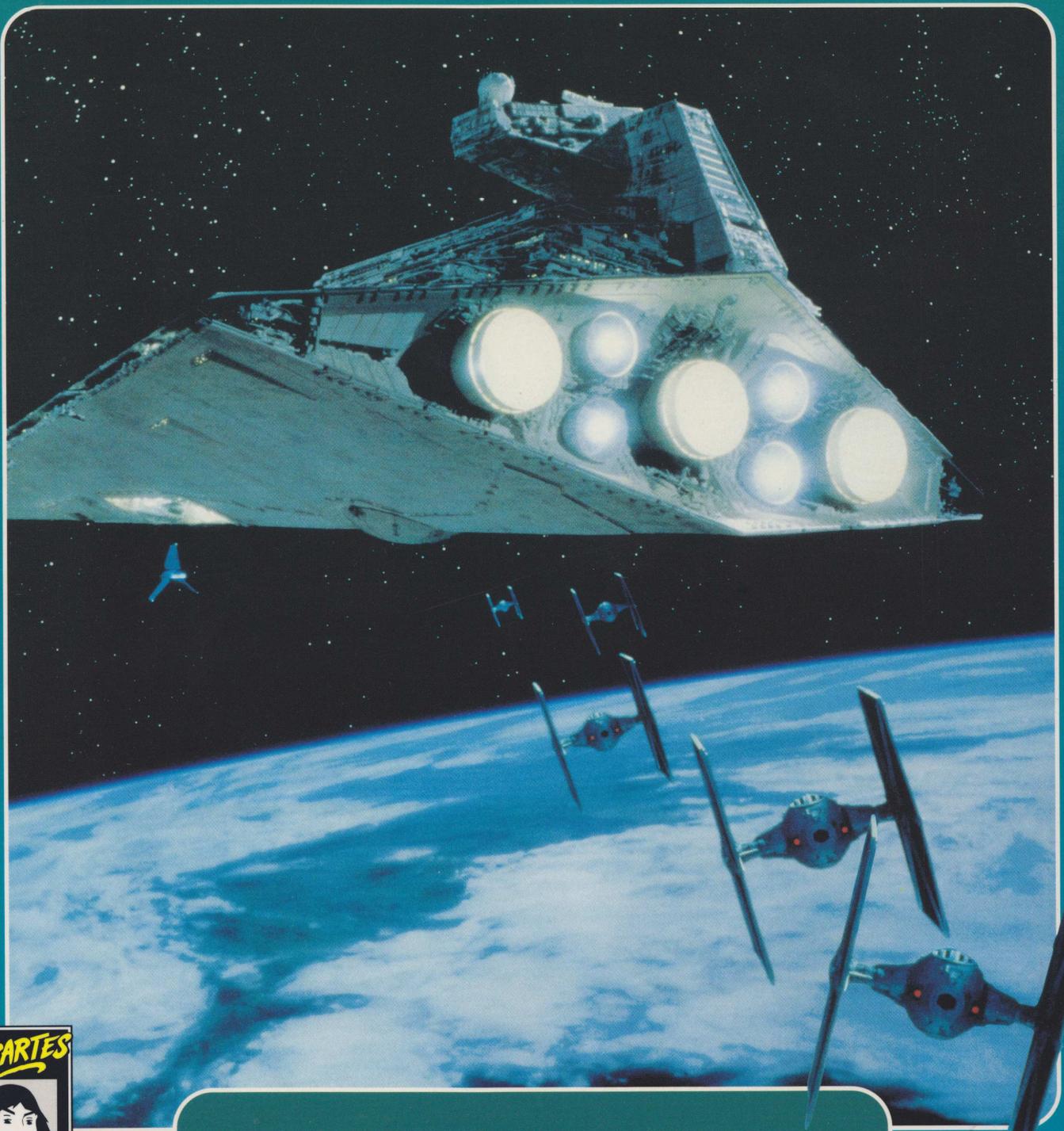


STAR WARS®

Supernova

Un supplément pour *Star Wars : le jeu de rôle, seconde édition*

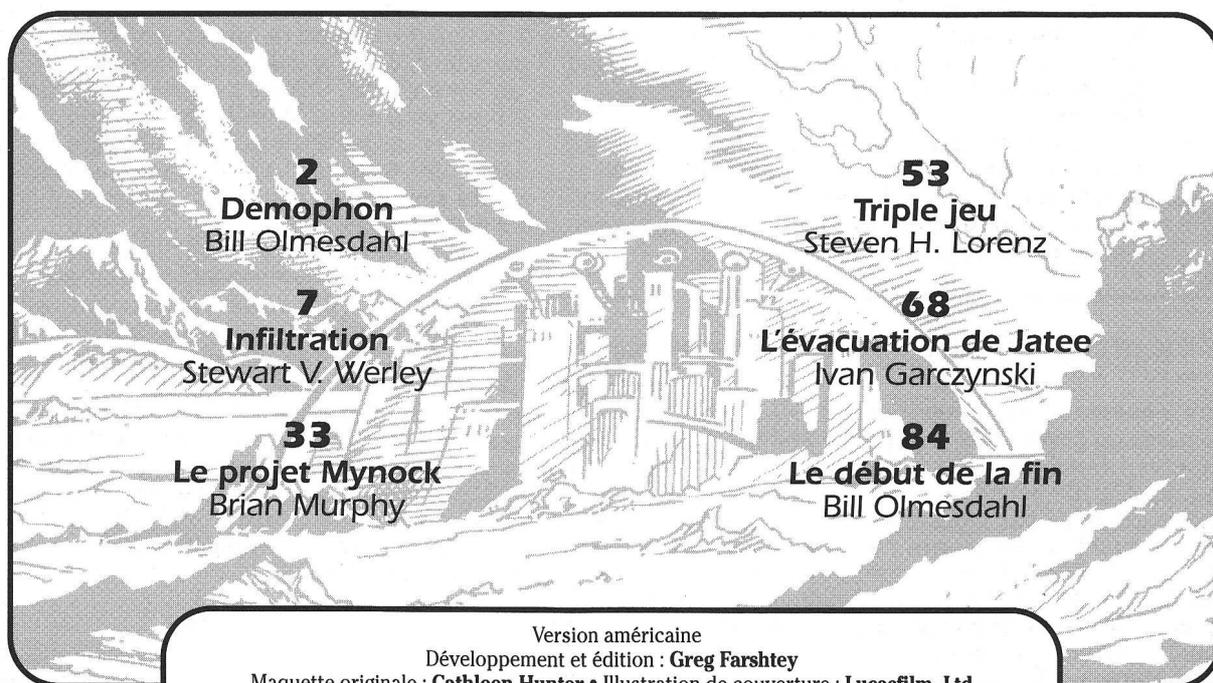


Des Rebelles se lancent dans une formidable course contre la montre pour sauver un peuple condamné !



STAR WARS®

Supernova



2
Demophon
Bill Olmesdahl

7
Infiltration
Stewart V. Werley

33
Le projet Mynock
Brian Murphy

53
Triple jeu
Steven H. Lorenz

68
L'évacuation de Jatee
Ivan Garczynski

84
Le début de la fin
Bill Olmesdahl

Version américaine

Développement et édition : **Greg Farshtey**

Maquette originale : **Cathleen Hunter** • Illustration de couverture : **Lucasfilm, Ltd**
Illustrations intérieures : **Paul Daly** • Remerciements spéciaux : **Kevin Anderson**

Éditeur : **Daniel Scott Palter**. Éditeur adjoint/trésorière : **Denise Palter**.
Éditeur adjoint/directeur des ventes : **Richard Hawran**. Directeur artistique : **Stephen Crane**.
Chef Éditeur : **Greg Farshtey**. Rédacteurs : **Bill Smith, Ed Stark**.
Concepteurs graphiques : **Cathleen Hunter, John Paul Lona**. Adjoint des ventes : **Bill Olmesdahl**.
Responsables des licences : **Ron Seiden**. Responsable des stocks : **Ed Hill**.

Version française

Traduction française : **Laetitia et Patrick Bousquet**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Vérification de l'orthodoxie : **Jean Balczesak**
Rewriting et adaptation : **Nathalie Markoff et Dominique Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer et INÉDIT**



JEUX DESCARTES
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS CEDEX 15
sous licence de West End Games

Demophon

Le système Demophon est situé près de l'antique cœur de la Vieille République. L'Empire y gouverne d'une main de fer et ses habitants comptent peu, voire pas, d'agents Rebelles réellement efficaces. Son soleil mourant approche de ses ultimes instants. Très bientôt, il explosera en une gigantesque supernova, anéantissant toute forme de vie dans ce système.

Tout comme le soleil, le principal monde habité s'appelle Demophon. Planète et système portent le nom de celui qui les a découverts, Alres Demophon, l'un des membres fondateurs du célèbre Service des Éclaireurs Galactiques.

Système stellaire/Fiche de renseignements

Nom du système : Demophon. **Étoile :** Demophon, géante rouge en passe de devenir une supernova. **Système stellaire de cinq planètes :** Demophon, Zenobah, Jatee, Enarc et Derr. **Planète principale :** Demophon.

Demophon est un monde industrialisé à l'extrême. La planète regroupe une multitude de centres technologiques, attirés par l'abondance de matières premières rares ou introuvables dans le reste de la galaxie. La présence de l'Empire pèse lourdement sur ce monde, où de nombreux programmes de recherche top secrets sont constamment mis sur pied.

La cité de Byrne est la capitale de Demophon. Comme toutes les villes de la planète, elle est recouverte d'un dôme transparent constitué d'un alliage de neutronium, destiné à filtrer les radiations solaires.

Byrne abrite le plus grand astroport de Demophon. Bien que la plupart des autres villes en possèdent un également, 90 % du trafic spatial est pris en charge par Port Byrne. Une importante garnison impériale y est cantonnée et lutte activement contre l'espionnage industriel et les agitateurs pro-Rebelles.

AVIS AUX VOYAGEURS : Étant donné l'explosion imminente de la supernova, le trafic spatial est extrêmement dangereux aux abords de Demophon. Les pilotes doivent strictement respecter les signaux d'avertissement et les consignes des aiguilleurs de l'espace, en particulier lors des phases de trafic intense liées aux opérations d'évacuation.

L'Empire applique la loi martiale pendant toute la durée de la crise. Chaque jour, de nombreux vaisseaux sont inspectés et des marchandises de contrebande saisies.

Demophon

La planète Demophon jouissait, jadis, de variations saisonnières normales. Mais, depuis, la destruction progressive de son écosystème en a fait un monde aride et stérile, au climat instable autant qu'imprévisible. Chaleurs accablantes et tempêtes de poussière sont d'ordinaire la règle, mais des périodes neigeuses avec climat polaire ont également été signalées. La température extérieure des citées sous dôme varie de +35 degrés centigrades à 40 degrés au dessous de zéro.

Demophon possède une lune, Nestro. Ce satellite abrite une petite communauté scientifique chargée de suivre pas à pas l'évolution du soleil. En analysant son activité, les scientifiques impériaux sont parvenus à réunir une extraordinaire somme d'informations sur la catastrophe à venir. Il est désormais vital de maintenir une surveillance constante, afin que les populations locales soient prévenues suffisamment tôt de l'imminence de la supernova.

Demophon est colonisée par les humains depuis des centaines de générations. S'il y a jamais eu autrefois une forme de vie autochtone, elle a disparu depuis des siècles.

Société

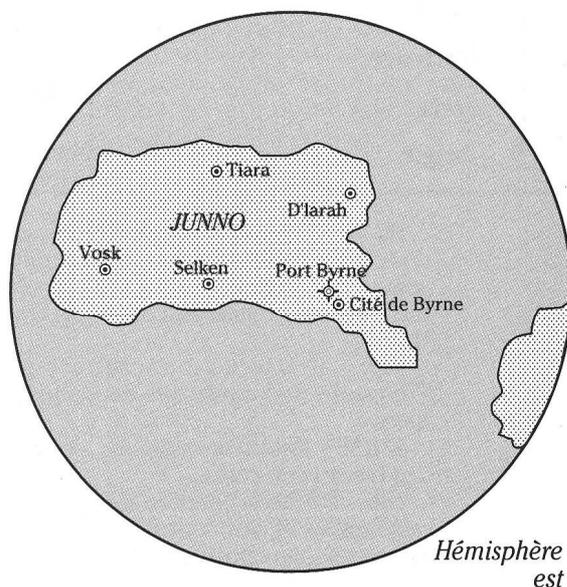
La vie sur Demophon est extrêmement disciplinée et réglementée. Il existe des principes et des lois pour toutes les activités possibles et imaginables. Les recherches scientifiques de pointe menées sur la planète, avec les mesures de sécurité qu'elles imposent, sont en grande partie responsables de cet état de fait. Mais Illor Ptorc, le gouverneur impérial, n'y est pas non plus pour rien. Ptorc règne en effet avec une poigne de fer, s'enorgueillissant du faible taux de criminalité et de la haute productivité de ses concitoyens. Le moindre laxisme rencontré dans les laboratoires ou les usines est scrupuleusement consigné sur le registre permanent de chaque citoyen, et il pèse lourdement sur les futures possibilités d'affectation.

