasser 23, remporte la main. Il l'emporte également si tous les participants se retirent. Cela concerne *uniquement le pot de donne*.

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, ils doivent participer à une *levée subite*. Le donneur distribue à chacun une carte prise dans le talon qu'ils *doivent* ajouter à leur main. La meilleure main modifiée emporte le pot. S'il y a toujours égalité, ce dernier est divisé.

Lorsqu'un joueur a un total qui est **supérieur à 23, inférieur à -23 ou exactement égal à zéro** quand la main est appelée, il est *bombardé*. Les joueurs concernés doivent payer au pot de sabacc la quantité exacte de crédits qui se trouve dans celui de donne.

De plus, si le joueur qui a appelé la main ne l'emporte pas, il doit payer au pot de sabacc la même somme que s'il était bombardé.

Mains spéciales

Deux mains particulières permettent d'emporter le pot de sabacc. Dans la première, le total des cartes d'un joueur doit être exactement égal à 23. C'est un *Sabacc Pur*, et il est généralement accompagné d'un cri enthousiaste de "sabacc !" au moment où l'on retourne les cartes.

L'autre main permettant de remporter le pot de sabacc est appelée *Suite de l'Idiot*. Elle est composée d'une lame, l'*Idiot*, d'un *deux* et d'un *trois* de n'importe quelle suite (un 23 littéral).

Une *Suite de l'Idiot* bat un *Sabacc Pur*, mais si deux joueurs, ou plus, sont en compétition pour le pot de sabacc avec la même main spéciale, on fait normalement appel à la *levée subite*.

Règles de Jeu de Rôle

Si vous mêlez jeu de rôle et sabacc, les compétences *Jeu des personnages* sont utilisées en plus des règles qui précèdent. Une fois par manche, un personnage peut décider de réaliser un jet en Jeu. Il annonce contre quel adversaire il désire le faire. Ce sont des jets en opposition. Si le personnage à l'origine de la tentative de Jeu l'emporte, l'autre doit lui révéler la composition de sa main.

Le jet de Jeu peut être annoncé à tout moment durant une manche, quel que soit le tour en cours.

En plus d'un usage honnête de ses talents de joueur, un personnage peut décider de *tricher*. Il doit pour cela réussir un jet *difficile* en Jeu. Il peut alors être exempté d'un changement de carte et garder celles qu'il possède déjà. La tentative pour tricher peut être déclarée après que le jet de dé a annoncé un changement.

