

STAR WARS

En
bonus spécial :
le Livre des Quarren

Meurtre dans la Cité des Profondeurs

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

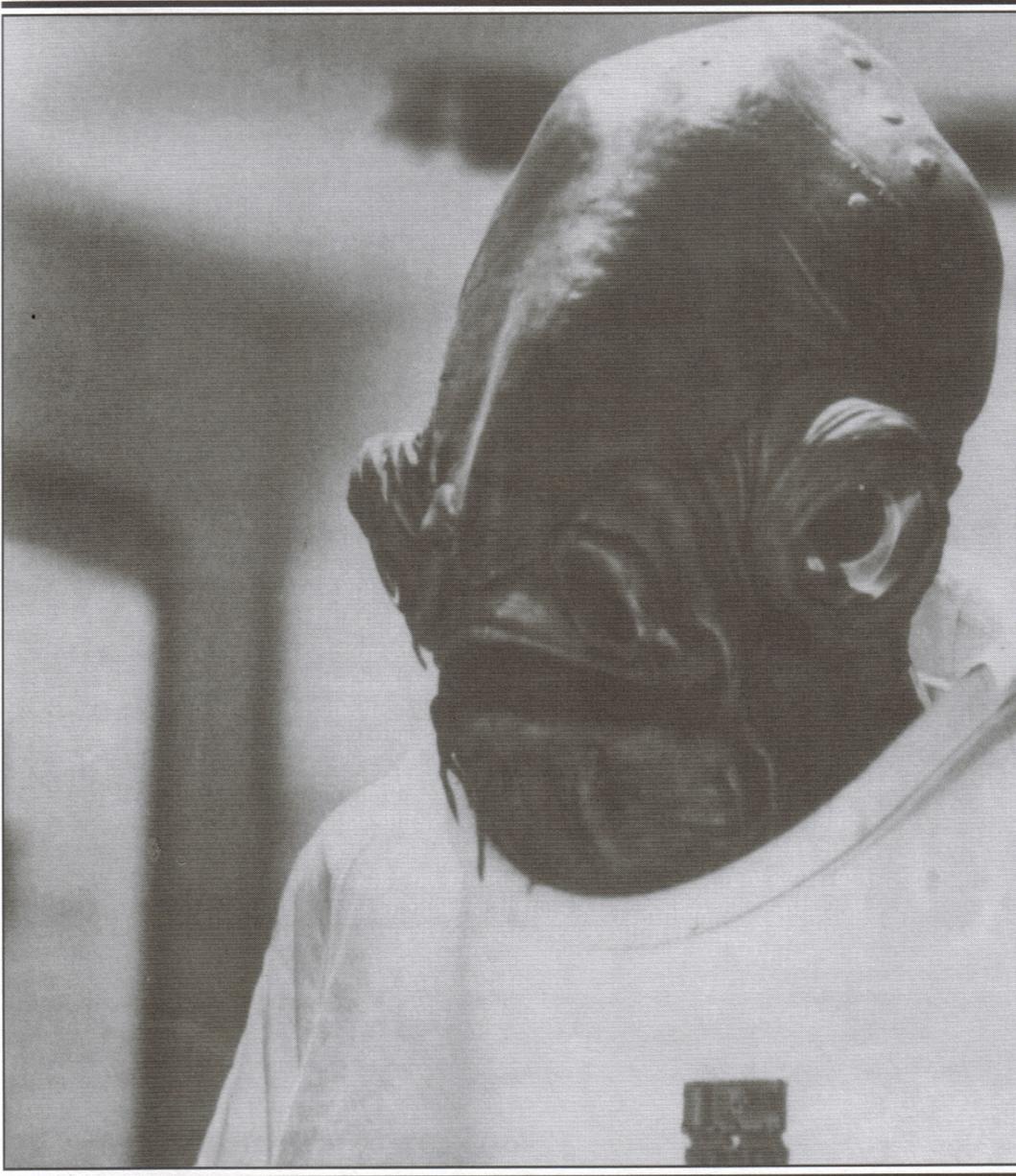


WEST
END
GAMES

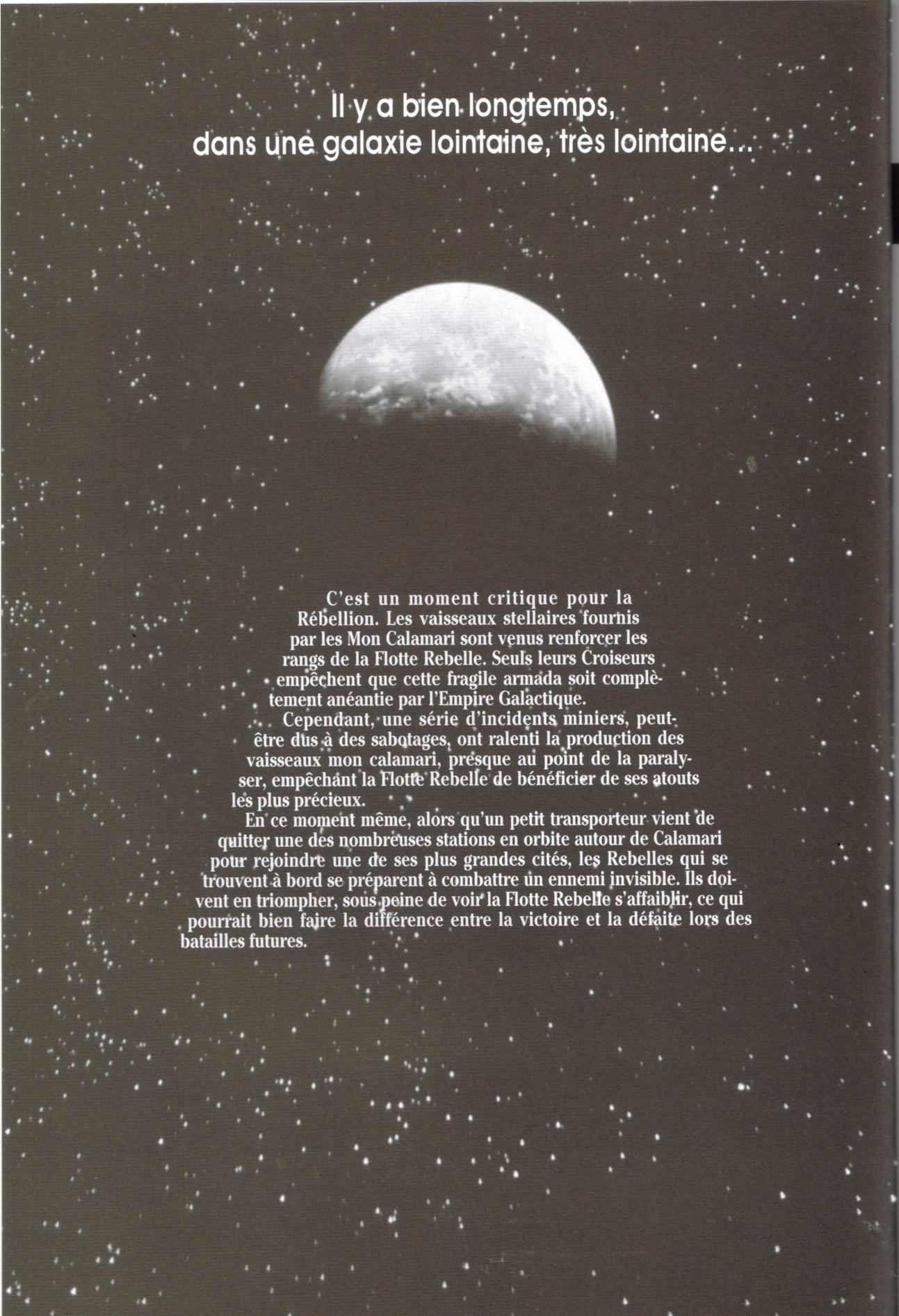


Des Rebelles s'opposent à un complot
visant à plonger le monde aquatique de Calamari
dans une guerre civile sanglante.

Meurtre dans la Cité des Profondeurs



par Michael Nystul



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

C'est un moment critique pour la Rébellion. Les vaisseaux stellaires fournis par les Mon Calamari sont venus renforcer les rangs de la Flotte Rebelle. Seuls leurs Croiseurs empêchent que cette fragile armada soit complètement anéantie par l'Empire Galactique.

Cependant, une série d'incidents miniers, peut-être dus à des sabotages, ont ralenti la production des vaisseaux mon calamari, presque au point de la paralyser, empêchant la Flotte Rebelle de bénéficier de ses atouts les plus précieux.

En ce moment même, alors qu'un petit transporteur vient de quitter une des nombreuses stations en orbite autour de Calamari pour rejoindre une de ses plus grandes cités, les Rebelles qui se trouvent à bord se préparent à combattre un ennemi invisible. Ils doivent en triompher, sous peine de voir la Flotte Rebelle s'affaiblir, ce qui pourrait bien faire la différence entre la victoire et la défaite lors des batailles futures.

STAR WARS®

Meurtre dans la Cité des Profondeurs

Profil des Quarren : **Paul Murphy, Michael Stern**
Édition : **Paul Murphy**
Graphismes : **Stephen Crane, Richard Hawran, Cathleen Hunter**
Illustration de couverture : **Lucasfilm, Ltd.**
Illustrations intérieures : **Allen Nunis**

Éditeur : **Daniel Scott Palter** • Éditeur associé : **Richard Hawran**
Éditeur assistant : **Denise D. Palter** • Directeur de la rédaction : **Bill Slavicsek** • Rédacteurs
associés : **Greg Gorden, Paul Murphy** • Rédacteur : **Michael Stern** • Rédacteurs assistants :
Greg Farshtey, Jennifer A. Williams • Directeur artistique : **Stephen Crane** • Artistes
graphistes : **Jacqueline M. Evans, Cathleen Hunter, Sharon Wyckoff** • Directeur de
production : **Steve Porpora** • Responsable des ventes : **Fitzroy Bouterre** • Assistants pour les
ventes : **Tony De Cosmo, Maria Kammeler** • Responsable des projets spéciaux : **Ron Seiden**.
Trésorière : **Janet Riccio**

Traduction : **Dominique Perrot**
Supervision de la traduction : **Jean Balczesak**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la S.A.R.L. IN EDIT
Corrections et relecture : **Nathalie Markoff et Dominique Balczesak**



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

I ntroduction

La Vieille République n'est plus, remplacée par un empire maléfique. L'Empereur Palpatine a recouvert d'une ombre de tyrannie et d'oppression des milliers et des milliers de mondes. Les peuples de la galaxie sont effrayés et intimidés par la puissance de l'Empire, et la flamme de la liberté, autrefois étincelante, commence à fléchir avant de mourir.

Il existe cependant un nouvel espoir : une jeune Alliance Rebelle a lancé ses premières pierres sur ce Goliath impérial et donné un exemple que les habitants de la galaxie ont remarqué. Une poignée de mondes ont tenté d'échapper à l'ombre despotique de l'Empereur et se sont joints à la bataille pour rétablir universellement la liberté.

Tel est le contexte de *La Guerre des Étoiles*, une saga grandiose où l'héroïsme ne fléchit pas face à des probabilités écrasantes. Voici un prolongement de cette histoire — une histoire dans laquelle vos joueurs incarnent de valeureux Rebelles qui œuvrent afin de débarrasser la galaxie de l'Empire maléfique.

Cette aventure pour *Star Wars, le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles*, est conçue pour un groupe de six personnages-joueurs et un maître de jeu, mais peut facilement être adaptée à des équipes de taille différente.

Si vous comptez interpréter l'un des personnages qui participera à ce scénario, arrêtez ici votre lecture. Connaître par avance l'intrigue et les défis proposés par l'histoire gâcherait votre plaisir et celui de vos camarades.

Dans cette aventure...

...Des agents Rebelles sont envoyés dans le système Calamari afin d'enquêter sur un ralentissement dans la construction des vaisseaux stellaires. Ce qui pourrait n'être qu'une inspection de routine se transforme en lutte contre l'opposition invisible des saboteurs impériaux. Ces saboteurs, chirurgicalement déguisés en Mon Calamari, se sont infiltrés dans l'organisation minière des Quarren ; ils ont entrepris de ralentir l'extraction et le traitement d'un minerai essentiel et de durcir les relations entre les Quarren et l'Alliance jusqu'au point de rupture.

Les Rebelles doivent démasquer ces imposteurs et éliminer la menace visant la construction navale

sur Calamari. Mais la tâche n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît : l'ennemi est habile et dangereux.

Les Impériaux tentent en premier lieu de tuer les Rebelles, mais lorsque ceux-ci se mettent à démanteler les plans soigneusement dressés, ils optent pour une action visant à mettre définitivement fin à la fabrication des vaisseaux mon calamari.

Préparation de la partie

Avant que le rideau ne se lève sur ce scénario, vous devez, en tant que maître de jeu, vous familiariser avec tous ses composants. Lisez-le au moins une fois dans son entier, en portant une attention particulière aux épisodes que vous comptez aborder durant la séance de jeu à venir ; ayant assimilé l'ensemble des événements, vous vous serez préparé à l'inattendu.

Assurez-vous que tous vos joueurs disposent d'un personnage-joueur (P.J.). Ceux qui n'en ont pas consacreront quelques minutes à choisir et à personnaliser une fiche de personnage.

Lorsque tout ceci aura été réalisé, vous n'aurez plus qu'à commencer.

Facteurs de difficulté et équilibre du jeu

En tant que maître de jeu, il vous incombe modifier ce scénario afin de l'adapter à votre propre groupe de joueurs en vous basant sur "l'Échelle de Difficulté" qui se trouve ci-dessous et dans le *Supplément aux Règles*.

Ainsi, par exemple, si le texte indique qu'un Rebelle doit réussir un jet *difficile* en illégalité pour accomplir une tâche donnée, vous emploierez un facteur de difficulté compris entre 16 et 20, selon le niveau de compétence du personnage concerné.

Gardez à l'esprit que le nombre des Rebelles et leurs différentes fiches de personnages peuvent affecter l'issue des rencontres. Cette aventure convient pour quatre à six débutants dont les compétences sont bien diversifiées. Si vous avez des personnages supplémentaires ou plus expérimentés, les rencontres devront être plus périlleuses ; avec des effectifs plus réduits, rendez-les plus faciles. Il s'agit pour vous de proposer aux PJ des

dés qu'ils peuvent relever, non de les écraser ou de leur rendre la tâche trop aisée.

Notez que dans tous les scénarios publiés, les attributs et compétences se signalent par une majuscule, alors que la "qualité" des jets de dés requis est indiquée en italiques.

Echelle de difficulté

Tâche	Échelle de difficulté
Très facile	3-5
Facile	6-10
Moyennement facile	11-15
Difficile	16-20
Très difficile	21-30

Si vos personnages sont relativement novices et peu entraînés, utilisez le facteur minimum de chaque échelle ; s'ils sont plus expérimentés, usez alors des facteurs plus élevés.

Matériel d'aventure

Cet ouvrage comprend l'aventure *Meurtre dans la Cité des Profondeurs*, un chapitre spécial sur *Les Quarren*, des cartes, des schémas, un script de départ, huit fiches de personnages non-joueurs. Nous vous conseillons de photocopier le script ainsi que les documents, cartes et plans que vous devrez montrer aux joueurs.

En plus de ce livre, il vous faudra : un exemplaire de *Star Wars : le Jeu de Rôle* (seconde édition ou première édition) plus le *Supplément aux Règles*, des crayons, du papier et beaucoup de dés à six faces.

Il est en outre souhaitable que vous disposiez des éléments suivants, mais ce n'est pas une obligation : *Le Guide de Star Wars*, *le Guide de l'Empire*, *le Guide de l'Alliance Rebelle*, *l'Équipement de Campagne* et des figurines.

Arrière-plan de l'aventure

La planète aquatique de Calamari abrite deux espèces pensantes : les Mon Calamari et les Quarren. Les Mon Calamari, la race dominante, sont depuis longtemps des partisans convaincus de l'Alliance Rebelle, à qui ils fournissent une grande partie de ses plus puissants vaisseaux. Ce sont des idéalistes qui ont compris qu'ils doivent résister à l'Empire.

On ne peut malheureusement pas dire la même chose des Quarren. Moins idéalistes que leurs voisins aux yeux tristes, et aigris par ce qu'ils considèrent comme du mépris et de la discrimination de la

part de ces derniers, les Quarren veulent avoir peu ou pas affaire à l'Empire comme à la Rébellion.

Cependant, s'étant une première fois dressés contre l'Empire (voir le livre de règles), ils ont compris qu'ils avaient bien peu de chances de rester neutres dans le conflit, et encore moins de bénéficier à la fin d'une quelconque pitié de la part de l'Empereur. C'est pourquoi ils ont rejoint, un peu malgré eux, l'Alliance.

Leur plus importante contribution à l'effort de guerre provient de Morjanssik, une cité flottante dont ils sont pratiquement les seuls habitants. C'est une ville minière, réputée pour le traitement des minerais extraits de la grande tranchée souterraine qui court le long du fond de l'océan, à près d'un kilomètre de profondeur. Ces minerais jouent un rôle essentiel dans la construction des puissants Croiseurs Mon Calamari, le cœur de la Flotte Rebelle.

L'exploitation minière s'est ralentie depuis quelques mois ; plusieurs accidents graves et suspects se sont produits dans la mine et dans la cité. Le Conseil de Calamari, l'organisme gouvernemental central, est divisé sur ce sujet entre les deux races et donc politiquement paralysé.

Les Mon Calamari et les Quarren composent chacun une moitié du Conseil. Les premiers soupçonnent une intervention impériale dans Morjanssik, mais les Quarren, prompts à défendre les compétences et la loyauté des leurs, rejettent ces allégations. Le Conseil se trouve donc dans une impasse, et les deux peuples ne peuvent résoudre seuls leur problème.

Les héros peuvent entrer en scène...

Synopsis de l'aventure

L'Alliance Rebelle ne souhaite pas intervenir dans les affaires internes des planètes qui la composent, mais les événements récents sur Calamari menacent sérieusement le programme de construction navale. Elle a donc décidé d'envoyer un groupe d'agents à Morjanssik, sous prétexte d'étudier les techniques minières locales, mais dont la véritable mission est de démasquer et de neutraliser les saboteurs impériaux — sans que les Quarren prennent connaissance de leur intervention.

Dès le départ, les Rebelles vont devoir affronter l'opposition silencieuse des membres du redouté service de Déstabilisation des Renseignements Impériaux. Ceux-ci, avoir subi une intervention chirurgicale destinée à leur donner l'apparence des Mon Calamari, se sont en effet infiltrés dans la cité. Leur principale mission consiste à interrompre la production de vaisseaux stellaires, de quelque manière que ce soit et, si possible, de désorganiser le Conseil de Calamari.

Après plusieurs tentatives, toutes vaines, pour éliminer le contingent rebelle, les saboteurs cherchent à attirer les foudres des Quarren contre eux en les incriminant dans le meurtre de l'Administrateur local. Les personnages se retrouvent alors en prison, leur mission (et probablement leur vie !) sérieusement menacée. Ils doivent, malgré tout, stopper

les Impériaux avant qu'ils n'accomplissent leur dernier sabotage — la destruction totale des mines !

Principaux PNJ

Les caractéristiques de jeu de ces personnages non-joueurs se trouvent pages 45-46.

Kalbrac : Agent gradé de l'Alliance, cet officier Mon Calamari est le principal contact des PJ à Morjanssik. Kal (ainsi que ses amis l'appellent) possède un grand sang-froid et un caractère équilibré. Son esprit vif lui permet d'avoir une bonne compréhension des politiques de la ville où il est en poste. Il rencontre les PJ à leur arrivée, au cours de l'Épisode Un ; il constituera une ressource utile tout au long de l'aventure.

Kelmut Wolg : Adjoint de l'Administrateur, cet ambitieux Quarren est, en fait, le véritable dirigeant de la cité. Les Rebelles le rencontrent au cours de l'Épisode Un, et son influence se fera constamment sentir.

Kelmut Wolg est un fanatique isolationniste, convaincu que les Quarren ne devraient pas prendre part à la lutte opposant l'Alliance et l'Empire.

De mèche avec les saboteurs, il a été amené à croire que leurs actions inciteront le Conseil de Calamari à rompre son pacte avec l'Alliance Rebelle.

Ils lui ont également promis que si le Conseil se retirait de la Rébellion, l'Empire accorderait son indépendance à la planète. Comme on peut s'en douter, les termes de cet arrangement ont quelque peu changé depuis l'arrivée des Impériaux.

Moren Chonk : Administrateur de Morjanssik. Moren Chonk est un bureaucrate quarren qui n'apprécie pas l'interférence de l'Alliance dans ses activités. Il n'est guère plus qu'une marionnette car il laisse l'essentiel de son travail à la charge de son conseiller, Kelmut Wolg. La première rencontre avec Moren Chonk se déroule durant l'Épisode Un. Les Rebelles sont arrêtés pour son meurtre lors de l'Épisode Quatre.

Walif Merv : Bon à rien engagé par les Impériaux pour attirer les PJ dans une zone dangereuse de la cité au cours de l'Épisode Deux, où des brutes locales leur tendent une embuscade. Walif Merv devient un allié important des Rebelles dans les Épisodes Quatre et Cinq.

Épisode un : Arrivée

Résumé

Le scénario débute alors que les Rebelles sont à bord d'une navette calamarienne automatique que convoyant d'une station orbitale à Morjanssik.

Au cours de l'approche finale, l'ordinateur en charge du trafic prend les commandes en vue de l'atterrissage, mais les Impériaux ont modifié le programme, qui provoque une accélération du véhicule jusqu'à sa vitesse maximale — droit vers la cité. Les passagers doivent en reprendre le contrôle et effectuer un atterrissage manuel s'ils veulent éviter la catastrophe.

Une fois dans la ville, les Rebelles rencontrent Kalbrac, leur contact mon calamari à Morjanssik. Après le debriefing, il les conduit à une réunion cruciale qui leur permet de faire la connaissance de Moren Chonk, l'Administrateur de la cité, et de Kelmur Wolg, son assistant. Ils doivent, à cette occasion, gagner les faveurs de l'Administrateur s'ils souhaitent bénéficier de toute sa coopération durant leur enquête.

Commencer l'aventure

Après avoir consulté le script, attribuez un rôle à chaque joueur. Ces rôles sont intitulés "1er Rebelle", "2ème Rebelle", etc. Si votre groupe comprend moins de six membres, répartissez les rôles excédentaires selon la nécessité. Donnez à chacun une copie du texte. Commencez par l'introduction, l'encadré Lisez à Haute Voix, et poursuivez par le script. Les personnages sont alors plongés directement dans l'action.

Hors de contrôle

Les Rebelles sont plongés dans les ennuis dès le départ. Le système de contrôle automatique de la circulation a été trafiqué par les Impériaux, qui ont verrouillé la navette sur une trajectoire de collision avec le dôme principal de la cité quarren. Lisez :

Tandis que vous foncez à travers le ciel gris, vous dépassez des traînées blanches. En dessous, l'océan s'étend sur la face de la planète, rompu par endroits par quelques récifs. Votre appareil fonce vers la surface lorsque la cité quarren surgit sur vos moniteurs.

La grande ombre de l'énorme structure sous-marine révèle sa position. Seul le niveau supérieur s'élève au-dessus de l'écume de la mer balayée par le vent. Les moteurs grincent au moment où la navette se cabre et fait volte-face, dans un mouvement qui vous donne un haut-le-cœur, pour se diriger vers le dôme principal de l'agglomération.

Lisez à haute voix

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

Les vaisseaux spatiaux des Mon Calamari constituent le cœur de la Flotte Rebelle. Depuis que cette race s'est jointe à la lutte contre l'Empire, un flot continu de croiseurs de combat est sorti de la planète aquatique.

Deux races évoluées sont originaires de Calamari : les Mon Calamari, des idéalistes, parmi les plus fidèles supporters de l'Alliance, et les Quarren, plus pragmatiques, dans le meilleur des cas des Rebelles à contrecœur. Bien que les Mon Calamari conçoivent et construisent ces vaisseaux uniques, ils ne pourraient rien faire sans les Quarren qui exploitent les minerais rares entrant dans leur fabrication.

Leur extraction s'est ralentie depuis quelque temps ; de plus, de récents accidents dramatiques et suspects ont encore plus affaibli le rythme de production. Le programme de construction des vaisseaux en est affecté et cela risque de provoquer un ralentissement dans le renforcement de la Flotte Rebelle.

En ce moment même, alors qu'une navette vient de quitter une des nombreuses stations de transit en orbite autour de Calamari, à destination de Morjanssik (un des principaux centres de traitement des minerais), les Rebelles qui se trouvent à bord se préparent à combattre un ennemi invisible parmi des alliés embarrassés qui assistent, avec amertume, à cette intrusion. Ils doivent réussir, sous peine de voir leur Flotte s'affaiblir, ce qui pourrait bien faire la différence entre la victoire et la défaite.

SCRIPT DE L'AVENTURE

Commencez votre aventure en utilisant le script suivant. Le maître de jeu vous dira quel(s) rôle(s) lire.

MJ : [Contrôle du Trafic] Station orbitale à navette X-Quatre-Vingt-Neuf. Vous venez de pénétrer dans l'atmosphère de Calamari. Les commandes viennent d'être transférées à votre pilote automatique. Bon voyage, X-Quatre-Vingt-Neuf.

1er Rebelle : [Marmonnant] Ces navettes téléguidées me rendent nerveux. Je préfère avoir affaire à un pilote en chair et en os. Quelqu'un qui soit capable de résoudre les éventuels problèmes.

2ème Rebelle : [Ironique] Tu veux dire quelqu'un comme toi, je suppose ?

3ème Rebelle : Ça va, les gars, on se calme. N'oublions pas ce que nous sommes et pourquoi nous sommes ici. On a un boulot à faire. Un boulot important.

MJ : [Autopilote, gaiement] Bienvenue à bord ! Je suis votre pilote chargé d'assurer la traversée de la partie supérieure de l'atmosphère, ainsi que l'approche de Morjanssik. J'espère que vous êtes tous bien installés. J'ai adapté la température de la cabine de sorte qu'elle convienne à votre physiologie.

4ème Rebelle : Et il parle.

1er Rebelle : [Dans sa barbe] Quoi de plus normal.

3ème Rebelle : Avant d'atterrir, revoyons notre mission et vérifions que rien ne nous a échappé.

5ème Rebelle : Qu'est-ce qui pourrait nous échapper ? Nous cherchons un ennemi, d'identité inconnue, qui existe peut-être, ou peut-être pas, et tout ça parce que la production des mines quarren semble ralentir.

6ème Rebelle : Tu oublies que nous devons agir à leur insu, tout en étant les hôtes d'une culture ouvertement hostile à la participation de sa planète à l'Alliance.

4ème Rebelle : Ouais. J'adore cette partie. Avez-vous lu l'histoire des Quarren que le corps diplomatique nous a remis ? Leur hostilité est démesurée ! Ces gaillards n'aiment aucun étranger.

2ème Rebelle : Arrêtez de vous disputer et regardez dehors. La cité est juste devant nous.

6ème Rebelle : [Anxieux] Quelle sorte de vecteur d'approche est-ce là ? Nous allons beaucoup trop vite.

4ème Rebelle : [Marmonnant] J'ai un mauvais pressentiment...

MJ : [Autopilote, plaisamment] Je suis désolé pour les gênes que vous pouvez subir. Lorsque nous avons atteint l'altitude prédéfinie pour l'approche finale, les commandes ont été transférées à Morjanssik. Ils ont apparemment décidé d'établir notre vecteur d'atterrissage à quatre points, sept fois la vitesse maximale recommandée. L'impact avec la cité devrait se produire dans un-cinq-zéro secondes. J'espère que vous avez apprécié votre voyage à bord des Navettes Calamari —

5ème Rebelle : [Paniqué] Quoi ! Ça veut dire que l'ordinateur de la circulation a un problème !

2ème Rebelle : [Au 1er Rebelle] Faut croire que tu avais raison à propos des guidages à distance...

Les Rebelles vont certainement contacter le centre de contrôle ; l'opérateur leur annonce alors que ses instruments indiquent que tout est normal, leur vitesse comme leur trajectoire. «*Veillez patienter quelques instants pendant que je vérifie les systèmes de secours.*» Dix secondes plus tard, il leur confirme que son matériel ne fonctionne apparemment pas correctement ; l'appareil va beaucoup trop vite et suit une route de collision avec la ville. Il ne comprend pas d'où vient le problème et la panique transperce dans sa voix qu'il maîtrise pourtant soigneusement.

L'opérateur leur indique qu'il va tenter de trouver la source de l'erreur, mais à son ton, on comprend aisément qu'il ne peut pas faire grand-chose dans le peu de temps restant. Par la même occasion, il leur signale l'existence d'un système d'extinction d'urgence de la navette ; une fois ses moteurs ainsi coupés, elle plongera directement dans l'eau — à une telle vitesse, les passagers ont peu de chances d'en réchapper.

Le véhicule est équipé d'une capsule de secours. Son utilisation dans l'atmosphère à une telle vitesse est cependant très dangereuse. De plus, au moment de l'éjection, il est difficile d'éviter de heurter l'aile de la navette. (Si les Rebelles choisissent cette solution, voir le paragraphe *Capsule de sauvetage*, page suivante.)

Pour remonter le moral des voyageurs, l'opérateur les avertit qu'il coupera les moteurs de la navette dès qu'elle sera à moins de quinze secondes de l'impact, qu'ils soient encore à bord

ou non. Ils ont deux minutes pour résoudre le problème de leur côté, après quoi l'appareil fera le grand plongeon car il ne peut prendre le risque de le voir heurter la structure.

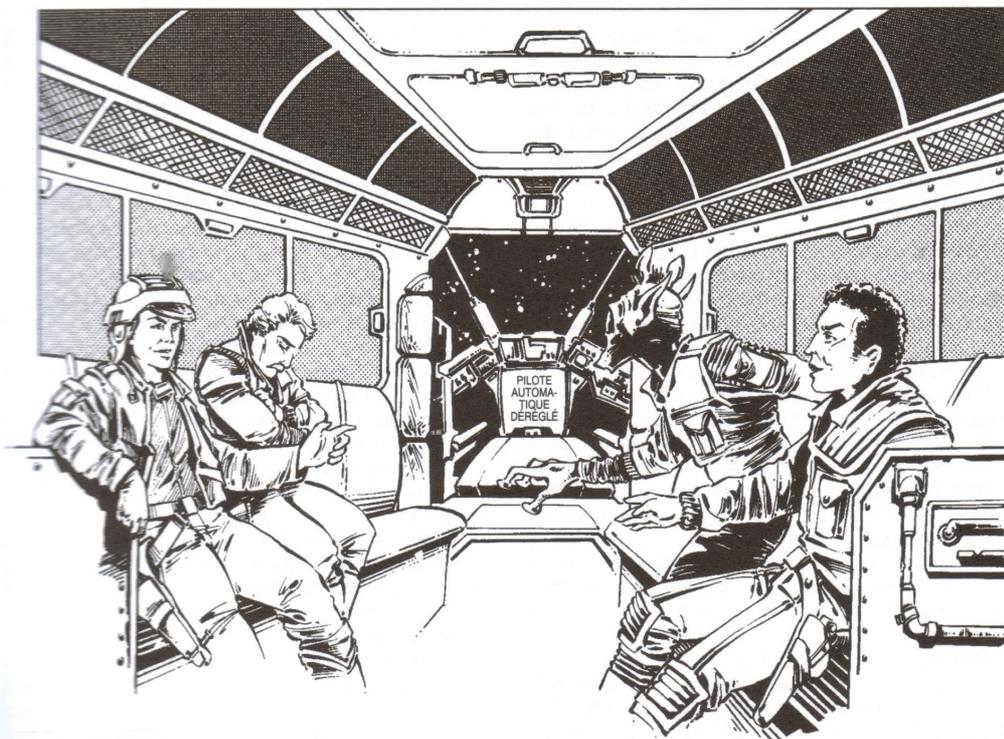
Pour éviter le désastre, les PJ doivent très rapidement prendre le contrôle manuel de leur appareil.