La journée typique de l'employé modèle se décompose comme suit :

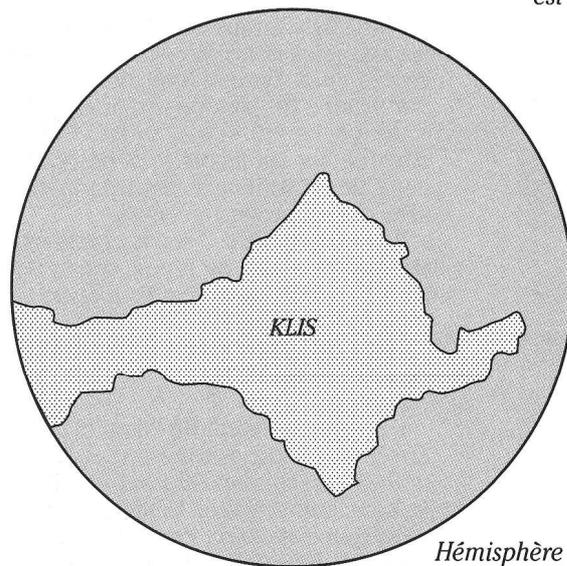
8h - Fin du cycle de repos. Passage aux sanitaires communautaires. Repas à la cafétéria du complexe d'habitation. Navette souterraine jusqu'au lieu de travail.

GÉOPHYSIQUE PLANÉTAIRE

Nom de la planète DEMOPHON	Aspect général DÉSERT ARIDE
Type : terrestre	
Taille : moyenne	
Température : élevée	
Atmosphère : type III (masque à oxygène nécessaire)	
Hygrométrie : aride	
Gravité : standard	
Terrains : villes, désert	
Durée du jour : 32 heures standard	
Durée de l'année : 201 jours locaux	
Races intelligentes : humains	
Centres d'intérêt : Port Byrne, complexes privés des mégacorporations	
Astroport : impérial	
Population : 43 millions	
Gouvernement : Gouverneur Impérial et conseil suprême d'administration	
Niveau technique : galactique	
Exportations : minéraux précieux, nouvelles technologies	
Importations : nourriture, produits de manufacture, produits de luxe	



Hémisphère est



Hémisphère ouest

DONNÉES DU SYSTÈME

Nom du système : Demophon		
Nom du soleil : Demophon	Type d'étoile : géante rouge	
PLANÈTES		
Nom	Type	Lunes
Demophon	Désert aride	1
Zenobah	Plaines chaudes	2
Jatee	Désert de rocaille	0
Enarc	Roches de glace	0
Derr	Glacé	1

Aperçu global

La planète Demophon est située au cœur même de l'espace impérial. Ceci, ajouté au fait que l'Empire contrôle totalement le gouvernement demophonien, explique l'absence d'activité rebelle dans ce secteur.

La planète ne comporte que deux continents : Junno et Klis. Les variations climatiques de Klis étant effroyables, c'est Junno qui abrite la totalité des cités sous dôme, dont la capitale : Byrne. Actuellement, le soleil est sur le point de se transformer en supernova. La température atmosphérique s'élève progressivement, et rend le contrôle climatique sous dôme plus indispensable que jamais.

Géophysique planétaire - Légende des terrains

	Plaine		Désert de rocaille		Volcan		Eau
	Désert		Cratères		Plateau		Zone urbaine
	Marécage		Collines		Canyon		Ville
	Forêt		Montagnes		Glace		Astroport
	Jungle						Site présentant un intérêt

9h - Arrivée sur le lieu de travail. Vérification d'identité. Fouilles, passages aux détecteurs et aux scanners effectués au hasard parmi les employés. Mise en place dans la chaîne de travail. Début du travail.

12h - Repas au réfectoire communautaire. Poursuite des contrôles de sécurité effectués au hasard.

12h30 - Retour à la chaîne de travail. Poursuite des travaux en cours.

18h - Fin de la journée de travail. Intensification des fouilles et des contrôles de sécurité. Voyage en navette souterraine et retour au complexe d'habitation.

19h-23h - Temps libre. Obligation de fréquenter les magasins et les aires de divertissement des différentes compagnies. Interdiction de se rassembler par groupe de plus de dix personnes, et seulement pour parler ou se détendre. Contrôle d'écoute, effectué par les forces impériales, des groupes susceptibles d'échanger des informations non autorisées sur les projets en cours.

24h - Couvre-feu. Tous les résidents doivent avoir regagné leur aire de repos, sous peine d'être signalés à la police impériale. Toute personne enfreignant plus de trois couvre-feux par an est aussitôt arrêtée et emprisonnée pour espionnage industriel ou déportée hors de Demophon.

La réglementation de l'emploi du temps, la stricte application du couvre-feu et les lois contre les grands rassemblements ont empêché les agents de la Rébellion d'établir la moindre tête de pont dans ce système stellaire. Pourtant, même si ces mesures rendent pénible la vie quotidienne, travailler sur Demophon comporte plus d'avantages que d'inconvénients.

En effet, le salaire des ingénieurs et des scientifiques est ici l'un des plus élevés de l'Empire. De plus, presque tous les besoins des employés, humains ou humanoïdes, sont pris en charge par la compagnie où ils travaillent. La nourriture, les vêtements et le logement sont gratuits sur Demophon. Ceci permet à la majorité des employés d'économiser la presque totalité de leur salaire. Beaucoup peuvent d'ailleurs prendre une retraite confortable et définitive au bout de cinq ans de travail seulement.

Enfin, si Demophon attire tellement de travailleurs venus des quatre coins de l'espace, c'est aussi parce les expériences scientifiques qui s'y déroulent comptent parmi les plus fascinantes de

toute la galaxie. Les recherches en cours concernent des sujets aussi divers que la physique des trous noirs ou l'intelligence artificielle en passant par la mise au point de nouvelles technologies, chacun de ces secteurs étant développé par les plus puissantes mégacorporations de la galaxie.

Structure sociale

La société demophonienne comporte trois couches sociales principales. Au sommet se trouve la classe dirigeante, composée d'individus allant du directeur de projet ou de site au responsable d'un complexe d'habitation. Un conseil suprême d'administration, composé des plus hautes autorités de chaque mégacorporation, est en relation permanente avec le gouverneur impérial.

La classe dirigeante bénéficie d'une multitude d'avantages, bien supérieurs à ceux dont dispose le travailleur moyen. Ceci inclut notamment : l'accès à différents clubs de détente luxueux, l'organisation de loisirs privés variés, les transports individuels et le choix du logement. Les membres de cette élite arborent habituellement leurs insignes corporatistes dès qu'ils sortent de chez eux, ce qui accentue d'autant plus les différences sociales. Aucun directeur ne fréquentera un employé, à moins d'y être absolument contraint.

La classe moyenne regroupe les ouvriers scientifiques, ingénieurs, créateurs, artisans, travailleurs spécialisés, élèves d'écoles supérieures, etc. Un conseil des ouvriers rencontre chaque mois les représentants de la classe dirigeante pour établir les quotas de production et prendre en compte leurs considérations mutuelles.

Même s'ils ne sont pas autant "choyés" que l'élite, les membres de la classe moyenne peuvent obtenir diverses satisfactions. Ils sont d'ailleurs largement encouragés à dépenser leur salaire hebdomadaire dans les magasins de leur compagnie, qui proposent une grande variété de produits de luxe provenant de Demophon ou importés d'autres mondes. Les travailleurs passent habituellement entre 5 à 10 ans de leur vie sur cette planète, pendant lesquels ils sont affectés à des tâches diverses. À la fin de leur contrat, ils sont promus ou changent de travail, ceux qui obtiennent un avis favorable étant autorisés à prendre leur retraite ou à chercher un emploi ailleurs.

La plus basse classe sociale de Demophon est celle des "Fla Mar", ou esclaves. Fla Mar provient de la déformation d'une antique expression, "flemmard", un sobriquet qu'on attribue ici communément aux humains les plus démunis de la planète.



Les Fla Mar sont employés en priorité pour les travaux pénibles ou dangereux. Ils travaillent essentiellement à l'extraction des cristaux de Rylithe, que l'on puise en abondance dans les mines réparties sur tout le continent. Ils sont parqués à l'extérieur des cités sous dôme et n'ont d'autre choix que d'accomplir leur épuisant labeur pour le compte de l'Empire.

La seule alternative est le bannissement : une interdiction totale et définitive d'accéder à la cité, ce qui revient à les condamner à une mort lente et atroce par exposition constante aux radiations solaires. Même s'ils bénéficient parfois de la protection des dômes en cours de journée, les Fla Mar ont une espérance de vie ne dépassant pas vingt-deux ans.

Les Fla Mar incluent les gens pauvres, mais aussi les criminels et l'ensemble des individus considérés comme indésirables par l'Empire. Leur vie est un challenge perpétuel. Ils sont constamment surveillés et la moindre incartade est cruellement réprimandée par les unités de la police impériale. Leur vie n'est cependant pas totalement dénuée d'espoir et on voit quelquefois des Fla Mar particulièrement habiles ou talentueux acquérir un statut de travailleur libre à l'intérieur du dôme.

Économie

Parmi les industries les plus importantes de Demophon, on trouve : les mines de Rylithe, la conception et la fabrication d'ordinateurs, d'armement, et tous les types de recherche possibles et imaginables dans le domaine des technologies de pointe. L'abondance des matières premières a beaucoup influencé l'Empire lorsqu'il a décidé d'implanter autant d'industries en un seul endroit. Certaines structures minérales abondantes en surface - les cristaux de Rylithe - peuvent capter et stocker spontanément l'énergie solaire. Ils sont collectés par les

Fla Mar et utilisés pour alimenter en énergie les armes et toutes sortes d'équipements technologiques. L'économie de Demophon dépend en grande partie de l'approvisionnement en cristaux de Rylithe. Des fragments de ces cristaux sont d'ailleurs utilisés comme monnaie d'échange par de nombreuses cités ; un autre moyen d'encourager les citoyens à dépenser leur argent sur la planète même, plutôt que de l'économiser ou d'aller le dilapider ailleurs. Ces cristaux peuvent être échangés en proportions équitables contre des crédits standards impériaux, lorsque les employés quittent définitivement leur compagnie.

La cité de Byrne

Byrne est la capitale tentaculaire de Demophon. Des navettes souterraines la relie aux autres dômes et constituent un moyen de transport rapide.

La cité ne comporte pas moins de 25 millions d'habitants, dont 5 millions d'esclaves. Ville grouillante d'activité, elle favorise largement le côté pratique aux dépens de la beauté esthétique. C'est une véritable merveille de technologie, avec son dôme titanesque, ses tours élancées et miroitantes, et ses niveaux souterrains qui s'enfoncent à des centaines de mètres sous la surface, rejoignant les plus anciens puits de mine de la planète.

Les couloirs ont été taillés dans la roche brute, puis recouverts d'une fine couche de plastociment avant d'être polis et lissés pour former des murs réguliers. On prétend que de nombreux bâtiments sont truffés de passages dérobés et d'ascenseurs secrets. Peut être ont-ils été conçus pour échapper à une éventuelle révolte d'esclaves, à moins que ce ne soit pour d'autres raisons plus obscures.

Au centre de Byrne s'élève le quartier commerçant des corporations. Les différentes compagnies y ont ouvert de nombreuses boutiques, où leurs



employés peuvent venir dépenser leur argent en produits de luxe. On y trouve quasiment tout, des vêtements de mode aux derniers modèles de Droïds.

Le quartier commerçant abrite également un endroit plus sordide, dénommé "le Bloc".

Là, ceux que cela intéresse et qui en ont les moyens ont la possibilité d'acheter des esclaves, trop vieux ou trop faibles pour travailler dans les mines, afin d'en faire leurs domestiques. La vente d'esclaves est l'un des commerces les plus fructueux de la cité de Byrne.

La loi

Sur Demophon, les forces impériales font respecter la loi en association avec des milices privées entretenues par une multitude de corporations. Dans Byrne, cette police privée s'appelle "le Protectorat Unifié de la Cité de Byrne", ou plus simplement "le Protectorat". Les troupes impériales ne représentent qu'un faible pourcentage de la population locale et servent le plus souvent d'assistance en cas de problème. Le gouverneur lui-même emploie plus de 500 soldats dans son domaine privé à l'extérieur de la ville, protégé par son propre dôme.

Les Impériaux passent le plus clair de leur temps à patrouiller dans et aux abords de Port Byrne. Là, ils contrôlent sans cesse les vaisseaux en arrivage ou en partance, à la recherche de marchandises de contrebande, armes, équipement technologique volé, etc. Une petite flotte comprenant une trentaine de chasseurs TIE sillonne constamment l'espace

autour de Demophon, prête à intervenir en cas d'urgence.

Depuis que le gouverneur impérial Ptorc préside aux destinées de la planète, la quantité des lois et des taxes n'a cessé d'augmenter. Nombre de ces règlements paraissent ridicules aux officiers chargés de les faire respecter, mais ils les appliquent néanmoins avec diligence. Ceci concerne notamment l'habillement, la longueur des cheveux, la propreté individuelle et les taxes sur les produits d'importation : nourriture, vin ou même articles de loisir. La plupart des habitants considèrent ces lois contraignantes comme de simples désagréments. Autant de raisons, selon eux, d'abrégé leur séjour sur Demophon pour retourner au plus tôt vers la "vie normale".