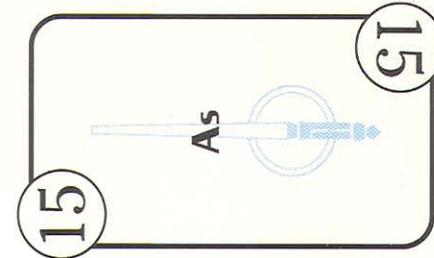
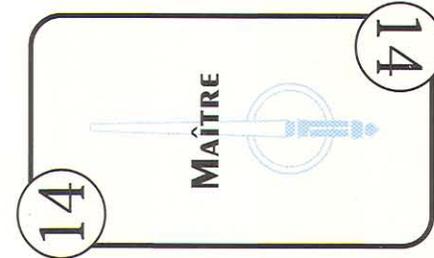
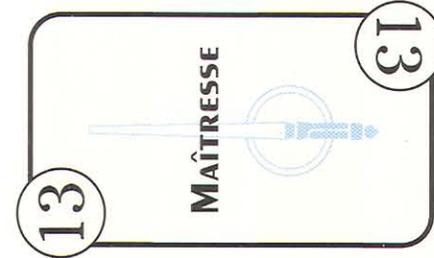
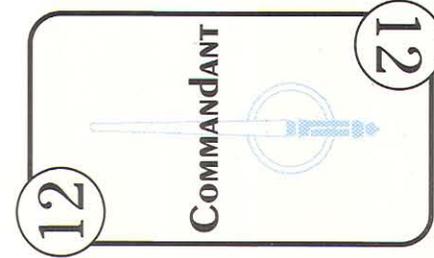
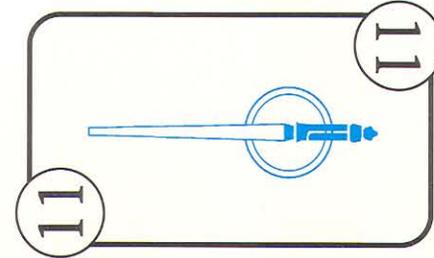
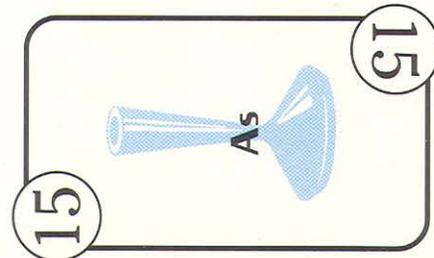
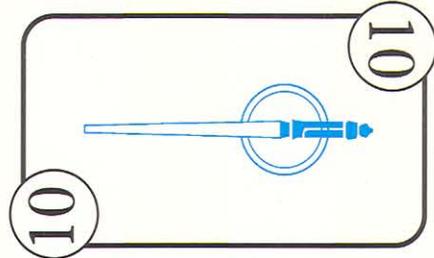
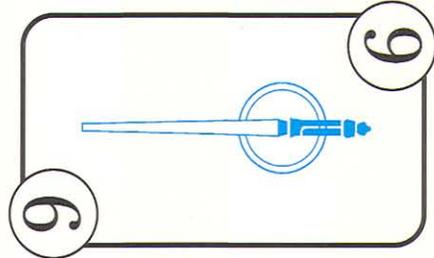
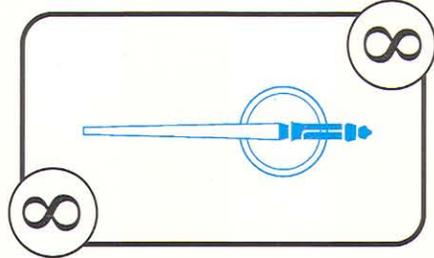
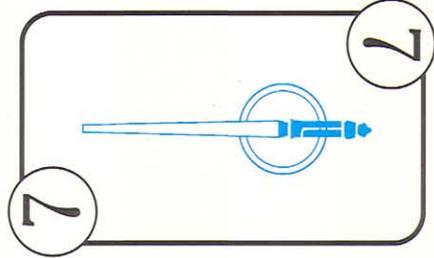
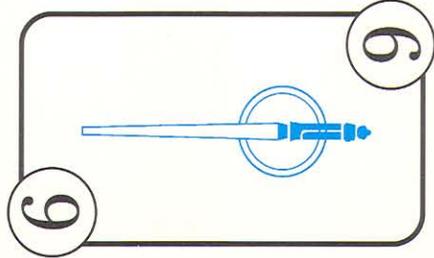
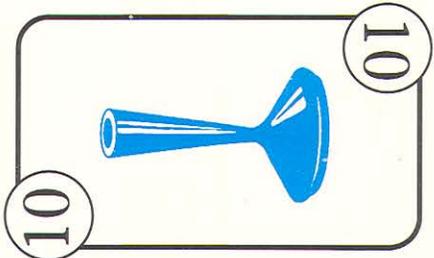
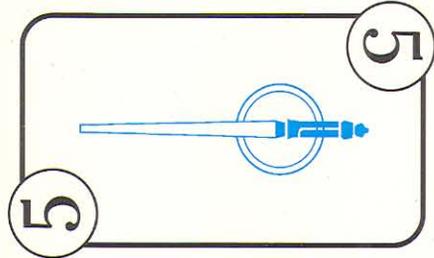