Prendre les commandes

La navette étant commandée à distance, passer en pilotage manuel n'est pas aussi facile qu'il y paraît. Pour le décollage et la descente, c'est la station orbitale qui s'en charge. A l'altitude prédéterminée, elle passe la main à l'ordinateur de la cité pour l'approche finale et l'atterrissage. A bord, aucun instrument ne permet de procéder à un guidage manuel direct.

Ce n'est cependant pas *tout à fait* impossible. Les PJ doivent d'abord neutraliser le système automatique afin de se libérer des signaux erronés envoyés par le centre de contrôle. Ils y parviendront en réussissant un jet *moyen* de Programmation/Réparation d'Ordinateur. Par la même occasion, ils neutralisent le système d'arrêt d'urgence : les moteurs de la navette ne peuvent plus être coupés depuis Morjanssik. Cela implique donc que s'ils échouent dans la suite des opérations, ils devront arrêter eux-mêmes le véhicule afin d'éviter la collision avec la cité.

La manœuvre suivante consiste à établir le pilotage manuel. Pour cela, il leur faut installer une interface de commandes primitive (réussite d'un jet *moyen* de Programmation d'Ordinateur ou de Réparation de Vaisseau ou de Transport Spatial).



Un premier échec à l'une ou l'autre opération n'est pas pour autant une catastrophe. Les voyageurs ont encore le temps (mais tout juste) de procéder à un nouvel essai. Cette deuxième tentative sera toutefois précipitée, ce qui la rend *difficile*. Après un double échec répété, ils n'auront cependant plus le temps de recommencer.

S'ils ne parviennent pas à accomplir la première tâche en deux fois, les répulseurs du véhicule sont coupés quinze secondes avant l'impact, et la navette tombe dans l'eau ; voir le paragraphe *Plongeon* (ci-contre). S'ils réussissent la première opération mais pas la seconde, ils devront le faire eux-mêmes (et passer au paragraphe *Plongeon*) pour éviter de s'écraser dans la ville ; en plus de leur être fatal, cela anéantirait une grande partie de la population.

Tandis que les Rebelles se démènent pour s'emparer des commandes, insistez bien sur le peu de temps dont ils disposent. Décrivez la perspective tournoyante qu'ils découvrent par la principale baie vitrée, l'agitation et les tourbillons du véhicule ; demandez-leur également quelques jets de Dextérité qui leur éviteront d'être ballottés comme un jeu de quilles.

Amener le véhicule à bon port

Même si les personnages parviennent à diriger la navette, ils ne sont pas encore sauvés. Lisez :

Vous saisissez une nouvelle fois le code, mais vous n'obtenez toujours aucune réaction. Après avoir étudié la masse de câbles entremêlés qui pendent du pilote automatique, vous branchez un des fils sur le processeur central.

C'était bien ce qu'il manquait. Cette fois, le code fait apparaître un tableau de commandes improvisé sur l'écran principal. Mais la joie fait place au désespoir quand, regardant par la baie vitrée, vous apercevez le dôme de plastacier qui se précipite vers vous. La navette est prise dans une succession de tonneaux ; il ne vous reste que quelques secondes pour vous sortir de là.

Rétablir la stabilité du véhicule demande beaucoup d'adresse. La délicatesse des commandes et la complexité de la manœuvre imposent au pilote de réussir un jet *difficile* de Pilotage de Vaisseau (ou Transports Spatiaux) pour redresser la navette ; il peut ensuite atterrir dans de bonnes conditions.

En cas d'échec, il lui reste encore une chance, avec la réussite d'un dernier jet *facile* pour éviter l'obstacle et amerrir relativement doucement. Tous les passagers doivent faire un jet contre le code de dommages de 4 de la manœuvre. La coque est intacte : le vaisseau ne risque pas de couler ; les Rebelles seront récupérés sous peu.

Si le pilote rate ses deux jets, la navette heurte le dôme de plein fouet, et on compte parmi les nombreuses victimes tous ses occupants.

Plongeon

Dès que les propulseurs de la navette sont coupés, elle tombe en chute libre dans l'océan dans lequel elle pénètre à sa vitesse maximale. Tous les

passagers subissent 4D+2 de dommages. L'écoutille principale cède et l'eau remplit rapidement la cabine.

L'engin coule en quatre rounds. Les Rebelles feraient bien de se dépêcher d'en sortir ; la réussite d'un jet *moyen* de Natation leur permet de quitter la cabine, les valides pouvant tracter leurs camarades blessés ou inconscients s'ils réussissent un jet *difficile* de Natation. Les tirages peuvent être renouvelés tant que la navette n'a pas été engloutie.

Une fois dans l'eau, les voyageurs n'ont plus qu'à flotter et attendre l'arrivée des secours. Passez à la section *Sauvetage*, page suivante.

La capsule de sauvetage

Cet engin ovoïde solidement rembourré peut accueillir huit passagers de taille humaine. Il a été conçu pour résister à la rentrée dans l'atmosphère et à l'amerrissage. Dès que tout le monde est fermement attaché à son siège, il n'y a plus qu'à appuyer sur le bouton "Ejection" pour qu'une charge explosive expulse la capsule de la navette.

Contrairement à ce qu'avait annoncé le contrôleur, elle se dégage sans autre incident qu'un "Bang" retentissant et une série de pirouettes qui

Calamari

Presque toute la surface de Calamari est couverte d'une mer unique riche en vie animale et végétale. La stabilité de la croûte de la planète a limité le volumes des masses terrestres qui s'élèvent au-dessus de l'immense océan ; ce ne sont guère plus que des îles où règnent marécages, marais et chaînes de lacs.

Ce monde aquatique est habité par deux espèces : les Mon Calamari, qui vivent à la surface, et les Quarren, qui vivent dans l'eau. Ces deux races - assez différentes l'une de l'autre - ont développé une société symbiotique, associant leurs talents afin de construire d'énormes cités flottantes qui s'étendent bien en dessous des vagues, des continents artificiels là où il n'y avait que de l'eau. Ils accueillirent en amis les premiers représentants de l'Empire à venir sur leur monde, mais cette amitié se transforma rapidement en haine quand les forces impériales les réduisirent en esclavage et les contraignirent à produire des armes. Après avoir subi d'innombrables atrocités, les Calamariens se révoltèrent et chassèrent l'envahisseur.

Depuis ce jour, Calamari est l'un des plus farouches partisans de l'Alliance. La production de ses usines implantées durant l'Occupation Impériale sert désormais contre ce même Empire et les vaisseaux stellaires qui en sortent figurent, sans aucun doute, parmi les meilleurs appareils de la Rébellion.

donnent la nausée, après quoi elle file dans l'air, pénètre dans l'eau avec un claquement sonore, s'enfoncé profondément, puis remonte à la surface et danse doucement sur les vagues. Les occupants bien arrimés à leur siège subissent 1D+2 points de dommages, les autres 4D+1.

La structure résiste parfaitement à ce traitement ; la capsule flotte sans problème jusqu'à l'arrivée des secours.

Sauvetage

Cinq minutes après l'amerrissage, le Service d'Urgence dépêche une ambulance sur répulseurs jusqu'au site de l'accident. Six Quarren plongent, accrochent des câbles aux Rebelles et les tractent dans leur propre véhicule. Trois minutes après, les naufragés reçoivent les meilleurs soins médicaux dans l'Hôpital de Morjanssik.

Comité d'accueil

À leur arrivée dans la cité (de quelque manière que ce soit), les Rebelles sont accueillis par un Mon Calamari accompagné d'une escorte de deux agents de la sécurité quarren. Lisez :

L'intérieur de la cité est sinistre. Faiblement éclairé, d'une humidité désagréable, cet endroit donne la chair de poule, et la température presque glaciale n'est pas la seule responsable.

Au moment où vous débarquez, trois personnes se dirigent vers vous de l'autre côté de la baie. Un Mon Calamari vêtu de gris, porteur des insignes complexes indiquant son rang dans la société, flanqué de deux Quarren à l'air sévère, vêtus des uniformes gris-vert du contingent de la sécurité locale.

Le Mon Calamari n'est autre que Kalbrac, le principal représentant de l'Alliance dans la cité. Bien que farouche partisan de la Rébellion, il a nettement dépassé la force de l'âge et a préféré occuper une fonction administrative sur cette planète, estimant que c'était pour lui la meilleure manière de servir la cause.

Kalbrac s'exprime avec douceur et fait bonne impression. Il se présente avec emphase, saluant les membres de la délégation rebelle en les qualifiant de "frères dans la lutte contre l'oppresseur" et en exprimant "son inquiétude et sa préoccupation" concernant l'accident qui a failli leur coûter la vie. Durant cet échange, les Quarren, embarassés, fixent les arrivants, le regard lourd de soupçon.

Une fois ces formalités accomplies, Kalbrac congédie les gardes et conduit les PJ chez lui, où ils pourront discuter de leur mission et de la situation à Morjanssik dans un environnement plus confortable.

Ses invités pourraient manifester le désir de chercher eux-mêmes les causes de l'incident au Centre de Contrôle du Trafic ; il tentera de les en dissuader, expliquant à voix basse que les Quarren les considèrent déjà d'un mauvais œil et qu'ils



n'apprécieront pas qu'un groupe de soi-disant "experts miniers" se mêlent de l'enquête officielle qui, assure-t-il, est en cours. Il leur conseille de patienter un peu et d'en attendre les résultats.

Centre de Contrôle du Trafic

S'ils insistent, Kalbrac accepte, à contrecœur, de les conduire au Centre de Contrôle. Ils y sont accueillis par un détachement de la sécurité qui est en train d'interroger les techniciens présents.

L'officier dirigeant les recherches questionne soigneusement les personnages avant de les autoriser à pénétrer dans la salle des commandes. Il les emmène à cet effet dans une petite salle de conférence et recueille leur témoignage sur l'accident.

Les visiteurs sont ensuite admis dans la salle de contrôle, avec deux gardes en permanence sur leurs talons. Tout autour d'eux, des techniciens et des soldats examinent l'ordinateur. Des douzaines de panneaux sont ouverts, des mélanges de câbles et de circuits imprimés étalés devant.

La réussite d'un jet facile de Recherche, auquel est appliqué une pénalité de +12, à cause des précautions de Dissimulation/Discretion des saboteurs, permet de découvrir la seule trace que ceux-ci ont laissée derrière eux. Les Rebelles tombent sur un enregistrement réalisé grâce à une caméra de surveillance. Il est en cours d'effacement, mais ils ont le temps d'entrevoir un Mon Calamari tournant le dos à l'objectif, agenouillé devant un panneau ouvert !

Quand les techniciens vérifient le tableau incriminé, ils trouvent immédiatement le circuit saboté. Ils n'ont malheureusement pas vu le visage du Mon Calamari, et la bande étant maintenant vierge, les PJ n'ont rien pour appuyer leurs affirmations ; les

Quarren, sceptiques, admettent difficilement de croire en cet indice troublant.

Les Rebelles s'étant assurés qu'ils ne peuvent rien faire de plus, Kalbrac les ramène chez lui, en faisant remarquer qu'ils ne se conduisent pas comme des experts miniers et que cela ne peut qu'amplifier la nervosité des Quarren provoquée par leur présence.

Debriefing

Le logement de Kalbrac n'est pas spacieux, mais il est très confortable et offre un grand contraste avec l'environnement général. L'humidité et la température sont maintenues à des niveaux plus raisonnables. Le mobilier est élégant, son caractère fonctionnel n'ayant pas entraîné l'habituel sacrifice esthétique.

Le Mon Calamari invite les PJ à profiter d'un divan bas et moelleux et leur offre des rafraîchissements. Il s'est procuré du cognac corellien qui, pense-t-il, devrait être à leur goût. Cet hôte aimable se donne beaucoup de peine pour assurer le confort de ses visiteurs.

Une fois tout le monde installé, la conversation devient immédiatement professionnelle. Si les Rebelles n'ont pas déjà été interrogés (voir section précédente), Kalbrac explique d'abord qu'il a promis à la Sécurité de les garder sous sa surveillance et d'obtenir d'eux un récit détaillé de leur atterrissage peu conventionnel.

Ayant réglé ses obligations envers la cité, il aborde des questions plus urgentes. Il connaît leur véritable mission et a personnellement annoncé leur visite à l'Administrateur qui tient à les rencontrer aussi vite que possible ; c'est donc le moment de tout récapituler.

Le Mon Calamari fait part de l'inquiétude qui gagne son peuple en ce qui concerne le ralentissement de la production, mais les avertit que les Quarren ne sont pas prêts à admettre l'existence d'un problème, car cela reviendrait à reconnaître que certains ont des agissements inadmissibles. Lisez :

«Les Mon Calamari et les Quarren bénéficient d'une coexistence fragile qui exploserait si une des deux parties se mettait à douter de l'autre.

Malheureusement, ces mêmes doutes font que le Conseil de Calamari, équitablement réparti entre les deux races, est incapable d'isoler et de mettre un terme aux difficultés que connaissent les centres miniers.

L'intervention du Conseil dans les activités de Morjanssik serait considérée comme une accusation d'incompétence ou, pire, portée ouvertement contre les Quarren ; c'est pourquoi nous sommes contraints d'agir sous couvert. Votre mission ne se limite pas seulement aux activités minières, mais décidera de la stabilité de la planète.

Le Conseil n'a rien à voir avec votre venue ici. Les dirigeants calamariens ont exigé que l'on vienne enquêter sur les Quarren. Si cela vient à être découvert, cela pourrait conduire à

l'anéantissement du Conseil — et peut-être même à la guerre civile.

Mes amis, vous devez agir avec prudence et discrétion.»

Vient ensuite une discussion sur la manière dont les Rebelles comptent procéder. Servez-vous de Kalbrac comme d'un "président de séance" qui fait en sorte que la conversation ne stagne pas et qui y met fin quand toutes les questions ont été abordées.

Il connaît les informations fournies dans la section *Arrière-Plan de l'Aventure*, du chapitre Introduction, page 5. Il transmet aux PJ tous les renseignements dont ils ont besoin, en particulier les rapports sur les accidents, qui sont incomplets et ne permettent pas de tirer de conclusion. (Voir plus loin pour les détails ; si besoin est, photocopiez-les et remettez-les à vos joueurs.)

Au sujet de l'Administrateur, Kalbrac précise que Moren Chonk est le type même du bureaucrate, plus préoccupé par sa position que par l'exécution consciencieuse de ses devoirs.

D'un autre côté, son assistant, Kelmur Wolg, est efficace et digne de confiance, mais représente une menace potentielle pour leur mission, car il est connu pour son hostilité à la participation des Quarren à l'Alliance et sa méfiance envers les autres races, les Rebelles en particulier.

Dès que les PJ ont discuté de leur situation et établi comment ils vont se présenter aux Administrateurs, passez à la scène suivante.

Les Administrateurs

Peu après le debriefing, Kalbrac reçoit un message de l'Administrateur qui souhaite avoir le plaisir de bénéficier de leur compagnie pour le souper. Après avoir laissé à chacun le temps de se préparer, il conduit les personnages chez l'Administrateur. Lisez :

Votre nouvel ami vous dirige vers le dôme principal. Plus vous vous approchez du secteur administratif, plus les passages se font larges et confortables.

Quand, enfin, vous atteignez la suite de l'Administrateur, on vous escorte dans un vaste bureau dont la luxueuse décoration peut être assimilée à de l'opulence dans ce lieu sinistre.

Présidant la grande table ovale, un Quarren massif est drapé dans ses tuniques de fonction, avalant calmement une boisson mauve bouillonnante tout en essayant d'avoir l'air cultivé et élégant.

Un deuxième Quarren de grande taille, presque aussi mince que le premier est large, se tient à côté de lui. D'allure austère, il émane de lui un mépris presque tangible. Il vous est difficile de définir si c'est à votre rencontre ou à celle de son compagnon porcin.

Moren Chonk, l'Administrateur de la cité, salue les Rebelles avec nervosité. Il présente son assistant, Kelmur Wolg, qui répète les formules de

R apports d'Accidents

*Contrôle général — Recherche : S-Tag
— Recherche achevée —
Voir également 032944, 035762, 040756 et 042372
(CONFIDENTIEL — Autorisation B)
Dossiers fournis :*

038145 : Niveau 12, Secteur B

Un incendie, s'étant apparemment déclaré dans un des processeurs, s'est répandu dans le conduit central. Grâce au renfort des sept Droïds de service venus des autres niveaux combattre le brasier, il a pu être maîtrisé.

Deux ouvriers ont été asphyxiés par la fumée, six autres ont dû être conduits à l'infirmierie (voir dossier médical M-03-21). Les dégâts sont estimés à 15 000 crédits (voir rapport sur les dommages D-03-57). L'activité peut se poursuivre, mais le matériel détruit devra être remplacé (voir ordre de réquisition Q-03-1648).

Sécurité : Plusieurs ouvriers ont signalé que le processeur mis en cause a été récemment révisé et semblait en parfait état de marche (voir dossier d'enquête S-03-38 — CONFIDENTIEL).

041339 : Niveau 15, Secteur G

Vingt Droïds de Forage ont présenté des dysfonctionnements ayant provoqué une forte instabilité structurelle dans les tunnels A, C, D et F. Les vibrations provoquées par l'équipement de forage ont déclenché l'effondrement des tunnels C et D.

Quatre ouvriers ont été tués, trois autres blessés (voir dossier médical M-04-12). Les dégâts sont chiffrés à plus de 20 000 crédits (voir rapports sur les dommages D-04-05). En raison des risques que présente la zone affectée, je préconise une interruption des activités au quinzième niveau jusqu'à ce que le Secteur G soit isolé et scellé.

Sécurité : Les techniciens du site signalent que le schéma d'ensemble des foreurs indique une défection du contrôle plutôt qu'un problème au niveau des Droïds. Il ne faut pas exclure l'éventualité d'une intervention extérieure (voir dossier d'enquête S-04-12 — CONFIDENTIEL).

047582 : Niveau 10, Secteur D

Suite à une défaillance technique, une unité de contrôle de l'environnement a libéré un gaz toxique qui n'a été détecté qu'au changement d'équipe.

Quatre ouvriers ont succombé, dix autres ont été gravement affectés. Tous les ouvriers du conduit affecté ont dû suivre un traitement ; les med-techs ont exprimé leur inquiétude sur de possibles effets à long terme (voir dossier médical M-04-37). L'unité d'environnement doit être impérativement remplacée (voir ordre de réquisition Q-04-1005).

Sécurité : Les med-techs qui ont soigné les ouvriers contaminés ont déclaré douter que le gaz toxique généré par l'unité défectueuse ait été produit par pur hasard (voir dossier d'enquête S-04-18 — CONFIDENTIEL).

salutations avec un dégoût à peine dissimulé. Kalbrac présente chacun des Rebelles à Moren Chonk, Kelmurt Wolg regardant cet échange d'un œil mauvais.

Rompre le pain

Les présentations faites, les convives s'asseyent autour de la table et des fonctionnaires se chargent du service. Apparemment, Moren Chonk n'a pas lésiné sur les moyens afin d'impressionner ses invités.

Selon les standards quarren, le festin proposé est véritablement somptueux. Malheureusement, le palais des autochtones est quelque peu différent de celui des humains ou des autres races, et leur conception du raffinement n'est peut-être pas du goût des Rebelles.

Une succession de plateaux sont placés devant eux, débordants de spécialités curieuses et variées. Presque toute la nourriture provient de l'immense océan aux richesses incalculables. Le résultat est une étrange combinaison entre un bar à sushi extraterrestre et un buffet maritime en libre-service.

Chez les Quarren, il est d'usage de manger avec les mains ; Moren Chonk fait preuve d'un bon entrain, guidant les aliments avec ses tentacules ; il pioche avec un appétit d'ogre, enfournant bouchée après bouchée en un spectacle gastronomique grotesque, manifestant son approbation en rotant.

Son assistant mange très peu, préférant étudier les Rebelles en silence tout en sirotant son vin. Kalbrac sort discrètement une fourchette d'une poche de sa robe et choisit quelques plats qui lui sont familiers, complimentant leur hôte à plusieurs reprises sur la qualité du repas.

La façon dont les personnages réagissent contribue à établir l'ambiance de la suite de la réunion. Moren Chonk considérera tout refus de goûter aux plats comme un affront personnel ; il deviendra très raide et formel. Mais s'ils relèvent le défi et le remercient gracieusement de son hospitalité, il en sera très heureux et plus à l'aise avec ses invités venus d'ailleurs.

Ce repas tient de l'épreuve. Bien qu'aucun plat ne soit toxique pour les invités, certains sont véritablement déplaisants. Quiconque tente de manger à



L es Quarren

Parfois également nommés, de manière un peu péjorative, "Têtes de Calmar", les Quarren sont des humanoïdes intelligents se caractérisant par une peau ressemblant à du cuir, des yeux turquoise, des doigts terminés par des ventouses et une tête rappelant un calmar à quatre tentacules.

Parfaitement amphibiens, ils ont une grande affinité avec l'eau dans laquelle ils vivaient autrefois. Alors que les Mon Calamari occupent les niveaux supérieurs des cités flottantes qu'ils partagent, les Quarren leur préfèrent les profondeurs.

À l'opposé des Mon Calamari idéalistes avec lesquels ils partagent leurs cités et leur société, les Quarren cultivent un conservatisme pragmatique qui leur a permis de survivre malgré leur passé troublé. Alors que leurs voisins sont en quête perpétuelle d'un univers parfait, eux se contentent de profiter de leurs atouts.

Ces différences culturelles fondamentales ont créé entre les deux races une friction qui est devenue un véritable problème depuis l'intervention de l'Empire. Quand les envoyés impériaux arrivèrent, les Mon Calamari les accueillirent à bras ouvert, mais lorsque les forces d'occupation envahirent leur monde, la rumeur prétend que des Quarren étaient à l'origine du sabotage du système de défense planétaire...

sa faim doit réussir un jet *moyen* de Races Extraterrestres afin de déterminer les mets qu'il peut avaler. S'il fait un mauvais choix, la réussite d'un jet *facile* de Vigueur lui évitera d'avoir à se précipiter aux toilettes.

Une alliance difficile

Moren Chonk et son assistant ignorent tout de la véritable raison de la présence des Rebelles dans leur cité, car cela ne ferait qu'augmenter leur hostilité à leur égard. Ils sont persuadés que leurs invités sont réellement venus étudier leurs techniques minières, ainsi que Kalbrac leur a fait croire plus tôt.

À ce stade, l'objectif des PJ est de gagner la confiance et la coopération des Administrateurs, de rassurer Moren Chonk sur le fait qu'ils ne représentent pas de menace pour son peuple, ce qui leur permettra ensuite d'accomplir leur mission sans être gênés par les bureaucrates.

C'est une position délicate. Moren Chonk a l'impression que l'économie locale sera compromise s'il autorise des étrangers à se livrer à ce genre d'études. C'est loin d'être vrai, car seule Calamari possède les matériaux nécessaires à la construction de ses vaisseaux et caril serait malvenu d'importer le personnel très spécialisé dont la présence serait indispensable s'il fallait remplacer les Quarren.

Bien qu'il soit conscient de ces faits, Moren Chonk a besoin d'être réassuré, après quoi son visage s'illumine, il s'anime et devient amical, promettant de s'arranger pour faciliter leur tâche et rendre leur visite aussi confortable et productive que possible. Il se propose même de leur organiser une visite des mines pour le lendemain matin.

Le traître

Peu importe ce qui est dit par les visiteurs ; l'Administrateur Adjoint ne le croit pas. Ne cherchant pas à cacher la haine quasi pathologique qu'il nourrit contre les étrangers, il répond aux questions qui lui sont adressées par de vagues grognements hostiles.

Kelmut Wolg risque d'avoir l'impression que l'Alliance tient les Quarren pour responsables du ralentissement des activités des mines, ce qui le met en colère. Il se lance alors dans de grandes tirades, accusant les exigences exagérées des étrangers indifférents d'être à l'origine des accidents ayant fait des dizaines de victimes. Lisez :

«Comment osez-vous suggérer que les Quarren sont responsables de vos problèmes ?

Nous avons exploité les mines génération après génération sans connaître d'incidents sérieux. Mais avec le programme que nous a imposé votre Alliance Extraplanétaire, nous sommes contraints d'aller au-delà de nos limites ; ils sont des dizaines à avoir succombé pour vous fournir les métaux indispensables à vos si précieux vaisseaux stellaires.

S'il faut blâmer quelqu'un pour quelque ralentissement de productivité dont vous semblez souffrir, c'est bien vous et vos exigences inconscientes envers un peuple qui ne veut prendre aucune part dans votre fichue Rébellion !»

Si la réunion prend cette tournure, Moren Chonk tente de calmer son assistant qui quitte la pièce précipitamment. L'Administrateur en est très embarrassé et offre ses excuses pour "l'exaltation de son jeune suppléant".

En réalité, l'Administrateur Adjoint est très tendu parce qu'il est indirectement responsable de ces accidents et commence à regretter sa décision de s'allier à l'Empire, mais il ne voit pas comment s'en sortir, aussi bien sur le plan personnel que collectif.

Bonne nuit

Après l'entretien, Kalbrac conduit les Rebelles à leur logement et promet de venir les chercher le lendemain pour la visite. Il leur suggère de passer une nuit tranquille et de ne surtout pas sortir, car la population n'est pas très à l'aise avec les extraplanétaires, tout en précisant qu'ils sont officiellement autorisés à circuler dans toute la ville.

É

pisode deux : Une nuit en ville

Résumé

Livrés à eux-mêmes, les Rebelles sont libres d'occuper leur soirée comme ils l'entendent. Il leur a été déconseillé de visiter la ville sans être accompagnés, mais ils font la connaissance de Walif Merv, un autochtone qui leur propose de leur faire découvrir un établissement où ils pourront se mêler à la population. Dans ce bar, les PJ sont abordés par une bande de Quarren que les Impériaux déguisés ont payés afin qu'ils règlent leur compte aux Rebelles.

M orjanssik

Les villes quarren sont construites sous l'eau ; seul le niveau le plus élevé dépasse de la surface de la mer. Les matériaux transparents constituent un des principaux composants de leur architecture, de sorte que ce peuple océanique est pour toujours entouré par la grande mer qui lui a donné vie.

Pour les humains, l'atmosphère est triste et déprimante, car l'eau grise balayée par les vents s'agite froidement autour de la cité sur laquelle elle s'abat parfois. Regarder l'océan s'agiter autour d'eux trouble tous ceux qui ne sont pas habitués à de tels spectacles.

L'intérieur de la ville est frais et humide, avec un taux d'humidité avoisinant les 100%. Les murs et les plafonds sont peints dans des tons de gris aux contrastes subtils ; la lumière, adaptée à la plus grande sensibilité des habitants Quarren, semble d'une faiblesse irréaliste pour les visiteurs.

Quant aux Quarren, ils paraissent beaucoup plus joyeux que ce à quoi s'attendaient les Rebelles ; toutefois, leurs rires et leurs aimables bavardages se transforment invariablement en silence maussade chaque fois que des Rebelles s'approchent.

Voir la description plus détaillée dans le dernier chapitre (page 50).

Dans la nuit

Peu après le départ de Kalbrac, les PJ reçoivent la visite de Walif Merv, un Quarren très maigre à l'allure peu engageante. Malgré cela, il fait preuve d'une grande politesse et semble impatient de leur faire plaisir. Lisez :

«Honorables invités, j'ai le privilège de pouvoir à vos besoins pour cette soirée. Quoique vous puissiez demander, c'est pour moi à la fois un devoir et un plaisir de vous satisfaire.»

Walif Merv a, en effet, été chargé par les dirigeants de s'occuper des Rebelles et de s'assurer qu'ils ont tout ce qu'ils désirent.

Il a été également acheté par les Impériaux afin d'entraîner le groupe dans la ville, loin du secteur administratif qui est sous bonne garde, de sorte qu'il tombe plus facilement dans le piège qui l'attend.

Après avoir fourni aux Rebelles tout ce qu'ils ont pu demander, Walif Merv baisse la voix et prend un ton de conspirateur. Lisez :

«Il m'est possible de vous rendre d'autres services, bien que cela sorte du cadre officiel.»

Il s'interrompt le temps de voir si ses interlocuteurs semblent intéressés. Si leur réaction est négative, il se contente de hausser les épaules et n'insiste pas, mais s'ils semblent prêts à écouter sa proposition, il poursuit. Lisez :

«Veuillez pardonner ma présomption, mais il me semble que cet environnement stérile ne vous convient pas particulièrement.

Je dois admettre, gracieux maîtres, que moi-même je trouve le secteur administratif des plus oppressants.

Je connais un endroit, près d'ici, où vous pourrez vous détendre et apprécier la véritable hospitalité de mon peuple dans un environnement plus agréable.

Je serais très honoré si vous m'autorisiez à vous y accompagner, et je serais prêt à vous y mener en échange d'une modeste rémunération, trois fois rien ; beaucoup moins que ce que je demande habituellement...»

Walif Merv leur propose, en fait, de les conduire au "Long Drink", un établissement où ils pourront se mêler aux Quarren et en apprendre plus sur la cité et ses habitants. Si les PJ acceptent son offre et le payent raisonnablement, il les guide jusqu'au bar.

Il est également possible, bien que peu probable, qu'ils déclinent la proposition ; passez alors directement à l'Épisode Trois. Certes, les Rebelles ne seront pas agressés, mais ils n'obtiendront pas les renseignements que la clientèle peut leur transmettre.

S'ils décident de partir seuls à l'exploration de la ville, consultez le chapitre qui lui est consacrée à la fin du livre, dans lequel vous découvrirez tout ce qu'il faut savoir sur Morjanssik et ses habitants (pages 50 et suivantes).

Le Long Drink

Le Long Drink est en dehors du secteur administratif, sans en être très éloigné. Il est protégé par son propre dôme, à quelques centaines de mètres des installations portuaires réservées au transport de surface figurant sur la carte de la ville. On peut s'y rendre de trois manières : par un tunnel pour piéton, par véhicule à répulseur et par bateau. Walif Merv emmène les Rebelles à pied, ce qui représente quinze minutes de marche.

Le Long Drink possède une structure particulière : c'est une construction flottant librement, reliée à la cité par une passerelle. Une autre passerelle fait office d'embarcadère pour les clients arrivant par voie maritime.

Ancrée par un énorme stabilisateur suspendu sous la bulle flottante qui englobe l'établissement, le Long Drink est presque entièrement transparent. L'effet produit est étonnant et même splendide quand, parfois, les vagues frappent les parois et balaient la structure translucide.