Évacuation

La plupart des habitants de Demophon sont persuadés qu'il existe un plan d'évacuation de la planète, applicable avant que le soleil ne se transforme en supernova. Malheureusement, aucun plan de la sorte n'a jamais été clairement établi. En réalité, le gouvernement civil ne dispose plus, depuis l'arrivée de l'Empire, des importantes flottes spatiales qu'il possédait jadis à quai ou en orbite.

Telles que les choses se présentent actuellement, les vaisseaux encore disponibles permettent seulement d'embarquer une petite partie de la population. Quant aux destroyers stellaires et autres vaisseaux cargos impériaux, ils sont occupés ailleurs à combattre les forces rebelles ou à faire respecter la volonté de l'Empereur.

Infiltration

Dans cette aventure

Les PJ trouvent un moyen d'encaisser quelques crédits en évacuant du matériel hors de Demophon. Au moment où toutes les compagnies veulent rapatrier leur personnel, il s'en trouve une pour préférer l'équipement lourd.

Mais les personnages se rendent compte, par la suite, que les caisses embarquées contiennent des réfugiés. En parlant avec eux, ils apprennent que leur directeur les a courageusement aidés à échapper au BSI, et qu'il est maintenant détenu par l'Empire. Les PJ sont alors poussés à retourner sur la planète pour porter secours à cet industriel au grand cœur.

Synopsis de l'aventure

L'aventure commence alors que les Droïds de travail terminent de charger des caissons, censés contenir du matériel lourd, à bord du transporteur des personnages. Pendant le chargement, les agents du BSI apparaissent et tentent de s'interposer. L'expéditeur offre alors 500 crédits supplémentaires aux PJ pour qu'ils acceptent de quitter la planète en catastrophe. Au cours de leur évasion, les PJ découvrent qu'ils transportent en réalité un groupe d'humains, au lieu des marchandises prévues.

Mais le guêpier dans lequel ils se trouvent prend toute son ampleur lorsqu'ils réalisent qu'il s'agit de réfugiés politiques. Les PJ apprennent par la suite que l'homme admirable, qui est à l'origine de toute l'opération, est maintenant retenu prisonnier par le BSI sur Demophon. On les convainc alors d'y retourner pour le faire évader.

Sur place, les PJ sont contraints de se frayer un chemin à l'intérieur du bâtiment du BSI de la ville de Selkren. Ils doivent non seulement libérer le pauvre homme tombé aux mains de l'Empire, mais aussi quelques autres personnes emprisonnées dans le centre de détention.

Épisode 1 : La fuite

L'aventure débute en pleine action. Les personnages ont été engagés pour évacuer un chargement d'ordinateurs et d'équipement lourd hors de la

planète. Le tout appartient à une petite firme qui s'est débrouillée pour gagner un peu d'argent en fabriquant des composants pour Droïd. Pour ce travail, ils sont payés 10 000 crédits à la livraison, sur la planète Mowgle. Les PJ ont été informés que la plus grande discrétion était attendue de leur part, dans la mesure où ils transportent des prototypes ultra-secrets. La firme leur a donné des coordonnées très précises pour livrer les caisses à leur arrivée sur Mowgle.

Les PJ ont acceptés ces conditions sans faire de problème : d'une part, la paye est très honnête, et d'autre part, transporter du matériel est beaucoup plus facile que d'embarquer des passagers avec un plein stock de nourriture supplémentaire.

Alors que les Droïds de travail finissent de charger le transporteur, des agents du BSI et un contingent d'officiers de la sécurité impériale font leur apparition. Montrant leurs badges, ils ordonnent que tout le monde s'allonge à terre et suive attentivement les instructions, tandis que les agents du BSI tentent d'arrêter Thadius Black (l'employeur des PJ) ainsi que les personnages eux-mêmes, accusés de s'être associés avec ce "criminel". Thadius ouvre immédiatement le feu sur les agents, en même temps qu'il jette 500 crédits supplémentaires aux personnages en leur disant de décoller tout de suite.

Lisez à voix haute ou paraphrasez :

Les Droïds de travail viennent tout juste de convoier le dernier caisson à bord de votre vaisseau, et vous êtes en train de plaisanter amicalement avec Thadius Black, le gentleman qui vous a contactés pour cette opération. Quelques mètres plus loin, deux de ses associés discutent entre eux : une grande et mince jeune femme nommée Daria Kellner, et un Sullustain aux vêtements aussi riches qu'éclatants, appelé Vernuss. Aux côtés de ce dernier se tient un troisième associé répondant au nom de Joren Hunt, aussi immobile qu'un garde du corps.

Aujourd'hui, l'air du dôme est étouffant ; et ceci bien plus qu'à l'accoutumée, tant les décollages et les atterrissages ont été nombreux ces derniers jours. Tout le monde transpire abondamment et l'idée de partir bientôt n'est pas pour vous déplaire.



Alors que vous vous apprêtez à embarquer, tout le monde se retourne subitement vers l'entrée en plastacier grisâtre découpée dans le mur de l'aire d'atterrissage. Un instant suffit pour que vous reconnaissiez l'uniforme des soldats impériaux.

Duros, le grand et maigre douanier responsable de cette zone de débarquement, voit immédiatement les ennuis arriver. Il se replie discrètement vers son bureau en prenant soin de s'abriter derrière le premier pylône d'autoguidage venu, tandis que les Impériaux se déploient, armes aux poings.

Les Impériaux en train d'approcher sont des membres du Bureau de la Sécurité Impériale (BSI) : le capitaine Wallace Fisk, les lieutenants Donson et Artel, ainsi que quatre officiers exécutifs.

■ Capitaine Wallace Fisk

Type : Agent de la Division Investigation du BSI

DEXTÉRITÉ 3D+1

Arme Blanche 4D+2, Arme de Jet 4D+1,

Blaster 5D, Blaster : Pistolet Blaster 6D+1, Esquive 6D+2, Grenade 4D

SAVOIR 2D+1

Bureaucratie 4D+1, Illégalité 4D, Intimidation 4D

MÉCANIQUE 2D+2

Canons de Vaisseau 3D+2, Écrans de Vaisseau 3D+1,

Transports Spatiaux 3D+2

PERCEPTION 4D

Commandement 6D, Recherche 5D+2

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 4D+2

TECHNIQUE 2D

Premiers soins 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Sécurité 3D+2

Point de Force : 1

Points de personnage : 4

Déplacement : 10

Équipement : pistolet blaster (dommages : 4D), couteau (dommages : VIG +2), veste protectrice (+1D pour les attaques physiques, +1 pour les attaques énergétiques), cylindre de commandement, bloc de données.

Description : Fisk est un agent très charismatique de la division Investigation du BSI. Il était déjà connu pour sa personnalité extrêmement motivée et son sens du contact humain au sein de la division Surveillance. Fisk sait toujours ce que ses supérieurs attendent de lui, et il se fait un plaisir de s'exécuter. Il a été assigné au secteur Demophon à cause de ses connaissances sur les hautes technologies qu'on y met au point.

Fisk est de taille moyenne. Les traits fermes et harmonieux de son visage, conjugués à une fossette au menton, lui confèrent une certaine prestance naturelle, renforcée par le fait qu'il est systématiquement le dernier à baisser les yeux.

Fisk est généralement aimable, mais il a des opinions très tranchées en ce qui concerne l'application de la loi et les châtiments réservés à ceux qui la transgresse. Élevé dans la rudesse des lointaines colonies par des parents très autoritaires, Fisk prend un malin plaisir à voir punir les criminels.

Actuellement, il prépare avec minutie le bilan de ses états de service en vue de sa prochaine affectation. Il espère être nommé à la tête d'un secteur entier de la division Investigation du BSI.

■ Lieutenants Donson et Artel

Type : Agents d'Intervention du BSI

DEXTÉRITÉ 3D+1

Blaster 4D+2, Blaster : pistolet blaster 6D, Esquive 5D, Grenade 3D+2.

SAVOIR 2D+1

Bureaucratie 4D+1, Illégalité 4D

MÉCANIQUE 2D+2

Canons de Vaisseau 3D+2, Écrans de Vaisseau 3D+1, Transports spatiaux 3D+2

PERCEPTION 4D

Commandement 4D, Recherche 5D+1

VIGUEUR 3D+2

Combat Mains Nues 4D+2

TECHNIQUE 2D

Premiers Soins 3D, Sécurité 3D+1

Déplacement : 10

Équipement : pistolet blaster (dommages : 4D), veste protectrice (+1D pour les attaques physiques, +1 pour les attaques par armes énergétiques), cylindre de commandement, bloc de données, menottes (jet de VIG 6D pour se libérer), communicateur.

Officiers d'intervention du BSI. DEXTÉRITÉ 3D+2, Arme Blanche 4D+2, Arme de Jet 4D+1, Blaster 5D+2, Blaster : Fusil Blaster 6D+2, Esquive 4D+2, Grenade 4D ; SAVOIR 2D, Bureaucratie 3D, Illégalité 2D+2 ; MÉCANIQUE 3D, Répulseurs 3D+1 ; PERCEPTION 3D+2, Recherche 4D+2 ; VIGUEUR 3D+2, Combat Mains Nues 5D ; TECHNIQUE 3D, Démolition 3D, Premiers Soins 3D+2, Sécurité 4D. Déplacement : 10. Pistolet blaster (dommages 4D), fusil blaster (dommages 5D), couteau (dommages VIG +2), armure corporelle (+1D+1 physique, +2 énergie), casque de protection (+1D physique, +1 énergie), 2 grenades (dommages 5D), matraque rétractable (dommages VIG +1D), communicateur, menottes (jet de VIG 6D pour se libérer).

Dès que les Impériaux apparaissent, ils exigent que le vaisseau coupe ses moteurs, que toutes les personnes se trouvant à bord descendent les mains en l'air, et que tout ceux qui occupent l'aire d'atterrissage s'allongent à terre en maintenant leurs mains dans le dos.

Lisez à haute voix ou paraphrasez :

Le chef du groupe d'Impériaux, vêtu d'un uniforme d'officier, s'adresse à vous d'une voix forte. "Quiconque se trouve à l'intérieur du vaisseau doit immédiatement sortir les mains en l'air. Que tout monde s'allonge face contre terre, les poignets derrière le dos. Vous êtes tous en état d'arrestation pour crime contre l'Empire et association avec des criminels notoires."

À peine a-t-il terminé sa phrase que les compagnons de Thadius dégainent des blasters dissimulés et ouvrent le feu. Arrangez-vous pour que les PJ comprennent bien qu'ils risquent de mourir ici, s'ils ne se décident pas à décoller en vitesse. Après le premier round de combat, Black se retourne vers le plus proche des personnages et lui tend une barre-créd de 500 crédits en le suppliant de décoller.

Lisez à voix haute ou paraphrasez :

Black se tourne rapidement vers le plus proche d'entre vous et dis "S'il vous plaît, vous devez décoller maintenant ! Il y a beaucoup plus de choses en jeu ici que vous ne pouvez l'imaginer. Voici 500 autres crédits pour tous vos ennuis. Nous allons vous couvrir, mais partez ! partez

vite ! " Black vous lance une barre-créd avant de retourner affronter les Impériaux.

Si les personnages décident de prolonger le combat avec les Impériaux, faites débarquer des renforts au bout de quelques rounds. Trois ou quatre gardes supplémentaires ainsi qu'un autre lieutenant arrivent, des alarmes retentissent, des hauts parleurs donnent l'ordre de sceller l'accès aux plates-formes d'atterrissage, etc. Les PJ doivent bien comprendre qu'ils vont perdre leur vaisseau (et plus) s'ils sont assez imprudents pour se faire prendre

Black et son équipe gagneront le plus de temps possible pour leur permettre de s'échapper, en attirant l'attention des Impériaux.

■Thadius Black

Type : Industriel

DEXTÉRITÉ 2D+2

Arme Blanche 3D, Arme de Jet 3D, Blaster 4D+1, Esquive 4D+2, Grenade 4D

SAVOIR 3D

Bureaucratie 5D+1, Survie 3D+2

MÉCANIQUE 3D+2

Canons de Vaisseau 5D, Répulseurs 5D

PERCEPTION 3D+1

Commandement 5D, Discrétion 4D, Dissimulation 4D, Marchandage 4D, Recherche 5D

VIGUEUR 2D+1

Combat Mains Nues 4D+1

TECHNIQUE 3D

Premiers Soins 3D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Sécurité 4D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 4

Déplacement : 10

Équipement : tige lumineuse, pistolet blaster lourd modifié (+1 pour toucher, dommages 5D), communicateur, matraque (dommages VIG +1), veste protectrice (+1D contre les attaques physiques, +1 contre les attaques par armes à énergie).

Description : Black est un homme âgé mais il est encore capable de mener un combat lui-même. Sur Demophon, il travaille dans le secteur des pièces détachées pour Droïds depuis qu'il est jeune, et il a gravi un à un les échelons jusqu'en haut de la firme.