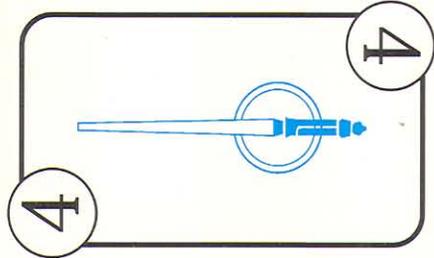
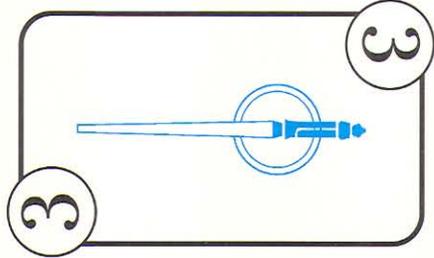
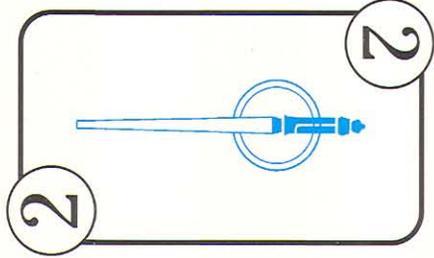
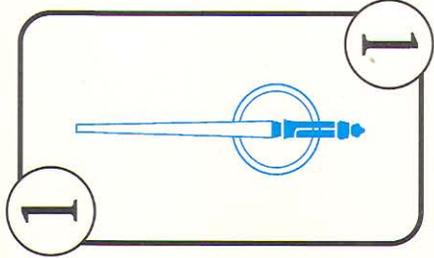
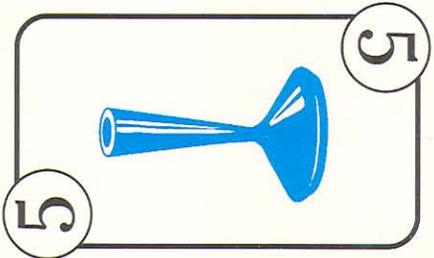
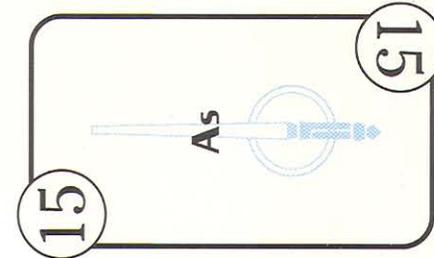
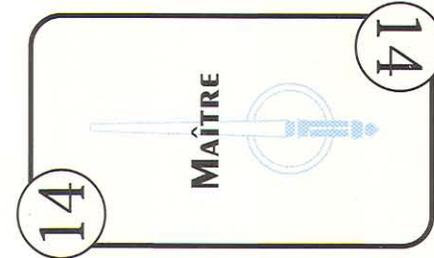
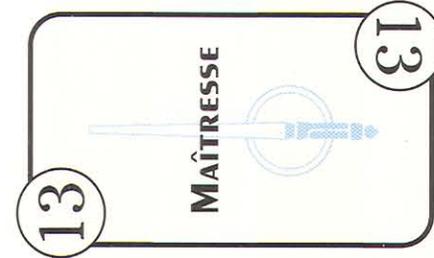
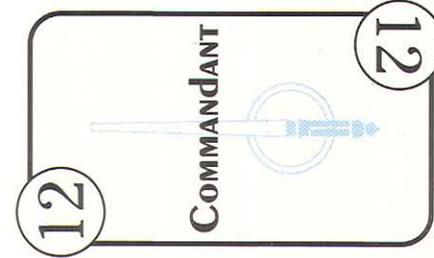
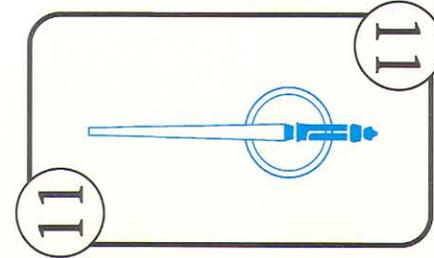
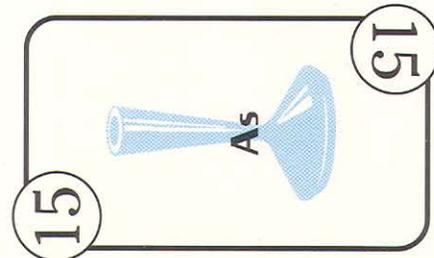
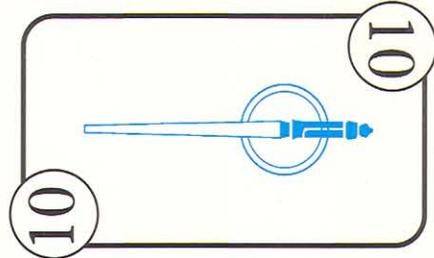
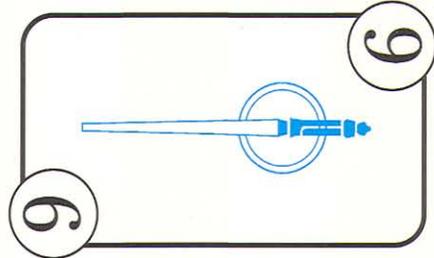