L'intérieur du dôme principal comprend deux niveaux : le bar en bas et quatre balcons où sont disposées des tables et où l'on sert à boire et à manger. En dessous, l'océan est visible à travers le plancher, ce qui donne l'impression de se tenir dans un énorme bateau à fond vitré.

Le bar est tout ce qu'il y a d'ordinaire, les verres sont (presque) propres et l'on peut y consommer de la vraie liqueur corelienne pour à peine cinq fois le prix normal. La boisson locale, le "Vlizz-kick", est à base d'algues fermentées et en a le goût, mais elle vous donne un sacré coup de fouet.

Deux passerelles, en plus de l'accès principal et des quais, se terminent par des bulles plus petites que le dôme principal, mais de même conception. La première reçoit un casino où les mineurs viennent perdre chaque jour des sommes énormes, la deuxième abrite le bureau où le directeur compte ses gains.

Voir le plan du Long Drink, page suivante.

Le barman

Kruluk, le barman, est un gaillard jovial et bavard (pour un Quarren). Il est au courant de la présence

des Rebelles (du moins de la version officielle). Lui-même est un partisan de l'Alliance, mais il sait que la majorité de ses compatriotes sont d'un autre avis et redoutent (au mieux) que les échanges technologiques mettent en danger l'économie fragile de leur cité. Morjanssik vit ou meurt avec les mines, ce que tout le monde sait parfaitement.

Kruluk ne veut pas d'ennui ; il dirige un bar tranquille et ses clients sont prêts à mettre le prix pour que cela reste ainsi. En cas de bagarre, il se place toujours dans le camp qui n'a pas déclenché les hostilités. Tout autant que ses clients, il ne tient pas à voir les forces de l'ordre intervenir dans les altercations, à moins de ne pouvoir les régler lui-même — les perturbateurs sont généralement un peu secoués avant d'être jetés à l'eau.

Kruluk ne connaît qu'un minimum de Basique. Quand il s'énerve, il reprend sa langue natale en parlant TRÈS FORT pour être certain que les Rebelles le comprennent bien.

La clientèle

Le bar est principalement fréquenté par des mineurs, mais aussi par quelques techniciens et dirigeants, quoique ces derniers restent entre eux, ne voulant pas se mêler aux ouvriers au comportement plus tapageur.

Au début, les autochtones sont visiblement hostiles aux Rebelles, mais la soirée s'avançant, ces derniers apprennent à les connaître et parviennent peut-être à gagner leur confiance. Différentes approches permettent de détendre les Quarren.

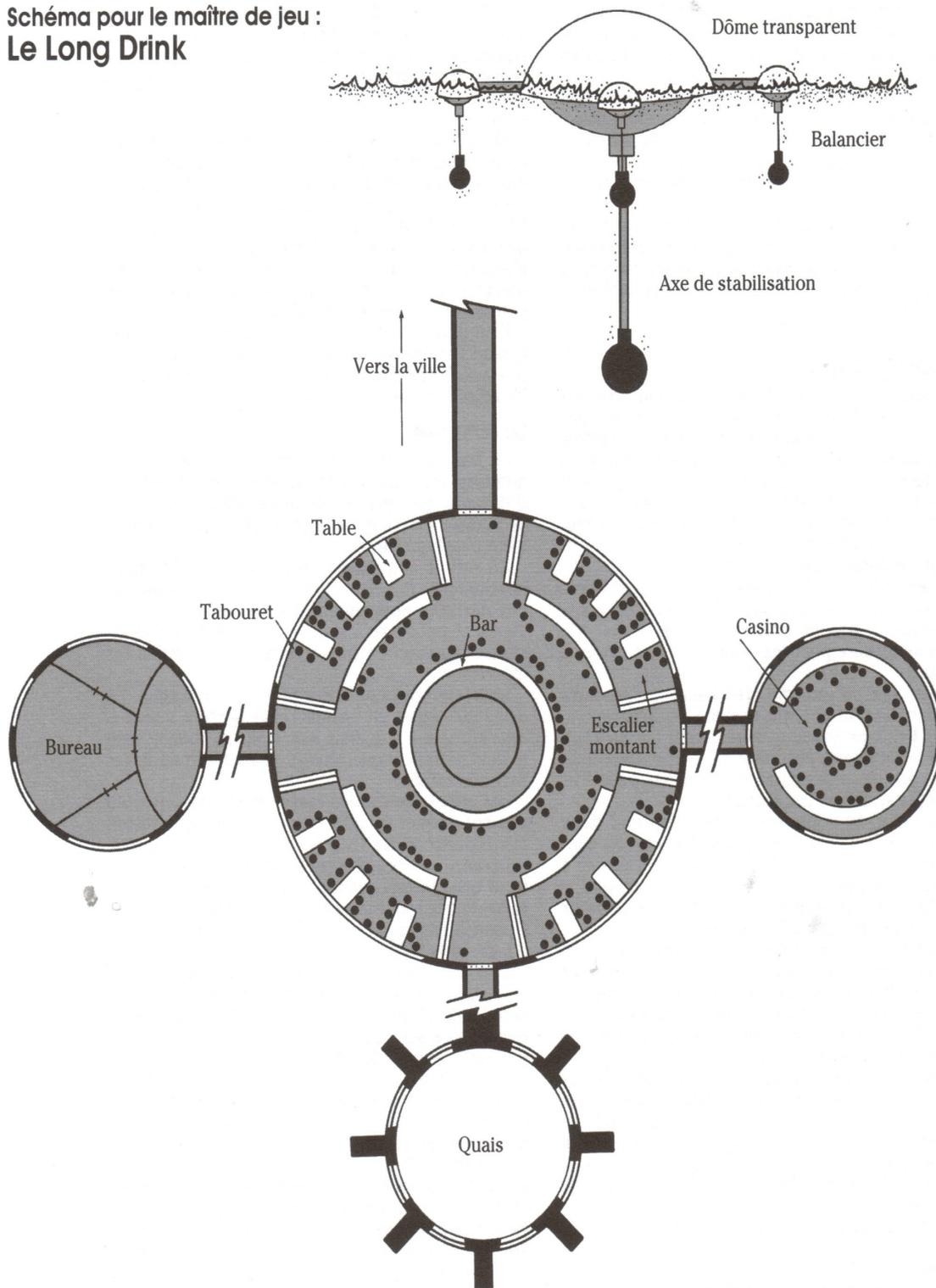
La première consiste à parler leur langue. Ils détestent parler en Basique et réagissent mieux si on s'adresse à eux dans leur langage, comme peut le deviner quiconque réussit un jet *facile* de Races Extraterrestres.

Les autres méthodes, assez évidentes, ne sont pas spécifiques à cette race. La principale raison des réticences des Quarren est qu'ils n'ont jamais rencontré de Rebelles et qu'ils adoptent simplement une attitude xénophobe. Les PJ sont très littéralement les ambassadeurs de l'Alliance. Si les Quarren les apprécient, ils pourraient changer d'avis sur la Rébellion.

Comment donc éveiller la sympathie des mineurs ? La manière de se faire des amis dans les bars varie peu d'une culture à l'autre. Offrir des tournées générales, manifester son admiration pour les techniques d'exploitation minière, tout ceci donne à coup sûr de bons résultats.

Les Rebelles risquent à cette occasion d'être entraînés dans des discussions techniques qui menacent leur couverture. Il leur faudra réussir un jet *moyen* de Technique ou d'Escroquerie pour s'en sortir (ils bénéficient de +1D à la compétence ou l'attribut approprié car ils ont suivi une préparation intensive sur le sujet). Un échec éveille les soupçons de leurs interlocuteurs, ce qui augmente de +3 la Difficulté des jets ultérieurs d'Escroquerie, de Commandement ou en rapport avec les interactions.

Schéma pour le maître de jeu :
Le Long Drink



Ce que les Quarren savent

Dans le cas où les PJ parviennent à délier la langue des mineurs, ils apprennent que les incidents récents ont provoqué de grands émois. La plupart sont convaincus qu'il y a là une influence extérieure, sans savoir qui l'exerce ou pourquoi, mais certains n'hésitent pas à exprimer leur mécontentement envers leur implication dans le Rébellion. C'est une excellente occasion de leur en expliquer l'objectif et de recueillir un peu de soutien en sa faveur.

En ce qui concerne les dirigeants de Morjanssik, ils estiment que Moren Chonk est un "bureaucrate sans tripes", plus intéressé par le maintien des bonnes relations avec les Mon Calamari que par les besoins de ses administrés. Kelmut Wolg éveille un plus grand enthousiasme, car il est considéré comme un vrai patriote qui se préoccupe d'abord des intérêts de son peuple.

Jeux de hasard

Comme les mineurs de toutes les races, les Quarren engagent facilement leur maigre paye dans des jeux de hasard dans l'espoir d'améliorer leur revenu. Les Rebelles peuvent prendre part aux diverses parties en cours. Il s'agit principalement de jeux de dés simples, mais les gens sont prêts à essayer des

nouveautés. Vous pouvez proposer des parties de Sabacc, le jeu de cartes présenté dans le supplément *Crise dans la Cité des Nuages*.

Jouer avec les mineurs est également un excellent moyen de faire fondre la glace, car ils se sentent plus à l'aise et sont donc plus bavards, quand ils sont plongés dans leur passe-temps favori. Tant que les Rebelles ne leur gagnent pas trop de crédits, une petite heure passée autour d'une table est la meilleure introduction auprès des mineurs.

Bagarre généralisée

Environ une heure après l'arrivée des PJ dans le bar, une bande de voyous vient depuis les quais parader dans l'établissement. Apparemment, les clients les connaissent car ils se taisent d'un coup. Seul le clapotis des vagues contre la structure rompt le silence de mauvais augure.

Les arrivants portent de longs manteaux noirs dans la même matière visqueuse que les vêtements des mineurs, mais ornés de chaînes et de symboles cabalistiques, sans doute une façon de marquer leur statut social.

Ces individus répugnants forment un gang qu'un malfaiteur local à la solde des Impériaux a engagé pour déclencher une bagarre dans laquelle les Rebelles seront mêlés.



Ils se pavent devant leurs cibles, le regard méchant, et les provoquent avec un mépris arrogant, s'exprimant en Basique avec un fort accent aux résonances gutturales et désagréables. Lisez :

«**Bienvenue à Morjanssik !**

Désolé de ne pas avoir pu venir vous saluer plus tôt, mais nous étions à la recherche des immondes poilus qui ont assassiné nos frères dans les mines.

Vous n'auriez pas une idée de l'endroit où nous pourrions dénicher cette racaille extraplanétaire qui pollue notre eau de sa puanteur, hein ?»

Quoi que les Rebelles puissent répliquer ou faire, les voyous l'interprètent de travers, déformant leurs propos, se moquent d'eux avec cruauté. Si leurs victimes font mine de partir, les Quarren en encerclent certains qu'ils bousculent brutalement.

Bref, ils font tout ce qu'il faut pour déclencher une bagarre. Ils préféreraient que les Rebelles frappent les premiers, car ils seraient ainsi dans une meilleure position vis-à-vis des autorités s'ils avaient le dessous, mais ils n'hésiteront pas à ouvrir les hostilités s'il le faut.

L'affrontement n'est au début qu'une simple bagarre de bar, mais lorsque les adversaires se rapprochent les uns des autres, les voyous sortent de leur manteau des armes de type matraque ; il devient évident qu'ils veulent s'en servir pour tuer.

Voyous quarren (8) : DEX 2D, Arme Blanche 3D, Blaster 2D+2, Esquive 2D+2, Parade Arme Blanche 2D, Parade Mains Nues 3D+1 ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1, Combat Mains Nues 3D+1 ; TEC 1D+2. Matraque, dommages 3D+1, difficulté 5 ; Blaster, dommages 4D.

Si les Rebelles se sont liés avec les autochtones, le barman et quelques clients les aident à maîtriser les importuns ; sinon, ils doivent se débrouiller tout seul.

Autochtones (4) : DEX 2D ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1 ; TEC 1D+2. Matraque, dommages 3D+1, difficulté 5.

Si les agresseurs pensent avoir le dessous, ils dégagent leurs blasters et se mettent à tirer dans tous les sens. Le barman, s'il n'est pas encore intervenu, se jette alors dans l'action.

Un des voyous dirige son arme vers le sol qu'il transperce. De l'eau jaillit par la brèche, éclaboussant tout le monde, remplissant lentement le dôme principal ; seuls les Quarren ne sont pas gênés dans leurs mouvements. Augmentez de 5 la difficulté de toutes les tentatives d'Esquive et de déplacements tant que les Rebelles non-quarren pataugent dans l'eau.

A la fin de la bagarre, les mécanismes protégeant l'intégrité de la structure ont déjà scellé la brèche ; l'eau restante est évacuée en quelques minutes.

On ne faisait qu'obéir...

Après l'échauffourée, les agresseurs soumis à un interrogatoire refusent de répondre à moins de menaces. Sous une pression suffisante, ils affirment avoir été payés par un nommé Logor (un autre Quarren) pour les tuer. Ils ne savent pas pourquoi et ne s'en soucient guère. Logor était assis au bar plus tôt dans la soirée, mais a pu s'éclipser dans la confusion.

C'est à ce moment que les PJ entendent, provenant des quais, le moteur d'un engin à répulseur.

Les quais

Les Rebelles arrivent sur place à temps pour découvrir l'écume laissée par trois véhicules qui s'éloignent du Long Drink en contournant le dôme principal de la ville.

Pour se lancer à leur poursuite, ils doivent "réquisitionner" au moins un appareil. Neuf sont amarrés, dont quatre servent au transport de marchandise et sont incapables d'aller ne serait-ce qu'à la vitesse minimale, ce qui laisse cinq possibilités.

Les vaisseaux utilisables sont présentés ci-dessous, avec leurs caractéristiques et leur description. Ne donnez de chacun qu'un rapide aperçu. La réussite de jets de Technologie permet d'obtenir des informations plus détaillées, mais les Rebelles n'ont guère le temps de réfléchir.

Tous les véhicules peuvent être empruntés sans mal ; comme ils sont prêts à partir, il n'est pas nécessaire d'effectuer de jets de Sécurité. Les Quarren savent que l'on peut difficilement aller loin à bord d'un appareil volé sans être rattrapé par les autorités, de sorte qu'ils prennent peu de précaution contre les voleurs.

Écumeurs (2) : Équipage 1 ; Passagers 2 ; Vitesse 3D ; Maniabilité 2D ; Abri : 1/4 ; Carrosserie 1D.

Ces véhicules sont très courants à Morjanssik. Ils permettent de se rendre aisément d'un dôme à l'autre. Le pilote est assis dans un siège adapté aux humanoïdes, situé vers l'avant, et les passagers s'installent sur la banquette basse placée derrière lui.

L'un des deux est chargé de matériel minier, en particulier plusieurs kits explosifs (4) dont le déclenchement peut être retardé à volonté. On s'en sert comme d'une grenade, les dommages provoqués sont équivalents à ceux d'un détonateur thermique. Ajoutez 5 au facteur de difficulté quand l'engin est lancé sur un speeder en déplacement.

Motos-speeder (2) : Équipage 1 ; Vitesse 3D ; Maniabilité 3D ; Abri : 1/4 ; Carrosserie 2D ; Altitude maximum 10 mètres.

Ce sont des versions aquatiques du TX-3 "Araignée du Vide" de Moteurs Bepin, équipées de stabilisateurs spéciaux et du matériel de sauvetage nécessaire sur l'eau.



Fonceur Modifié (1) : Équipage 1 ; Vitesse 4D ; Maniabilité 3D ; Abri : 1/4 ; Carrosserie 1D ; Armes : Canon Laser, Ordinateur de Visée 2D, Dommages 3D ; Altitude maximum 50 mètres.

Visiblement fait sur mesure, ce Fonceur a été modifié pour fonctionner sur l'eau. L'augmentation de sa charge, due aux stabilisateurs, lui a fait perdre un peu de sa vitesse et de sa maniabilité, mais il est encore supérieur aux autres appareils présents. Son propriétaire a installé un canon laser dans la superstructure. Il est bien dissimulé, mais des commandes supplémentaires signalent sa présence à quiconque se sert de l'engin.

La poursuite

Dès que les Rebelles ont fait leur choix, ils se lancent à la poursuite des fuyards. Les Quarren ont une avance de 100 mètres qu'ils risquent de perdre bientôt, car le speeder blindé de Logor n'est pas très rapide.

Écumeur modifié : Équipage 1 ; Passagers 2 ; Vitesse 2D ; Maniabilité 2D ; Abri 1/2 ; Carrosserie 2D ; Armes : Canon Laser, Ordinateur de Visée 2D, Dommages 3D.

Cet appareil a été doté d'un blindage léger. La vitesse sacrifiée est largement compensée par l'accroissement de la solidité. Un canon laser, monté sur un socle, est dirigé vers l'arrière, le siège des passagers étant transformé en poste de tir.

Motos Speeder (2) : Équipage 1 ; Vitesse 3D ; Maniabilité 3D ; Abri : 1/4 ; Carrosserie 2D ; Armes :

Canon Laser, Ordinateur de Visée 2D, Dommages 3D ; Altitude maximum 10 mètres.

Elles sont similaires à celles décrites précédemment, mais sont en plus équipées de canons laser orientés vers l'avant, récupérés sur des motos militaires 74-Z d'Aratech.

Hommes de Mains quarren (4) : DEX 2D, Armes Lourdes (Artillerie Blaster) 3D, Blaster 3D, Esquive 3D ; SAV 1D+2 ; MEC 2D, Répulseurs 3D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1 ; TEC 1D+2. Blaster, dommages 4D.

Logor figure parmi eux. Il dispose de quelques compétences supplémentaires, les plus importantes étant Blaster (4D) et Répulseur (4D).

Logor et ses sbires cherchent d'abord à échapper aux Rebelles en les distançant. Quand ils comprennent qu'ils n'ont guère de chances d'y parvenir, les deux escorteurs font demi-tour et ouvrent le feu sur les poursuivants, tandis que le pilote de l'écumeur profite de cette distraction pour réaliser des déplacements ultra-rapides.

Si les Rebelles dépassent les motos-speeders, l'écumeur s'enfonce dans le labyrinthe de bulles, de conduits et d'antennes entourant le dôme principal de la cité. Là, Logor entame une série de manœuvres dans un terrain de plus en plus difficile afin de se débarrasser de ses poursuivants. Au moindre échec, c'est la collision avec une partie des structures.

Les occupants des éventuels appareils avariés n'ont plus qu'à nager jusqu'à un abri ; ils ne peuvent plus participer à l'action. S'il parvient à semer

les autres véhicules, Logor embarque dans la première navette qui quitte la planète et s'échappe, à moins que les Rebelles ne préviennent les autorités dans l'heure qui suit.

Questions et réponses

S'il est capturé, Logor, arborant un sourire pitoyable, demande pourquoi il est ainsi harcelé. Sans ses gardes pour lui donner de l'aplomb, c'est un lâche abject qui se met à table cours du plus anodins des interrogatoires.

Il clame ne pas savoir qui l'a engagé. C'était "rien qu'une Tête de Poisson avec beaucoup de crédits". "Tête de Poisson" est une appellation péjorative locale pour les Mon Calamari.

Walif Merv a disparu. Kalbrac arrive, accompagné de gardes qui arrêtent Logor et ses complices, puis interrogent à fond les Rebelles sur ce qui s'est passé, en particulier s'il y a eu des victimes. Il leur faut dans ce cas réussir un jet *moyen* d'Escroquerie ou de Commandement pour ne pas se retrouver en prison pour la nuit. Si les PJ se sont liés avec certains clients du bar, ces derniers confirment leurs propos, et le jet devient alors *facile*.

Les Rebelles retrouvent de toute façon la liberté le soir même ou le lendemain matin. Ils se voient également infliger un sérieux avertissement contre le recours à la violence. Morjanssik est une communauté civilisée où un tel comportement n'est pas apprécié.

É

pisode trois : La descente

Résumé

Le lendemain matin, Kalbrac emmène les Rebelles visiter les immenses installations minières sous-marines. En cours de route, un gaz narcotique introduit dans la réserve d'air par les saboteurs impériaux plonge les Quarren dans une frénésie artificielle, piégeant les PJ à des milliers de mètres sous l'eau à bord d'une bathysphère remplie de mineurs fous.

Arrivée à destination, ils sont accueillis par une surprise désagréable : ils sont arrêtés pour le meurtre de l'Administrateur et incarcérés en attendant le procès...

Tous à bord

Tôt le lendemain matin, Kalbrac vient chercher les PJ pour la visite de la mine qui doit débiter au carreau, la base sous-marine d'où partent les mineurs quand ils rejoignent le complexe proprement dit.

Pendant le trajet, il leur annonce qu'on n'a rien découvert de plus à propos de l'attaque de la veille, mais que Kelmur Wolg a lancé une enquête approfondie.

Ce que cette enquête peut révéler rend Kalbrac nerveux. Le problème vient de la possible implication des Mon Calamari. Les Quarren membres du Conseil ne veulent pas plus d'une guerre fratricide que leurs collègues Mon Cals ; ils ont demandé aux gardes de Morjanssik de faire preuve de prudence — ce fait, connu du public, suffirait à provoquer un désastre. Ils préféreraient que les criminels restent impunis plutôt que d'avoir à combattre leurs voisins. Tous les événements de l'épisode précédent ont été étouffés ; dans ces conditions, il est peu probable que la Sécurité trouve quoi que ce soit d'utile.

Kalbrac et les PJ se dirigent vers le port d'accès aux profondeurs, au niveau le plus bas de la cité. Ils empruntent des conduits à répulseur faisant office d'ascenseur à grande vitesse, puis un réseau de navettes automatiques. Après la récente expérience de leur arrivée sur la planète, ces dernières vont certainement angoissés certains, mais tout se passe normalement (pour l'instant).

Le petit groupe atteint enfin la zone où commence la dernière partie de leur périple vers les mines, à bord d'une bathysphère. Ce type de véhicule est

courant, bien que les modèles varient beaucoup en fonction de leur utilisation : transport de passagers, de marchandises, etc.

Celui dans lequel ils embarquent ressemble à un œuf vert géant, posé sur le côté et oscillant doucement. L'intérieur de la sphère est d'un confort supérieur à ce que l'on pouvait espérer. Deux rangées de huit sièges chacune font face à l'avant de la sphère, entièrement transparent. Le panorama est simplement interrompu par un large écran montrant la vue à l'arrière, offrant ainsi une perspective de 360°.

La poupe est occupée par la salle des machines, l'accès au poste de pilotage qui forme une bulle au sommet de l'œuf, une réserve et le système de survie. Le compartiment des passagers est assez spartiate, mais propre et confortable. Pas du tout ce que l'on imaginerait pour un équipement réservé à des mineurs.

Après leur installation, les Rebelles sont rejoints par neuf Quarren : une équipe de huit ouvriers plus leur contremaître, Thulwuk Thur. Ce dernier se présente et indique aux visiteurs que son équipe va leur servir de guide durant sa période de service et répondra à toutes les questions qu'ils voudront bien poser.

En attendant le départ, les Rebelles font plus ample connaissance avec le contremaître. Thur est plus amical que les autres car, grâce à ses connaissances professionnelles, il sait que la coopération avec l'Alliance ne menace ni son travail ni celui de ses compagnons.

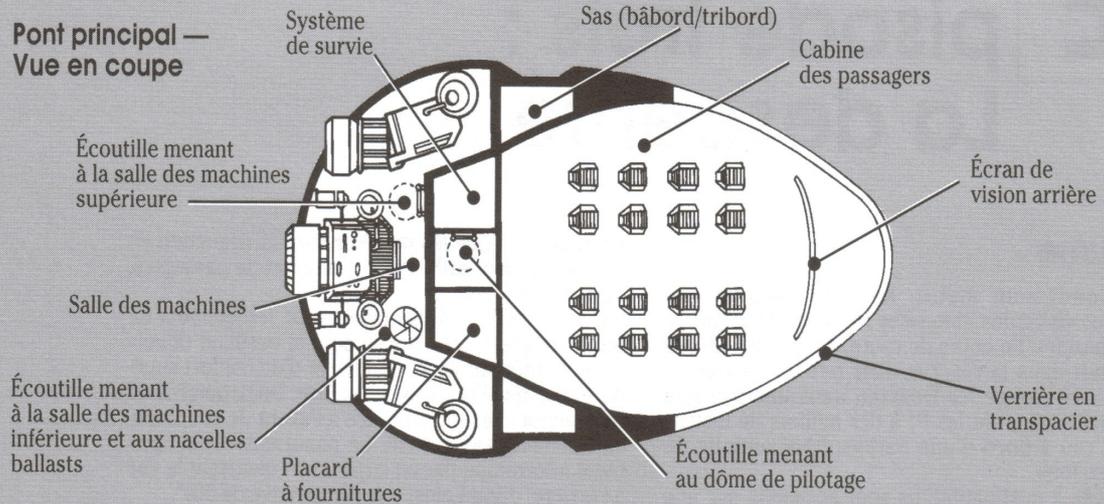
Après quelques minutes, le pilote obtient l'autorisation de partir. Lisez :

Dans les profondeurs du vaisseau, un bourdonnement indique la mise en route des moteurs principaux. Les portes de la navette se referment et la pressurisation de la cabine se manifeste par un sifflement retentissant. La bathysphère quitte lentement son nid et, arrivée au centre de la baie, s'enfonce lentement dans l'eau, plongeant dans l'océan par une issue immergée. Les propulseurs entrent immédiatement en action et vous glissez dans l'eau comme un poisson, pris dans une trajectoire en spirale qui vous entraîne irrésistiblement vers le fond.

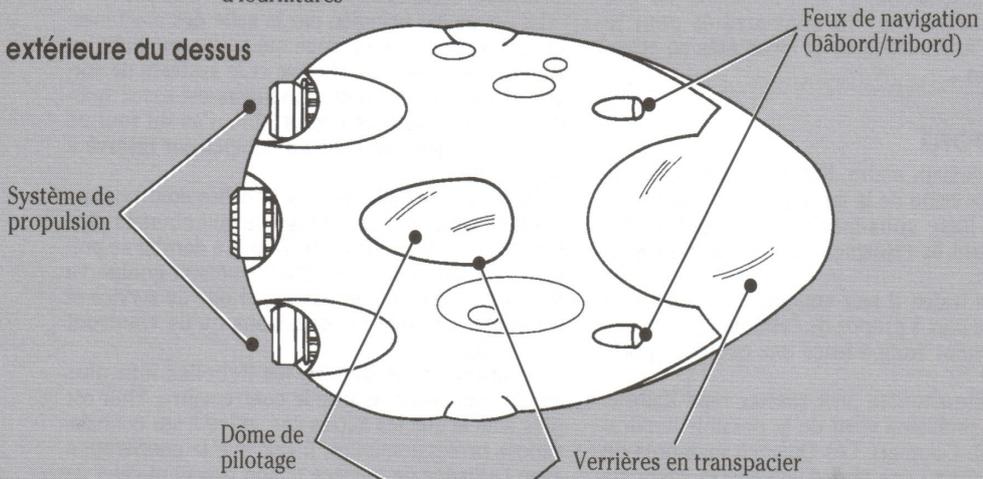
Les Rebelles ont alors tout loisir de discuter avec Thur et ses coéquipiers. S'ils abordent le sujet des accidents, il se renfrogne et répond qu'il ne sait pas

**Diagramme pour le maître de jeu :
Bathysphère de transport Kulv-Bockar/Personnel**

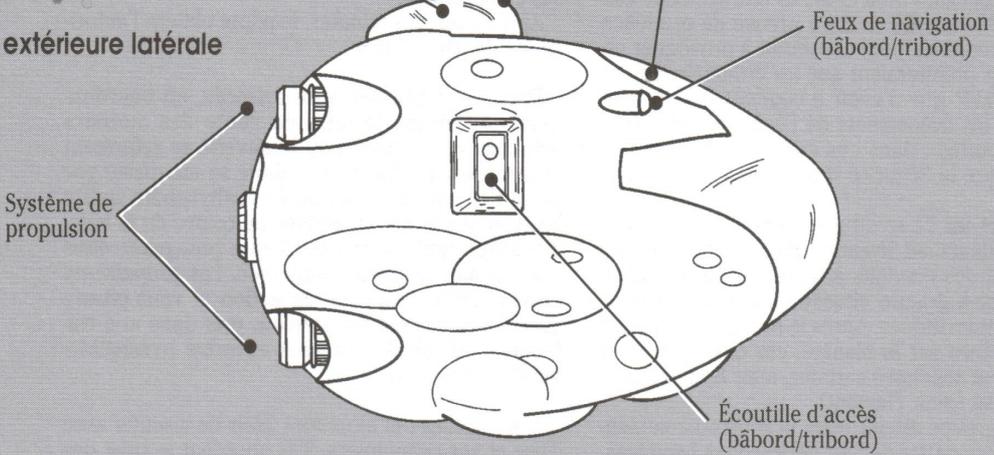
**Pont principal —
Vue en coupe**



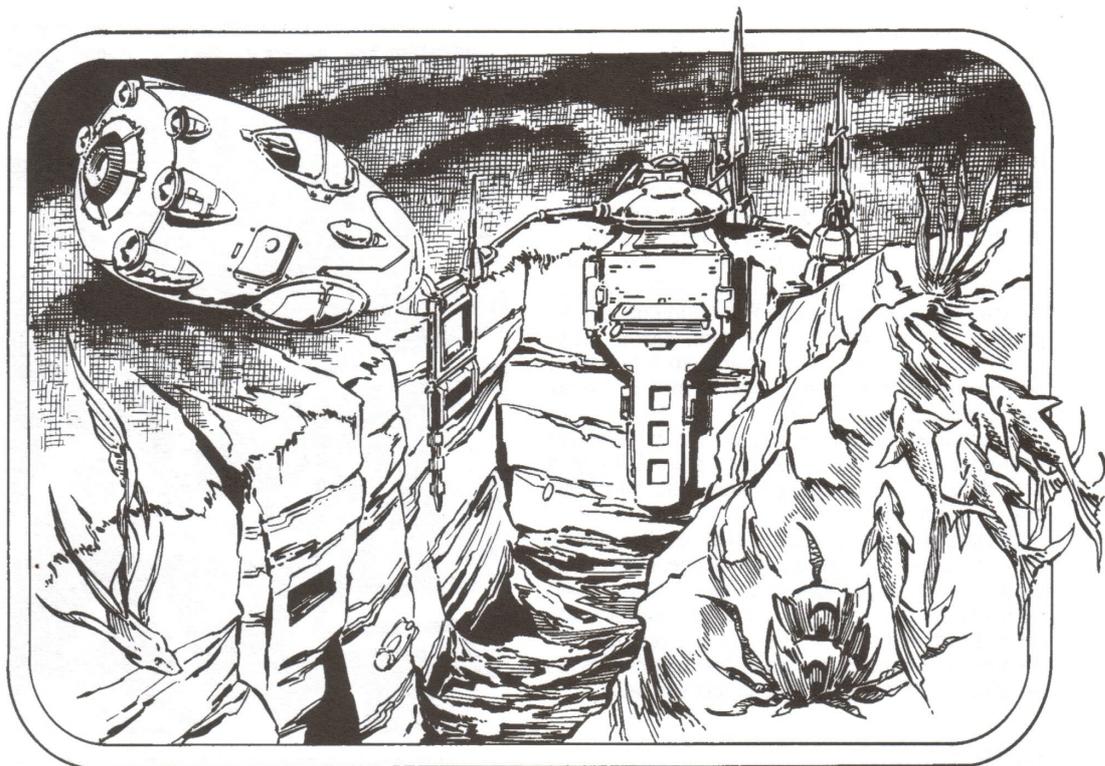
Vue extérieure du dessus



Vue extérieure latérale



Stephen Crane



trop ce qu'il faut en penser. Il suffit cependant que ses interlocuteurs réussissent un jet *moyen* de Marchandage pour qu'il se détende un peu et consente à en parler.