Black est par-dessus tout un homme de compassion. Même s'il se considère à l'écart des affaires politiques, il se sent obligé de venir en aide aux prisonniers politiques maltraités par l'Empire. Il est prêt à sacrifier sa fortune, sa réputation et sa vie pour lutter contre l'injustice.

Vernuss. DEXTÉRITÉ 2D, Arme Blanche 3D, Blaster 4D, Esquive 3D+1 ; SAVOIR 1D+1, Illégalité 2D+2, Langages 2D+2, Survie 3D ; MÉCANIQUE 3D ; Écrans de Vaisseau 3D+2 ; PERCEPTION 2D, Discrétion 3D+1, Dissimulation 3D+1, Jeu 3D, Recherche 3D+2 ; VIGUEUR 2D, Résistance 2D+1 ; TECHNIQUE 1D+2, Démolition 2D+1, Premiers Soins 2D+2, Sécurité 3D. Déplacement :10. Pour plus d'information sur les talents spéciaux des Sullustains, voir page 136 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*. Tige lumineuse, pistolet

blaster (dommages 4D), communicateur, veste protectrice (+1D contre les attaques physiques, +1 contre les attaques par armes à énergie).

Daria Kellner et Joren Hunt. *DEXTÉRITÉ 3D+2, Arme Blanche 4D, Blaster 4D+2, Esquive 4D+1 ; SAVOIR 2D+1, Illégalité 3D+1, Langages 3D ; MÉCANIQUE 3D+2, Canons de Vaisseau 4D, Transports Spatiaux 4D ; PERCEPTION 3D+1, Dissimulation 4D+1, Escroquerie 4D, Jeu 4D, Recherche 4D ; VIGUEUR 2D+1, Combat Mains Nues 3D+1 ; TECHNIQUE 3D, Premiers Soins 3D+1 Réparation de Transports Spatiaux 3D+2, Sécurité 3D+1.* Déplacement : 10. Communicateur, tige lumineuse, pistolet blaster (dommages 4D +1), couteau (dommages VIG+1), veste protectrice (+1D contre les attaques physiques, +1 contre les attaques à armes à énergie).

L'évasion

Le vaisseau des personnages est actuellement prêt à partir. Cependant, le décollage n'est pas sans risque car il faut tenir compte du dôme artificiel qui recouvre la cité. Si les personnages n'ont pas de vaisseau personnel, confiez-leur le *Noire Obsession*.

■ Noire Obsession

Vaisseau : Transporteur léger modifié Mon Calamari A-Z-Z-3

Engin : Transport léger modifié

Échelle : Chasseur stellaire

Longueur : 24 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Transporteur A-Z-Z-3

Équipage : 2, canoniers : 2

Compétence de l'équipage : voir fiches des PJ

Passagers : 8

Capacité de la soute : 60 tonnes métriques

Autonomie : 2 mois

Coût : non disponible à la vente

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x 1

Hyperpropulseur de Secours : x 12

Navordinateur : oui

Maniabilité : 1D

Vitesse spatiale : 5

Vitesse atmosphérique : 295 ; 850 km/h

Coque : 4D+1

Écrans : 2D

Senseurs :

Passif : 10/0D

Détection : 21/1D

Recherche : 37/2D

Focalisation : 2/3D

Armement :

2 canons Laser

Arc de tir : tourelle

Servant : 1

Compétence : canons de vaisseau

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1-3/12/25

Portées atmosphériques : 100-300 m / 1,2 km / 2,5 km

Dommages : 4D

Description : Dans la mesure où le *Noire Obsession* est de fabrication Mon Calamari, ses caractéristiques techniques comportent quelques-unes des améliorations

qui ont rendu ces vaisseaux célèbres. Ainsi, le *Noire Obsession* comporte des générateurs d'écrans de secours (2 D), des senseurs de secours et un système de survie de secours. Si l'un de ces circuits est touché, le système de secours s'enclenche automatiquement.

Vol au-dessus de Selkren

La ville de Selkren est recouverte d'un dôme synthétique qui la protège des radiations solaires et de l'atmosphère aride de la planète. Pour s'enfuir, les personnages doivent naviguer dans le labyrinthe des tubes spatio-routiers qui entrent et sortent du dôme, tout en étant poursuivis par les chasseurs impériaux. Il y a quatre croisements importants situés tout au long du parcours. L'essentiel de la poursuite ayant lieu à l'intérieur de ces tubes, utilisez les vitesses et les distances atmosphériques pour tous les vaisseaux. Les tubes font 10 000 mètres de long, et les PJ doivent parvenir à les franchir pour sortir de la cité. Le déplacement à l'intérieur des tubes réclame toujours un jet Moyen.

Scène 1 : La scène débute alors que les personnages décollent en catastrophe. Leur unique chance de s'échapper consiste à se frayer un chemin à travers les gigantesques tubes de transports qui traversent les dômes de la cité. Au moment du décollage, les PJ sont à 5 000 mètres de l'entrée des tubes. Voler au-dessus de la cité est Très Facile.

Rencontre 1 : Lors du second round de vol, deux chasseurs TIE apparaissent sur les scopes et entament la poursuite. Les chasseurs sont à 1 500 mètres derrière le vaisseau des Rebelles au moment où ils sont repérés et s'approchent rapidement pour engager le combat. Ils poursuivront les Rebelles à l'intérieur des tubes. Si les personnages parviennent à distancer les TIE de plus de 5 000 mètres, considérez qu'ils les ont semés. La poursuite est alors terminée.

■ Chasseur 2 TIE/LN

Engin : TIE/LN, fabriqué par le Groupe Sienar Astronautique

Type : Chasseur de supériorité spatiale

Échelle : Chasseurs stellaires

Longueur : 6,30 mètres

Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : TIE

Équipage : 1

Compétence de l'équipage : Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 4D+1

Capacité de la soute : 65 kilogrammes

Autonomie : 2 jours

Coût : non autorisé à la vente

Maniabilité : 2D

Vitesse spatiale : 10

Vitesse atmosphérique : 415 ; 1200 km/h

Coque : 2D

Écrans : aucun

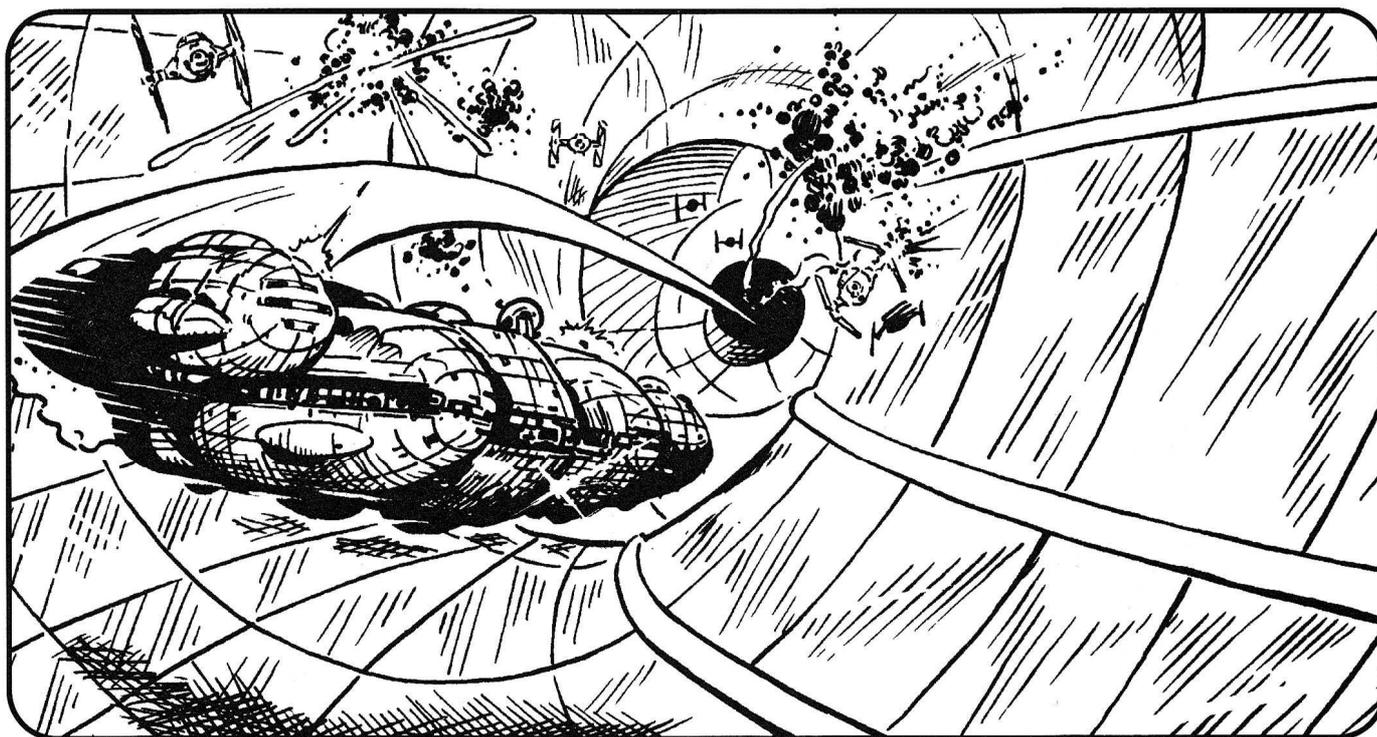
Senseurs :

Passif : 20/0D

Détection : 40/1D

Recherche : 60/2D

Focalisation : 3/3D

**Armement :****2 canon Lasers** (asservis)

Arc de tir : avant

Compétence : canons de vaisseau

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1-3/12/25

Portées atmosphériques : 100-300 m / 1,2 km / 25 km

Dommages : 5D

Quand les PJ atteignent enfin l'une des quatre entrées des tubes, ils doivent la franchir puis se déplacer à l'intérieur afin de parvenir à quitter la cité.

Scène 2 : Les PJ ont atteint les tubes et doivent s'y déplacer à grande vitesse, poursuivis par des chasseurs TIE, et ceci sans l'accord (bien sûr) des contrôleurs du trafic aérien. Les PJ rencontrent donc de nombreux obstacles qu'ils doivent négocier afin de s'échapper. Toute erreur de manœuvre indiquant une collision correspond à un choc du vaisseau contre la paroi du tube. Les tournants aux intersections avec d'autres tubes font moins de 90 degrés et augmentent la difficulté du jet de dé de +1 à +5, en fonction de la compétence des PJ.

Ajoutez les rencontres aléatoires suivantes pendant la poursuite :

1. Franchir l'entrée des tubes requiert un jet Très Facile en *Pilotage* si le vaisseau vole à demi-vitesse. S'il se déplace à pleine vitesse, le jet devient Difficile. Ceci s'applique également aux pilotes des chasseurs TIE.

2. Arrivés à l'intersection des deux tubes, les PJ doivent manœuvrer pour éviter un transporteur ghtroc qui vient juste de franchir le carrefour. Il est

Très Facile d'éviter le vaisseau si les PJ se déplacent à demi-vitesse, et Difficile s'ils le font à pleine vitesse.

3. À une nouvelle intersection, le vaisseau rebelle se trouve face à de gigantesques échafaudages fixés aux tubes. Ces échafaudages servent aux équipes de maintenance chargées d'entretenir la voie. Personne n'y travaille actuellement. Il est Facile d'éviter les échafaudages si les PJ se déplacent à demi-vitesse, et Très Difficile s'ils le font à pleine vitesse.

4. De nouveau à une intersection, les PJ constatent qu'un énorme transporteur lourd occupe le tube qu'ils comptaient emprunter. Ils sont obligés d'obliquer vers un nouveau tunnel afin d'éviter la collision. La manœuvre est brutale, sa difficulté est Facile à demi-vitesse et Moyenne à pleine vitesse.

5. Le vaisseau des Rebelles rattrape une corvette qui se déplace lentement dans le tube. Sa vitesse est de 150 mètres par round. Les PJ doivent réussir un jet Moyen en *Pilotage* pour doubler la corvette sans heurt.

6. Le dernier obstacle rencontré à l'intérieur des tubes est une formation de 4 vaisseaux Z-95 *Chasseurs de Tête* en train de quitter Selkren. Il faut réussir un jet Moyen en *Pilotage* pour les dépasser sans dommage.

La scène se termine alors que le vaisseau rebelle jaillit des tubes à l'extérieur de la cité.

Scène 3 : Les PJ viennent de s'échapper et traversent maintenant l'atmosphère de Demophon. Ils comptent désormais gagner l'espace profond afin de sauter dans l'hyperespace. À partir de

maintenant, utilisez les vitesses et échelles spatiales pour tous les vaisseaux.

Au moment où les PJ sortent de l'atmosphère, un patrouilleur impérial, l'*Auditor*, les repère et leur ordonne de couper leurs propulseurs et de se préparer à un abordage. L'*Auditor* apparaît sur les senseurs des PJ à 37 unités de distance.