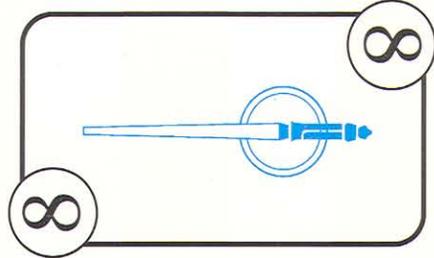
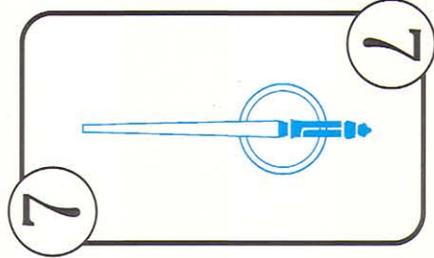
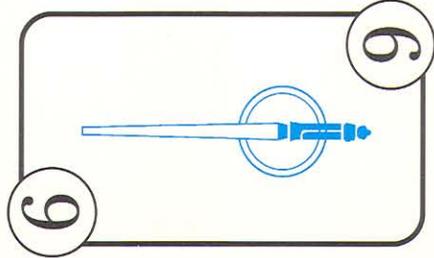
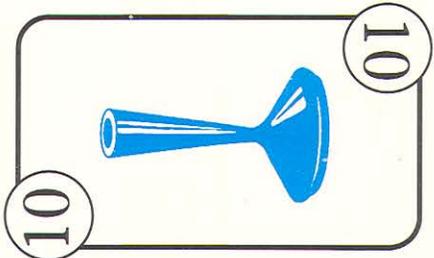
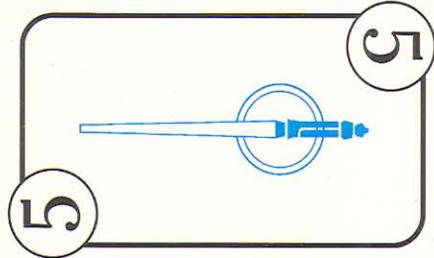
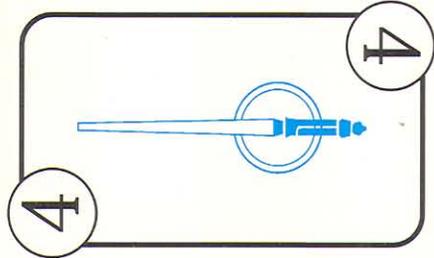
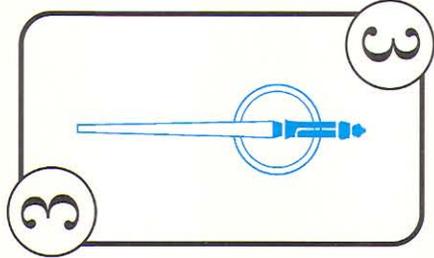
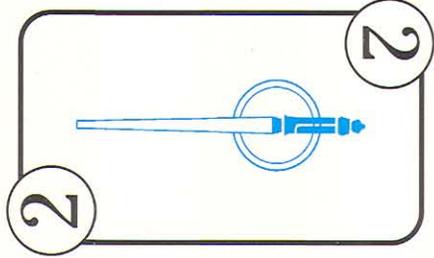
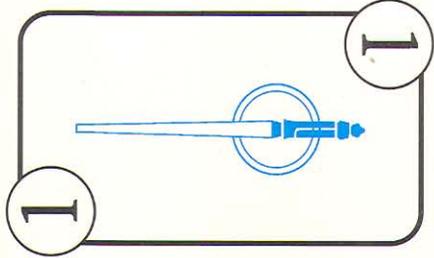
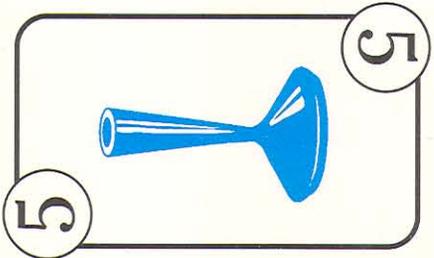
L'échec au jet de tricherie indique qu'il a été surpris et qu'il est exclu du jeu. La situation devrait être interprétée en conséquence.