Comme ses compagnons, il trouve ces accidents suspects, mais lui voit bien que les Rebelles n'ont aucun intérêt à les provoquer. Il a également entendu des rumeurs curieuses sur l'implication de Mon Calamari et imagine encore moins pourquoi leurs voisins se livreraient à ce sabotage. De plus, leur philosophie exclue totalement le recours à de telles actions. Il précise cependant que si les Mon Cals en sont effectivement à l'origine, cela pourrait engendrer un conflit entre les deux peuples.

Étrange comportement

La conversation se déroule normalement durant une dizaine de minutes, pendant lesquelles la bathysphère poursuit sa descente en spirale. Elle se trouve maintenant à mi-chemin.

Demandez alors à tous les PJ de faire des jets *difficiles* de Perception. Ceux qui le réussissent remarquent que le comportement des Quarren est en train de changer. Ils parlent plus fort que est nécessaire, et leur prononciation laisse quelque peu à désirer. Certains mineurs paraissent distraits et maladroits.

Diagnostic

Les Rebelles voudront peut-être examiner les Quarren afin de déterminer les raisons de leur

changement de comportement. Les sujets ne se soumettent toutefois pas facilement à un examen approfondi mené par des étrangers ; en réaction, ils pourraient bien se montrer insultants. Même Thur est maintenant peu amical. Seul un sérieux baratin permet de les convaincre que c'est dans leur intérêt.

Un jet réussi de Commandement pourrait suffire, mais les Quarren étant d'une nature contrariante, en particulier quand des étrangers sont en cause, il est *très difficile* d'obtenir de ces gens à moitié ivres qu'ils suivent les ordres des Rebelles. Une approche subtile, concrétisée par des jets d'Escroquerie, est beaucoup plus efficace. Les Quarren sont désorientés et beaucoup plus crédules ; il est *moyennement difficile* de les Escroquer.

Dès qu'il est possible de les examiner, la réussite d'un jet *difficile* de Médecine révèle qu'ils sont soumis à un gaz nocif subtil ayant des effets secondaires narcotiques, provoquant une intoxication progressive à mesure que le poison se dissout dans le flux sanguin. Les humains ne sont pas affectés, mais les Quarren sont en danger.

Traitement

Il existe un antidote qui neutralise les effets du gaz, mais les PJ n'ont ni les compétences ni le matériel ni le temps de le fabriquer sur place. Les medpacs permettent, toutefois, de retarder la progression du mal, bien qu'il en faille un par patient, complété d'un jet *moyen* de Médecine réussi. Les drogues administrées par le medpac

pour contrer les toxines du gaz font sombrer le sujet dans l'inconscience pendant au moins une heure. Chaque traitement est appliqué en deux minutes.

Les mineurs n'acceptent de s'y soumettre que si les Rebelles leur expliquent clairement ce qu'ils vont faire. Leur ivresse augmentant sans cesse, la tâche n'est pas aisée. Chaque Quarren doit réussir un jet de Perception de difficulté égale à 25 - le résultat du jet de Marchandage des Rebelles (autrement dit, si les PJ obtiennent 19 à leur tirage, le mineur doit réussir un jet de Perception de difficulté (25-19)=6). En cas d'échec, complètement intoxiqué, il est convaincu qu'ils cherchent à le tuer et doit être immobilisé avant d'être soigné. La Perception des mineurs est de 2D+1.

Le nombre de Quarren soignés est évidemment limité par la quantité de medpacs à bord. Il y en a deux dans les trousse de premiers soins, plus ceux que les PJ ont avec eux.

Le vaisseau contient quatre scaphandres d'environnement dont les respirateurs peuvent filtrer une grande partie du gaz. Les symptômes déjà existant ne disparaissent pas, mais l'état des victimes qui les portent reste stable. Convaincre les mineurs d'enfiler ces tenues demande les mêmes jets de Marchandage/Perception que précédemment.

Une aiguille dans une botte de foin

L'étape suivante consiste à rechercher et débrancher la source du gaz toxique. Le vaisseau regorge malheureusement d'espaces où l'on peut aisément dissimuler une bonbonne de gaz ; s'ils ne précisent où ils regardent, les Rebelles doivent réussir un jet *très difficile* de Recherche pour découvrir l'objet de leur tracas.

Le gaz est directement injecté dans le système de survie. Si les PJ spécifient qu'ils l'examinent, il leur suffit alors de réussir un jet de Recherche *difficile* ou un de Technique *moyen*.

⚠ Piège explosif

Le gaz est contenu dans un petit réservoir caché dans le régénérateur d'atmosphère du système de survie. Le saboteur qui s'est chargé de l'installation a aussi placé une vilaine surprise.

Au moment où les Rebelles entreprennent de retirer le réservoir, chacun des participants a droit à un jet *moyen* de Technique. La réussite indique qu'il remarque le piège. Le tirage devient *facile* si le PJ précise qu'il vérifie s'il y en a un.

La charge d'explosif installée est si faible qu'elle pourrait être presque inoffensive — si elle n'était à proximité des gaz sous pression, hautement inflammables, du générateur d'atmosphère. Si elle saute à cet endroit, les réservoirs sont éventrés, leur contenu s'embrase et la coque de la bathysphère ne résiste pas ; ses occupants sont broyés en un instant.

S'ils font preuve de perspicacité, les Rebelles parviennent à rendre le système inoffensif ; en



désarmant le mécanisme après avoir déplacé la bonbonne de gaz, un éventuel accident n'a guère de conséquences (sauf, peut-être, pour celui qui s'est chargé de l'opération).

Attendez d'abord de voir si les joueurs sont assez malins pour y songer spontanément ; dans le cas contraire, et si vous voulez vous montrer clément, accordez un jet *moyen* de Technique au Rebelle qui a le meilleur score, pour lui faire penser, s'il le réussit, à prendre cette précaution..

Il n'est pas difficile de déplacer le réservoir : il suffit de fermer deux robinets et de l'emporter dans l'autre partie du vaisseau. Par contre, la bombe n'est neutralisée qu'après la réussite d'un jet *difficile* de Technique ou de Sécurité. En cas d'échec, le dispositif, maintenant actif, ne tarde pas à sauter...

Houlà...

Que les PJ ne parviennent pas à neutraliser le piège ou qu'ils enlèvent le réservoir sans avoir découvert la bombe, et voilà la séquence d'explosion déclenchée. Une petite lumière rouge se met à clignoter à un rythme qui s'accélère rapidement. Ils ont encore une chance de désarmer le détonateur avant l'explosion. La réussite d'un jet *très difficile* de Technique permet de débrancher la bonne fiche et de stopper le mécanisme au tout dernier instant. Lisez :

Une petite lumière rouge se détache sur la masse noire du détonateur. Tout en travaillant d'arrache-pied, vous l'apercevez du coin de

l'œil. Elle se met à clignoter, de plus en plus rapidement, jusqu'à ce qu'on ne perçoive plus qu'un tremblement qui s'arrête brusquement ; la lampe s'éteint à l'instant où la dérivation est achevée et le piège désarmé, juste avant le moment critique.

Si tout échoue, la charge saute, infligeant de faibles dégâts au vaisseau car la bonbonne est dans une zone sûre, à l'avant (réussite d'un jet facile de Technique pour les réparations), ainsi que 2D+1 points de dommages à celui qui s'est chargé du désamorçage. Mais s'ils n'ont pas déplacé l'ensemble...

Houlà la la

Si personne n'a pensé à déplacer la réserve de gaz, une boule de feu emplit alors la petite capsule. Le Rebelle qui tentait le désamorçage encaisse 6D de dommages, ceux qui se tiennent dans la partie principale du vaisseau, 5D ; les autres (les occupants de la salle des machines, de la réserve, du poste de pilotage, etc.) ne subissent que 4D de dommages.

La coque est heureusement plus résistante qu'il n'y paraît et ne cède pas. La structure subit malgré tout des dégâts importants qui entraînent un déplacement irrégulier de l'appareil, mais ne l'empêche pas de poursuivre sa route.

De plus, les commandes du ballast principal ont été endommagées. Avant de retourner à la surface, la navette doit subir d'importantes réparations, qui ne peuvent être effectuées de l'intérieur. Les Rebelles sont contraints de descendre jusqu'aux mines.

De mal en pis...

Quelques minutes après l'apparition des premiers symptômes, les effets du gaz s'amplifient ; les mineurs se comportent curieusement. Ils parlent et rient fort — trop fort — comme s'ils étaient soûls, et s'expriment tantôt en Basique tantôt dans leur propre langue. Kalbrac paraît somnolent, désorienté et se met à parler tout seul.

Les déplacements de la bathysphère sont très irréguliers, elle ralentit et accélère sans raison apparente, les parois et les hublots grincent de manière inquiétante, la structure réagissant aux tensions provoquées par une descente excessivement rapide.

Un Quarren choisit cet instant pour lancer une tirade xénophobe, attribuant aux Calamari et à toutes les autres races la responsabilité des ennuis de son peuple. Il accuse également les Rebelles d'être venus voler les secrets miniers, de sorte que les Têtes de Poisson et leurs complices puissent exploiter eux-mêmes le fond des océans, provoquant ainsi la ruine des Quarren. Quand vous prononcez ce discours, avalez les mots, glissez quelques expressions locales (que vous exprimerez par des gargouillis).

Ses compagnons sont du même avis ; ils passent à l'attaque avec des intentions meurtrières,

transformant les outils qu'ils ont sous la main en matraque. Ceux qui ont été soignés grâce aux medpacs ou aux scaphandres d'environnement, ou qui ont été blessés par l'explosion, ne s'en mêlent pas, pas plus que Kalbrac qui est trop confus pour réaliser ce qui se passe, encore moins pour prendre parti.

Mineurs quarren (9 moins ceux soignés par les medpacs) : DEX 2D ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1 ; TEC 1D+2. Matraque, dommages 3D+1, Difficulté 5.

Les adversaires sont limités aux armes blanches — il ne viendrait à l'idée d'aucune personne sensée de se servir d'un blaster dans une bathysphère pressurisée à plus d'un kilomètre et demi de profondeur. C'est pourquoi les Rebelles devraient être surpris de voir le pilote surgir de son poste, chancelant, en agitant un blaster.

Pilote quarren : DEX 2D, Blaster 3D, Esquive 3D ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1 ; TEC 1D+2. Blaster, dommages 4D.

Pour s'en sortir, les Rebelles doivent assommer tous les Quarren et, en priorité, désarmer le pilote avant qu'il n'ouvre le feu. Si quelqu'un tire avec une arme de ce type et manque sa cible, déterminez les dommages avec un score limite de 3 (voir le *Supplément aux Règles*, page 20 ou page 70 de la *Seconde Édition des règles*) contre le code de coque (4D). Si le résultat des dommages infligés par le blaster est supérieur, le vaisseau implode, avec des conséquences évidentes.

C onseils au maître de jeu

Les maîtres de jeu qui veulent compliquer l'existence des personnages s'arrangeront pour que les deux événements se déroulent simultanément.

Les Rebelles découvrent que les Quarren ont été empoisonnés. Ils entreprennent à plusieurs de les traiter, tandis que les autres cherchent d'où provient le gaz. Ils le découvrent et se mettent à la tâche délicate consistant à démonter le détonateur. Au même instant, les Quarren sont pris de folie et c'est le début de la lutte. Les PJ maîtrisent enfin les mineurs et traversent le vaisseau avec le réservoir de gaz quand surgit le pilote armé...

Dans cette partie du scénario, de nombreux problèmes risquent de se présenter, mais aussi des occasions de pratiquer un jeu de rôle soigné. Gardez tout le monde sous tension, empêchez que les joueurs ralentissent le rythme.

Si les PJ l'emportent, ils sont alors en mesure de prendre les commandes du vaisseau et de l'amener à bon port au carreau.

De Charybde en Scylla

A leur arrivée, les Rebelles sont accueillis non seulement par les dirigeants et les techniciens de la mine, mais aussi par d'autres officiels. Lisez :

Glissant jusqu'au fond de l'océan, vous exécutez un atterrissage gracieux sur une des nombreuses plates-formes qui entourent le carreau, juste au-dessus de la grande tranchée. Au cours de la manœuvre, vous remarquez l'activité dont l'intensité vous surprend.

Après avoir débarqué, vous vous retrouvez encerclés par une foule immense. Une unité de huit gardes contiennent les gens, tandis qu'une autre se dirige vers vous.

Si les Rebelles cherchent à s'échapper, le capitaine des gardes leur lance un avertissement après lequel, s'il reste sans effet, les troupes ouvrent le feu, leurs armes réglées pour étourdir.

Si les PJ se replient dans la bathysphère, les soldats combinent leur tir pour ouvrir une brèche dans un des hublots, condamnant le vaisseau à rester sur place. De toute façon, la moindre tentative de fuite est considérée comme un aveu de culpabilité.

Les Rebelles feraient donc mieux de ne pas résister ; les gardes s'avancent vers eux, les armes à la main, et leur capitaine s'adresse aux arrivants d'une voix ferme et autoritaire. Lisez :

«Peu après votre départ ce matin, au cours d'une inspection de routine, on a retrouvé le corps de Moren Chonk, Administrateur de Morjanssik, dissimulé dans l'appartement que vous occupiez.

Sur l'ordre de Kelmur Wolg, Administrateur Intérimaire, je vous arrête pour tentative de meurtre.

Heureusement pour vous, Moren Chonk a pour l'instant survécu à ses blessures ; nous ne pourrions autrement sans doute pas contenir la foule, en supposant que nous en ayons envie. Considérez que cette arrestation est une mesure de protection.»

Les gardes encerclent ensuite les Rebelles, les fouillent et les emmènent. (La fouille superficielle ne révèle pas les armes dissimulées ou de nature peu évidente, comme les sabres-lasers.)

La progression à travers la foule est lente, car les Quarren irrités se bousculent pour tenter de s'emparer des Rebelles. L'émeute paraît imminente, des cris tels que "Justice" et "Mort aux Extraplanétaires" s'élèvent. Les gardes ne répondent à aucune question, mais entraînent vivement leurs prisonniers hors de la zone de déchargement pour les faire monter dans une navette.

Le capitaine leur assure que les Quarren ne sont pas des barbares et qu'ils bénéficieront d'un procès équitable en temps utile ; les poings serrés et l'expression haineuse qui accompagnent ces propos ne sont pas vraiment rassurants.

Déconseillez-leur, à ce stade, de chercher à s'échapper, car ils sont entourés d'au moins huit gardes armés et sur le qui-vive, qui semblent prêts à tirer à la moindre provocation. Cependant, si les prisonniers décident de tenter leur chance, consultez l'encadré *Évasion* du prochain épisode (page 31).

Après un rapide passage dans un tunnel de transport, les Rebelles arrivent à la prison locale et sont enfermés dans une cellule. Le capitaine poste deux gardes à l'entrée et laisse les prisonniers réfléchir au sort qui les attend.

Épisode quatre : Les accusés

Résumé

Les Rebelles sont dans une situation critique. Inculpés pour tentative de meurtre, ils attendent en prison d'être jugés. Le principal dignitaire de la cité est entre la vie et la mort, et son suppléant refuse de croire un seul mot de leur histoire.

Pour compliquer les choses, les agents impériaux ont l'intention de les faire accuser d'un double meurtre perpétré au cours d'une prétendue tentative d'évasion, en sachant que la populace n'hésitera plus à faire justice elle-même. Heureusement, des alliés inattendus font leur apparition et viennent les tirer de ce mauvais pas in extremis.

Emprisonnés

Les Rebelles sont pour l'instant détenus dans la prison de la base minière, à plus de mille cinq cents mètres sous l'eau. Leur cellule fait à peine plus de dix mètres de côté.

Le mobilier comprend un banc adossé à l'un des murs, deux lits en vis-à-vis, un lavabo et des toilettes installés contre le mur central. La quatrième paroi est remplacée par de solides barreaux formant une barrière infranchissable.

Deux gardes surveillent les prisonniers ; ils disposent de communicateurs et sont équipés d'une carabine-blasteur et d'un pistolet-blasteur en deuxième arme.

Gardes (2) : DEX 2D, Blaster 3D, Esquive 3D, Parade Mains Nues 2D+2 ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1, Combat Mains Nues 3D ; TEC 1D+2. Carabine, dommages 5D ; Blaster, dommages 4D.

Les gardes se méfient des Rebelles et se relaient pour garder constamment l'œil sur eux. Bien que les prisonniers aient la possibilité de parler à voix basse sans être entendus, leurs geôliers leur déconseillent de le faire. Il est *difficile* de les Escroquer et en cas de problème, avant toute chose, ils appellent deux autres gardes en renfort.

Les PJ devraient disposer de plusieurs minutes pour discuter de leur situation avant que vous passiez à la suite des événements. C'est également un répit dont ils devraient profiter pour cacher les armes qu'ils ont encore en leur possession, s'ils y pensent.

Interrogatoire

Peu après leur arrivée, les Rebelles reçoivent la visite de Vuhlg Worrik, qui dirige les opérations minières, accompagné de quatre gardes, portant des armures légères et des fusils-blasteurs, et de leur capitaine.

Après avoir pénétré dans la cellule, le capitaine fouille soigneusement les prisonniers, mais pas la pièce ; tout ce qui a été dissimulé ailleurs que sur les occupants lui échappe donc.

Gardes en armure (4) : DEX 2D (1D+1 en armure), Blaster 3D (2D+1 en armure), Esquive 3D (2D+1 en armure), Parade Mains Nues 2D+2 (2D en armure) ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1 (3D contre les dommages en armure), Combat Mains Nues 3D ; TEC 1D+2. Fusil-blasteur, dommages 5D ; Blaster, dommages 4D.

Capitaine des Gardes : DEX 2D, Blaster 4D, Esquive 4D, Parade Mains Nues 3D ; SAV 1D+2, Illégalité 3D+1 ; MEC 2D ; PER 2D+1, Commandement 3D+1, Recherche 3D ; VIG 2D+1, Combat Mains Nues 3D+1 ; TEC 1D+2, Sécurité 3D+1. Pistolet-blasteur lourd, dommages 5D.

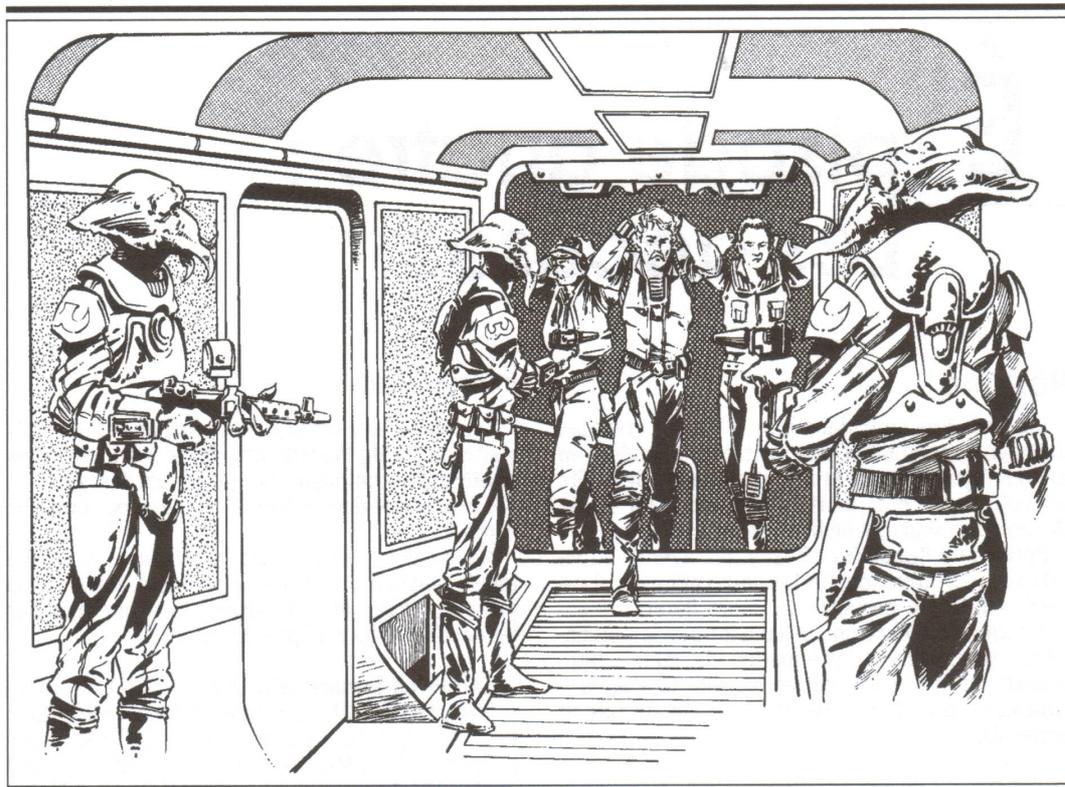
Les mineurs furieux sont persuadés que les Rebelles sont responsables de l'attaque portée contre Moren Chonk et également à l'origine des accidents meurtriers, dans le cadre d'un "complot tramé par ces maudits Hors-monde". Une majorité demande ouvertement la mise à mort des accusés.

Ne sachant pas exactement à quoi s'en tenir, Worrik a fait mettre les PJ en prison en attendant que tout soit éclairci, autant pour les protéger que pour les empêcher de s'échapper. Lisez :

«Je m'étais préparé à vous accueillir ce matin, mais c'était sans imaginer que ce serait dans de telles circonstances.

Il m'avait semblé comprendre que vous étiez une délégation de l'Alliance venue étudier nos techniques minières. Je ne sais pas qui vous êtes en réalité ni pourquoi vous êtes venus — si quelqu'un le savait, c'était Chonk, et vous savez ce qu'il lui est arrivé.

Il se peut que vous soyez innocents, ou alors des espions à la solde de l'Empire. Bien que



techniquement vous soyez sous ma juridiction, je puis uniquement vous mettre en détention, je n'ai pas le pouvoir de vous poursuivre.

A moins que vous ne puissiez me fournir des preuves irréfutables de votre innocence, je me vois contraint de vous remettre à l'Administrateur Intérimaire, qui vous jugera personnellement.»

Se rappelant la xénophobie pathologique de Kelmur Wolg, les Rebelles ne seront sans doute pas réconfortés par cette annonce.

Worrik est cependant prêt à les écouter et pose ensuite quelques questions afin de clarifier sa compréhension des événements cruciaux des deux derniers jours. En voici des exemples :

- Où étiez-vous la nuit dernière, qu'avez-vous fait et avez-vous des témoins ?
- Qui, d'après vous, a voulu tuer Moren Chonk et pourquoi ?
- Que s'est-il passé dans la bathysphère ?
- Qui, d'après vous, a saboté ce vaisseau et pourquoi ?

Il est peu probable que les PJ soient en mesure de fournir des "preuves irréfutables" de leur innocence. Le mieux qu'ils puissent espérer, c'est d'amener des doutes sur leur culpabilité. A la fin de l'interrogatoire, Worrik les remercie et quitte la cellule. Une fois que les prisonniers sont à nouveau enfermés, il leur annonce que, bien qu'il ne comprenne pas très bien ce qui se passe, son devoir est de les remettre à Kelmur Wolg. Il leur assure

qu'il lui fera part de tout ce qu'ils lui ont dit et qu'il insistera pour qu'ils bénéficient d'un jugement objectif.

Heures de visites

Plusieurs heures s'écoulent sans que le moindre événement marquant se produise. C'est sans doute l'un des moments où les Rebelles envisageront de s'évader, ce qui est parfaitement réalisable surtout s'ils ont caché des armes dans la cellule.

S'ils ont la patience d'attendre, ils ont l'heureuse surprise de voir arriver Kalbrac. Le gaz envoyé dans la navette, destiné aux Quarren, était moins nocif pour les Mon Calamari ; il s'est donc rétabli plus rapidement que les autres. Il paraît en bonne forme.

A peine remis, il s'est enquis de ses amis et a appris leur arrestation. Au cours de l'heure qui vient de passer, il s'est occupé de réunir un maximum d'informations dans l'espoir de découvrir quelque chose d'utile pour les Rebelles. Lisez :

«Mes amis, c'est un soulagement de savoir que vous allez tous bien, bien que je sois peiné par la tournure des événements.

J'ai fait ce que j'ai pu pour vous, mais les mineurs ont décidé que vous étiez à l'origine de tous leurs problèmes. A plusieurs reprises, ils ont voulu parvenir jusqu'à vous, certainement pour appliquer la "justice expéditive" pour laquelle ils sont célèbres.

Évasion

Dans cet épisode, les Rebelles ont plusieurs fois des opportunités de s'échapper. Se trouvant à des milliers de mètres de profondeur, dans un environnement inconnu grouillant de gardes prévenus de leur présence, il est peu probable qu'ils puissent aller bien loin.

S'ils tentent malgré tout leur chance, servez-vous de la carte de la base minière. Les positions des gardes sont clairement indiquées. Faites preuve de bon sens pour déterminer les moments où ils peuvent intervenir.

Les Rebelles feraient alors bien de se trouver une bonne cachette et de se dissimuler. Ils auront alors quelques frayeurs lorsque les équipes de recherche passeront tout près d'eux, mais personne ne les découvrira.

Après un long moment passé dans la cachette, ou bien s'ils se dirigent vers le port pour y emprunter une navette et retourner à la surface, ils devraient tomber sur leur vieil ami Walif Merv ; voir *Un Ami dans le Besoin* (page 35).

Gardes de la Sécurité : DEX 2D, Blaster 3D, Esquive 3D, Parade Mains Nues 2D+2 ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1, Combat Mains Nues 3D ; TEC 1D+2. Carabine-blaster, dommages 5D ; Blaster, dommages 4D.

Gardes en armure (4) : DEX 2D (1D+1 en armure), Blaster 3D (2D+1 en armure), Esquive 3D (2D+1 en armure), Parade Mains Nues 2D+2 (2D en armure) ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1 (3D contre les dommages en armure), Combat Mains Nues 3D ; TEC 1D+2. Fusil-blaster, dommages 5D ; Blaster, dommages 4D.

Capitaine des Gardes : DEX 2D, Blaster 4D, Esquive 4D, Parade Mains Nues 3D ; SAV 1D+2, Illégalité 3D+1 ; MEC 2D ; PER 2D+1, Commandement 3D+1, Recherche 3D ; VIG 2D+1, Combat Mains Nues 3D+1 ; TEC 1D+2, Sécurité 3D+1. Pistolet-blaster lourd, dommages 5D.

Je regrette de n'avoir recueilli que peu de choses. Le gaz a pour effet secondaire une amnésie temporaire, de sorte que c'est votre parole contre celle des mineurs, en ce qui concerne les incidents de la bathysphère.

Heureusement, nos différences biochimiques ont suffi pour me protéger, et je ne souffre que de migraine et par moments de vertiges.

Dites-moi ce que je peux faire et je m'en chargerai volontiers, mais dépêchez-vous : je crains que nous ayons de moins en moins de temps.»

Kalbrac leur fait rapidement part de ce qu'il a appris, mais il paraît extrêmement soucieux. Questionné sur les raisons de son inquiétude, il prend un air surpris et déclare :

«Ne vous l'a-t-on pas dit ? Moren Chonk est décédé. Vous êtes maintenant inculpés de meurtre, et Kelmur Wolg est convaincu qu'il n'a pas besoin d'aller voir plus loin que cette cellule pour trouver ses assassins.»

En ce qui concerne Moren Chonk, il exprime ses doutes sur la coopération future des Quarren dans la Rébellion.

«Je ne pense pas que vous ayez eu des motifs de vouloir le tuer et je ne crois pas non plus que vous soyez fous.

Quelqu'un cherche à vous faire porter le chapeau et, à travers vous, à l'Alliance. Quelle que soit son identité, il y parvient parfaitement. Moren Chonk était un dirigeant stupide et incompetent, mais c'était l'Administrateur, et les Quarren en ont déjà fait un martyr. S'ils viennent à croire que l'Alliance prend l'habitude d'assassiner leurs chefs, ce sera la fin de la participation de notre planète à l'Alliance.»

Kalbrac a également appris que lorsque les techniciens ont examiné la bathysphère, ils ont découvert que le régénérateur d'atmosphère a effectivement été saboté, ce qui confirme leur histoire.

La substance toxique n'a pas d'effet sur les humains, mais c'est un hallucinogène toxique pour les Quarren. C'est une autre preuve de la culpabilité des Rebelles : pouvaient-ils trouver un meilleur moyen d'assassiner des Quarren ? Les mineurs affectés sont dans un état critique, ceux qui n'ont pu être soignés durant l'Épisode Trois risquent fort de mourir.

L'entretien arrivant à son terme, Kalbrac demande à ses amis s'il peut faire quelque chose pour eux. En restant dans la limite du raisonnable, il répondra à leur demande, même s'il s'agit de les faire évader, mais à condition que cela n'entraîne pas de violence.

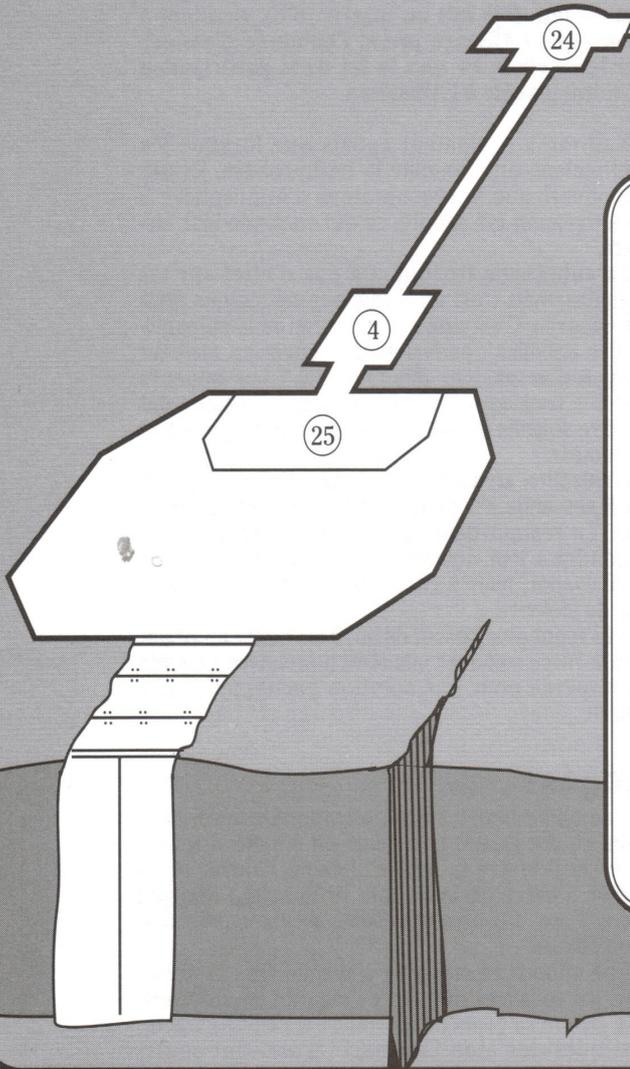
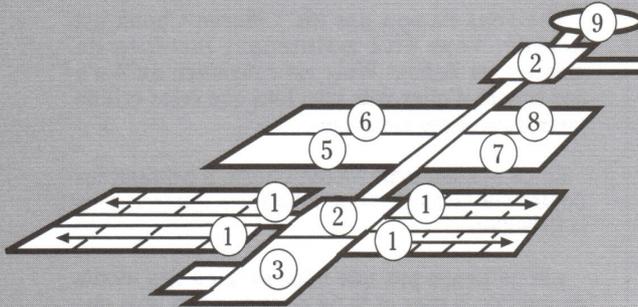
S'ils n'ont plus besoin de lui, il les quitte en priant que la Force soit avec eux et va poursuivre sa quête désespérée pour une solution pacifique à cette affaire.