L'espace autour de Demophon grouille littéralement de vaisseaux en arrivage ou en partance. Toutes les manœuvres de mouvement sont Difficiles à pleine vitesse et Très Faciles à demi-vitesse. La poursuite est une succession d'esquives, d'accélération et de looping entre divers transporteurs de toutes les formes possibles et imaginables. Ce qui ressemble à un coup de chance ce round-ci peut très bien conduire à une collision l'instant d'après. Maintenez l'excitation pendant toute la poursuite, en vous rappelant que si les PJ échouent à cet endroit, l'aventure est terminée.

Les Rebelles doivent conduire leur vaisseau à 50 unités de Demophon avant de pouvoir activer le système d'hyperpropulsion, alors que l'*Auditor*, et peut-être même les chasseurs TIE, sont à leurs trousses. Si les PJ ne coupent pas leurs propulseurs comme les Impériaux leur ont ordonné, l'*Auditor* commence à leur tirer dessus.

■ L'Auditor

Engin : IPV 1, fabriqué par le Groupe Sienar Astronautique

Type : Patrouilleur inter-système

Échelle : Vaisseaux de guerre

Longueur : 120 mètres

Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : IPV 1

Équipage : 12, canoniers : 4, équipage : 3/+5

Compétence de l'équipage : Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 3D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Senseurs 3D+2

Passagers : 10 (hommes de troupe)

Capacité de la soute : 100 tonnes métriques

Autonomie : 2 mois

Coût : non disponible à la vente

Maniabilité : 2D+1

Vitesse spatiale : 7

Vitesse atmosphérique : 295 ; 850 km/h

Coque : 3D+1

Écrans : 3D

Senseurs :

Passif : 30/0D

Détection : 60/1D

Recherche : 130/3D

Focalisation : 9/4D

Armement :

4 canons laser

Arc de tir : tourelle

Servant : 1

Échelle : chasseurs stellaires

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1-5/10/25

Portées atmosphériques : 100 m/ 500 m/ 2,5 km

Dommages : 4D

Description : L'*Auditor* est un patrouilleur destiné à combattre des vaisseaux de petites tailles avant qu'ils

ne plongent dans l'hyperespace. Ses armes sont à l'échelle des chasseurs stellaires et se combinent admirablement avec sa grande vitesse et sa maniabilité. Il est conçu pour intercepter les vaisseaux des contrebandiers afin de les occuper en attendant les renforts. Il ne possède pas de système d'hyperpropulsion et n'est pas adapté à une poursuite.

Le tube de refroidissement

Pendant la poursuite, une collision dans l'un des tunnels ou un impact de laser a malheureusement endommagé l'un des tubes de refroidissement externe du système d'hyperpropulsion. Cette dernière ne pourra être mise en route tant qu'elle n'est pas refroidie. Un jet Moyen en *Réparation de Transport Spatial* est nécessaire afin de déterminer pourquoi elle ne s'enclenche pas.

Il y a plusieurs façons de régler le problème. Le même jet de dé fournira les indications suivantes sur les différentes manières de réparer l'hyperpropulsion :

- Quelqu'un peut tenter une sortie et réparer le tube de l'extérieur. Mais ce n'est probablement pas une bonne idée à une telle vitesse, d'autant que plusieurs chasseurs sont en train de pilonner le vaisseau.

- L'ordinateur de bord peut être reprogrammé afin d'ignorer le défaut de l'hyperpropulsion. Cette dernière fonctionnera, mais risque alors une surchauffe au bout de huit heures de vol (jetez 1 dé pour chaque heure de vol passée après la huitième heure. Un résultat de 1 signifie que les moteurs stoppent brutalement. Ils ne redémarreront pas avant d'avoir été réparés). Cette solution requiert un jet Difficile en *Programmation d'Ordinateur*, mais demande seulement deux rounds (un seul round si vous augmentez d'un niveau de difficulté).

- Le système de refroidissement peut être également reprogrammé manuellement. Pour cela, quelqu'un doit ramper à travers les superstructures du vaisseau en transportant sa caisse à outils, et reconstituer le système défectueux entre le générateur de froid et le motivateur d'hyperpropulsion. Cette solution demande deux jets Moyens en *Réparation de Transport Spatial* et prend quatre rounds (deux seulement, si vous augmentez d'un niveau la difficulté de chaque jet). Cette réparation permet à l'hyperpropulsion de fonctionner normalement, sans subir d'autres dégâts plus importants.

Le tube de "refroidissement" n'est pas une complication obligatoire du scénario. Son intérêt est de donner quelque chose à faire à chacun des PJ pendant la scène de poursuite, tout en ajoutant à la tension ambiante. Une fois que l'hyperpropulsion est réparée et que les personnages se trouvent à 50 unités de distance ou plus de Demophon, ils peuvent plonger dans l'hyperespace et rejoindre la planète Mowgle.

Le voyage jusqu'à Mowgle requiert un jet Moyen en *Astrogation*, et dure un jour et trois heures à vitesse x 1. Si les Rebelles choisissent de semer les Impériaux en tentant un saut au hasard, ils doivent réussir un

jet Facile pour éviter de percuter un obstacle. Ils émergent de l'hyperespace une heure après, et doivent alors réussir un jet Modéré en *Astrogation*. La durée de leur voyage est de 30 heures.

Épisode 2 : L'arrangement

Fourbus, mais un peu plus riches qu'auparavant, les PJ atteignent enfin la planète Mowgle. Il est maintenant temps pour eux de découvrir qu'ils transportent des réfugiés... à la place des composants informatiques prévus initialement !

La scène débute à bord du vaisseau rebelle en hyperespace. Tandis que la fin du voyage approche, un jet Facile en *Perception* permet aux PJ de discerner d'étranges bruits en provenance de la soute : une série de coups et de grattements, accompagnés par un son évoquant les pleurs d'un enfant.

En se rendant sur place, les PJ qui réussissent un jet Facile en *Recherche* découvrent que les containers n'abritent effectivement pas de matériel informatique, mais bien un groupe de personnes. L'une d'elles, une jolie jeune femme portant un bébé, se présente comme étant Kymber Black, l'épouse de leur employeur.

Lisez alors à voix haute le paragraphe suivant :

Un profond abattement vient creuser les traits délicats de Kymber, tandis que vous lui relatez les circonstances dans lesquelles vous avez dû fuir Demophon.

"Hélas, c'est l'Empire qui contrôle la procédure d'évacuation, dit-elle. Sous prétexte d'assurer la sécurité publique, le BSI s'attaque à tous ceux qui entravent de quelque manière que ce soit l'action des Impériaux sur la planète.

Chacune des personnes introduite à bord de votre vaisseau est un prisonnier politique que mon mari a réussi à faire évader, grâce à son équipe. Ces gens seraient probablement morts dans leur cellule au moment de l'explosion de la supernova, si on les avait abandonnés à leur sort.

Mais il y a plus, ajoute-t-elle tristement.

- C'est vrai, reprend un autre réfugié. Si le BSI vous est tombé dessus, c'est que quelque chose a mal tourné. À l'heure qu'il est, Thadius est certainement entre leurs mains. Wallace Fisk doit le passer à tabac en ce moment même.

- Il faut absolument lui porter secours, je vous en supplie, implore Kymber. Nous sommes prêts à payer le prix qu'il faudra. Je ne veux pas que mon enfant grandisse sans connaître son père."

Si les personnages le questionnent à propos de leur paiement ou de leur possibilité de retour sur Demophon, lisez à voix haute ce qui suit :

"Les coordonnées que l'on vous a fournies sont celles de notre base opérationnelle, explique la jeune femme. Mon mari a utilisé l'argent de son entreprise pour monter cette opération. Il en reste encore bien assez pour vous, sur la planète Mowgle. Mon beau-père est déjà là-bas, il vous dédommagera de tous vos ennuis.

L'un des réfugiés ajoute :

- De toute façon, vous ne pouvez pas retourner sur Demophon à bord de ce vaisseau. Même si vous aviez le temps de bidouiller le transpondeur, la coque comporte suffisamment de signes distinctifs pour être identifiée dès votre approche de l'astroport.

- N'ayez crainte, je suis certaine que mon beau-père trouvera un moyen plus sûr de vous faire regagner la planète, conclut Kymber."

Mowgle

Les PJ, accompagnés de leur "cargaison" inattendue, s'appêtent maintenant à débarquer sur Mowgle. Cette planète est un monde paisible recouvert de forêts et plaines verdoyantes, entièrement tournée vers l'exploitation agricole. La population est peu nombreuse et les senseurs indiquent la présence d'un niveau technologique relativement faible. La base opérationnelle de Thadius Black est cachée ici, mais il ne s'agit guère plus, en vérité, que de bâtiments préfabriqués dressés dans une clairière au milieu des bois.

Lorsque le vaisseau des PJ arrive sur la planète, lisez à voix haute :

Vous émergez de l'hyperespace en bordure du champ gravitationnel de la planète Mowgle. Vous entamez les manœuvres d'approche, tandis que les données enregistrées par les senseurs défilent sur les écrans du cockpit.

Mowgle est un monde dévoué à l'agriculture, dont la production sert essentiellement à alimenter Demophon. Son niveau technologique, de même que sa densité de population, sont relativement faibles. Des milliers de kilomètres carrés restent encore à exploiter et il n'y a pas assez de monde pour entretenir les cultures.

Franchissant les limites de l'aube, vous pénétrez la face éclairée de la planète. Kymber se penche alors par-dessus l'épaule du copilote pour désigner un point clignotant sur les senseurs du bord.

"C'est ici, la base est ici ! dit-elle avec excitation. Posez-vous vers cet endroit."

Plongeant dans l'atmosphère, le vaisseau survole quelques fermes avant de découvrir une vaste étendue de forêt. En rasant la cime des arbres, les personnages qui réussissent un jet Très Facile en *Perception* parviennent à localiser une clairière. Alors que le vaisseau entame sa descente, les PJ distinguent de nombreuses personnes en train d'émerger de bâtiments sommaires, construits en préfabriqué.

Kymber insiste pour sortir la première et part à la rencontre de la foule qui s'est armée et massée devant la rampe de débarquement. À sa vue, les visages crispés par la tension se détendent soudain et une ovation accueille l'arrivée de la jeune femme. N'y tenant plus, les réfugiés se précipitent hors du vaisseau pour aller se jeter dans les bras de leurs familles, enchaînant pleurs et embrassades dans une émouvante effusion générale.



Les réfugiés parcourent le camp encore un peu abasourdis, comme s'ils commençaient seulement à récupérer de leur choc. Un petit groupe sort d'un hangar et recouvre le vaisseau d'un filet de camouflage, afin de dévier les éventuels faisceaux de senseurs ennemis.

Lisez le paragraphe suivant :

Dressé au milieu de la foule, les mains fermement campées sur ses hanches, se tient un homme âgé vers lequel se précipite Kymber en criant "Perth !".

Malgré une nette tendance à l'embonpoint, Perth, le beau-père de Kymber, demeure un robuste gaillard aux cheveux blancs et clairsemés. Ses joues rebondies sont grignotées par d'épais favoris qui descendent jusqu'à son épaisse moustache frisottante. Ses épaules carrées, tout comme ses avant-bras musclés, démontrent qu'il fut autrefois une véritable force de la nature. À la vue de sa belle-fille et de son petit-fils, son visage taillé dans la pierre semble littéralement fondre...

Parlant et riant tout à la fois, il explique qu'avec seulement trente ans de moins, il irait lui-même sur Demophon pour botter les fesses de ces Impériaux trop présomptueux.

Perth s'adresse aux PJ avec tout autant d'enthousiasme. Il leur offre l'hospitalité et leur propose de se joindre à lui pour un toast de bienvenue. Quelques minutes passent avant qu'il ne demande des nouvelles de Thadius. Kymber lui explique alors toute l'histoire, détaillant le rôle joué par les PJ et leur demande de secourir son mari.

Quel que soit le plan qu'ils proposent par la suite, Perth s'y rallie en offrant 10 000 crédits pour la libération de Thadius, et 2 000 de plus pour chacun des membres de son équipe ramené en vie.

Il s'occupe de tous les arrangements nécessaires à leur retour sur Demophon. Il peut leur obtenir sans problème une place à bord d'un transporteur spatial, mais ils devront se débrouiller seuls pour repartir une fois là-bas. Il faudra qu'ils embarquent sous une fausse identité ou qu'ils s'arrangent pour dérober un vaisseau.

Si les personnages agissent avec rapacité et insistent lourdement sur les risques que comporte une telle tâche, Perth commence par proposer seulement 5 000 crédits pour Thadius et 1 000 pour les membres de son équipe. Pour quelqu'un possédant la compétence *Marchandage*, ceci constituera une excellente occasion d'exercer ses talents. Perth a un niveau de compétence de 6D+2 dans ce domaine (ce vieux routard du commerce a de nombreuses années de pratique derrière lui).

Si les personnages sont venus à bord de leur propre vaisseau, ils peuvent se montrer hésitants quant au fait de l'abandonner ici. Perth fait de son mieux pour les rassurer à ce sujet, promettant qu'il n'aura pas la moindre égratignure pendant leur absence. S'ils refusent malgré tout d'abandonner leur vaisseau derrière eux, Perth leur suggère en désespoir de cause d'atterrir dans une autre ville, d'emprunter un moyen de transport quelconque pour se rendre à Selkren et de secourir Thadius.