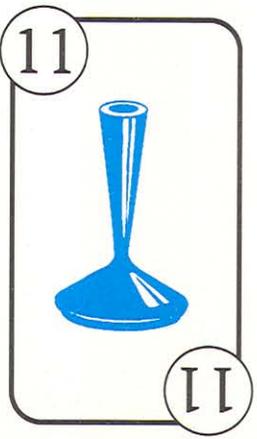
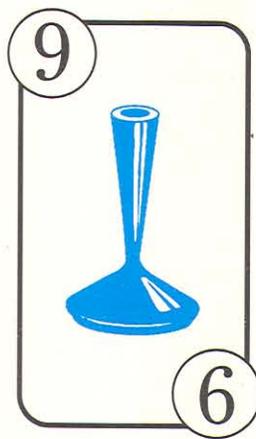
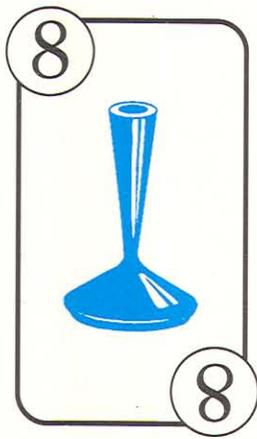
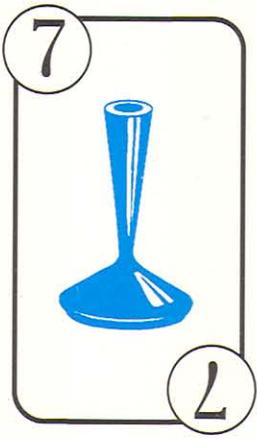
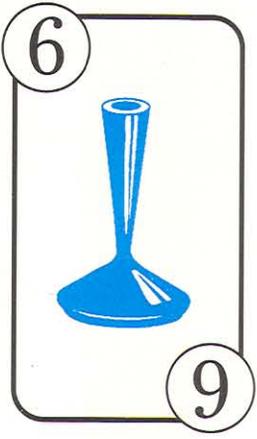
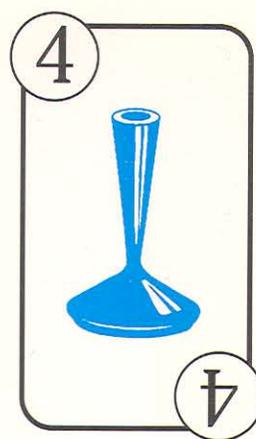
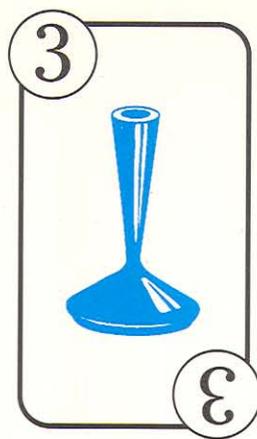
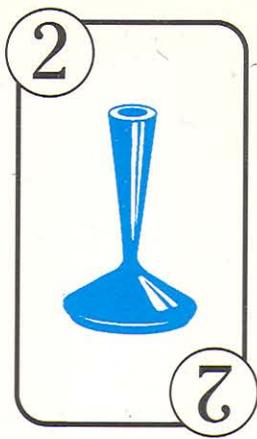
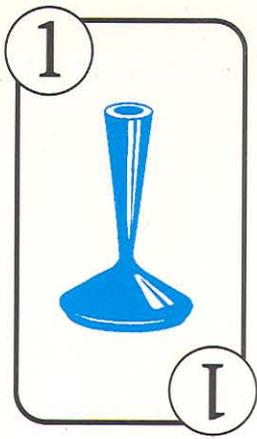