Piégés !

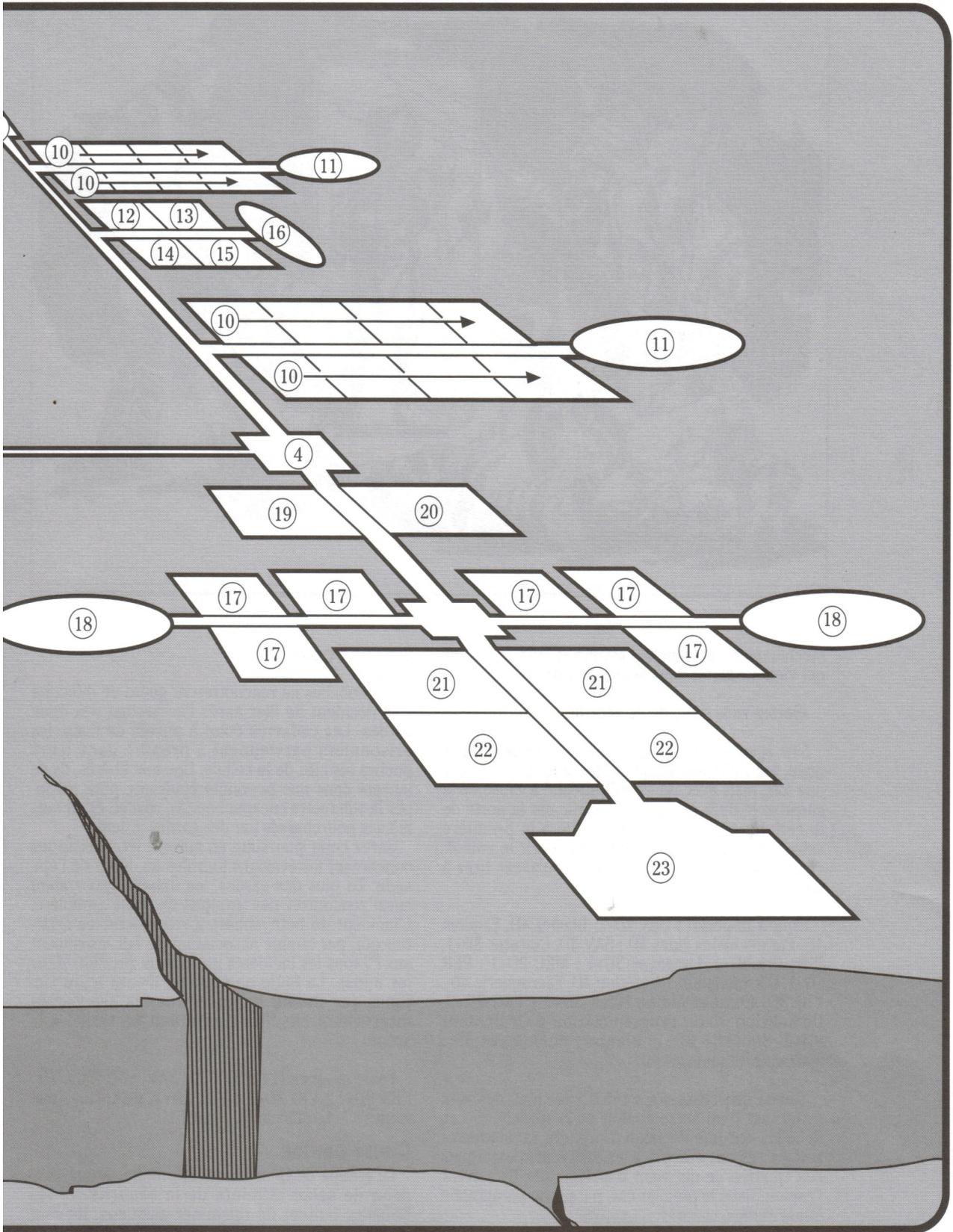
Une autre heure s'écoule tranquillement. Soudain, un des gardes pousse un cri étouffé et tombe à terre. Il arrive la même chose à l'autre. De la fumée s'élève de la double brûlure qui marque leurs corps, des blessures faites avec une précision inquiétante.

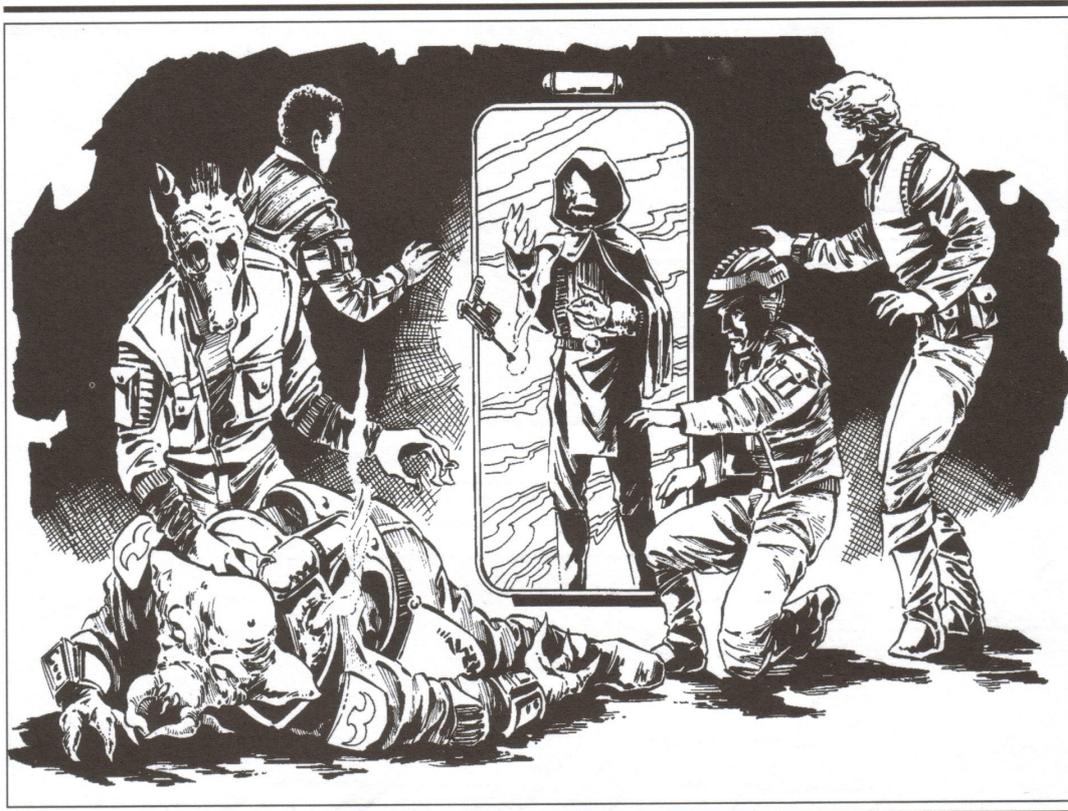
Une silhouette masquée s'avance vers la porte, tâte les cadavres du pied et regarde les Rebelles. Elle rejette sa capuche, dévoilant les traits caractéristiques des Mon Calamari ! L'arrivant sourit

Plan pour le Maître de Jeu :
Mine de Morjanssik : base sous-marine



- 1 Cellules
- 2 Poste de sécurité : 4 gardes en armure
- 3 Salle de veille : 6 gardes de sécurité, Capitaine des Gardes
- 4 Poste de sécurité : 2 gardes de sécurité
- 5 Armurerie
- 6 Salle d'interrogatoire
- 7 Infirmerie
- 8 Salon
- 9 Contrôle de l'énergie/de l'environnement
- 10 Quartiers temporaires
- 11 Salon
- 12 Centre médical
- 13 Chirurgie
- 14 Bureau
- 15 Cafétéria
- 16 Centre de détente
- 17 Bureau
- 18 Salon
- 19 Centre informatique
- 20 Centre de communication
- 21 Salle des archives/de dépôt
- 22 Salle de réunion
- 23 Salle de conférence
- 24 Réception : 2 gardes de sécurité
- 25 Quais





méchamment, déclenche l'alarme et jette le blaster qui vient de servir dans la cellule. Lisez :

«Sortez-vous donc de là, racaille !»

S'ils agissent vite et qu'ils ont une arme sous la main, les Rebelles ont peut-être le temps de tirer une fois, mais avec un +7 en Difficulté à cause de la surprise et de la protection fournie par la porte de la cellule. A moins d'être touché à la première salve, l'assassin a le temps de parcourir le couloir et de disparaître avant qu'ils ne puissent tirer à nouveau.

Espion impérial : DEX 2D+2, Blaster 4D, Esquive 4D, Parade Mains Nues 3D ; SAV 3D, Cultures 3D+1, Illégalité 3D+1, Langages 3D+1 ; MEC 2D+1 ; PER 3D+1, Dissimulation/Discretion 4D, Escroquerie 4D ; VIG 3D, Combat Mains Nues 3D+2 ; TEC 3D+2, Démolition 3D+2, Programmation d'Ordinateur 3D+2, Sécurité 3D+2. Blaster, dommages 4D ; Matraque, dommages 4D.

Tandis que l'assassin s'enfuit sans mal, des voix provenant d'un autre couloir se rapprochent. Les Rebelles ont une décision à prendre rapidement : soit ils restent sur place et essaient d'expliquer aux Quarren ce qui vient d'arriver, soit ils suivent l'espion. Dans le premier cas, passez au paragraphe *Cause Perdue*, ci-après.

Sur ses traces !

Les Rebelles ne rencontreront guère de difficulté s'ils décident de filer après l'assassinat des deux gardes. Les cadavres étant à portée de main, les prisonniers parviennent à prendre dans leurs poches les clés de la cellule. Une fois libérés, ils se lancent dans une poursuite épuisante pour rattraper la silhouette encapuchonnée, tout en étant eux-mêmes pourchassés par des gardes furieux.

Gérez cette poursuite en suivant les indications concernant les évasions fournies au début de l'épisode. En plus des gardes, les Rebelles pourraient aussi rencontrer des groupes de civils en colère. L'incident du bathysphère a rendu fous les Quarren qui, par simple association de fait, attribuent aux PJ tous les incidents qui se sont produits dans les mines. La foule ne peut malmenier leurs victimes que durant quelques rounds, les gardes intervenant ensuite, ce qui met un terme à la scène.

Foule quarren (14) : DEX 2D ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1 ; TEC 1D+2. Gourdin, dommages 3D+1, difficulté 5.

Cause perdue

Le groupe de Quarren qui approche est un escadron de seize officiers de la sécurité. Si les Rebelles tentent de raisonner avec eux, ils sont

condamnés à un échec presque certain. Les preuves sont là, les gardes n'accordent aucun crédit à la présence d'un mystérieux Calamari, considérant qu'il s'agit d'une tentative désespérée de brouiller les cartes. Seule la réussite d'un jet *très difficile* de Commandement ou d'Escroquerie peut les amener à prendre au sérieux les explications qui leur sont fournies.

Si les Rebelles essayent de prévenir le capitaine des gardes de la présence d'un assassin calamari, lisez :

«Un Mon Cal ? Qui aurait tué deux gardes et vous aurait lancé son blaster ? C'est insensé !

Ils n'entreprendraient jamais rien qui nuise à nos relations avec l'Alliance. Les Têtes de Poisson aiment leurs amis Rebelles encore plus qu'ils nous détestent !

Vous auriez dû concocter un mensonge plus convainquant. Vous êtes aussi stupides que vils.»

Dégoûtés, les gardes repartent, leur promettant que la justice ne sera pas longue à venir. Au loin, on entend la populace qui réclame leur tête.

Un ami dans le besoin

Peu après leur départ, ou à tout autre moment de l'épisode où les PJ sont dans une position dramatique, encerclés par les gardes ou la population, sous la menace d'une mort imminente, ils entendent le bruit inimitable d'un groupe qui vient dans leur direction. Après quelques cris et des bruits de coups assourdis, la porte s'ouvre.

Devant eux se tient Walif Merv, l'individu de médiocre apparence qui les avait attirés dans le bar, suivi d'une demi-douzaine des clients de l'établissement !

Après avoir distribué des armes aux prisonniers, il les fait sortir précipitamment de la cellule,

devant laquelle les deux gardes sont inconscients. Lisez :

«Toute la ville ne parle plus que de ça. Ils sont tous plus cinglés qu'un dipneuste, ils prétendent que vous essayez de bousiller notre existence afin de garder tous les profits pour vous.

Ils croient tous que votre histoire de Mon Cal n'est qu'un tas de bobards, une embrouille montée pour faire porter le chapeau à d'autres. Mais je sais que c'est vrai car c'est un Cal qui m'a payé pour vous attirer dans le bar hier soir !

Alors j'y ai réfléchi, et je me suis dit qu'une Tête de Poisson dérangée cherchait à démolir cette Alliance.

Ça m'a rendu fou.

Je ne crois peut-être pas à la Rébellion, mais un accord est un accord ! Nous avons donné notre parole aux vôtres ; et nous sommes fidèles à notre parole — toujours !

J'ai tenté de parler aux autorités du Cal qui m'a payé, mais je ne suis personne, alors personne ne me croit.

J'en ai discuté avec quelques-uns des clients du bar, et on a décidé de vous faire sortir de là avant que ce gaveur de fond d'Administrateur Adjoint règle définitivement votre sort.»

Walif Merv précise que le Mon Cal qui l'a payé portait un manteau et une capuche, de sorte qu'il n'est pas en mesure de le reconnaître.

Il se rappelle, toutefois, que l'individu avait une voix étrange, assez râpeuse, comme s'il avait été blessé à la gorge. Il s'est renseigné et a appris la présence d'un groupe indépendant de mineurs de fond Mon Cals qui parlent tous ainsi et affirment que la pression a affecté leurs poumons.

Il a également découvert que leur vaisseau se trouve à quai et propose d'y conduire les Rebelles.

Gratuitement.

Épisode cinq : Fusion

Résumé

Ayant réussi à se sortir de la prison, les Rebelles retrouvent leur liberté dans une mine grouillant de Quarren voulant leur mort, en compagnie d'un filou qui leur a indiqué l'identité probable de leurs ennemis invisibles.

Accompagnés de leurs rares alliés, ils s'apprêtent à affronter les faux mineurs de fond. Il leur faut, cependant, commencer par faire face aux Quarren ; mais les espions impériaux sont finalement démasqués et les mineurs comprennent qui sont leurs vrais ennemis.

Il s'ensuit une chasse poignante, quand les Rebelles suivent les agents de l'Empire dans la grande tranchée du fond de l'océan, vers les mines proprement dites. Après avoir joué au chat et à la souris, les deux camps s'affrontent une dernière fois avec pour enjeu non seulement la vie des PJ, mais aussi le sort de toute l'installation !

Frère contre frère

Walif Merv et ses compagnons escortent les Rebelles jusqu'au quai où attend leur ennemi. Ils sont interceptés à mi-chemin par huit gardes qui surgissent d'un couloir latéral en brandissant leur fusil-blaster. Leur chef s'adresse aux civils. Lisez :

«Halte ! Vous êtes tous en état d'arrestation ! Nous avons reçu l'ordre de capturer les étrangers et de vous maîtriser si nécessaire. Ne nous obligez pas à agir contre vous, mes frères !»

Sans la moindre hésitation, les clients du bar foncent sur les gardes, donnant ainsi aux PJ le temps de filer en direction du port. S'ils profitent de la diversion inespérée, annoncez qu'ils entendent des cris et des coups de blaster derrière eux.

S'ils décident de rester combattre aux côtés de leurs alliés, déterminez normalement le résultat de l'affrontement.

Gardes en armure (8) : DEX 2D (1D+1 en armure), Blaster 3D (2D+1 en armure), Esquive 3D (2D+1 en armure), Parade Mains Nues 2D+2 (2D en armure) ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1 (3D contre les dommages en armure), Combat Mains

Nues 3D ; TEC 1D+2. Fusil-blaster, dommages 5D ; Blaster, dommages 4D.

Quarren (12) : DEX 2D ; SAV 1D+2 ; MEC 2D ; PER 2D+1 ; VIG 2D+1 ; TEC 1D+2. Gourdin, dommages 3D+1, difficulté 5.

Sachant que des compatriotes sont impliqués, les gardes ont réglé leurs blasters pour assommer/paralyser (voir le *Supplément aux Règles*, page 15 et la *Seconde Édition des règles*, page 62). Ils évitent, dans la mesure du possible, de leur faire du mal, mais ne prennent pas autant de précautions avec les Rebelles. Ils ne perdent cependant pas de temps à changer les réglages de leurs armes.

Si les Rebelles participent à la bagarre, leurs alliés sont au départ devant eux et prennent donc la première salve de plein fouet. Les PJ ont ainsi le temps de se rapprocher des gardes. La meilleure tactique consiste à contraindre l'adversaire au combat rapproché, dans lequel les soldats en armure sont désavantagés.

Il est important que les Rebelles ne soient pas capturés. Si cela semble être l'issue probable, Walif Merv les incite à poursuivre sans eux. Lisez :

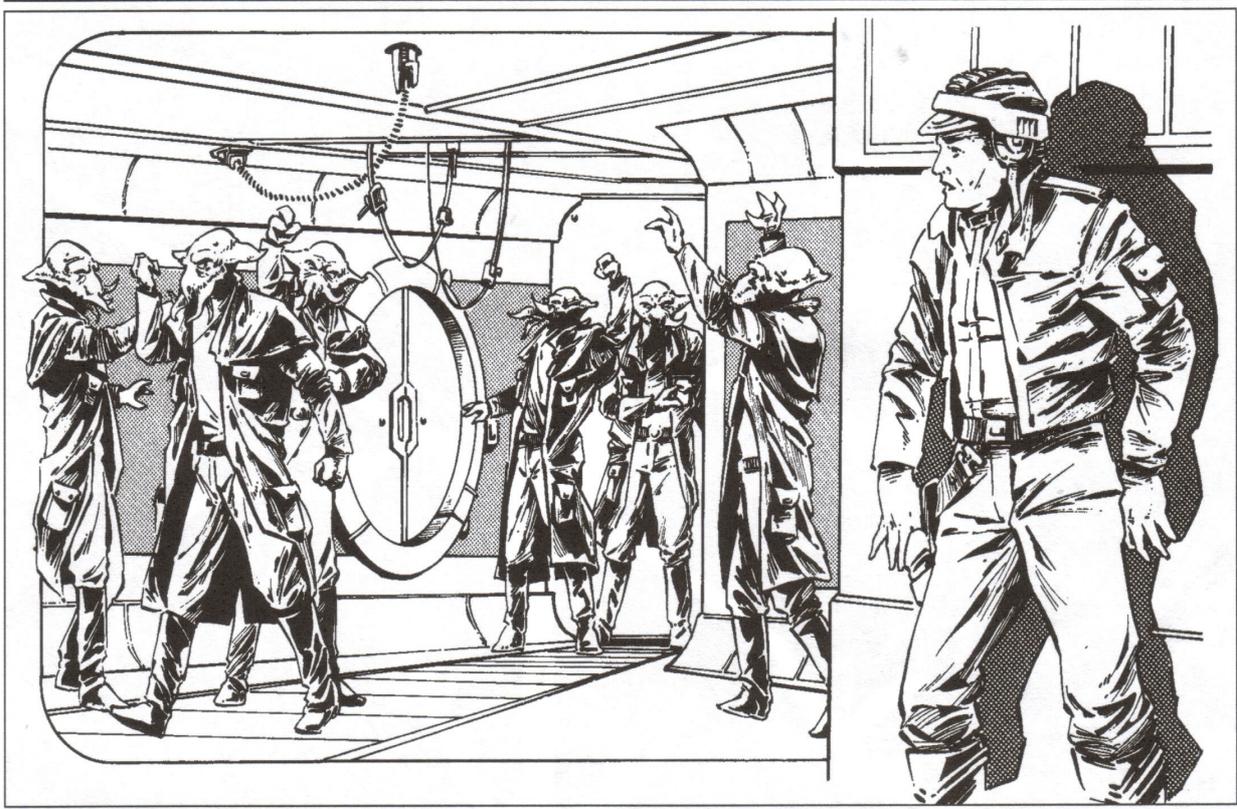
«Filez — nous nous chargeons d'occuper ces gaveurs de fond ! Il se trame quelque chose et vous êtes les seuls à pouvoir rétablir la situation. Faites ce que vous pouvez — l'agitation civile ne favorise pas les affaires !»

Les mineurs redoublent alors d'efforts pour contenir les gardes, permettant aux Rebelles de repartir. Une demi-minute plus tard, Walif Merv surgit à leur côté, couvert d'égratignures et de contusions, mais arborant un large sourire. «Je ne m'étais pas autant amusé depuis l'époque où je bossais pour le milieu !»

Les quais

Ayant franchi ce premier obstacle, les Rebelles ne sont plus très loin du port. Là, ils sont repérés par un garde qui tire un coup de semonce, alertant tous les Quarren du secteur qui resserrent leur étai.

Brusquement, Walif Merv désigne des mineurs de fond mon calamari qui se tiennent près de leur vaisseau de l'autre côté des quais. Lisez :



«Voilà les vrais ennemis ! Pas ces Extraplanétaires ! Ce sont les Têtes de Poisson ! Ils veulent anéantir nos activités minières ! Ce sont eux que vous devriez arrêter !

Qu'est-ce que vous attendez ?»

Tout le monde se tourne vers les Cals qui hésitent un instant puis, voyant certains Quarren venir vers eux, dégainent leurs blasters et tirent une première fois, blessant les gardes et contraignant les Rebelles à se mettre à l'abri.

Espions impériaux (2) : DEX 2D+2, Blaster 4D, Esquive 4D, Parade Mains Nues 3D ; SAV 3D, Cultures 3D+1, Illégalité 3D+1, Langages 3D+1 ; MEC 2D+1 ; PER 3D+1, Dissimulation/Discretion 4D, Escroquerie 4D ; VIG 3D, Combat Mains Nues 3D+2 ; TEC 3D+2, Démolition 3D+2, Programmation d'Ordinateur 3D+2, Sécurité 3D+2. Blaster, dommages 4D ; Matraque, dommages 4D.

Les saboteurs ont organisé un repli stratégique vers les mines où ils comptent lancer leur plan de secours afin de détruire le site et tous ses occupants. Ces deux agents sont restés derrière afin de ralentir les Rebelles et de couvrir la fuite de leurs complices. Après quelques rounds, le vaisseau plonge.

Ensuite, la capture des deux Impériaux n'est plus qu'une question de quelques instants. Ils essayent

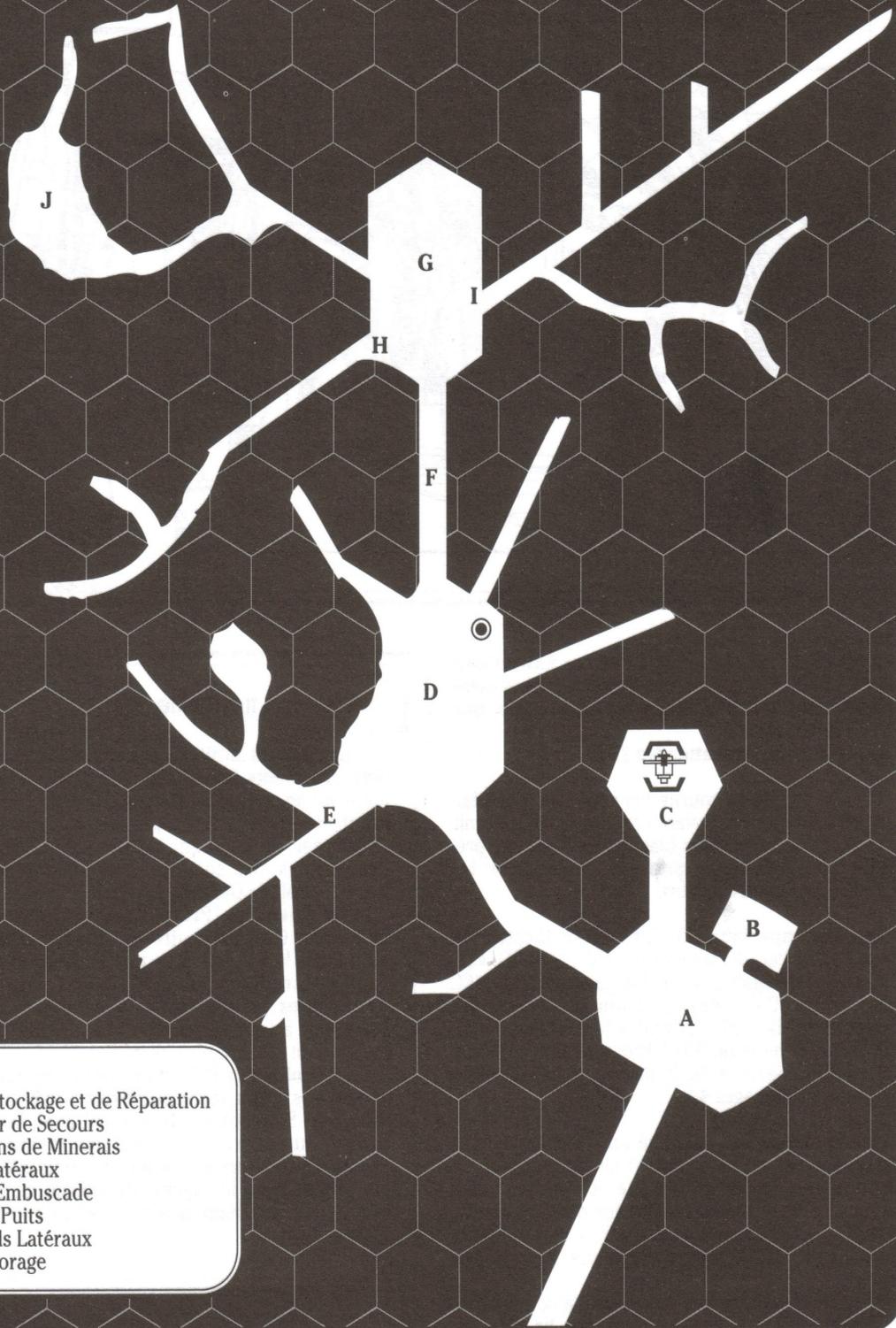
L e service tranquille

Les agents infiltrés appartiennent aux Renseignements Impériaux, plus particulièrement au service Déstabilisation. Officiellement, le Déstab est spécialisé dans le "dénouage de liens qui assurent l'intégrité des peuples, des sociétés et des gouvernements". (Voir *Le Guide de l'Empire*.)

Initialement, le "Projet Calamari" devait monter les Quarren contre les Mon Calamari, entraînant le Conseil dans une impasse et la guerre entre les deux races. Avec l'arrivée des Rebelles, les agents ont été contraints de renoncer à leur objectif à long terme en faveur d'un résultat plus immédiat.

Les membres de la Déstabilisation figurent parmi les gens les mieux entraînés de l'Empire. Souvent en désaccord avec leur propre bureaucratie, ils sont impitoyables et ont d'assez fortes tendances paranoïdes. On prétend que les agents du Déstab ne se voient pas attribuer des missions, ils sont lâchés...

Plan pour le maître de jeu :
Mine de Morjanssik : niveau 42



- A. Base
- B. Poste de Stockage et de Réparation
- C. Générateur de Secours
- D. Échantillons de Minerais
- E. Tunnels Latéraux
- F. Couloir d'Embuscade
- G. Nouveaux Puits
- H et I. Tunnels Latéraux
- J. Laser de Forage

de retenir les Rebelles le plus longtemps possible, mais sont largement surclassés, aussi bien par le nombre que par les armes. Les PJ peuvent alors se lancer à la poursuite de l'autre groupe.

Démasqués

Après avoir vaincu les deux assaillants, les PJ prennent connaissance de leur véritable nature. Un examen des corps révèle que leur apparence est bien trompeuse — ce sont des humains qui peuvent se faire passer pour des Mon Calamari grâce à une habile opération chirurgicale !

Ils constituent visiblement un des composants d'un complot de l'Empire visant à ralentir les activités minières et, encore plus grave, à provoquer un affrontement entre les deux races de cette planète !

Poursuite acharnée

Les Rebelles prennent possession de l'unique vaisseau restant capable d'aller à de grandes profondeurs. Il s'agit d'une bathysphère similaire à celle qui les a amenés ici.

Le vaisseau des Impériaux étant aussi rapide que celui des PJ, ces derniers ne peuvent le rattraper. Ils peuvent toutefois le suivre sans peine en restant à portée de senseur. Ils seront sans doute stupéfaits de le voir filer directement dans la tranchée.

C'est une occasion exceptionnelle d'admirer l'extraordinaire faune et flore qui vit à cette profondeur : des poissons-lampes aux yeux globuleux, aussi gros que leur vaisseau ; des sortes de fougères qui s'étalent le long des parois et agitent leurs frondes dans les lumières des vaisseaux, etc. (Voir à la fin de ce livret les renseignements sur la faune et la flore de Calamari.)

Les fuyards atteignent enfin leur objectif : l'entrée du niveau le plus bas de la mine sous-marine.

Embuscade

Les Rebelles arrivent au port quelques minutes plus tard. Dès qu'ils ouvrent la porte de leur véhicule, ils sont accueillis par un tir soutenu de blasters de deux agents qui se sont postés du côté opposé (voir plus loin leurs caractéristiques). Les corps de deux mineurs gisent au milieu de la salle.

C'est une nouvelle fois une tactique destinée à retarder les poursuivants, de sorte que le reste de l'équipe ait le temps d'atteindre le laser de forage à haute énergie et de détruire la mine.

Recherche et destruction

Après avoir franchi ce premier barrage, les Rebelles doivent fouiller les lieux pour retrouver les Impériaux démasqués. C'est l'heure des changements d'équipes, aussi peu de Quarren sont-ils présents — et tous ceux que les PJ découvrent ont été tués.

Un rapide contrôle révèle que le système de communication a été saboté. Le communicateur de la bathysphère ne pouvant atteindre la base minière, ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes.

La mine est froide, humide et sombre, et la pression élevée est douloureuse. Les Rebelles se heurtent sans cesse aux embuscades qui leur sont tendues : les Impériaux échangent quelques tirs puis se replient plus profondément.

Les poursuivants se demandent peut-être ce que ces derniers ont en tête ; les bateaux représentent le seul moyen d'évasion et la prochaine équipe de Quarren doit arriver dans moins d'une heure. Mais patience, ils ne vont pas tarder à savoir.