Il organise ensuite une petite fête pour célébrer le retour des réfugiés, de sa belle-fille et de son petit-fils. Les PJ sont les bienvenus s'ils souhaitent y participer, à moins qu'ils ne décident de passer la nuit à bord de leur vaisseau. Cette partie n'a pas besoin d'être jouée par les personnages, mais vous pouvez éventuellement décrire quelques-uns des grands moments de la soirée : l'évasion racontée par les réfugiés, des chants de joie, quelques jeux autour des tables, le discours de Perth, le plantureux repas

arrosé d'alcools pittoresques, etc. Naturellement, tout le monde voudra en savoir plus sur les exploits des PJ au cours de cette extraordinaire équipée. S'ils sont tentés, laissez-les raconter leur histoire. Mais coupez la scène et passez directement au lendemain matin si l'action ralentit trop.

Avant de repartir, les personnages doivent se ravitailler, soigner leurs blessures et procéder aux réparations indispensables pour leur vaisseau. Perth se fait un plaisir de leur fournir tout l'équipement nécessaire pour cela.

Épisode 3 : Retour à Selkren

Les personnages ont terminé leur ravitaillement et sont maintenant fins prêts à repartir sur Demophon, pour délivrer Thadius et le rendre à sa famille.

S'ils n'ont pas l'intention d'utiliser leur propre vaisseau, Perth s'occupe de leur réserver des places à bord du *Dred Imperator*, un transporteur qui doit regagner Demophon afin de rapatrier un autre groupe de réfugiés. C'est le beau-père de Kymber qui paye le voyage. Celui-ci ne coûte d'ailleurs pas grand chose : d'une part le trajet du vaisseau est déjà prévu et, d'autre part, il n'y a guère de passagers pour faire concurrence aux PJ. En fait, le capitaine est même extrêmement surpris de les avoir à son bord : il n'est pas courant de rencontrer des gens qui insistent pour retourner sur un monde s'appêtant à être désintégré.

Pendant le voyage, accordez aux PJ quelques instants de repos. Ils disposent d'un peu de temps pour connaître l'équipage et ils essaieront peut être de convaincre le capitaine du *Dred Imperator* de ramener tout le monde après la libération de Thadius. Si c'est le cas, le capitaine Janczyk s'arrangera pour rapatrier leur équipe à condition de payer 5 000 crédits par personne au moment de l'embarquement. De plus, il précise qu'ils devront faire très vite, car il ne pourra pas les attendre longtemps une fois à terre.

Si les PJ sont partis de Demophon la nuit précédente, occultez les détails de leur retour. À moins que l'un d'eux ne tienne à faire quelque chose de particulier, décrivez simplement quelques plans de caméra figurant un voyage tranquille et sans histoire.

C'est si bon de rentrer chez soi...

Il est tôt dans la journée quand le *Dred Imperator* atterrit. Dans Selkren, la situation est de pire en pire. Le désespoir s'est abattu sur la population, partout règnent la panique et le chaos, et la chaleur qui ne cesse d'augmenter à l'intérieur du dôme ne fait qu'attiser la violence des habitants.

Lisez à voix haute :

Vous atteignez le bas de la rampe d'accès du *Dred Imperator* au moment même où les gardes impériaux ouvrent les portes du hangar. Aussitôt, des centaines d'habitants désespérés déferlent en repoussant les battants, et escaladent la rampe en agitant des tickets d'embarquement. Manquant d'être piétinés par la foule hurlante, vous n'avez

que le temps de vous écarter pour la voir s'agglutiner autour du vaisseau, tandis que l'équipage procède aux premiers embarquements.

À la vitesse où vont les choses, le transporteur sera complet et prêt à partir dans moins de quelques heures. Il ne vous reste que très peu de temps pour libérer Black et regagner le vaisseau.

Tout en vous frayant un chemin à travers la foule jusque dans les rues, vous réalisez que la cité est en effervescence au sens propre comme au figuré : la tension nerveuse et la température extérieure deviennent à l'évidence de plus en plus insupportables. L'atmosphère de la ville est chaude et humide. Le générateur climatique du dôme ne parvient plus à épurer l'air lourd de chaleur et de pollution produite par les innombrables allers et retours des vaisseaux. Un véritable nuage de gaz flotte maintenant au-dessus des bâtiments. Telle une flamboyante menace irradiant dans le ciel, le soleil de Demophon semble défier les habitants de parvenir à s'échapper avant qu'il n'entame son horrible danse de mort.

Les personnages arrivent à Selkren et débarquent du *Dred Imperator*. S'ils comptent utiliser le même vaisseau pour regagner Mowgle, ils n'ont que quelques heures devant eux pour planifier et mener à bien leur mission. Le capitaine Janczyk ne pourra pas les attendre à terre plus longtemps, mais il peut éventuellement patienter en orbite stationnaire au-dessus de la cité. Les PJ devront alors trouver eux-mêmes un moyen de regagner le vaisseau.

S'ils parviennent à dénicher un appareil volant, ils peuvent toujours approcher le *Dred Imperator* bord à bord et transférer leurs passagers. Janczyk respectera les accords passés avec les PJ.

Si les Rebelles mettent au point un autre plan dans le même genre, laissez-leur une chance raisonnable de le faire fonctionner. S'ils tentent de s'emparer d'un vaisseau impérial, n'oubliez pas qu'il sera bien gardé (et donc plus difficile à voler dans un premier temps), mais que l'évasion en sera d'autant plus facilitée par la suite. En effet, l'Empire ne s'attend pas à ce que quiconque ose quitter la planète à bord d'un de ses navires, volé.

Si les PJ utilisent leur propre vaisseau, ils doivent atterrir dans un lieu désert de la cité. Considérez que les vagabonds du coin ne s'attaqueront pas à leur transporteur pendant leur absence.

Se déplacer n'est pas une mince affaire. Les transports publics ne fonctionnent qu'entre les centres d'évacuation et les aires d'atterrissage. Il n'existe aucun véhicule à acheter ou à louer : tout ceux qui étaient en état de marche ont été réquisitionnés ou démantelés pour être reconvertis en pièces détachées.

Avec la température croissante et la panique qui se répand, le taux de criminalité a littéralement décuplé, à tel point qu'un couvre-feu a été décrété du coucher au lever du soleil dans toutes les petites rues de la cité.

Tandis que les PJ progressent dans la ville, décrivez des scènes de panique dans la foule, des habitants qui courent en traînant derrière eux leurs enfants ou qui s'accrochent à leurs ultimes possessions, d'autres

qui supplient pour obtenir un billet d'embarquement, des illuminés qui prédisent la fin de tout l'univers, un pilote qui les aborde en leur proposant des les évacuer pour 20.000 crédits par personne, etc. À tout moment, des bagarres de rues éclatent autour des PJ, qui feront bien de ne pas participer à ces altercations s'ils ne veulent pas perdre de temps.

Au milieu de l'agitation, ils peuvent remarquer un Droid de service émergeant de ce qui ressemble à une plaque d'entretien menant aux égouts. S'ils explorent cette voie, ils découvrent les chutes d'égout sans aucun problème. Un jet Difficile en *Recherche* leur permet alors de localiser une entrée secrète conduisant à l'intérieur de l'immeuble du BSI. S'ils utilisent cet accès, ils pénètrent dans le bâtiment au niveau du deuxième sous-sol, localisation 1 (voir "le bâtiment du BSI", page 18).

S'ils s'adressent à qui que ce soit dans la rue, on leur répond qu'ils obtiendront tous les renseignements qu'ils veulent chez Mazzoney. S'ils poursuivent leurs investigations dans cette voie, rendez-vous au paragraphe "Chez Mazzoney". Quiconque les voit se diriger vers le bâtiment du BSI les prévient qu'il vaut mieux éviter le coin.

À ce stade, chacun des PJ doit réussir un jet en *Résistance* pour ne pas être terrassé par l'atmosphère pesante de Selkren. Ceux qui échouent voient leur mouvement réduit de -2 et perdent 1D sur tous leurs jets de dé. Cette pénalité dure tant qu'ils n'ont pas passé une heure de temps dans un endroit climatisé, pour chaque dé perdu (l'immeuble du BSI et la cantina "Chez Mazzoney" sont climatisés). Pour chaque heure passée à l'extérieur dans les rues accablantes de Selkren, les personnages doivent ensuite réussir un jet Facile en *Résistance*.

Chez Mazzoney

Si les personnages cherchent à savoir comment entrer dans le bâtiment du BSI, un jet Facile en *Illégalité* les met sur la piste d'une cantina appelée "Chez Mazzoney".

L'intérieur des cantina est toujours très pittoresque. N'hésitez pas à rajouter quelques descriptions très colorées : débats animés, compétitions d'holo-échecs, jeux, paris entre buveurs, extraterrestres étranges affalés au comptoir, en train de consommer d'exotiques boissons fumantes, etc.

Si les personnages apprécient l'ambiance, développez la scène en fonction de leurs rencontres. Par exemple, une créature bizarre peut s'approcher d'eux et leur réclamer de quoi se payer un coup à boire. Sachez maintenir le rythme et ne laissez pas l'ambiance retomber.

La façade extérieure de "Chez Mazzoney" est celle d'une cantina miteuse typique, à l'image du quartier dans lequel elle est située. Les murs lépreux et lézardés ne comportent aucune fenêtre. S'il n'y avait pas cette entrée étroite devant laquelle patiente une longue file d'humanoïdes, on pourrait croire que l'établissement est fermé.

Si les personnages s'aventurent à l'intérieur, lisez-leur à voix haute :

L'atmosphère chaude et humide de Selkren paraît n'être qu'un vieux souvenir dès l'instant où vous pénétrez chez Mazzoney. L'air qui vous gifle le visage est à peine tiède et aussi sec qu'un désert. Ici, l'heure est vraiment au "dernier verre", tant pour ceux qui viennent boire un coup avant de partir, que pour ceux qui ont abandonné tout espoir de s'en aller. Même s'il fait meilleur dedans que dehors, l'atmosphère aride ajoutée à la pénombre ambiante n'apaise pas vraiment les corps ni les esprits. La rumeur de la foule semble avoir pour point de mire une paire d'extraterrestres de race inconnue, près d'un grand bar central de forme circulaire. Difficile de dire s'ils sont en train de danser ensembles ou de s'entre-tuer.

Derrière le comptoir se tient une sorte d'ogre à peau brune de deux mètres de haut. Il a quatre bras et porte une curieuse crête mohawk de couleur orange. À l'instant où vous entrez, ses crocs s'écartent tandis qu'il beugle dans votre direction "Hé, vous là ! Ne restez pas dans l'entrée, vous laissez filer tout le bon air à l'extérieur !"

"Chez Mazzoney" est une antre de la décadence et de la corruption. C'est l'un des lieux de Selkren où l'on peut se procurer n'importe quel type de plaisir. Juste après le plaisir, les renseignements demeurent la denrée la plus prisée de cette cantina. Quelle que soit la chose que l'on recherche, il y a toujours quelqu'un qui en a entendu parler chez Mazzoney.

Il faut payer 30 crédits juste pour avoir le droit d'entrer. Près de la porte, un vieux Droid de travail périmé récupère l'argent et le glisse dans une fente sur le côté de sa carcasse. Il semble d'ailleurs vissé à ce poste de manière permanente. Les tables et les alcôves se répartissent autour du bar circulaire, tandis que des ouvertures latérales conduisent dans des chambres privées. Ces entrées sont gardées par des Gamorréens armés.

Bien sûr, le patron de "Chez Mazzoney" n'est autre que Mazzoney lui-même.

■ Mazzoney

Type : Barman

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme Blanche 4D+2, Arme de Jet 4D+2, Blaster 4D+2,

Esquive 4D

SAVOIR 3D

Illégalité 6D, Langages 5D, Survie 4D+1

MÉCANIQUE 1D+1

PERCEPTION 3D+1

Escroquerie 4D, Jeu 4D+1, Marchandage 4D

VIGUEUR 5D+1

Combat Mains Nues 7D, Levage 7D, Résistance 7D

TECHNIQUE 2D

Points de personnage : 2

Déplacement : 12

Équipement : 2 pistolets blaster (dommages 4D+2 chacun), massue (dommages VIG+1D+2), 1000 crédits, communicateur.

Description : Mazzoney est un puissant humanoïde à peau sombre, d'origine inconnue. De petits crocs acérés jaillissent de sa mâchoire inférieure, repoussant ses lèvres. Mazzoney a deux bras extrêmement musclés de



chaque côté de son corps. Le haut de son crâne rasé est orné d'une crête de cheveux jaune orangé, et son front est barré de nombreuses cicatrices. Il porte un maillot de corps miteux et déchiré en de nombreux endroits.

Étant donné sa dextérité et ses impressionnantes capacités de coordination, Mazzoney est capable de faire deux attaques de *Combat Mains Nues* par round, sans subir -1D de pénalité pour la seconde attaque. Seules les actions consécutives souffrent d'une pénalité. Plus d'un client fanfaron a déjà été victime de son incroyable rapidité et s'est fait éjecter du bar sans le moindre ménagement.