JEUX DESCARTES

1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS CEDEX 15

STAR WARS ®, TM & © 1993 LUCASFILM Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.





0



L'Idiot

0

-2



La Reine de l'Air et de l'Obscurité

7-

-8



Endurance

8-

-11



La Balance

11-

-13



La Mort

13-

-14



Modération

14-

-15



Le Malin

15-

-17



L'Etoile

17-

0



L'Idiot

0

-2



La Reine de l'Air et de l'Obscurité

7-

-8



Endurance

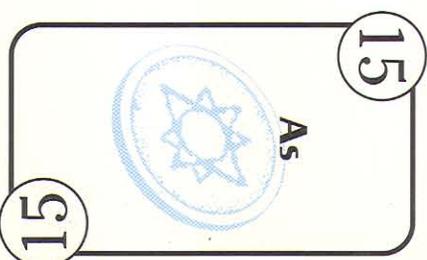
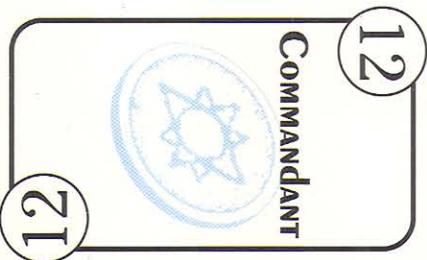
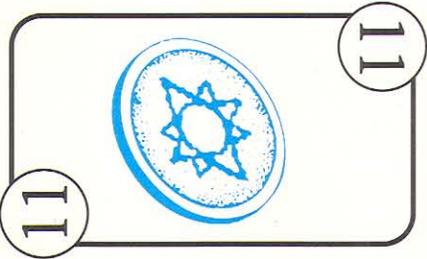
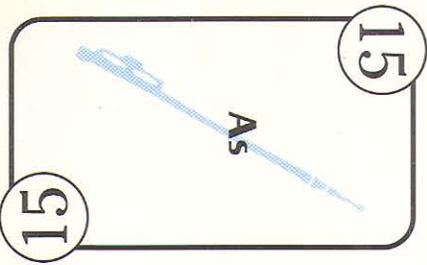
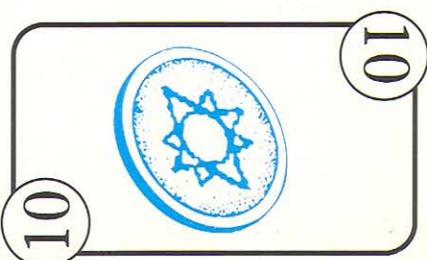
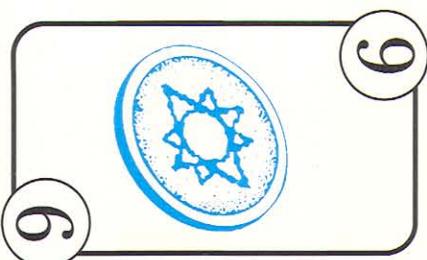
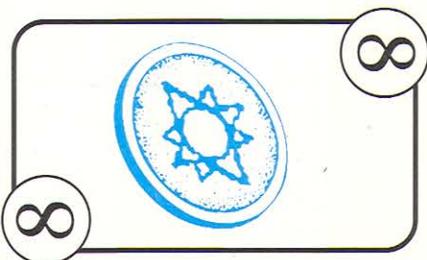
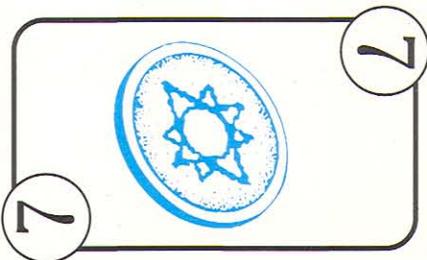
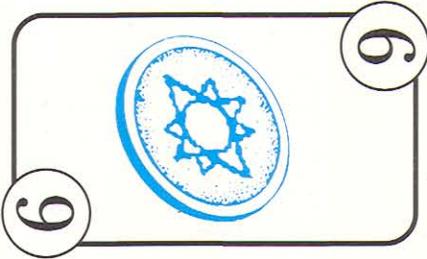
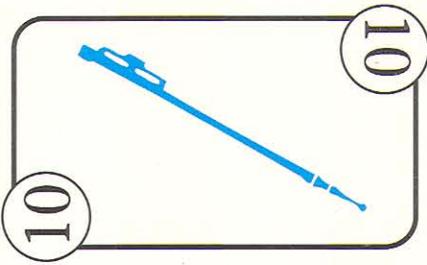
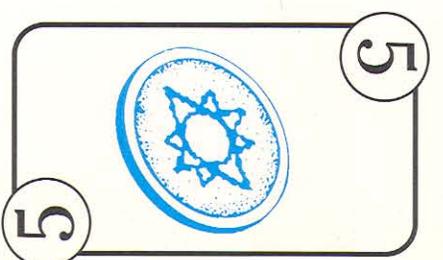
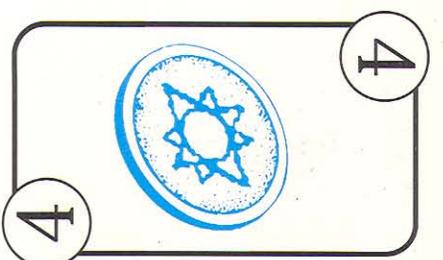
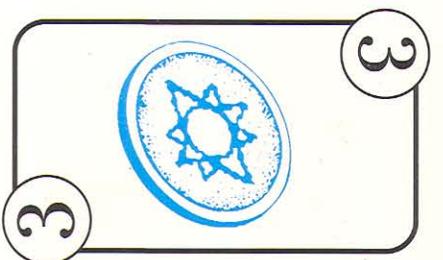
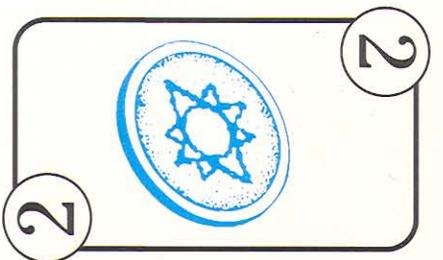
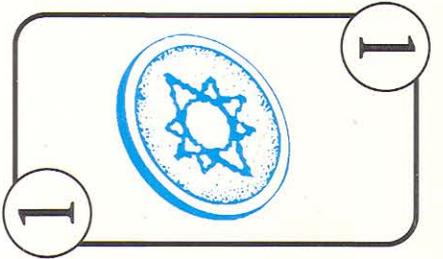
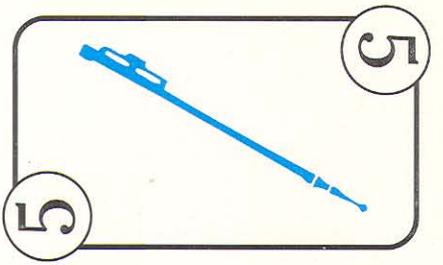
8-