Légende de la mine

Chaque fois que le texte signale la présence d'Impériaux, utilisez les caractéristiques suivantes :

Espions impériaux : DEX 2D+2, Blaster 4D, Esquive 4D, Parade Mains Nues 3D ; SAV 3D, Cultures 3D+1, Illégalité 3D+1, Langages 3D+1 ; MEC 2D+1 ; PER 3D+1, Dissimulation/Discretion 4D, Escroquerie 4D ; VIG 3D, Combat Mains Nues 3D+2 ; TEC 3D+2, Démolition 3D+2, Programmation d'Ordinateur 3D+2, Sécurité 3D+2. Blaster, dommages 4D ; Matraque, dommages 4D.

A. Base : C'est de là que sont coordonnées les activités quotidiennes de la mine. La console de communication a été détruite et un cadavre est affalé dessus, la main sur le signal d'alarme.

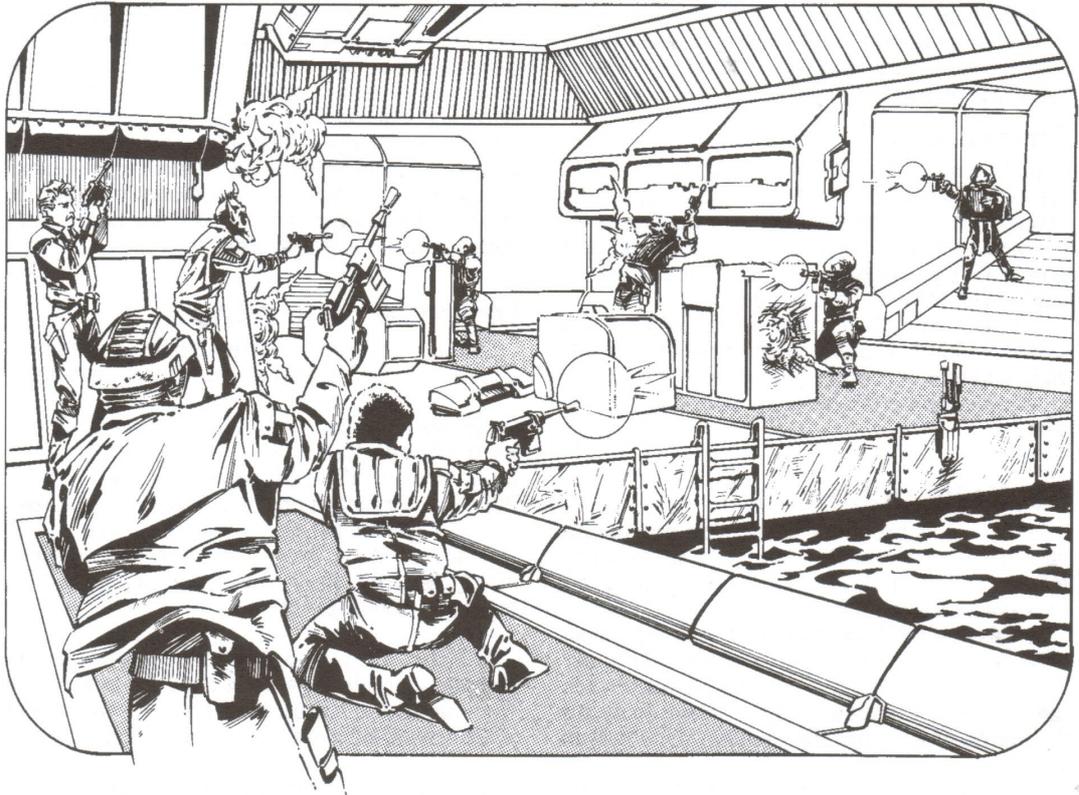
B. Poste de stockage et de réparation : Le matériel le plus sophistiqué de la mine est entreposé ici. On y trouve une douzaine de Droïds Foreurs Q-4 (voir l'encadré, page 41) opérationnels et plusieurs autres à différents stades de réparation, ainsi qu'un Droïd minier et le canon d'une sorte de laser énorme.

C. Générateur de secours : Bien que presque tout l'équipement fonctionne avec des sources d'énergie indépendantes, ce générateur pallie les éventuelles défaillances et peut recharger les nombreuses batteries utilisées dans toute l'installation.

Un des agents a été chargé de provoquer une surcharge, ultime sabotage dans le cas où les autres ne pourraient atteindre le laser à temps. Lorsqu'il entend les Rebelles arriver, il attend qu'ils le dépassent et ouvre le feu par derrière. Il n'a heureusement pas eu le temps de finir son travail sur le générateur.

D. Échantillons de minerais : Sur plusieurs tables sont étalés de nombreux échantillons prélevés par les Droïds Foreurs, classés par catégorie et soigneusement étiquetés. Un technicien qui était encore à son poste a subi le même sort que les autres mineurs et gît par terre, son bloc-notes encore à la main.

Un imposant monte-charge installé dans l'angle nord-est relie cet étage au complexe principal, à plusieurs centaines de mètres au-dessus. Les Impériaux en ont entièrement détruit les commandes et les moteurs, rendant toute réparation impossible.



sans les pièces de rechange. Une échelle de secours est imbriquée dans la cage de l'ascenseur. A côté, une petite plaque annonce en quarren : "A n'emprunter qu'en cas d'urgence". Sous la plaque, quelqu'un a rajouté à la main : "Faudrait être stupide : le prochain niveau est à 500 mètres ! Ne grimpez pas si vous n'êtes pas en pleine forme ! Servez-vous de votre cervelle et attendez que quelqu'un envoie une bathysphère pour vous récupérer au port !!!".

Si, pris d'une soudaine lubie, les Rebelles décident de gravir l'échelle, ils atteignent le niveau supérieur à peu près au moment où est détruite la mine.

E. Tunnels latéraux : Un des agents s'est dissimulé dans ces couloirs ; il ouvre le feu dès qu'il aperçoit les PJ. Il tente de les retenir en les entraînant dans un des tunnels après quelques coups de blaster.

F. Couloir d'embuscade : Les Impériaux ont placé une charge explosive qui doit sauter au moment où les Rebelles pénètrent dans le couloir. Dissimulée au milieu du passage sous quelques pierres, elle est reliée à un détecteur de chaleur qui la fera exploser au moment propice.

Il faut réussir un jet *difficile* de Perception pour détecter le piège et un autre, *moyen*, de Technologie pour identifier le détecteur de chaleur. Diverses techniques permettent d'échapper à ce piège, la plus évidente consistant à envoyer un Droïd (qui ne produit pas de chaleur) le désarmer. Si le senseur

entre en action, la charge part avec les mêmes effets qu'un détonateur thermique.

G. Nouveaux puits : Cette partie, la plus récente, est équipée de panneaux de contrôle destinés aux Droïds miniers ; elle est encombrée d'outils que la dernière équipe a laissés derrière elle. Un grand Droïd minier se dresse, immobile, dans l'angle ; il est éteint afin d'économiser son énergie. Deux mineurs ont été traînés sous une table. L'un d'eux est encore en vie et peut être sauvé par une utilisation réussie d'un medpac.

H et I. Tunnels latéraux : Deux agents patientent dans ces tunnels pour surprendre les Rebelles par un tir croisé. Comme leur complice du couloir E, ils les retiennent aussi longtemps que possible.

J. Laser de Forage : Voir *Fin de Partie*, ci-après.

Fin de partie

S'ils se sortent des embuscades et des pièges explosifs, les Rebelles parviennent à bloquer les Impériaux au fin fond de la mine. Malheureusement, ces derniers refusent d'admettre la défaite.

Lorsque les PJ progressent dans le couloir menant à la zone J, s'ils réussissent un jet *difficile* de Discrétion, en débouchant du virage, ils découvrent un Impérial leur tournant le dos, en train d'observer ce qui se passe dans la salle. Il commence à se retourner ; ne pouvant se cacher, les PJ ont

Droïds Foreurs

La fabrication des Croiseurs Mon Calamari implique l'utilisation de nombreux métaux qui, pour la plupart, ne peuvent être produits que sur cette planète. C'est pour cela que l'on y trouve de nombreux centres d'extraction des minerais essentiels.

Depuis qu'ils ont rejoint l'Alliance, les Quarren ont du mal à répondre à la demande et ont dû développer de nouvelles techniques plus efficaces afin d'augmenter leur productivité.

Une des plus importantes nouveautés est le Droïd Foreur Q-4, ou "Droïd taupe". Ces petits Droïds creusent la terre et les roches tendres en quête des veines insaisissables. Grâce à leurs senseurs sophistiqués, les Q-4 sont capables de déterminer les meilleurs vecteurs en vue d'explorations plus approfondies. Les foreurs sont déployés en grand nombre et fonctionnent comme les sondbots souterrains

Dès que les taupes ont choisi une veine potentielle, de plus gros Droïds viennent creuser des tunnels d'exploration de sorte que les techniciens quarren puissent déterminer s'il est nécessaire de procéder à une excavation définitive.

Les Droïds sont joyeux et enthousiastes, mais pas particulièrement brillants. Ils seront heureux d'aider les Rebelles du mieux qu'ils peuvent, mais pourraient avoir quelques difficultés à comprendre ce qui leur est demandé.

Q-4 : Bien sûr, nous aimerions vous aider à combattre l'Empire maléfique, pas vrai les gars ?

Autres Q-4 (en chœur) : Oh oui !... sus à l'ennemi !

Rebelle : Super ! Ils sont dans ce couloir. Nous voudrions que vous —

Q-4 : Vraiment ? L'Empire est dans ce couloir ??? C'est pas des blagues ? Wouah !

Autres Q-4 : Oooh ! Nous n'avons jamais vu d'Empire Maléfique jusqu'à aujourd'hui ! A quoi croyez-vous que cela ressemble : une veine de mauvais minerai, peut-être ? Allons voir !

Rebelle (avec désespoir) : Attendez un instant !

Bien que les Droïds ne soient guère utiles dans le cadre d'un conflit direct avec les Impériaux, ils disposent de certaines informations qui serviront aux Rebelles ; s'ils apprennent que les ennemis sont dans la zone J, un des Droïds s'exclame : « Dites ! N'est-ce pas là où nous mettons le système de tunnel latéral ? » Il mentionne qu'ils ont commencé à creuser un couloir reliant l'éperon nord de la zone J au couloir dirigé vers le nord qui part du carrefour (voir la carte de la page 38). Une fois qu'il sera terminé, les mineurs pourront emporter les minerais directement dans la zone G sans repasser en J.

Les Droïds estiment qu'il leur faut encore cinq minutes de travail pour relier les deux passages ; bien qu'ils préféreraient aller voir les Impériaux, ils continueront volontiers le tunnel si c'est ce que les Rebelles veulent.

DROIDS FOREURS Q-4

Modèle : Droïd Foreur Q-4 des Industries Quarren

Dimensions : Les Droïds Q-4 sont de forme cylindrique : 7 mètres de long, 2 mètres de diamètre.

Vigueur : 1D

Armure : 5D

Compétences : Recherche de minerais 3D

Équipement :

- Moteur à répulseur
- Perceuse laser lourd. Portée extrêmement courte (0,50 mètre maximum, dommages 6D) ; installée sur le nez des Droïds, ne peut tirer que vers l'avant. Pour atteindre des cibles en mouvement, les Droïds ont l'équivalent de 1D en compétence Blaster.
- Senseurs de détection dans la roche.
- Scanners visuel/auditif minimum.

deux secondes pour tirer sur lui ou pour se replier dans le couloir.

Sinon, l'Impérial regarde dans leur direction au moment où ils surgissent. L'affrontement à courte portée est immédiat ; l'Impérial bénéficie d'un couvert épais (Difficulté +5 pour les Rebelles).

Dans les deux cas, quelques secondes plus tard, ils entendent démarrer un moteur à répulseur très puissant. S'ils sont accompagnés d'un Q-4, celui s'exclame : « Mince ! Ces Impériaux ont mis en marche le laser de forage. Je me demande pourquoi ? ».

Les Rebelles sont certainement en mesure de formuler quelques hypothèses...

Sortez les mains en l'air !

Des Rebelles à l'optimisme inébranlable pourraient tenter de convaincre leurs adversaires de se rendre. C'est peine perdue car ils ont subi un redoutable lavage de cerveau qui leur fait préférer la mort à la reddition — c'est un honneur et un privilège que de mourir sur le champ de bataille, surtout si c'est en emmenant la vermine de l'Alliance avec soi.



Quand les PJ leur crient de se rendre, l'éclat de rire du commandant retentit dans toute la mine. Lisez :

«Imbéciles ! Les Officiers des Renseignement Impériaux ne se rendent jamais ! Nous accomplissons nos missions ou nous périssons !

Nous sommes heureux de mourir pour notre Empereur et par la même occasion nous allons vous anéantir ainsi que ce site !

Après la destruction de cette mine, votre Flotte Rebelle va connaître des années de retard ! Les Quarren vont être économiquement ruinés et ils en accuseront les Cals ou les autres races, et le monde le plus puissant de cette infâme Alliance sera plongé dans la guerre civile !

Cela représente plus que nos misérables vie ! C'est votre tour de mourir !»

Un jet de lumière éblouissante blanche traverse le couloir, surchauffant la roche, faisant fondre le mur derrière les Rebelles comme si c'était du beurre.

Le plan des Impériaux

Il est très simple. Les agents ont mis en marche la plate-forme du laser de forage. Ils comptent conduire le véhicule à l'entrée de la mine et percer la paroi la séparant de l'océan. Des trombes d'eau vont s'engouffrer par l'ouverture et personne ne pourra y échapper — non seulement à ce niveau, mais aussi dans tous les tunnels qui lui sont reliés.

L'eau envahira le conduit du monte-charge, fera sauter les cloisons de secours et inondera tous les étages. Le torrent emportera la plupart des murs de soutien servant à contenir la pression de l'océan. Des centaines d'ouvriers seront tués et les mines seront dévastées ou complètement détruites.

Même si tous les mineurs survivants travaillent avec acharnement à la reconstruction du site, il faudra au moins un an pour qu'il redevienne exploitable et cela coûtera à la Rébellion l'équivalent de deux Croiseurs Calamari.

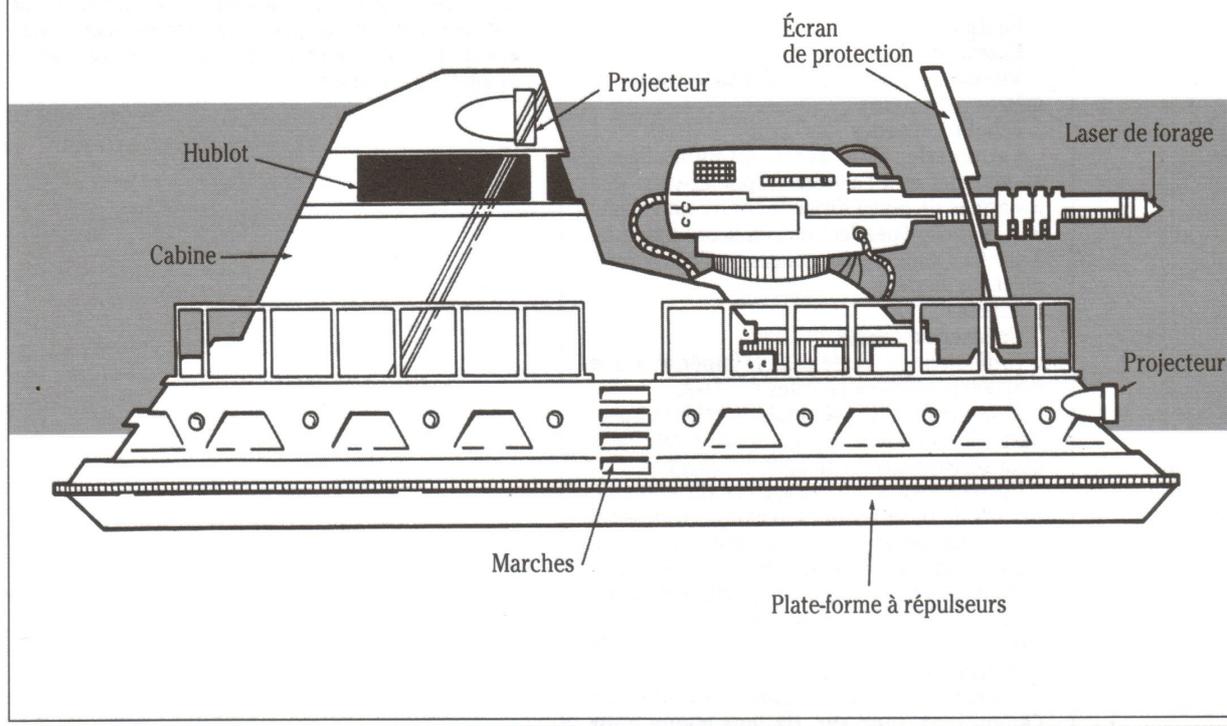
Et pour atteindre ce but, les Impériaux n'ont qu'à se débarrasser de quelques misérables Rebelles... L'un d'eux conduit le laser dans les couloirs vers la zone A ; les autres s'accrochent aux flancs du véhicule pour écarter les PJ.

Le laser minier

Comme l'on peut s'en douter, le laser de forage sert à fondre la roche afin de la creuser. En dehors de sa puissance gigantesque, il est assez proche des lasers plus modestes que l'on trouve sur les vaisseaux stellaires. L'opérateur est assis dans une cabine au blindage épais.

Dans son ensemble, cet engin peut être comparé à un tank. Il est virtuellement insensible aux armes des Rebelles. Il n'y a qu'une manière de le stopper : grimper dessus, ouvrir le panneau arrière et capturer ou tuer le pilote. Il leur faut cependant commencer par se débarrasser des Impériaux installés à l'extérieur. (Voir le diagramme de la page suivante.)

Diagramme pour le maître de jeu :
Laser minier



Cathleen Hunter

La dernière bataille

Il s'agit plus ou moins d'une bataille infanterie (les Rebelles) contre blindé. Si les PJ sont bloqués devant le char, ils ne peuvent faire grand-chose : leurs armes sont incapables de traverser le blindage avant, et ils sont sous le feu de son arme.

Que cela soit clair pour les Rebelles. S'ils mènent une attaque frontale, leurs tirs rebondissent littéralement. En retour, ceux du char font bouillonner le mur derrière eux. Bien que le pilote ne soit pas très bon au maniement des armes lourdes et que le laser ne soit pas conçu pour viser des cibles mouvantes, un coup raté de justesse chauffe l'air et brûle la cible avec un code de dommages de 2D.

La plate-forme avance inexorablement dans le couloir, se dirigeant vers les quais de la zone A. Les Impériaux installés à l'extérieur tentent s'empêcher les Rebelles de monter à l'assaut du véhicule et de se positionner à des endroits où son canon ne peut les toucher.

Si les PJ pensent à lancer les Droïds Foreurs contre la plate-forme, ils doivent d'abord réussir un jet *moyen* de Commandement afin de convaincre les Droïds sceptiques d'attaquer cet engin. Deux d'entre eux s'approchent alors du véhicule et entreprennent de percer sa coque avec leurs propres

lasers. Bien qu'ils aient le même score limite de 3 face au char, leur code de dommages de 6D leur laisse quand même une chance. Ils pourront au moins distraire les Impériaux.

Une fois que la plate-forme a rejoint la zone A, elle pivote pour se placer face au long couloir menant au port et ouvre le feu — une brèche se forme dans les murs au bout de quatre rounds.

Il reste en tout quatre agents impériaux (caractéristiques page 46). Le lieutenant Huv manœuvre le laser, les trois autres sont installés sur les flancs et à l'arrière.

Épilogue

Quand les gardes arrivent enfin, les Quarren stupéfaits comprennent qu'ils ont été dupés et accordent tout leur soutien à l'Alliance.

Rongé par la culpabilité après avoir appris que la mine avait échappé de peu à la destruction totale, Kelmur Wolg se rend spontanément aux Rebelles, avouant son rôle dans les sabotages et promettant de livrer toutes les informations utiles dont il dispose sur ses complices.

Si l'on pardonne à l'Administrateur Adjoint ses erreurs, il devient un fidèle partisan de la Rébellion et un ardent porte-parole pour son peuple.

P late-forme du laser de forage

Appareil : Plate-forme laser de forage Quarren

Équipage : 1

Passagers : 1

Vitesse : 1 (sa vitesse maximale est de 10 mètres par round)

Échelle : Speeder

Carrosserie : 6D à l'avant ; 4D sur les flancs, au sommet et à l'arrière (rappelez-vous que les armes de poing dirigées contre un véhicule à l'échelle Speeders ont un score limite de 3 sur leur code de dommages ; voir le *Supplément aux Règles*).

Armes :

Un laser de forage

Ordinateur de Visée : 0D (l'Impérial a une compétence Armes Lourdes de 2D+2).

Dommages : 5D (véhicule d'échelle Speeders ; les Rebelles ont un score limite de 3 pour résister aux dommages du laser).

Un panneau situé à l'arrière du véhicule permet de pénétrer dans la cabine. L'Impérial qui le manœuvre en a fait sauter les commandes après s'être enfermé. Les Rebelles doivent infliger au battant 20 points de dommages cumulés à bout portant pour le percer (n'oubliez pas le score limite sur le code de dommages des armes).

Les trois officiers accrochés à l'extérieur de l'engin font, bien sûr, de leur mieux pour empêcher les Rebelles d'atteindre ce résultat.

Les Rebelles acquièrent chacun jusqu'à sept points de compétence pour avoir mené cette aventure à une conclusion heureuse.

De plus, un des Droids Foreurs Q-4 décide de se joindre à eux pour combattre l'Empire maléfique et se met à suivre les PJ quoi qu'ils fassent pour l'en empêcher — mis à part la violence, il est difficile de l'obliger à rester sur place. Ils peuvent sans doute le duper, mais il aura à partir de là une bien piètre opinion de l'Alliance.

Fiches de PNJ

Kalbrac

Type de fiche : Médiateur Mon Calamari

DEX 2D
SAV 2D
Bureaucratie 4D
Cultures 3D
MEC 1D+1
PER 2D+1
Marchandage 3D+1
VIG 2D
TEC 2D+1



Description : Kalbrac est d'âge moyen et plutôt épais pour un Mon Cal. Il porte des robes volumineuses et les insignes de sa fonction, avec grâce et fierté.

Équipement : Bloc de données, communicateur.

Origines : Lors du premier contact de l'Empire avec les Calamariens, Kalbrac faisait partie des diplomates qui ont accueilli ses représentants à bras ouverts. La situation devenant dramatique, il lutta pour y mettre bon ordre et quand il comprit qu'il n'y parvenait pas, il se joignit à la Rébellion afin de payer pour ses erreurs passées.

Personnalité : De caractère équilibré et jovial, Kalbrac est un diplomate et un négociateur talentueux ; il a apporté une forte contribution à l'Alliance en servant d'intermédiaire avec le peuple quarren.

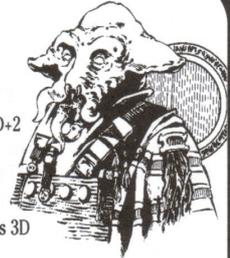
Expression favorite : «Il vaut mieux ne pas troubler l'eau calme avant la tempête.»

Moren Chonk

Type de fiche : Quarren typique

DEX 2D
Esquive 2D+1
Parade Mains Nues 2D+2
SAV 1D+2
Bureaucratie 3D
Illégalité 2D+2
MEC 2D

PER 2D+1
Commandement 2D+2
Escroquerie 3D
Marchandage 3D+2
VIG 2D+1
Combat Mains Nues 3D
Natation 4D
TEC 1D+2



Description : Moren Chonk est corpulent et débraillé, il porte des vêtements coûteux sur lesquels on voit encore des fragments de son dernier repas.

Équipement : Bloc de données.

Origines : Moren Chonk a été élu Administrateur à cause de sa bonne gestion du Bureau Sanitaire de Morjanssik. C'est malheureusement une fonction qui dépasse ses compétences, ce dont il est bien conscient. Il espère arriver au terme de son mandat sans qu'il se produise de catastrophe et s'appuie fortement sur les conseils de l'Administrateur Adjoint, Kelmur Wolg.

Personnalité : Zélé et pompeux, il a du mal à masquer le fait qu'il se sent complètement dépassé. Plutôt amical si vous parvenez à le convaincre que vous n'allez pas lui créer d'ennui ou l'obliger à faire de la paperasserie.

Expression favorite : «Oui, oui, c'est très intéressant, j'en suis sûr. Mais nous avons assez parlé affaires. Vous ne mangez pas vos quaffles. Goûtez-y : ils sont vraiment délicieux. Commencez par leur couper la tête d'un coup de dents pour les empêcher de gigoter autant...»

Walif Merv

Type de fiche : Arnaqueur Quarren

DEX 2D+1
Blaster 3D
Esquive 3D
Parade Mains Nues 2D+2
SAV 2D+1
Illégalité 3D+2
MEC 1D+1
TEC 1D+2
Sécurité 2D

VIG 2D+1
Combat Mains Nues 3D
PER 2D+1
Escroquerie 4D
Jeu 3D
Marchandage 3D
Dissimulation/Discretion 3D+1



Description : Walif Merv est maigre et d'allure débraillée ; au premier coup d'œil, il ne diffère guère des voyous qui fréquentent les bars où il exerce son activité.

Équipement : Pistolet lourd (dommages 5D).

Origines : Peu désireux de vouer sa vie à la mine, Walif Merv a toujours cherché la voie la plus facile pour obtenir le confort et la richesse. Il a découvert que cette voie ne suit pas souvent celle de la légalité et a décidé qu'il préférerait risquer l'arrestation plutôt que de vivre dans la prison d'une activité oppressive.

Personnalité : Malin et plein de ressources, Walif Merv a toujours vécu sur le fil du rasoir et a appris à survivre en dehors de la légalité.

Expression favorite : «Qu'est-ce que vous voulez dire, "combien cela va-t-il coûter ?" Vous m'insultez ! Ce n'est pas une question de prix, surtout en considérant le peu que je demande...»

Kelmur Wolg

Type de fiche : Quarren (niveau PJ)

DEX 3D
Blaster 3D+2
Esquive 3D+2
SAV 2D+2
Bureaucratie 3D
Illégalité 3D+2
MEC 3D

PER 3D+1
Commandement 3D+2
Escroquerie 4D
VIG 3D+1
Combat Mains Nues 4D
Natation 4D+1
TEC 2D+2



Description : Kelmur Wolg est grand et mince, avec des yeux perçants et un perpétuel sourire méprisant.

Équipement : Bloc de données, pistolet blaster (dommages 4D), matraque (dommages 4D+1).

Origines : Kelmur Wolg a gravi les échelons de la société quarren jusqu'à atteindre son poste actuel d'Administrateur Adjoint de Morjanssik. Pendant cette ascension, il a acquis une grande roublardise et un dégoût profond pour les races des autres mondes. Il a décidé qu'on ne pouvait faire confiance à l'Alliance et a, à titre personnel, signé une alliance provisoire avec l'Empire afin de libérer Calamari de cette nuisible Rébellion.

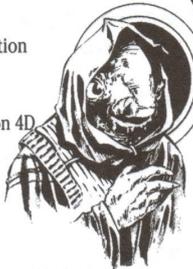
Personnalité : C'est un xénophobe quasi pathologique. Il hait les Rebelles en qui il n'a aucune confiance ; cette attitude contraste avec sa dévotion pour son travail et son peuple. Quelque part au fond de lui, il y a un type bien.

Expression favorite : «Des experts miniers, par mes branchies gauches ! Ce sont des espions, je vous le dis. Ne leur faites pas confiance, je vous en supplie, Administrateur !»

Capitaine Generet

Type de fiche : Impérial — Branche Déstabilisation

DEX 2D+2	PER 3D+1
Blaster 5D	Dissimulation/Discretion 4D
Esquive 5D	Escroquerie 4D
Parade Mains Nues 4D	VIG 3D
SAV 3D	Combat Mains Nues 4D
Cultures 4D	TEC 3D+2
Illégalité 4D	Démolition 4D
Langages 4D	Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D
MEC 2D+1	Sécurité 4D



Description : Cet agent impérial a subi une intervention chirurgicale qui lui a donné l'apparence d'un Mon Calamari. Le déguisement est presque parfait — la température de la peau est légèrement plus basse et la voix est plus rauque que celle d'un vrai Calamari, mais à part cela, il est impossible de voir la différence (jet de Perception *très difficile* de loin, *difficile* de près, *facile* si l'examineur peut tâter l'agent, lui fait ouvrir la bouche, etc.).

Équipement : Pistolet blaster lourd (dommages 5D), matraque (dommages 4D).

Origines : La vie du capitaine Generet est vouée au service de l'Empire et de la Branche Déstabilisation. Cette mission implique un risque élevé et l'opération chirurgicale a été douloureuse, mais il s'est porté volontaire dès qu'il en a entendu parler.

Personnalité : Froid et calculateur, néanmoins fanatique. Il hait la Rébellion presque autant qu'il aime l'Empire.

Expression favorite : «Meurt Vermine Rebelle ! Meurt lentement !»

Agent Flodon

Type de fiche : Impérial — Branche Déstabilisation

DEX 2D+2	MEC 2D+1
Blaster 4D	PER 3D+1
Esquive 4D	Dissimulation/
Parade Mains Nues 3D	Discretion 4D
SAV 3D	Escroquerie 4D
Cultures 3D+1	VIG 3D
Illégalité 3D+1	Combat Mains Nues 3D+2
Langages 3D+1	TEC 3D+2



Description : Comme le capitaine Generet.

Équipement : Pistolet blaster (dommages 4D), matraque (dommages 4D).

Origines : Flodon est un tueur. Il ne se préoccupe guère du reste — Empire, Rébellion, carrière — rien n'a vraiment d'importance tant qu'il peut massacrer des gens de temps en temps. S'il était un civil, il serait certainement déclaré fou. Mais le Déstab a un besoin particulier de gens comme lui. S'il survit, il ira loin.

Personnalité : Il n'en a aucune. Il est complètement inerte, passif. Le seul moment où il semble éprouver de l'intérêt pour son environnement, c'est quand il y a une possibilité de faire couler du sang.

Expression favorite : «Meurt.»

Lieutenant Huv

Type de fiche : Impérial — Branche Déstabilisation

DEX 2D+2	PER 3D+1
Blaster 4D+1	Dissimulation/
Esquive 4D+1	Discretion 4D
Parade Mains Nues 3D+1	Escroquerie 4D
SAV 3D	VIG 3D
Cultures 3D+2	Combat Mains Nues 4D
Illégalité 3D+2	TEC 3D+2
Langages 3D+2	Démolition 4D
MEC 2D+1	Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D
	Sécurité 4D



Description : Comme le capitaine Generet.

Équipement : Pistolet blaster lourd (dommages 5D), matraque (dommages 4D).

Origines : Huv déteste la Rébellion autant que Generet, mais il est plus intéressé par le pouvoir qu'il peut obtenir que par le bien de l'Empire ou du Déstab. Il s'est joint à cette mission à cause de ses ouvertures potentielles ; en cas de réussite, tous les participants seront bien placés pour d'importantes promotions.

Personnalité : Arrogant, supérieur. Capable de surestimer ses capacités et de sous-estimer celles des autres.

Expression favorite : «Ces racailles rebelles ne seraient pas capables de trouver leur arrière-train avec les deux mains — ils ne nous trouveront *jamais* !»