Si quiconque est assez stupide pour engager le combat avec Mazzoney, il se retrouvera inmanquablement à portée d'un *Combat Mains Nues*. Dans ce cas, le patron aime particulièrement immobiliser son assaillant avec une paire de bras tandis qu'il lui assène des coups de tête jusqu'à ce qu'il s'avoue vaincu. En cas de problème, Mazzoney dispose également de nombreux videurs gamorréens.

6 Videurs Gamorréens. *DEXTÉRITÉ 3D, Arme Blanche 5D, Arme de Jet 5D, Blaster 5D, Esquive 4D+2 ; SAVOIR 1D+1, Illégalité 2D+2 ; MÉCANIQUE 2D ; PERCEPTION 2D, Jeu 3D ; VIGUEUR 4D+1, Combat Mains Nues 5D+1, Levage 5D+1 ; TECHNIQUE 2D+1.* Déplacement : 10. Talents spéciaux : pour de plus amples informations sur les capacités spéciales de Gamorréens, voir page 134 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*. Massue (dommages VIG+1D+2), 1 pistolet blaster (dommages 4D).

Mazzoney vend 350 crédits l'information concernant l'entrée secrète qui mène au secteur de détention, dans le bâtiment du BSI. Il donnera les indications pour accéder aux trois entrées et toutes les informations nécessaires pour les franchir. Mais il ne lèvera pas le petit doigt pour une somme inférieure à celle qu'il a fixée.

Pendant toute la conversation, il a toujours au moins deux bras occupés à préparer un nouveau cocktail, nettoyer le bar ou encaisser les consommations. Il semble toujours faire au minimum trois choses en même temps.

Si les PJ traitent Mazzoney avec respect et lui offrent l'argent qu'il réclame, ils n'ont aucun problème à obtenir les informations qu'ils désirent. S'ils le traitent avec dédain, il se contente de leur indiquer un "passage secret" situé près d'un terrain d'atterrissage de l'astroport (ceci étant une fausse information).

Les trois entrées secrètes conduisant à l'intérieur du bâtiment du BSI sont situées dans des immeubles adjacents. La première occupe le sous-sol d'un immeuble administratif. La seconde est dissimulée dans les caves d'un grand centre commercial de l'autre côté de la rue. La dernière débouche dans les sanitaires publics d'un petit parc.

Il existe une quatrième entrée secrète, cachée dans les égouts, mais Mazzoney ne la connaît pas.

Si les PJ n'interrogent pas le patron de la cantina, un jet Difficile en *Illégalité* leur permet d'identifier un employé des égouts capable de les aider. Il se

nomme Bartell Issk et habite dans un baraquement juste au coin de la rue.

Bartell Issk : 2D dans toutes les caractéristiques. Déplacement : 8.

Issk passe ses journées à patauger dans les débris. Son odeur est insupportable, à tel point que personne n'accepte de s'asseoir près de lui. Il porte actuellement un bleu de travail et sirote tranquillement une boisson. C'est un homme de la quarantaine passée, qui semble solitaire et fatigué. Si les personnages sont polis et acceptent de lui payer un verre, non seulement il leur parle du passage secret dissimulé dans les égouts mais en plus il les conduit lui-même sur place.

Si les PJ ne vont voir ni Issk ni Mazzoney, ils doivent réussir un jet Difficile en *Illégalité* (et dépenser une centaine de crédits) pour seulement rencontrer quelqu'un qui, lui-même, connaît une autre personne capable de les aider. Il sera nécessaire de *Marchander* avec quiconque connaît l'entrée des tunnels, et la personne commencera toujours par réclamer 500 crédits, ou demander qu'on l'emmène hors de la planète, en échange des informations.

Une fois sur place, à moins d'être accompagnés par un guide qui connaît l'endroit, les PJ doivent réussir un jet Difficile en *Recherche* pour localiser les entrées secrètes.

Il est possible que les personnages soient arrêtés pendant leur séjour chez Mazzoney. Si les Rebelles font du grabuge dans la cantina, provoquent un combat ou sèment le trouble, Mazzoney appelle les agents du BSI afin qu'ils le débarrassent des gêneurs. Si la situation en arrive là, six gardes de la sécurité et un surveillant général surgissent quasiment de nulle part pour s'occuper des auteurs de trouble. Le combat dégénère rapidement, tandis que Mazzoney et ses Gamorréens se rangent du côté des hommes du BSI.

Si les PJ sont arrêtés ici, ils sont placés dans le bloc de détention Est du bâtiment du BSI. Traitez-les de la même manière que s'ils avaient été capturés à l'intérieur (voir la section ci-dessous).

Le bâtiment du BSI

Un jet Moyen en *Illégalité* ou Facile en *Bureaucratie* permet de localiser aisément le quartier général du BSI dans Selkren. Son emplacement n'est pas un secret, bien que peu de gens osent s'y aventurer (la plupart de ceux qui osent n'en ressortent d'ailleurs pas). C'est ici que Thadius Black et son équipe sont retenus prisonniers. Consultez les cartes des pages 21, 24 et 26 tout en lisant cette section.

Il existe de nombreuses méthodes pour tenter de s'introduire dans le bâtiment. Les joueurs étant ce qu'ils sont, nul doute qu'ils en inventeront une autre que celles incluses dans la liste ci-dessous. Tout plan correctement mis au point est susceptible de bien fonctionner. Par exemple, les personnages qui décideront d'escalader la façade de l'immeuble avant d'y découper un trou au sabre laser, seront certainement repérés pendant la journée. Mais si l'opération est menée de nuit, et qu'ils réussissent

quelques jets de dé Difficiles, ils sont capable de réussir. Rappelez-vous que vous êtes seul juge en tant que maître de jeu.

Parmi les différents moyens d'accès :

- Les glissières des collecteurs à ordures communiquent avec le deuxième sous-sol et les égouts municipaux (voir "la topographie des lieux", page suivante, pour de plus amples renseignements).

Tout le monde ne connaît pas l'existence des collecteurs. Mais si les PJ remarquent le Droid de service qui émerge des égouts, ou qu'ils parlent avec Issk, ils seront sans doute au courant.

- Le bâtiment du BSI a plusieurs entrées secrètes. Ces passages permettent aux agents impériaux d'aller et venir sans être inquiétés. Ces passages débouchent tous dans le secteur de détention.

- Les PJ peuvent également tenter leur chance au niveau du rez-de-chaussée (voir "La topographie des lieux", page suivante).

- Les PJ peuvent tenter de se faire passer pour des criminels pour s'introduire dans les lieux. Dans ce cas, le Droid d'accueil placé à l'entrée appelle immédiatement Wallace Fisk et six gardes de la sécurité. Les PJ sont alors débarrassés de leur équipement avant d'être placés en détention dans des cellules différentes, au niveau du bloc Est.

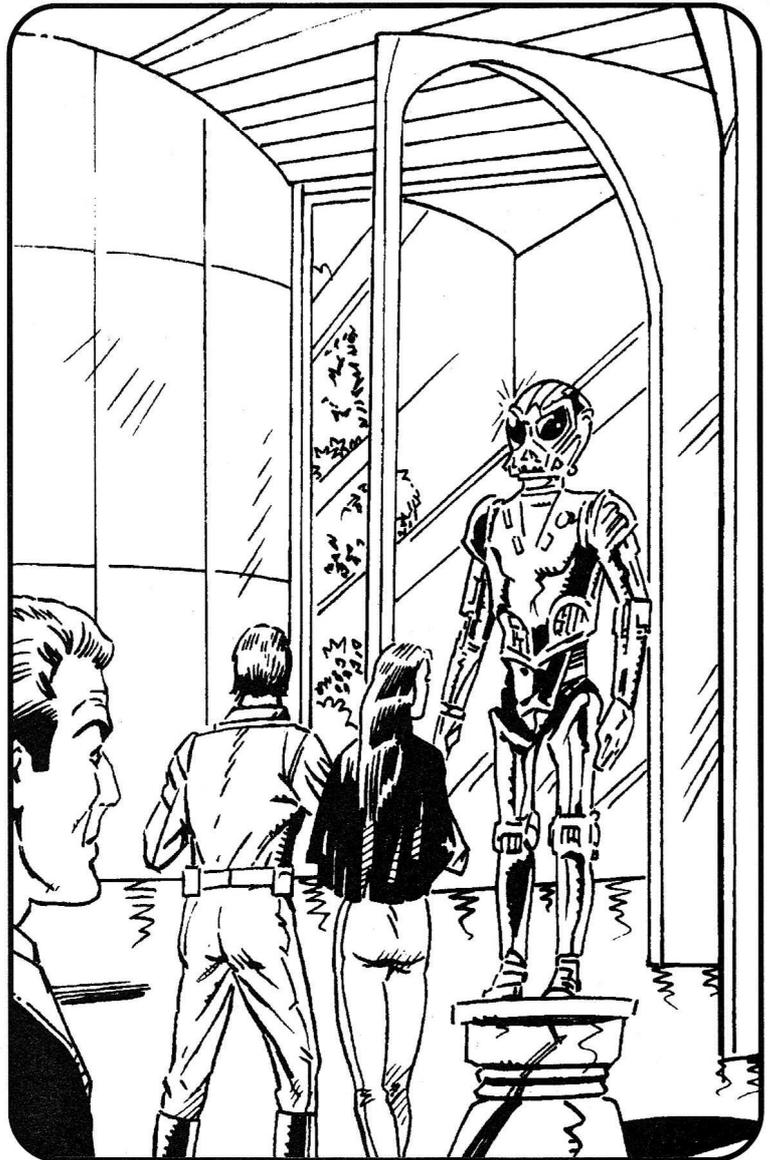
Une fois enfermés, ils sont laissés à leur sort en attendant la destruction de Demophon. Faites-leur bien comprendre qu'ils ne seront pas évacués (par exemple, lors d'une conversation entre deux officiers ou d'une altercation avec un garde). Pour eux, l'aventure est terminée, à moins qu'ils se montrent extrêmement persuasifs et organisent une excellente diversion.

La serrure magnétique de la cellule de détention requiert un jet Très Difficile en *Sécurité* pour être désamorcée, et la personne qui veut essayer quoi que ce soit, doit être munie au moins des outils ou des pièces nécessaires à cette opération. La cellule est protégée par une porte anti-explosion (Vigueur 6D).

Si les personnages ont envie de s'évader de l'intérieur de la cellule, ils s'aperçoivent que le garde qui les nourrit est plutôt jeune et inexpérimenté. Plus que tout, il a été lent pour refermer la porte après leur avoir amené la nourriture. S'ils peuvent trouver un bon divertissement, ils seront capables de le maîtriser et de s'évader.

Si les personnages attendent plus de quelques heures pour tenter de s'évader, Black et son équipe sont évacués vers une base impériale. Voir "Premier sous-sol", locaux 1 et 2, pages 22 et 23, si les PJ essaient de s'enfuir.

- Si les personnages arrivent à atteindre le toit de l'immeuble du BSI, il leur est possible d'entrer à l'intérieur par le système de ventilation. Cette solution requiert un jet Modéré en *Escalade* pour réussir à atteindre le toit. Une fois là-haut, un jet Modéré en *Sécurité* est demandé pour déjouer le système de sécurité du monte-charge.



Si les PJ entrent par ce passage, ils arrivent au huitième niveau, sixième location de l'immeuble BSI. Voir "La topographie des lieux", page 29.

Deux navettes de la catégorie *Lambda* sont sur le toit, prêtes à décoller. Deux pilotes se trouvent dans le cockpit de la première, et l'un d'eux est occupé à vérifier les instruments de bord avant le départ. La porte est ouverte, au bout de la rampe d'accès menant à l'intérieur de la navette.

Pilotes de navette catégorie *Lambda*. *DEXTÉRITÉ* 3D+1, *Blaster* 4D+1, *Esquive* 4D+1 ; *SAVOIR* 2D, *Systèmes Planétaires* 3D ; *MÉCANIQUE* 4D, *Astrogation* 4D+1, *Canons de Vaisseau* 5D, *Pilotage de Véhicule à Coussin d'air* 4D+2, *Transports Spatiaux* 5D ; *PERCEPTION* 3D, *Commandement* 4D, *Recherche* 4D ; *VIGUEUR* 3D, *Résistance* 4D ; *TECHNIQUE* 2D, *Programmation/Réparation d'Ordinateur* 3D+1, *Réparation de Transport Spatial* 5D. Déplacement : 10. Pistolet blaster (dommages 4D), combinaison de vol, communicateur, équipement de survie.

Si les pilotes sont attaqués, ils déclenchent l'alarme après le premier round de combat. Celle-ci alerte tout le reste de l'immeuble.

Si les deux pilotes se font tuer, ce ne sont plus eux qui pilotent la navette lors de la scène finale. Dans ce cas, utilisez les compétences de *Pilotage* d'un des lieutenants ou de Wallace Fisk.

La navette comportant actuellement des pilotes à son bord s'est progressivement remplie de prisonniers transférés depuis le niveau de détention. Sept prisonniers s'y trouvent déjà, dont Daria Kelner.

Si les personnages ne font pas attention aux navettes, l'un des pilotes n'a qu'à réussir un jet Facile en *Perception* pour remarquer les PJ alors qu'ils pénètrent dans le bâtiment. Si le pilote réussit son jet, les personnages sont repérés et une alarme silencieuse se déclenche. Wallace Fisk est aussitôt au courant de leur présence et toutes les forces impériales sont en alerte.