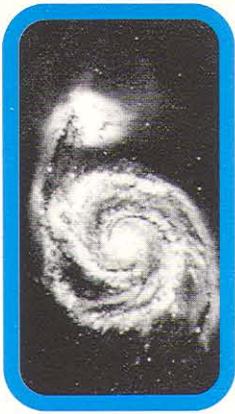
-11

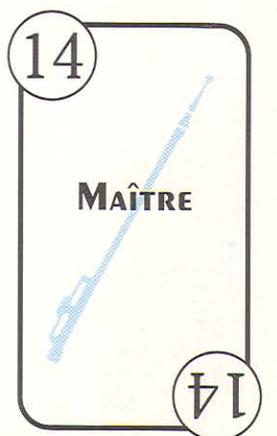
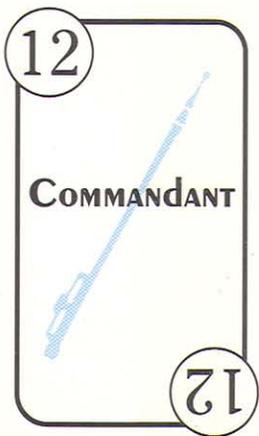
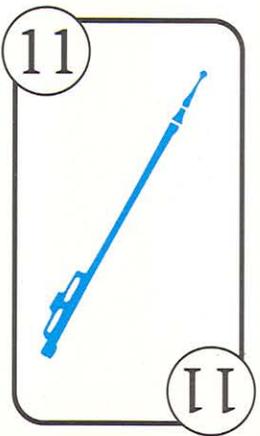
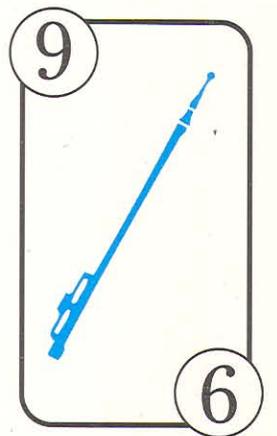
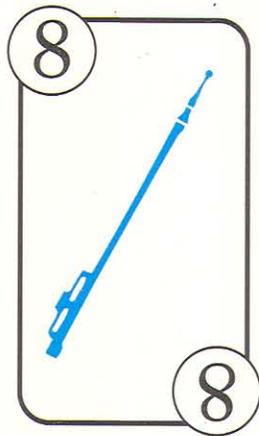
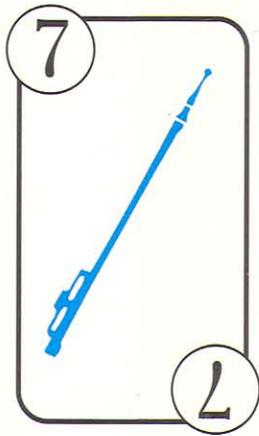
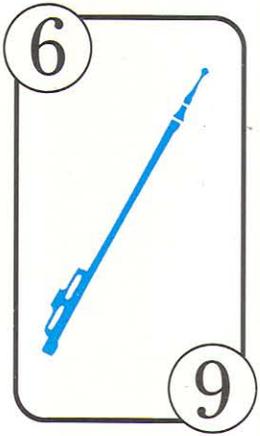
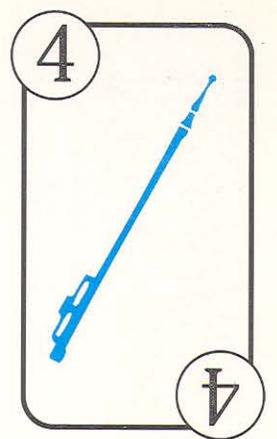
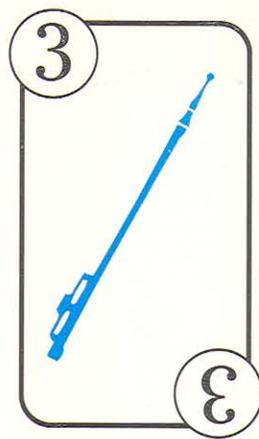
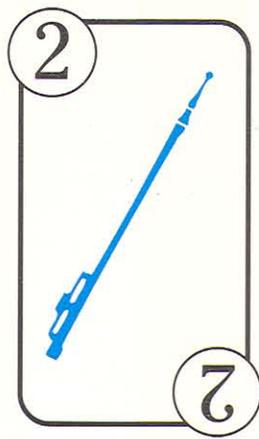
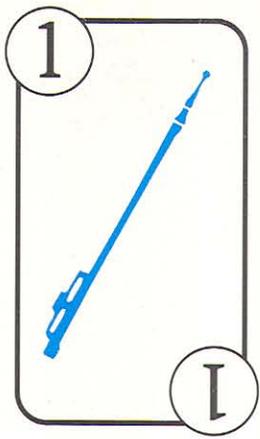


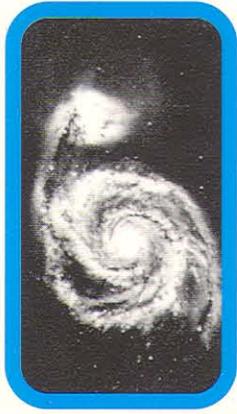
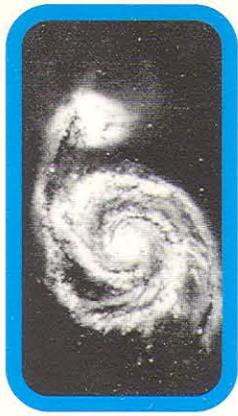
La Balance

11-









-13



La Mort

13-

-14



Modération

14-

-15



Le Malin

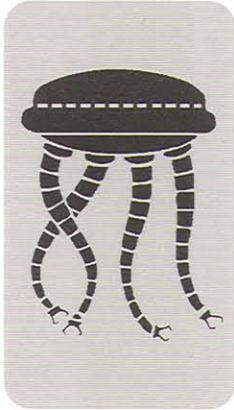
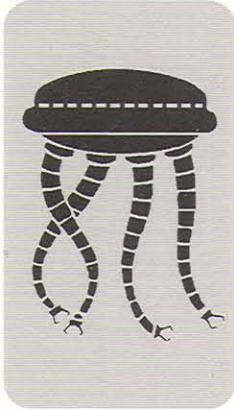
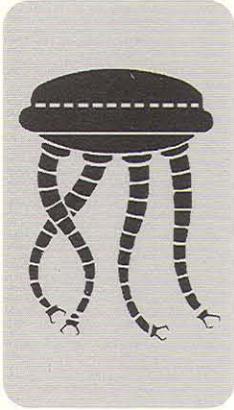
15-