Agent Limeren

Type de fiche : Impérial — Branche Déstabilisation

DEX 2D+2	MEC 2D+1
Blaster 4D	PER 3D+1
Esquive 4D	Dissimulation/
Parade Mains Nues 3D	Discretion 4D
SAV 3D	Escroquerie 4D
Cultures 3D+1	VIG 3D
Illégalité 3D+1	Combat Mains Nues 3D+2
Langages 3D+1	TEC 3D+2



Description : Comme le capitaine Generet.

Équipement : Pistolet blaster (dommages 4D), matraque (dommages 4D).

Origines : Limeren a commencé sa carrière dans la Branche Éducation du Comporn, où il a été tellement sidéré par l'incompétence et la corruption qui y régnaient qu'il est devenu un informateur des Renseignements Impériaux ; sa férocité et sa roublardise furent tant appréciées que lorsque sa couverture à l'Éducation tomba, il fut recruté par le Déstab. Depuis, il s'est très bien débrouillé.

Personnalité : Comme un requin amical. Limeren est tout à fait capable d'offrir un verre à un homme, de lui serrer la main, d'embrasser ses enfants puis de le poignarder dans le dos.

Expression favorite : «Je dois vous tuer maintenant ; j'espère que vous ne m'en voulez pas ?»

L es Quarren

Le document qui suit est extrait des holos-enregistrements de formation du Corps Diplomatique de l'Alliance, n° 2311.76.01 : Profils des Personnalités Calamariennes.

Histoire des Quarren

Quoique la plupart des Hors-monde considèrent les Quarren comme des êtres sévères et désagréables, cette image ne reflète pas vraiment la réalité. Entre eux, ils sont aussi attentionnés, amicaux et ouverts que n'importe quelle autre race — peut-être même plus que la plupart. Ce n'est qu'en présence des Hors-monde qu'ils paraissent hostiles. D'un point de vue racial, cette hostilité est parfaitement justifiée. La manière dont ils ont réussi à aussi bien surmonter leur xénophobie est un exploit impressionnant.

La longue guerre

Il a des milliers d'années, bien avant la naissance de l'Empire, bien avant que Calamari soit visitée par un quelconque voyageur stellaire, ce monde abritait déjà deux races : les Mon Calamari et les Quarren. Les premiers vivaient sur les zones côtières et étaient aussi à l'aise sur terre que dans l'eau. Les seconds étaient des créatures des profondeurs qui ne venaient que rarement à la surface, et avec de grandes difficultés.

Comme ils vivaient dans deux mondes — l'air et l'eau — les Mon Cals étaient en mesure de prendre ce qu'il y avait de mieux dans chacun d'eux et d'en tirer profit. La mer leur donnait les algues et les poissons, la terre leur apportait le feu et le bois. Ils développèrent l'écriture et l'industrie. Ils établirent



la carte des étoiles ainsi que celle des océans de leur planète. Ils créèrent une culture saine et palpitante.

D'un autre côté, les Quarren n'eurent pas autant de chances. Vivant dans les profonds renforcements des océans, ils ne pouvaient maîtriser le feu. Ils étaient incapables de fabriquer autre chose que des outils simples et primitifs. Ils n'avaient ni papier ni encre ni écriture. Leur culture ne pouvant progresser, ils restèrent des sauvages tandis que leurs cousins acquirent la Civilisation.

Dans l'ensemble, les Cals ignoraient les Quarren — ils étaient déjà pacifistes et n'éprouvaient aucun besoin de conquête — mais l'inverse n'était pas vrai. Les Quarren assistèrent à leur développement depuis le fond des océans : des vaisseaux, de conception remarquable (souvent prise, à tort, pour de la magie) s'enfonçaient dans leur territoire. Les Mon Cals, protégés par des armures, plongeaient dans les zones les plus profondes où même les Quarren n'osaient s'aventurer. A force d'être assimilés à des dieux, ils finirent par inspirer la crainte et même la haine.

Car, contrairement à leurs cousins aux yeux tristes, les Quarren étaient de tempérament fier et guerrier. Ne pouvant supporter d'assister à l'essor des Cals, prévoyant cela ne pouvait qu'entraîner leur propre condamnation, ils les attaquèrent. Et ils furent vaincus. A maintes et maintes reprises.

C'était pratiquement une forme de folie collective. Malgré la supériorité écrasante des Cals, sur le plan technologique comme tactique, les Quarren continuaient de combattre. Ils perdaient *toujours*. Ils furent des milliers — des centaines de milliers — à périr, et pas seulement des guerriers : tout le monde, jeune ou vieux, participait à la lutte.

Ils combattirent leurs cousins jusqu'à être à la limite de l'extinction. Les Mon Cals ne parvenaient pas à les raisonner, ne pouvaient faire cesser leurs assauts. Afin de les protéger d'eux-mêmes, ils se mirent à emprisonner tous ceux qu'ils capturaient dans des vaisseaux-prisons flottants.

Le combat se poursuivit décennie après décennie ; les femmes et les enfants y prirent part et furent incarcérés jusqu'à ce qu'il ne reste plus que de rares Quarren en liberté. Et finalement qu'il n'y en ait plus.

Le temps de la séparation

A la fin de la guerre, les Mon Calamari se retrouvèrent avec plus d'un million de captifs à leur charge. Ils n'en voulaient pas et, pourtant, redoutaient de les relâcher : malgré leurs victoires presque systématiques, ils avaient subi de terribles pertes et ne tenaient guère à ce que leurs adversaires, une fois libres, reprennent leurs attaques. La seule alternative qu'ils voyaient à la guerre perpétuelle ou au génocide consistait à civiliser leurs prisonniers, ce qui fut sans doute la plus grande expérience sociale que cette planète ait connue.

La première étape fut difficile, cruelle presque, mais indispensable. Les jeunes furent séparés de leurs parents et emmenés sur terre, dans des centres d'éducation. Là, souvent sous la menace

des armes, ils apprirent la littérature, les sciences, les mathématiques, la philosophie et toutes les fondations de la civilisation. Ils apprirent à construire. Ils apprirent la médecine. Ils apprirent même comment faire la guerre. Les Cals ne tentèrent à aucun moment de briser la haine que ces jeunes éprouvaient encore. Ils ne cherchèrent pas à leur imposer leur philosophie pacifique. Ils se contentèrent de leur enseigner tout ce qu'ils savaient.

Dix ans plus tard, les jeunes Quarren retrouvèrent leurs parents, et tous furent libérés.

La grande lutte pour le pouvoir

La stratégie des Mon Calamari était impitoyable, mais brillante. Comme ils l'espéraient, les jeunes découvrirent qu'ils n'avaient rien en commun avec leurs aînés. Les anciens étaient lancés sur la route de l'autodestruction de la race entière ; leurs descendants avaient appris, malgré eux, qu'ils n'avaient pas besoin de haïr les Mon Cals parce qu'ils étaient meilleurs qu'eux ; ces derniers leur avaient offert les outils leur permettant d'atteindre le même niveau d'évolution. Ils avaient appris à respecter les êtres aux yeux tristes qui avaient eu l'opportunité, et des raisons, d'exterminer leurs ennemis et qui avaient préféré les éduquer.

Les anciens les considéraient maintenant comme des monstres ayant subi un lavage de cerveau ; pour les jeunes, leurs aînés étaient des sauvages irrécupérables. Le conflit était inévitable ; son issue également.

Au bout de quinze ans, les jeunes, armés du savoir des Mon Cals, avaient vaincu leurs parents et pris le contrôle de leur société. Au bout de vingt ans, ils avaient établis des relations avec leurs anciens professeurs, échangeant leur travail contre de la technologie. Au bout de trente ans, les deux races avaient fusionné.

Bien qu'ils n'aient jamais surmonté leur complexe d'infériorité envers les Mon Calamari, les Quarren vivent avec eux dans une paix, parfois relative, depuis des siècles.

Les événements qui se sont déroulés depuis la venue de l'Empire et la révolte des Mon Calamari sont racontés par ailleurs (voir *Le Guide de Star Wars*).

Les Quarren de nos jours

D'un point de vue légal, les deux races sont égales, et les Quarren ont les mêmes droits et les mêmes privilèges que les Mon Calamari ; mais dans l'esprit des premiers, les Mon Cals ont toujours été la race dominante de la planète. Ils furent les premiers à être civilisés, les premiers à avoir une culture viable, et les Quarren n'ont jamais pu rattraper leur retard d'un point de vue émotionnel.

On trouve les scientifiques, les voyageurs de l'espace, les médecins et autres professions supérieures chez les Mon Calamari, et la main d'œuvre est d'origine quarren. Il ne s'agit pas là d'une forme de discrimination de la part des premiers, ou d'une incapacité de la part des seconds. C'est simplement



parce que les Quarren ne s'estiment pas aptes aux études et perdent leur assurance quand il s'agit d'entrer en compétition avec leurs cousins. Mais ils sont toujours aussi fiers, et c'est une source de ressentiment ; le fait que les Mon Cals regrettent cette situation ne fait que les agacer encore plus.

Les Quarren sont les fermiers et les mineurs des océans ; les Mon Calamari sont les cadres, les explorateurs spatiaux, les administrateurs. Il existe cependant un très grand équilibre social ; tous les adultes gagnent à peu près la même chose quel que soit leur travail, et les richesses sont ainsi équitablement réparties entre les deux races.

La plupart des cités flottantes sont parfaitement intégrées et comprennent environ soixante pour cent de Mon Calamari pour quarante de Quarren. Ces derniers préfèrent vivre et travailler dans les niveaux inférieurs des cités, les Mon Cals dans les niveaux supérieurs.

La cité de Morjanssik

Morjanssik a été conçue et construite par les Quarren qui en sont aussi les principaux habitants. Ils souhaitent découvrir s'ils sont capables de survivre seuls en êtres civilisés, sans l'aide des Mon Calamari. Éprouvant encore un profond complexe d'infériorité, ils ont besoin d'affirmer leur indépendance dans la communauté des races.

Les Mon Calamari ne sont pas opposés à cette expérience, bien au contraire ; ils espèrent de tout cœur qu'elle réussira. Les conflits que connaît encore la planète proviennent principalement du besoin des Quarren de se prouver qu'ils sont les égaux des Mon Cals. S'ils obtiennent enfin satisfaction, cette planète deviendra un endroit où il fera bon vivre — pour tout le monde. Mais si l'expérience de Morjanssik échoue, le fossé entre les deux peuples pourrait bien ne jamais être comblé.

Notes pour le maître de jeu : Morjanssik

Comme nous l'avons indiqué précédemment, Morjanssik représente la première tentative des Quarren de mener une vie indépendante sans l'aide des Cals. Après plus de vingt ans d'existence, tous ses défauts de conception ont progressivement été éliminés. Pour ses habitants, c'est maintenant un foyer et non plus une expérience sociale. L'idéalisme d'origine de ses créateurs n'a cependant pas totalement disparu — il existe en association inconfortable avec les éléments les plus perturbateurs d'une ville minière prospère.

Géographie

Morjanssik est située dans l'hémisphère sud de la planète, à deux cents kilomètres de la masse terrestre conséquente la plus proche, et juste au-dessus d'une tranchée d'un kilomètre de profondeur divisant le fond de l'océan. Cette tranchée est une importante source de farium, un métal lourd entrant dans la composition des coques des vaisseaux stellaires.

Météorologie

Morjanssik se trouve dans la zone tempérée sud de Calamari. En hiver, la température est en moyenne de 15° C. Il pleut un jour sur quatre, et de très violentes tempêtes se produisent régulièrement, environ une fois par mois.

La température estivale moyenne est de 20° C. Il ne pleut plus que un jour sur six ; les tempêtes sont moins fréquentes, mais lorsqu'elles surviennent, elles prennent souvent des proportions de cyclones.

Population

Morjanssik est habitée par 75 000 Quarren et quelques centaines de Mon Calamari. On ne trouve pratiquement aucun résident venu d'autres mondes. Quarante pour cent de la population réside dans le dôme principal, autour duquel des dômes "satellites" de taille plus modeste accueillent le reste des occupants.

La population quarren est à 53% masculine et 47% féminine. L'âge moyen est de 22 ans, ce qui est très jeune (leur espérance de vie est d'environ 79 ans).

Gouvernement

Morjanssik est gouvernée par un Administrateur, élu tous les deux ans, et par un Comité de

Surveillance renouvelé tous les cinq ans. Le vote se fait à bulletin secret, tous les adultes (sauf ceux condamnés pour des crimes majeurs) pouvant exprimer leur voix.

L'Administrateur est directement responsable de pratiquement tous les aspects de la vie de la cité. Les bureaux gouvernementaux dépendent du Directeur, dont les pouvoirs seraient quasi illimités s'il n'y avait le Comité de Surveillance qui exerce un contre-pouvoir. Le Directeur est également chargé de désigner les représentants de la cité au Conseil de Calamari, l'organisme qui gouverne l'ensemble de la planète.

Le Comité de Surveillance (composé de cinq membres) n'a aucun pouvoir sur la gestion quotidienne de la ville. Il se réunit toutes les semaines et fait le point sur les actions entreprises par le Directeur depuis leur dernière séance. Lorsque ses membres sont en désaccord avec une de ses décisions, le Comité peut lui demander de la modifier. Un refus entraîne l'appel au vote de confiance : la question est soumise à la population et si l'Exec est mis en minorité, il est contraint de démissionner, ce qui entraîne une nouvelle élection.

Économie

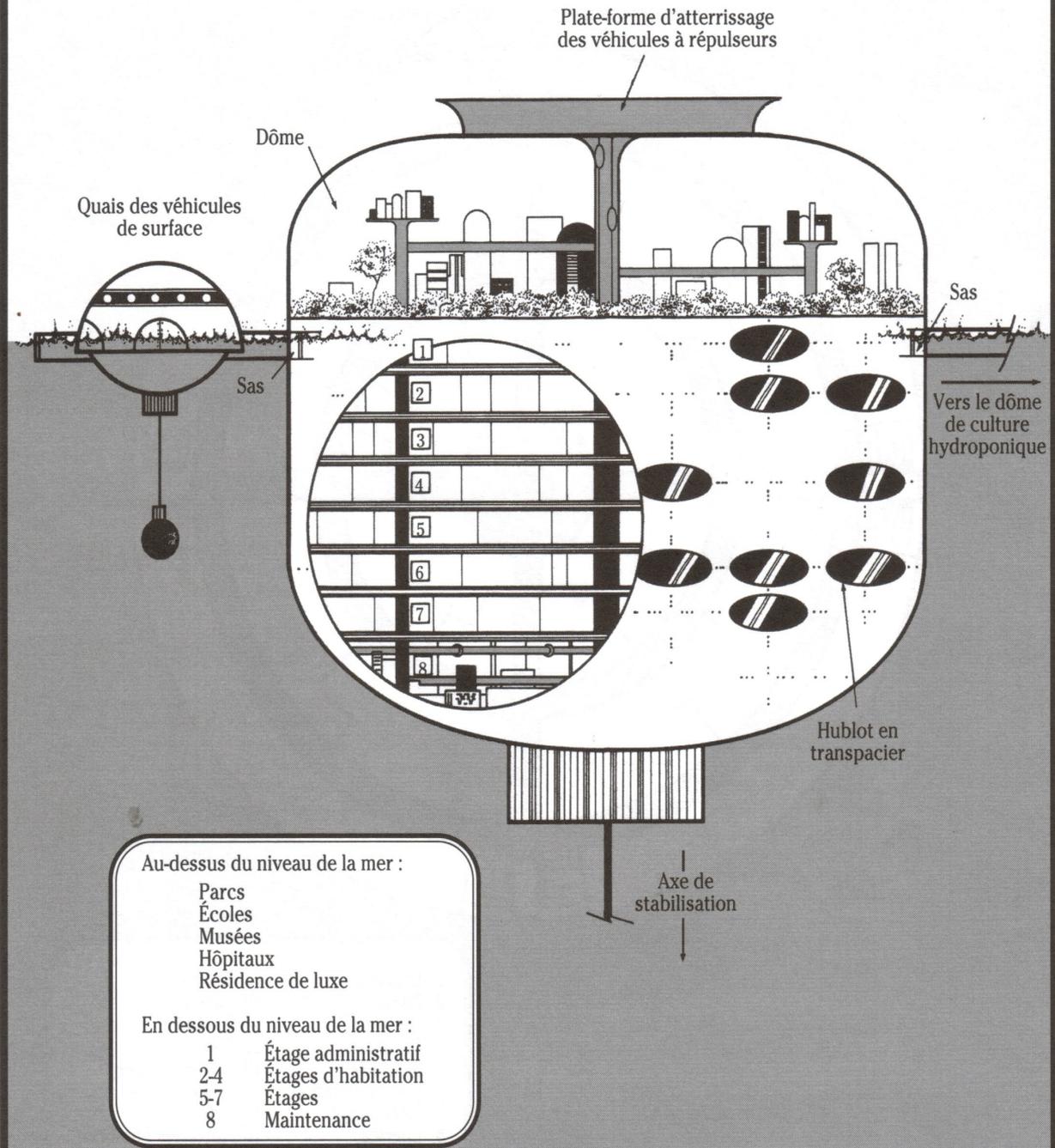
Morjanssik est une cité minière. Plus de soixante pour cent de la population est concernée par l'extraction, le traitement et l'expédition du farium. Le reste se charge des services : production alimentaire, maintenance de la ville et des engins, distractions, défense et sécurité, etc.

Criminalité

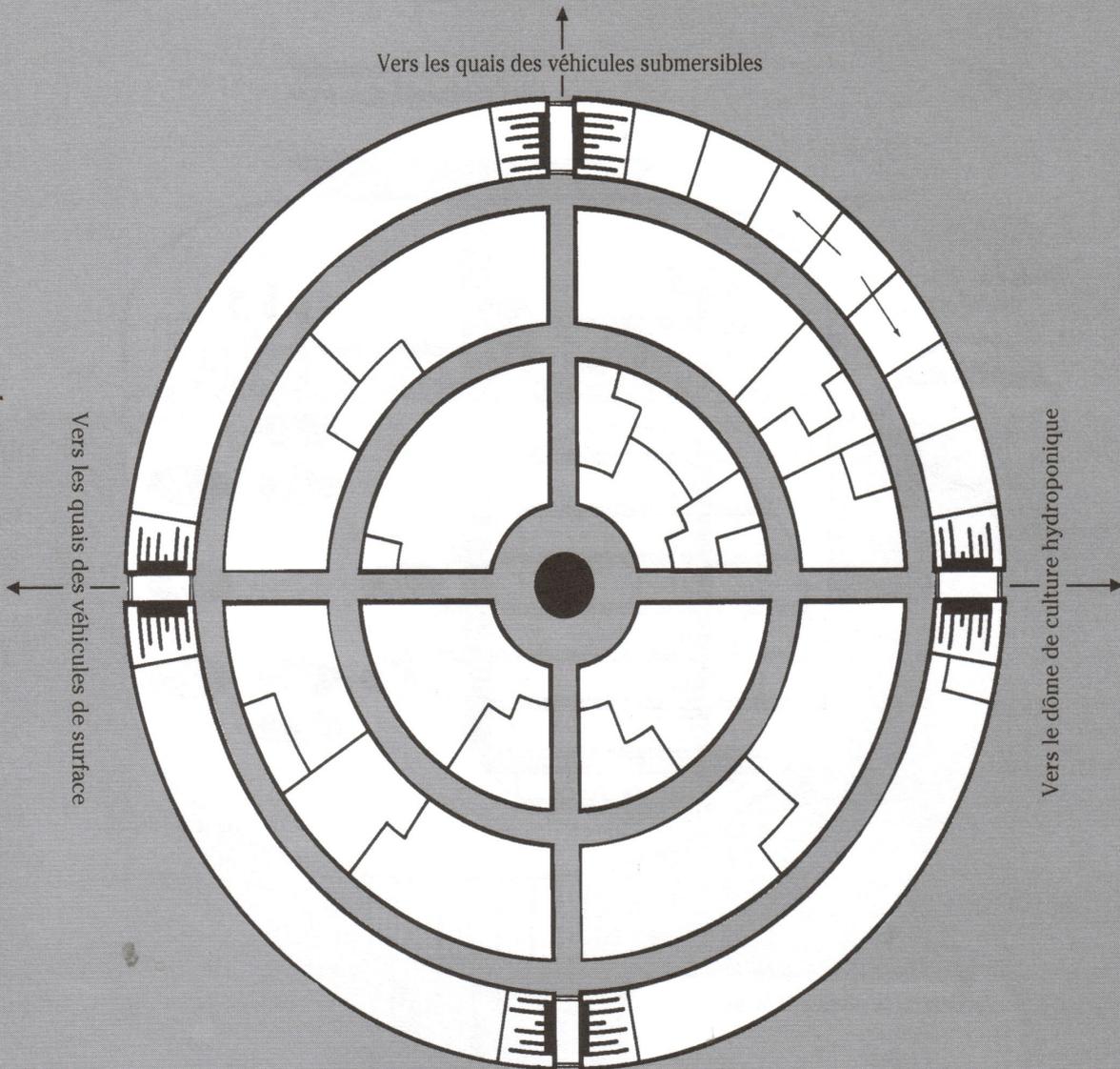
Les Quarren sont en majorité respectueux des lois, travaillent consciencieusement, payent leurs impôts, élèvent de petits Quarren, les seules activités criminelles qu'ils s'autorisent consistant à fêter un peu trop librement le jour de paye. La ville est toutefois prospère. Les mineurs sont très bien rémunérés, et partout où l'argent est abondant, le crime se développe.

La pègre est très active. Elle s'occupe principalement de fournir aux travailleurs des distractions qu'on ne peut obtenir par les voies classiques : drogues illégales, jeux d'argent à mise élevée, marché noir et autres activités. Les profits sont considérables, de même que la tolérance des autorités.

Diagramme pour le maître de jeu :
Dôme principal de la ville de Morjanssik



Plan pour le Maître de Jeu :
Niveau administratif de Morjanssik (Vu du dessus)



- | | |
|-----------------|-----------------------|
| 1 Exécutif | 9 Éducation |
| 2 Défense | 10 Finance |
| 3 Sécurité | 11 Travail |
| 4 Transport | 12 Santé |
| 5 Sanitaire | 13 Environnement |
| 6 Communication | 14 Maintenance |
| 7 Intendance | 15 Arts |
| 8 Énergie | 16 Autorités Minières |

Bien qu'elles soient officiellement condamnées, on fait bien peu pour y mettre un terme. Tant que les truands évitent les activités plus violentes et spectaculaires, comme l'extorsion, le chantage et le meurtre, qui éveilleraient la colère de la population, la Sécurité ne voit pas de mal à les laisser faire.

Cette forme d'autodiscipline n'empêche pas les crimes violents de représenter, malgré tout, un problème croissant. Au cours des dernières années, des gangs ont fait leur apparition au sein des tranches de population les plus pauvres, et leurs membres n'ont pas la même modération. Quand ils ne sont pas occupés à se livrer des guerres de territoire, ils pratiquent entre autres le vol, le meurtre, l'extorsion. Si, au lieu de s'entre-tuer, ils parvenaient à se regrouper, ils pourraient représenter une menace très grave pour la pègre autant que pour les autorités.

La Sécurité prend très au sérieux ce problème des gangs.

Personnages non-joueurs de Morjanssik

Voici quelques exemples d'individus que les Rebelles peuvent rencontrer s'ils visitent Morjanssik seuls.

Quarren typique

Le Quarren moyen est généralement très aimable avec ceux de sa race, mais tend à se méfier des étrangers. Lorsqu'un Quarren rencontre des Rebelles dans Morjanssik, il interrompt son activité et les regarde fixement jusqu'à ce qu'ils s'en aillent. Cette attitude peut être déconcertante, en particulier dans les zones à forte densité de population.

Si les Rebelles parviennent à faire disparaître cette méfiance, ils découvriront que ce peuple aquatique est plus amical que le plupart des autres races, mais qu'il est sujet à un profond complexe d'infériorité ; les Quarren sont facilement offensés par tout ce qui peut leur sembler être une insulte à leur race.

QUARREN TYPIQUE

Type de fiche : Quarren

Loyauté : Envers ceux de sa race

Stature : De 1,50 à 2 mètres

Sexe : Mâle ou femelle

DEX 2D

SAV 1D+2

Illégalité et/ou

Bureaucratie 2D+1

MEC 2D

Compétences liées à la

profession : 2D+1-4D

PER 2D+1

Commandement, Escroquerie,

Jeu et/ou Marchandage : 2D+2-3D+2

VIG 2D+1

Combat Mains Nues 3D

Natation 4D

TEC 1D+2

Compétences liées à la

profession : 2D-3D+2

Description : Humanoïdes à la peau grise, dotés de quatre tentacules sur la tête. Les Quarren s'habillent souvent de manteaux gris foncé avec peu de décorations.

Équipement : Argent local, bloc de données, objets divers. Quelques-uns transportent parfois des gourdins ou des vibrolames pour leur propre protection (les Quarren ont besoin d'un permis pour le port d'armes à projectiles ou énergétiques).

Personnalité : Sévères et soupçonneux en apparence, incroyablement amicaux dès que vous commencez à les connaître.

Expression favorite : «Vous autres, les extraplanétaires, vous êtes tous pareils ! Vous venez chez nous, vous nous prenez notre travail, vous nous mêlez à on ne sait trop quelle guerre contre d'autres extraplanétaires et puis — dites donc, votre verre est vide. Barman, sert-lui donc un autre Vlizz-kick ! Bon, où j'en étais ?»

OFFICIER DE LA SÉCURITÉ

Type de fiche : Quarren

Loyauté : Envers ceux de sa race

Stature : De 1,50 à 2 mètres

Sexe : Mâle ou femelle

DEX 2D

Blaster 3D

Esquive 3D

Parade Mains Nues 2D+2

SAV 1D+2

Bureaucratie 2D+1

Illégalité 2D+1

MEC 2D

PER 2D+1

Recherche 3D+2

VIG 2D+1

Combat Mains Nues 3D

Natation 4D

TEC 1D+2

Sécurité 3D+1

Description : Les officiers de la sécurité sont vêtus de cuir gris foncé et portent des casque de plastique avec des visières à flash laser.

Équipement : Blaster (dommages 4D), matraque (dommages 3D+1), menottes (vigueur 6D, jet en opposition pour s'en libérer), communicateur.

Personnalité : Efficace, politesse glacée envers les autres races.

Expression favorite : «Oui monsieur, je vous ai entendu. Ils voulaient vous tuer, vous n'avez fait que vous défendre. Il faut quand même que je vois votre permis de port d'arme pour le blaster, monsieur.»

VOYOU

Type de fiche : Quarren
Loyauté : Envers le gang
Stature : De 1,50 à 2 mètres
Sexe : Mâle

DEX 2D	PER 2D+1
Arme Blanche 3D+1	Dissimulation/
Blaster 2D+2	Discrétion 3D
Esquive 2D+2	VIG 2D+1
Parade Arme Blanche 2D+1	Combat Mains
Parade Mains Nues 3D+1	Nues 3D+1
SAV 1D+2	Natation 4D
Illégalité 3D	TEC 1D+2
MEC 2D	

Description : Gras, sales, vêtus de cuir teint de couleur criarde et arborant des tatouages sur toutes les parties exposées de leur corps.
Équipement : Vibrolames (dommages 4D) ; la moitié porte des aussi des blasters (dommages 4D).
Personnalité : Grossiers, violents, avides. Tuent pour de l'argent ; tuent de toute façon même s'il y a pas d'argent à en tirer.
Expression favorite : «Soit dit en passant, de quelle couleur est ton sang, pied-sec ?»

GANGSTER

Type de fiche : Quarren
Loyauté : Envers le Parrain et une bonne marge de profit
Stature : De 1,50 à 2 mètres
Sexe : Mâle ou femelle

DEX 2D	PER 2D+1
Blaster 3D	Recherche 3D+2
Esquive 3D	VIG 2D+1
Parade Mains Nues 2D+2	Combat Mains Nues 3D
SAV 1D+2	Natation 4D
Bureaucratie 2D+1	TEC 1D+2
Illégalité 2D+1	Sécurité 3D+1
MEC 2D	

Description : Les gangsters portent de chic costumes gris, complétés par une cravates et des chaussures blanches.
Équipement : Blaster de sport (dommages 3D+1) ; carte de crédit quarren.
Personnalité : Polis, gais. Proposeront de fournir aux Rebelles des distractions illégales — alcool, jeux d'argent, etc. Paraîtront stupéfaits et insultés si les Rebelles leur demandent des armes.
Expression favorite : «Je regrette, mais nous ne nous occupons plus de ce genre d'affaire, mon vieux.»

VAURIEN

Type de fiche : Quarren
Loyauté : Envers lui-même
Stature : De 1,20 à 1,60 mètres
Sexe : Mâle ou femelle

DEX 2D	PER 2D+1
Esquive 3D+2	Dissimulation/
SAV 1D+2	Discrétion 3D+1
Illégalité 4D	Escroquerie 3D+2
MEC 2D	Marchandage 3D+1
	VIG 2D+1
	Natation 4D
	TEC 1D+2

Description : De jeunes vagabonds quarren, portant des vêtements en lambeaux généralement troués aux genoux ; ont souvent un petit animal souple qui s'agite dans une poche.
Équipement : Animal souple ; ficelle ; spitballs ; punaises ; fronde (dommages 1D).
Personnalité : Téméraires, grossiers, n'ayant peur de rien ni de personne. Vivent dans la rue et aiment ça. Connaissent tous ceux qui représentent quelque chose ; font n'importe quoi pour quelques crédits (sauf prendre un bain).
Expression favorite : «Ouais, j'peux vous emmener à un endroit où vous trouverez des blasters — mais ça ne sera pas gratuit, vu ?»

Créatures de Morjanssik

Voici les caractéristiques des habitants aquatiques les plus courants dans et autour de Morjanssik.

FOUETTEUR

Dextérité : 2D+2
Perception : 4D
Vigueur : 2D

Vitesse : 3D

Taille : 2 mètres de diamètre

Description : Les fouetteurs sont des créatures plates et rondes qui vivent près de la surface des océans de l'hémisphère sud de Calamari. D'un noir de jais très brillant, on peut facilement les prendre pour des taches d'huile quand elles sont immobiles. Leur corps est bordé de minuscules appendices en forme de dents très acérées. Le fouetteur s'en sert pour caresser sa victime et digère le sang qui s'écoule dans l'eau. Tout seul, il ne représente pas une grande menace pour une proie de taille humaine ; mais le sang versé risque fort d'attirer des créatures marines beaucoup plus dangereuses...

POISSON-LAMPE

Dextérité : 3D
Perception : 1D
Vigueur : 8D - 12D

Vitesse : 1D

Taille : Les poissons-lampes font en moyenne 10 mètres de long, quoiqu'on ait déjà vu des spécimens de plus de 40 mètres.

Description : Le poisson-lampe vit à de grandes profondeurs. Cette créature bizarre n'est qu'une gigantesque gueule : tête énorme, dents acérées, yeux en vrille et corps minuscule. Vivant dans des ténèbres perpétuelles, il attire ses proies grâce à sa langue d'une grande luminosité. Ses victimes, hypnotisées par cet éclat, nagent tout droit entre ses mâchoires.