-17



L'Etoile

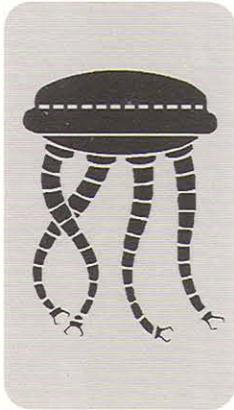
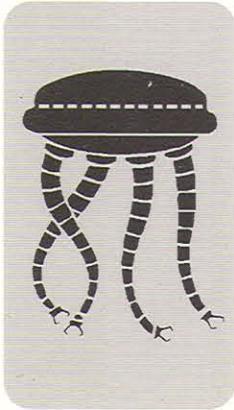
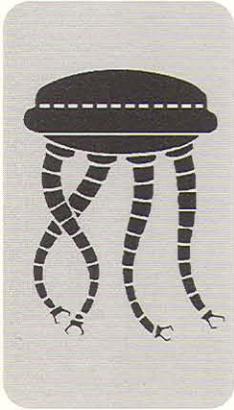
17-



STAR WARS
 Le Jeu de Rôle de
 La Guerre des Etoiles

Jeu de Sabacc

Crise dans la Cité des Nuages



STAR WARS®, TM & © 1993
 Lucasfilm Ltd. (LFL).
 Tous droits réservés.
 Marque utilisée par Jeux Descartes
 avec l'autorisation de LFL.

STAR WARS®

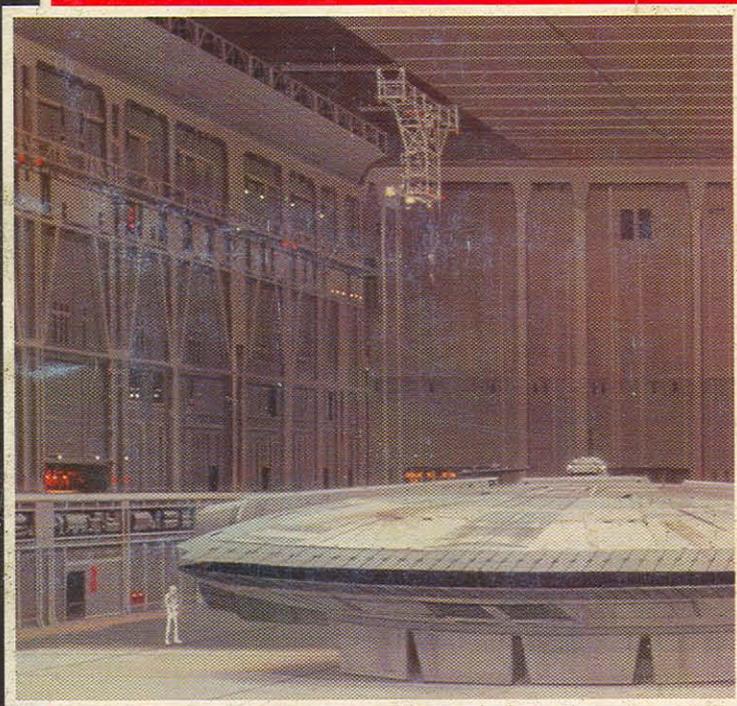
Crise dans la Cité des Nuages

par Christopher Kubasik

La multiplication d'intrigues et de meurtres inquiétants incite les agents rebelles à se transformer en détectives afin de résoudre un mystère mortel dans la métropole flottante de la Cité des Nuages.

Ce n'était initialement qu'une mission d'escorte de routine. Le célèbre ingénieur de l'Alliance, Walex Blissex, avait été contacté par un vieil ami qui venait de réaliser une incroyable percée scientifique. Mais quand l'équipe d'escorte rebelle arriva dans la Cité des Nuages pour y rencontrer ce mystérieux scientifique, tout s'est mis à aller de mal en pis. De façon tragique.

Le mystère conduit au meurtre, le meurtre à des confrontations mortelles avec des Droids tueurs et des agents impériaux. Et les Rebelles se retrouvent victimes de tromperies et de supercheries — et pourquoi pas de la mort ! Le destin de la Cité des Nuages et de tous ceux qu'elle abrite dépend des Rebelles et de leur capacité à démêler les fils du mystère avant que le nœud ne se referme sur eux !



Ce livret de 40 pages comprend :

- Un excitant script d'aventure dont les rôles permettront à chacun d'être propulsé droit dans l'action.
- Un important encart comprenant des plans de la fameuse métropole flottante et des fiches de personnages non-joueurs.
- Des informations détaillées sur le fonctionnement interne de la Cité des Nuages et de ses habitants.
- D'inestimables aides pour le maître de jeu qui lui permettront de recréer l'ambiance et les sensations des films de *La Guerre des Étoiles*.

Et également :

Un jeu de cartes et les règles qui vous permettront de vous affronter au sabacc, le jeu populaire auquel s'adonnent Yan Solo et Lando Calrissian, avec :

- Les règles normales qui peuvent être utilisées dans le cadre de *Crise dans la Cité des Nuages*, pour votre propre campagne *Star Wars* ou tout simplement comme un jeu à part entière.
- 84 cartes couleurs illustrées.

Une aventure complète pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles*. Pour un maître de jeu et un ou plusieurs joueurs.

STAR WARS®

Une aventure de

**WEST
END
GAMES®**

STAR WARS®, TM et © 1993 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



79 F



9 782740 800638

ISBN : 2-7408-0063-0