Ce n'est pas un animal de nature particulièrement agressive — il chasse en nageant paresseusement, la gueule béante. Il a cependant un sens aigu du territoire et n'hésite pas à attaquer ses semblables pour les chasser de sa zone de chasse. Ces créatures ayant malheureusement une mauvaise vue, il leur est arrivé de prendre des bathysphères éclairées pour d'autres poissons-lampes...

CHOARN

Dextérité : 3D
Perception : 2D+1
Vigueur : 2D - 6D

Vitesse : 3D - 7D

Taille : 1 à 8 mètres

Description : Le Choarn est l'éboueur des océans calamariens. Cette sorte d'anguille bleue, dont la gueule béante est garnie de multiples rangées de dents acérées, n'a peur de rien et attaque tout ce qui bouge. L'odeur du sang provoque en elle une frénésie meurtrière ; il est arrivé que des meutes affolées par le sang s'entre-déchirent contre les fenêtres transparentes de cités flottantes, en voulant attraper les tendres morceaux qu'elles voyaient de l'autre côté de la paroi.

Les Quarren tentent, sans grand enthousiasme, de maintenir à un faible niveau la population choarn autour de leurs villes, mais comme ces créatures jouent un rôle important dans l'écosystème calamarien, ils n'ont aucune envie de les exterminer. (D'un autre côté, le Choarn représente un mets délicieux.)

Nouvelles fiches de personnages joueurs

Les six nouvelles fiches de personnages qui suivent, destinées à *Star Wars : le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles*, sont exclusivement composées de Quarren et de Mon Calamari.

Bien qu'ils puissent s'intégrer à n'importe quel groupe de Rebelles, ces personnages se révéleront d'une grande utilité pour le maître de jeu qui envisage une campagne se déroulant sur Calamari, ou sur tout autre monde aquatique. L'Empire Galactique ne limite après tout pas ses efforts à l'espace et à la terre : il cherche également à dominer les mers — et leurs profondeurs.

Les Quarren

On estime généralement que les Quarren se sont joints à la Rébellion à contrecœur, qu'ils combattent plus pour assurer la survie de leur race que pour des notions ésotériques telles que la "liberté" ou la "justice". Il ne faut cependant pas en conclure qu'ils ne sont pas de bons guerriers.

Ils ont combattu tout au long de leur existence. Ils ont lutté contre les terribles créatures qui vivent au fond de leurs océans. Ils se sont affrontés pour obtenir la richesse, les honneurs et le contrôle de territoire. Ils ont bataillé contre les Mon Calamari jusqu'à frôler l'extinction. Personne ne peut traiter à la légère leur courage et leur détermination (parfois leur impétuosité).

- "L'arnaqueur quarren" est utile à tout groupe de Rebelles qui s'aventure dans la tranche obscure de la société. Il est chez lui dans les bas quartiers, dans lesquels il nage avec aussi peu d'efforts que dans l'océan de Calamari.
- Le "mineur quarren" est un individu fort et violent ; il n'est pas particulièrement diplomate mais quand il se bagarre à vos côtés, vous pouvez en mesurer toute sa valeur.
- Le "chasseur des profondeurs quarren" est un personnage très complet, parfaitement adapté à la survie en extérieur — une sorte de Daniel Boone aquatique. Peut-être un peu irritable et manquant d'éducation selon les critères de la galaxie, il sait comment survivre grâce à l'océan et n'a peur de rien.

Les Mon Calamari

Les Mon Cals sont bien connus pour leur magnifique contribution à l'Alliance. Leurs puissants

vaisseaux font même réfléchir la fameuse Marine Impériale, et ils excellent encore plus comme membres d'équipage qu'en tant que constructeurs de navire.

L'autre contribution des Calamariens à l'effort de guerre est souvent oubliée. De tous les participants à l'Alliance, ils sont certainement les plus équilibrés, les plus réfléchis. Ils ne se laissent fléchir ni par la colère ni par la peur, et leur conseil est aussi important pour la Rébellion que leurs vaisseaux.

- Le "médiateur calamari" est utile dans toutes les situations où les Rebelles doivent traiter avec des extraterrestres. C'est un excellent diplomate. Il est également capable de se battre quand il le faut.
- Le "technicien calamari" est le bienvenu dans pratiquement toutes les circonstances et tous les environnements. C'est un bon mécanicien généraliste.
- Le "pilote calamari" possède une personnalité très différente de celle du "pilote impétueux" et des autres types de personnage déjà existants. C'est un individu qu'il est dangereux de contrarier.

Créatures aquatiques

Mon Calamari

Les Mon Calamari peuvent descendre à 30 mètres de profondeur sans l'aide de matériel respiratoire ou de pressurisation. Ils n'ont pas besoin de passer par des seuils de décompression lorsqu'ils remontent à la surface.

Ils peuvent séjourner indéfiniment sous l'eau, bien qu'ils ne puissent y dormir pour de multiples raisons physiologiques et psychologiques.

Quarren

Les Quarren peuvent descendre à plus de 200 mètres sans appareil respiratoire ou de pressurisation. Cependant, quand ils dépassent 50 mètres de profondeur, ils doivent remonter lentement pour permettre à leur corps de s'adapter au changement de pression. En arrivant à la surface, ils doivent consacrer autant de temps à la décompression que celui qu'ils ont passé à plus de 50 mètres de profondeur.

Pilote mon calamari



Nom du Personnage _____
 Nom du Joueur _____ Poids _____
 Taille _____ Age _____
 Sexe _____
 Description Physique _____

DEXTÉRITÉ _____ **2D+2**
 Arme Blanche _____
 Armes Lourdes/Artillerie Blaster _____
 Blaster _____
 Esquive _____
 Grenade _____
 Parade Arme Blanche _____
 Parade Mains Nues _____

PERCEPTION _____ **2D+1**
 Commandement _____
 Dissimulation/Discretion _____
 Escroquerie _____
 Jeu _____
 Marchandage _____
 Recherche _____

VIGUEUR _____ **3D**
 Combat Mains Nues _____
 Escalade/Saut _____
 Levage _____
 Natation _____
 Résistance _____

TECHNIQUE _____ **3D+1**
 Démolition _____
 Médecine _____
 Prog./Rép. d'Ordinateur _____
 Rép./Rép. de Droïds _____
 Rép. de Répulseurs _____
 Rép. de Vaisseau _____
 Sécurité _____

MÉCANIQUE _____ **4D**
 Astrogation _____
 Canons de Vaisseau _____
 Écrans de Vaisseau _____
 Équitation _____
 Pilotage de Vaisseau/Transports _____
 Spatiaux _____
 Répulseurs _____

Équipement _____

Points de Force Points du Côté Obscur Niveau de Blessure Points de Compétence

Médiateur mon calamari



Nom du Personnage _____
 Nom du Joueur _____ Poids _____
 Taille _____ Age _____
 Sexe _____
 Description Physique _____

DEXTÉRITÉ _____ **3D**
 Arme Blanche _____
 Armes Lourdes/Artillerie Blaster _____
 Blaster _____
 Esquive _____
 Grenade _____
 Parade Arme Blanche _____
 Parade Mains Nues _____

PERCEPTION _____ **3D+1**
 Commandement _____
 Dissimulation/Discretion _____
 Escroquerie _____
 Jeu _____
 Marchandage _____
 Recherche _____

VIGUEUR _____ **3D**
 Combat Mains Nues _____
 Escalade/Saut _____
 Levage _____
 Natation _____
 Résistance _____

TECHNIQUE _____ **3D+1**
 Démolition _____
 Médecine _____
 Prog./Rép. d'Ordinateur _____
 Rép./Rép. de Droïds _____
 Rép. de Répulseurs _____
 Rép. de Vaisseau _____
 Sécurité _____

MÉCANIQUE _____ **2D+1**
 Astrogation _____
 Canons de Vaisseau _____
 Écrans de Vaisseau _____
 Équitation _____
 Pilotage de Vaisseau _____
 Répulseurs _____

Équipement _____

Points de Force Points du Côté Obscur Niveau de Blessure Points de Compétence

Médiateur mon calamari



Équipement

Blaster
Communicateur
1000 crédits standard

Présentation : Et tout ça pour en arriver là ? Les grands progrès de votre peuple contre les pouvoirs de l'ignorance, contre la haine brutale qui gît au plus profond de l'âme de chacun, contre les ténébres perpétuelles ? Toute l'énergie de votre peuple tournée vers la guerre ?

Quelle ironie du sort. Depuis toujours, les Mon Calamari ont lutté pour s'éloigner de leur existence primitive, pour renoncer à la guerre. Vous avez dompté votre monde. Vous avez cherché la paix et la lumière dans les étoiles.

Et qu'avez-vous trouvé ? Une autre guerre, cette fois contre des créatures plus brutales, plus néfastes que tout ce que votre océan a jamais produit. Vous en souhaiiez presque que les vôtres n'aient jamais quitté leur foyer.

Vous apportez cependant toute l'aide que vous pouvez. Vous êtes un médiateur, vous avez été particulièrement formé pour communiquer avec d'autres créatures. Vous avez compris que l'Alliance a grand besoin de vos services ; l'espace compte tant de races différentes, et les risques d'incompréhension entre elles sont si importants.

Vous attendez avec impatience le jour où vous pourrez parler d'art, de littérature, des vérités éternelles ; pour le moment vous passez l'essentiel de votre temps à discuter de mouvements de troupes, d'arrangements d'intendance et à prôner la tolérance.

Personnalité : Vous êtes en quelque sorte tout à la fois ambassadeur, interprète et psychologue. Vous avez une grande compréhension des autres créatures pour lesquelles vous avez une grande empathie. Vous êtes compréhensif et compatissant. Ce qui peut devenir ennuyeux, en particulier quand vous avez affaire à des Quarren ou des Wookies, mais vous êtes bien trop poli pour en faire part.

Expression favorite : « Allons, discutons-en ensemble. »

Relation avec les autres personnages : Vous avez servi d'interprète pour un personnage Rebelle au sein du Gouvernement ou du Haut Commandement Militaire. Ou vous avez accompagné une mission commerciale quarren/mon calamari auprès de l'Alliance.

Pilote mon calamari



Équipement

Blaster
Scaphandre spatial
Medpac
1000 crédits standard
Chasseur stellaire Aile-X

Présentation : Vous êtes un guerrier au sein d'un peuple embarrassé par votre profession. A l'instant même où les soldats impériaux ont débarqué sur votre planète, vous avez su, au plus profond de vous, qu'il faudrait les détruire. Bien qu'ils aient essayé de le cacher, votre instinct de guerrier vous indiquait qu'ils étaient des ennemis. Vous avez tenté de le dire à vos semblables, vous avez voulu les avertir, mais ils ne vous ont pas écouté.

Au moins, vous n'avez pas été surpris quand les Impériaux se sont emparés de votre monde. Vous avez combattu contre eux autant que vous le pouvez, mais votre planète avait bien peu de chasseurs stellaires ; l'ennemi en possédait beaucoup et vous avez été rapidement capturé. Vous avez passé l'essentiel des années d'Occupation dans une prison impériale.

Depuis que l'ennemi a été repoussé et que vous avez été libéré, vous avez lutté pour l'Alliance, en accomplissant ce pour quoi vous êtes le plus doué : le pilotage de petits vaisseaux stellaires. Leur conception a légèrement changé depuis votre dernier voyage dans l'espace ; vous êtes plus vieux, peut-être aussi un peu moins rapide, mais le boulot est toujours le même : votre esprit et vos compétences contre ceux de l'ennemi. Tuez-le ; survivez si vous pouvez.

Votre peuple ne vous comprend ou ne vous apprécie peut-être pas, mais ce n'est pas important. Vous êtes un guerrier et ils ont besoin de vous ; c'est tout ce qui compte.

Personnalité : Tranquille, presque posé. Vous faites ce qui doit être fait, sans trop de fanfare, sans trop d'émotion. Vous êtes un tueur, mais vous n'y prenez aucun plaisir. C'est juste ce que vous êtes.

Expression favorite : « Pas de prisonniers, messieurs. Pas de place pour les enfermer ; rien à leur donner à manger. Aile droite en premier, aile gauche deux minutes après. Allons-y. »

Relation avec les autres personnages : Vous avez été emprisonné avec un autre Calamari ou un Quarren ; ou vous avez servi dans la Flotte Rebelle avec un Extraplanétaire.

Chasseur des Profondeurs Quarren



Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description Physique _____

DEXTÉRITÉ _____ **3D+1**

Arme Blanche _____

Armes Lourdes/Artillerie Blaster _____

Blaster _____

Esquive _____

Grenade _____

Parade Arme Blanche _____

Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ **3D**

Bureaucratie _____

Cultures _____

Illégalité _____

Langages _____

Races Extraterrestres _____

Survie _____

Systèmes Planétaires _____

Technologie _____

MÉCANIQUE _____ **2D+1**

Astrogation _____

Canons de Vaisseau _____

Écrans de Vaisseau _____

Équitation _____

Pilotage de Vaisseau/Transport _____

Spatiaux _____

Répulseurs _____

PERCEPTION _____ **3D+1**

Commandement _____

Dissimulation/Discretion _____

Escroquerie _____

Jeu _____

Marchandage _____

Recherche _____

VIGUEUR _____ **3D+2**

Combat Mains Nues _____

Escalade/Saut _____

Levage _____

Natation _____

Résistance _____

TECHNIQUE _____ **2D+1**

Démolition _____

Médecine _____

Prog./Rép. d'Ordinateur _____

Prog./Rép. de Droïds _____

Rép. de Répulseurs _____

Rép. de Vaisseau _____

Sécurité _____

Équipement _____

Points de Force

Points du Côté Obscur

Niveau de Blessure

Points de Compétence

Technicien mon calamari



Nom du Personnage _____

Nom du Joueur _____

Taille _____ Poids _____

Sexe _____ Age _____

Description Physique _____

DEXTÉRITÉ _____ **3D+1**

Arme Blanche _____

Armes Lourdes/Artillerie Blaster _____

Blaster _____

Esquive _____

Grenade _____

Parade Arme Blanche _____

Parade Mains Nues _____

SAVOIR _____ **3D**

Bureaucratie _____

Cultures _____

Illégalité _____

Langages _____

Races Extraterrestres _____

Survie _____

Systèmes Planétaires _____

Technologie _____

MÉCANIQUE _____ **2D+1**

Astrogation _____

Canons de Vaisseau _____

Écrans de Vaisseau _____

Équitation _____

Pilotage de Vaisseau/Transport _____

Spatiaux _____

Répulseurs _____

PERCEPTION _____ **2D+1**

Commandement _____

Dissimulation/Discretion _____

Escroquerie _____

Jeu _____

Marchandage _____

Recherche _____

VIGUEUR _____ **3D**

Combat Mains Nues _____

Escalade/Saut _____

Levage _____

Natation _____

Résistance _____

TECHNIQUE _____ **4D**

Démolition _____

Médecine _____

Prog./Rép. d'Ordinateur _____

Prog./Rép. de Droïds _____

Rép. de Répulseurs _____

Rép. de Vaisseau _____

Sécurité _____

Équipement _____

Points de Force

Points du Côté Obscur

Niveau de Blessure

Points de Compétence

Technicien mon calamari



Équipement

Trousse à outils
Détonateur thermique
Blaster
1000 crédits standard

Présentation : Vous êtes diplômé, avec les honneurs, de l'école technique de Calamari la plus difficile. Vous connaissez les moindres recoins de tous les vaisseaux de la Flotte Rebelle, ou presque. Vous êtes capable de démonter et remonter les yeux fermés un double canon lourd. Vous êtes un élément important et apprécié du Service de Maintenance de l'Alliance.

Alors pourquoi vous ennuyez-vous tant ?

Vous vous êtes distingué au cours de la Révolte Calamarienne contre l'Empire, assurant l'entretien des armes et des machines sur la première ligne du front. Vous aimez le bruit des blasters qui déchirait l'air autour de vous. Vous aimiez cette proche camaraderie qui s'est établie avec ceux qui vous entouraient.

Ce n'était pas la même chose dans la Flotte. Bien sûr, vous admettez que c'est le composant le plus important de l'Alliance, qu'il est crucial pour l'effort de guerre de la maintenir en activité, qu'un jour elle devra affronter les vaisseaux de l'Empire dans une bataille qui, selon toute probabilité, décidera du sort de l'univers.

Mais en attendant cette grande bataille, votre travail n'était que routine — une routine fastidieuse. Pour un vétéran de la Révolte, qui a combattu les laquais de l'Empire face-à-face, c'était *rasoir*. Soyons réaliste : vous êtes devenu un accroc du danger.

C'est ainsi que vous avez fait jouer vos relations et que vous vous êtes fait votre place sur le terrain. Vos chances d'obtenir des promotions se sont nettement amoindries, celles de mourir sont bien plus élevées, mais il faut bien le dire : c'est beaucoup plus amusant.

Personnalité : Joyeux, intelligent, mais plutôt excitable pour un Calamari. Vous aimez le frisson de la bataille.

Expression favorite : « A l'attaque ! »

Relation avec les autres personnages : Vous avez peut-être combattu avec des Quarren ou des Calamari durant la Grande Révolte ; ou bien vous avez servi sur un vaisseau de la Flotte Rebelle avec un Extraplanétaire.

Chasseur des profondeurs quarren



Équipement

Fusil à harpon
Scaphandre de plongée
Submersible à deux places (non-pressurisé)
1000 crédits standard

Présentation : Depuis des temps immémoriaux, votre peuple a chassé les créatures du fond de l'océan. Il a affronté les énormes poissons-lampes, les blutfish affamés et les rusés squiges avec la seule force de ses bras, la seule vitesse de ses jambes, ses harpons et ses filets. Dans l'ancien temps, il n'avait ni les armes ni l'équipement dont vous disposez. Les Quarren se sont ramollis, dirait votre vieux p'pa, ramollis et affaiblis. Si c'est le cas, c'est les Calamariens qu'il faut blâmer. Ils ont *civilisé* les Quarren ; il serait même plus exact de dire qu'ils les ont *domestiqués*.

Ce sont également les Calamariens qui ont apporté les problèmes des Extraplanétaires sur votre planète. Ils *devaient* aller dans l'espace — comme s'il n'y avait pas assez de gibier ici, dans les riches océans, pour tout le monde ! Et c'est vous et votre peuple qui avez souffert de leur avidité.

Quand les soldats de l'Empire sont venus, ils ont pollué l'eau. Ils ont humilié vos parents. Ils ont traité les Quarren comme des animaux. Ils ont *déshonorés* les vôtres. Dans l'ancien temps, votre peuple aurait préféré la mort au déshonneur.

C'est au moins vrai pour vous. Vous avez rassemblé toutes vos compétences, tout le matériel dont vous disposez pour combattre ce nouvel ennemi. Quoique cela ait été difficile, vous avez même fait la paix avec les Mon Cals — même si c'était leur faute si l'Empire est arrivé, vous les avez vu se dresser contre lui, et avec talent. Les autres races — celles de l'Alliance, quelles qu'elles soient — se battent bien aussi.

Pas aussi bien que les Quarren, bien sûr, mais de manière très acceptable. Même votre vieux p'pa leur aurait accordé ce crédit.

Personnalité : Vous êtes un défricheur audacieux — quoique vos terrains de prédilection soient les parties les plus profondes de l'océan. D'un tempérament calme, vous laissez votre fusil-harpon parler pour vous. Vous êtes très sensible aux questions d'honneur ; ceux qui s'inclinent devant l'ennemi ne vous inspirent que le mépris.

Expression favorite : « Il vaut mieux que tu dises cela avec le sourire, étranger. »

Relation avec les autres personnages : Vous avez peut-être servi de guide/garde dans une expédition sous-marine d'Extraplanétaires. Vous avez pu également affronter quiconque a involontairement pénétré sur votre terrain de chasse.

Mineur quarren



Équipement

Gourdin
Pistolet blaster lourd
1000 crédits standard

Présentation : Travailler dans la mine, c'est dur et dangereux — à votre avis, c'est le boulot le plus dur de toute la galaxie. Le temps passe lentement, les conditions de travail sont abominables ; vous avez toutes les chances de finir mort ou estropié avant d'arriver au terme de votre carrière.

Mais c'est la seule chose que vous ayez connu. Votre famille a toujours travaillé dans la mine. Votre mère a été tuée lors d'un accident de décompression dans les mines du sud, peu après votre naissance ; votre grand-père est mort d'hydratation pulmonaire à 32 ans ; votre père à 36. Mais c'est la seule vie que vous connaissiez.

Quand les Extraplanétaires — ou plutôt les Impériaux — ont pris les choses en main, votre situation s'est aggravée. Ils ont réduit les salaires et augmenté le temps de travail ; ils n'hésitaient pas à tuer au moindre signe d'insoumission. Tous les avantages que les mineurs avaient acquis au fil des ans — la syndicalisation, les meilleures conditions de travail, la prime de risque — tout fut balayé à l'atterrissage du premier vaisseau impérial.

Tout le monde *savait* que les mines du sud étaient dangereuses : elles étaient fermées depuis des années, depuis l'accident qui avait tué votre mère. Mais les Étrangers imposèrent leur réouverture, vous obligèrent à y retourner. C'est vraiment par pur hasard que vous avez été de repos lorsque la retenue d'eau a sauté. Cinquante-sept des vos compagnons n'ont pas eu cette chance. C'est alors que vous avez dit "assez". C'est alors que vous avez décidé que ces meurtriers ne méritaient pas de vivre. Aidé par vos frères, vous les avez chassés de cette planète ; vous ne vous arrêterez pas tant qu'ils n'aurent pas été éliminés de la galaxie.

Personnalité : Amer, silencieux, rongé par votre haine de l'Empire, vous êtes d'une grande loyauté envers vos compagnons de travail (bien que vous ne sachiez l'exprimer verbalement). Vous ne reculez jamais devant un rude travail ou le danger, et vous ne renoncez *jamais*.

— Votre seule faiblesse, c'est la boisson. Vous vous en passez durant des mois, puis, sans raison, vous vous autorisez une beuverie héroïque qui dure des journées entières. Vous êtes un ivrogne pervers.

Expression favorite : « Donnez une pioche à un mineur, dites-lui qu'il y a du minerai en dessous, et il creusera jusqu'en enfer. Cela lui prendra du temps, mais je vous garantis qu'il y arrivera. »

Relation avec les autres personnages : Vous avez rencontré l'Arnaqueur en prison après une de vos cuites ; vous avez appris à un Extraplanétaire les techniques minières de fond.

Arnaqueur quarren



Équipement

Blaster
Vibro lame
500 crédits standard

Présentation : Aussi loin que vos souvenirs remontent, vous avez toujours vécu dans la rue. Vous n'êtes jamais allé à l'école ; vous n'avez jamais eu de travail fixe — ni payé d'impôts, à bien y réfléchir. C'était votre vie ! Vous exécutiez des courses pour les Gros Poissons de la Pègre, vous passiez votre temps à rouler les touristes — en particulier les Mon Cals ; comme vous aimiez leur prendre *leur* argent ! — et, quand vous ne pouviez l'éviter, vous rendiez d'occasionnels services au gouvernement (généralement comme d'indicateur).

La situation a été beaucoup moins agréable après l'arrivée des Impériaux. Tout d'un coup, travailler dans la rue était *illégal* ; n'ayant pas d'activité établie, vous deveniez une proie pour le moindre lieutenant qui voulait remplir son quota mensuel d'arrestations. Vous n'étiez plus un arnaqueur (une profession des plus honorables) ; vous étiez un criminel recherché. Ce n'est pas au nom d'une quelconque *cause* que vous avez rallié la lutte contre l'Empire ; vous l'avez uniquement fait pour survivre.

Après que les Impériaux sont partis, vous avez voulu reprendre votre ancienne existence, mais ce n'était bizarrement plus pareil. Bien que vous ne soyez pas prêt à l'admettre, vous avez *apprécié* la lutte menée pour chasser les Impériaux de votre planète. Vous avez aimé le danger, vous avez aimé faire partie de quelque chose d'important.

Tant que durera la guerre, vous ne parviendrez pas à vous satisfaire de l'argent pris aux Calamariens. Vous êtes à la poursuite d'un plus gros poisson.

Personnalité : Brillant, prompt à la répartie, prêt à tirer profit de la moindre opportunité. Vous êtes parfaitement à l'aise dans les bas-fonds de n'importe quelle ville de l'univers. Accommodant et souple en surface, il est particulièrement difficile de vous marcher sur les pieds. C'est pour vous une seconde nature que de toujours être quitta — votre première nature étant de toujours prendre les devants.

Expression favorite : « Nous ferions bien de faire attention où nous mettons les pieds ; tous les Choarns ne vivent pas dans l'océan. »

Relation avec les autres personnages : Vous avez fait office de guide auprès d'un Extraplanétaire qui a visité une cité quarren ; ou vous avez travaillé avec un Quarren ou un Mon Calamari durant la Résistance à l'Occupation de l'Empire.

Arnaqueur Quarren



Nom du Personnage _____
 Nom du Joueur _____
 Taille _____ Poids _____
 Sexe _____ Âge _____
 Description Physique _____

DEXTÉRITÉ _____ **3D+1**
 Arme Blanche _____
 Armes Lourdes/Artillerie Blaster _____
 Blaster _____
 Esquive _____
 Grenade _____
 Parade Arme Blanche _____
 Parade Mains Nues _____

PERCEPTION _____ **3D+1**
 Commandement _____
 Dissimulation/Discretion _____
 Escroquerie _____
 Jeu _____
 Marchandage _____
 Recherche _____

VIGUEUR _____ **3D**
 Combat Mains Nues _____
 Escalade/Saut _____
 Levage _____
 Natation _____
 Résistance _____

TECHNIQUE _____ **2D+2**
 Démolition _____
 Médecine _____
 Prog./Rép. d'Ordinateur _____
 Rép./Rép. de Droïds _____
 Rép. de Répulseurs _____
 Rép. de Vaisseau _____
 Sécurité _____

MÉCANIQUE _____ **2D+1**
 Astrogation _____
 Canons de Vaisseau _____
 Écrans de Vaisseau _____
 Équitation _____
 Pilotage de Vaisseau/Transport _____
 Spatiaux _____
 Répulseurs _____

Équipement _____

Points de Force Points du Côté Obscur Niveau de Blessure Points de Compétence

Mineur Quarren



Nom du Personnage _____
 Nom du Joueur _____
 Taille _____ Poids _____
 Sexe _____ Âge _____
 Description Physique _____

DEXTÉRITÉ _____ **3D**
 Arme Blanche _____
 Armes Lourdes/Artillerie Blaster _____
 Blaster _____
 Esquive _____
 Grenade _____
 Parade Arme Blanche _____
 Parade Mains Nues _____

PERCEPTION _____ **3D**
 Commandement _____
 Dissimulation/Discretion _____
 Escroquerie _____
 Jeu _____
 Marchandage _____
 Recherche _____

VIGUEUR _____ **4D**
 Combat Mains Nues _____
 Escalade/Saut _____
 Levage _____
 Natation _____
 Résistance _____

TECHNIQUE _____ **2D+2**
 Démolition _____
 Médecine _____
 Prog./Rép. d'Ordinateur _____
 Rép./Rép. de Droïds _____
 Rép. de Répulseurs _____
 Rép. de Vaisseau _____
 Sécurité _____

MÉCANIQUE _____ **3D**
 Astrogation _____
 Canons de Vaisseau _____
 Écrans de Vaisseau _____
 Équitation _____
 Pilotage de Vaisseau/Transport _____
 Spatiaux _____
 Répulseurs _____

Équipement _____

Points de Force Points du Côté Obscur Niveau de Blessure Points de Compétence

Notes :

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

STAR WARS ™ et © 1994 Lucasfilm (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-74080086-X

40 F

SCÉNARIO
STAR WARS
PIRATES!

GEANT

AMBRE
Le Tarot d'Ambre ou le jeu de la Marelle

ARS MAGICA
L'Alliance du Crépuscule

BATTLETECH
Quatre scénarios

VOLUME 7

A I D E S D E J E U & S C E N A R I O S

STAR WARS

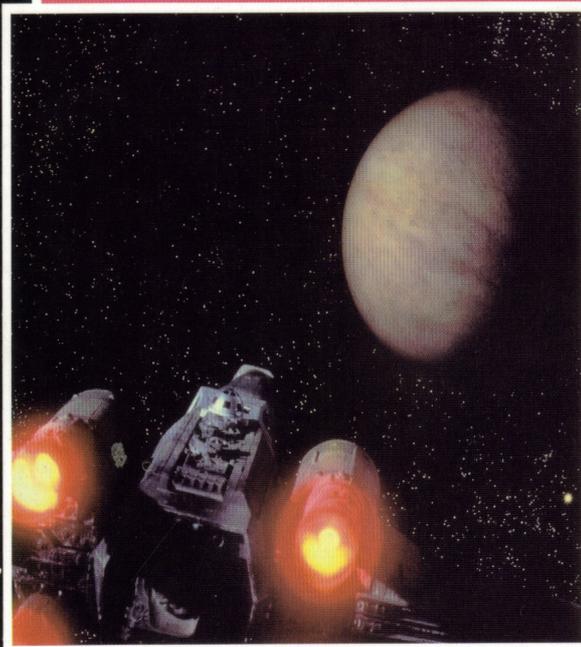
Meurtre dans la Cité des Profondeurs

par Michael Nystul

Les puissants Croiseurs Mon Calamari constituent la pierre angulaire de la Flotte Rebelle et la clé vers la victoire sur l'énorme Marine Impériale. Ces vaisseaux redoutables sont la création des citoyens de Calamari, une planète qui a donné toute sa loyauté à l'Alliance — du moins en surface.

Sous la surface des majestueux océans de Calamari, les infatigables Quarren œuvrent pour extraire les minerais essentiels à la construction des Croiseurs Mon Calamari. Une série d'accidents suspects a récemment ralenti la production des mines qui est presque interrompue. C'est aux agents Rebelles de découvrir l'origine de ces ennuis.

Mais ce ne sont pas des accidents ordinaires. Tout semble désigner un sabotage délibéré, et il faut peu de chose pour que les Quarren, rongés par l'amertume, accusent les Mon Calamari, leurs voisins de la surface — et à travers eux l'Alliance Rebelle — d'être à l'origine de ces actes de destruction. Les Rebelles n'ont pas une minute à perdre pour dévoiler la vérité et mettre fin aux sabotages, car toute la planète est au bord de la guerre civile !



Ce livre de 64 pages comprend :

- Une aventure riche en actions où les Rebelles luttent contre un ennemi masqué.
- Des plans détaillés d'une cité quarren protégée par son dôme.
- Un script d'aventure qui restitue l'ambiance et les sensations des films de *La Guerre des Étoiles*.

Également :

En bonus spécial : le Livre des Quarren

- Des descriptions détaillées des Quarren, le peuple de l'océan, comprenant : leur histoire, leur personnalité et leurs caractéristiques raciales.
- Une carte de la cité quarren de Morjanssik, des rencontres, la loi et l'ordre, la pègre, les caractéristiques de personnages joueurs et non joueurs.
- Un environnement unique pour les campagnes de *Star Wars* !

Une aventure complète pour *Star Wars, le Jeu de Rôle*. Pour un maître de jeu et un ou plusieurs joueurs.

STAR WARS

Une aventure de

**WEST
END
GAMES**

® , TM et © 1994 Lucasfilm Ltd. (LFL)
Tous droits réservés.

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

Édition française :
Jeux Descartes
Éditeur, 1 rue du
Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15



75 F - M418



9 782740 800744

ISBN : 2-7408-0074-6