La topographie des lieux

Le BSI est une branche officielle du COMPORN, le Comité pour la Préservation de l'Ordre Nouveau. Le BSI est distinct et rival des Renseignements Impériaux. Il comprend un grand nombre d'agents opérationnels, bien que ces derniers soient bien moins entraînés que ceux des Renseignements.

Le bâtiment du BSI est une imposante construction modulaire (selon la classique architecture préfabriquée utilisée par l'Empire). L'immeuble comporte neuf étages et deux sous-sols. Il est haut, massif et aseptisé, en contraste total avec l'architecture en spirale de la ville qui l'entoure. En fait, l'aspect de l'immeuble ressemble à un défi jeté à la face de la cité et de la planète entière, comme pour décourager ceux qui oseraient contester l'autorité siégeant ici. Le bâtiment occupe la moitié d'un bloc de la ville à lui tout seul, l'autre moitié étant réservée aux bureaux administratifs locaux.

Personnel

L'immeuble du BSI est évacué peu à peu, et la plupart des divisions sont déjà parties. Les départements Rééducation, Surveillance et Interrogation, ont déjà renvoyé leur personnel et stocké l'ensemble de leurs données informatiques afin qu'elles soient bientôt transférées. Les étages qui accueilleraient ces départements sont déserts et fermés. Les systèmes de sécurité sont désactivés.

Les départements Affaires Internes, Maintien de l'Ordre et Investigations, comptent encore des officiers et des agents au sein de la cité. Ils seront les derniers à partir. Il y a encore une centaine de gardes à l'intérieur du bâtiment. Wallace Fisk est l'officier le plus haut gradé du secteur Investigations. Il s'occupe personnellement d'évacuer les prisonniers de Demophon.

À l'intérieur du BSI

Si les PJ s'arrangent pour pénétrer dans le quartier général sans attirer l'attention, ils ont beaucoup plus de temps devant eux pour agir. L'accès aux différents ordinateurs demande un jet Difficile en *Programmation/Réparation d'Ordinateur*. Ouvrir une porte autre que celles situées dans le secteur de

détention requiert un jet Moyen en *Sécurité*. Tous les turboélévateurs sont actuellement opérationnels. Les portes du secteur de détention ne s'ouvrent qu'avec un jet Très Difficile en *Sécurité*.

Si les PJ ratent leur jet de dé de 10 ou plus, ils déclenchent une alarme. Cependant, les procédures d'évacuation font que la plupart des caméras, senseurs de mouvements et autres ont été désactivés. Après tout, personne ne s'attend à ce qu'on pénètre dans l'immeuble du BSI à un moment pareil. Si les PJ déclenchent la moindre alarme, engagent un combat, ou ratent un jet en *Sécurité* ou *Programmation/Réparation d'Ordinateur* de plus de 10 points, la base est alertée de leur présence.

Si c'est le cas, la difficulté de tous ces jets de dé augmente d'un niveau. De plus, les Rebelles tombent nez à nez avec deux gardes impériaux sur un jet de 1 ou 2 sur 1D.

Tirez les rencontres tous les trois rounds s'ils sont en combat, et toutes les deux ou trois minutes lorsqu'ils se déplacent dans le bâtiment.

Garde de la sécurité. *DEXTÉRITÉ 2D, Arme Blanche 3D+2, Blaster 4D+1, Blaster : Fusil Blaster 5D+1, Esquive 3D, Parade Arme Blanche 4D, Parade Mains Nues 4D ; SAVOIR 2D, Bureaucratie 3D, Illégalité 3D+1, Races Extraterrestres 3D ; MÉCANIQUE 2D ; PERCEPTION 2D, Commandement 3D+2, Discrétion 3D, Dissimulation 3D, Escroquerie 3D+1, Marchandage 3D+2, Recherche 3D+1 ; VIGUEUR 2D, Combat Mains Nues 4D ; TECHNIQUE 2D, Sécurité 4D.* Déplacement : 10. Armure corporelle (+1D contre dommages physiques, +1 contre dommages par arme à énergie), protection (+2 contre dommages physiques, +1 contre dommages par arme à énergie), fusil blaster (dommages 5D), pistolet blaster (dommages 4D), épée de force (dommages VIG +2D), communicateur, 2 paires de menottes (VIG 6D).

Les gardes de la sécurité sont tout le temps en alerte et ne peuvent donc pas être totalement surpris. Dans tous les cas, ils sont capables de se défendre pendant le premier round de combat. Ils sont loyaux et ne peuvent pas être soudoyés ni *Escroqués*, étant donné les circonstances.

Les PJ peuvent essayer de se déguiser en gardes impériaux. Dans ce cas, ils doivent réussir un jet Moyen en *Escroquerie* s'ils rencontrent un membre du personnel. S'il s'agit d'un garde de la sécurité, le jet devient Difficile, car les Impériaux font toujours attention à la façon dont est porté un uniforme. Bien sûr, il n'existe pas de garde non-humain.

Si les PJ tentent le "gambit de chewbacca" utilisé par Ian Solo et Luc Skywalker, il leur faudra réussir un jet Moyen en *Escroquerie* face à un membre du personnel à l'intérieur de l'immeuble, ou Difficile s'ils se trouvent dans le bloc de détention.

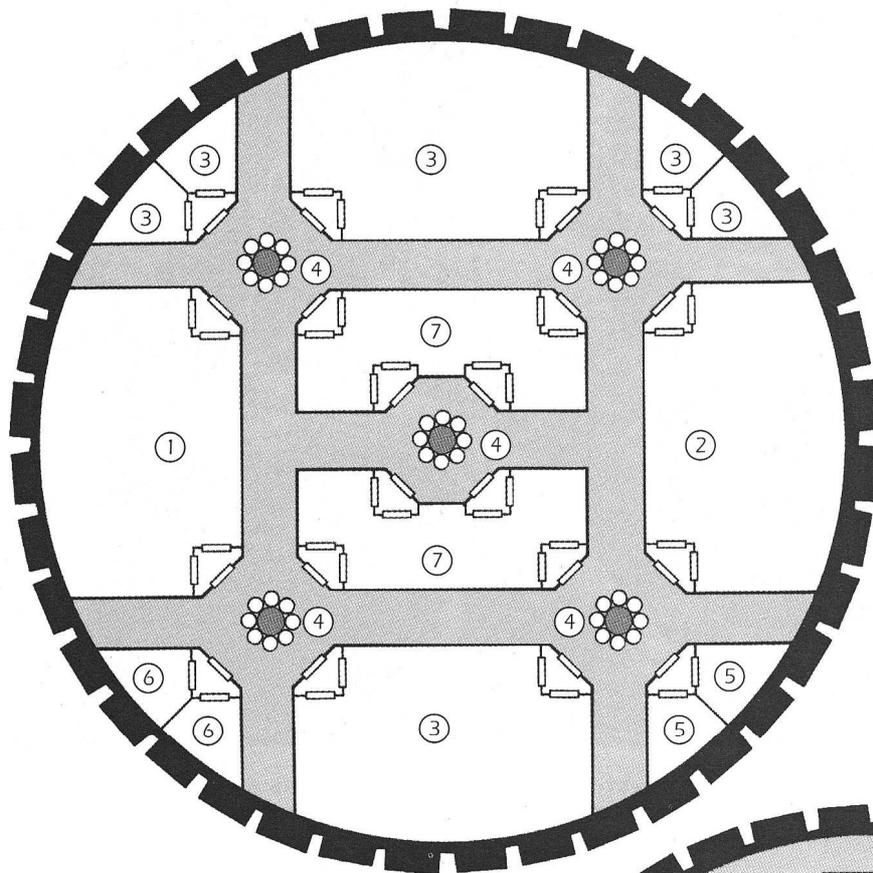
Toutes les portes se verrouillent automatiquement si une alarme se déclenche, ce qui augmente de 1 leur niveau de *Sécurité*.

Deuxième sous-sol - Générateur

Le deuxième sous-sol abrite les générateurs du bâtiment, les systèmes de contrôle auxiliaires, les

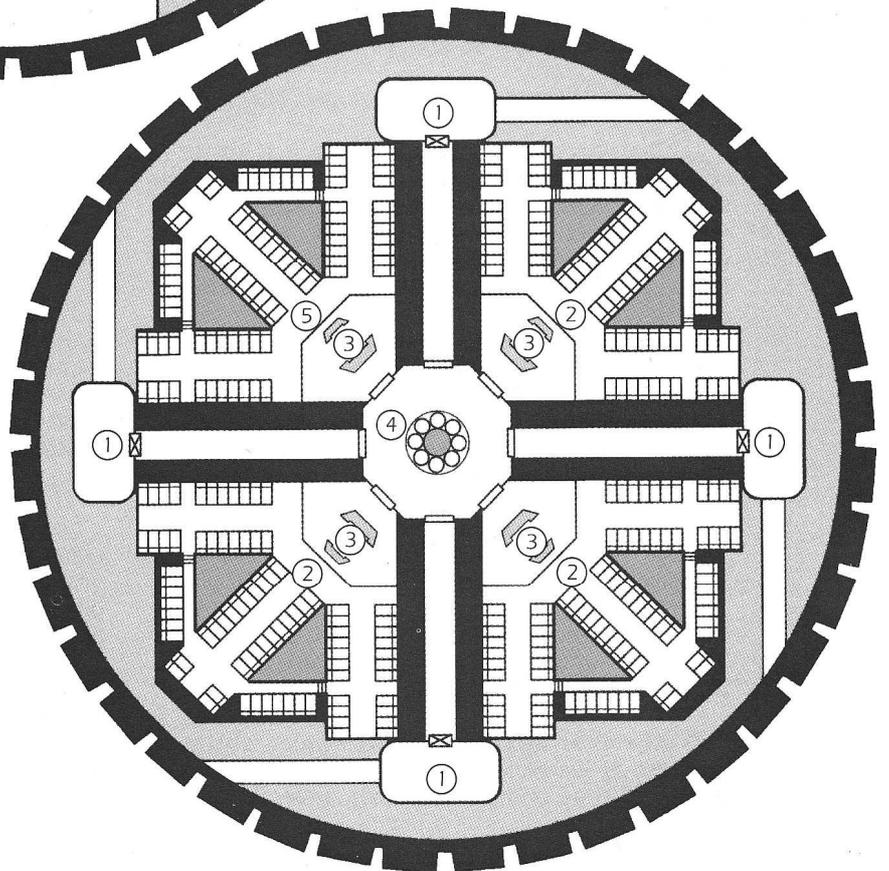
**Deuxième sous-sol
Générateur**

- 1. Chambre du réacteur
- 2. Réacteur auxiliaire
- 3. Hangars à équipement
- 4. Turboélevateur
- 5. Bureaux
- 6. Magasins
- 7. Système de contrôle



**Premier sous-sol
Niveau de détention**

- 1. Interrogatoires spéciaux
- 2. Blocs de détention
- 3. Postes de gardes
- 4. Turboélevateur
- 5. Bloc de détention cellule de Thadius Black
- ⊠ Portes verrouillées





ordinateurs, les bureaux et le matériel du département de l'équipement. Ce niveau est entièrement désert, à moins que le groupe ne déclenche une alarme.

Le sous-sol comprend les locaux suivants :

1) Chambre du réacteur. Cette pièce abrite le réacteur et le système de conditionnement atmosphérique : chauffage, ventilation etc. Le traitement des ordures et le recyclage des eaux se fait depuis cet endroit. Il est possible de pénétrer dans le bâtiment par les glissières des collecteurs à ordures qui aboutissent ici.

Le BSI a placé des écrans de contrôles devant les collecteurs, et des Droïds MSE-9 patrouillent sans cesse. Un jet Difficile en *Sécurité* permet d'éviter les alarmes et un jet Facile en *Discrétion* aura raison des Droïds. Ces derniers peuvent être détruits sans que cela active d'alarme.

Droïd multi-usages MSE-9. DEXTÉRITÉ 2D ; SAVOIR 1D ; MÉCANIQUE 1D ; PERCEPTION 2D, Recherche 4D ; VIGUEUR 1D ; TECHNIQUE 1D, Sécurité 3D. Déplacement : 3. Récepteur électro-phonique, senseur auditif, holocaméra, manipulateur lourd rétractable (VIG +2), manipulateur léger rétractable (VIG +1).

2) Réacteur auxiliaire. Cette pièce abrite le réacteur et les générateurs atmosphériques auxiliaires. Elle ne comporte aucun système de surveillance.

3) Hangars à équipement. Ces endroits sont des locaux de services et contiennent des caisses à

outils, des ordinateurs d'auto-diagnostics et des Droïds d'entretien hors service.

4) Turboélévateur

5) Bureaux. Ils accueillent le personnel technique. On y trouve encore quelques objets personnels, sans aucun intérêt.

6) Magasins. On y trouve tout le nécessaire pour réparer ou remplacer les machines défectueuses.

7) Système de contrôle. Le monitoring de tout ce sous-sol s'effectue à partir d'ici, et fait appel à des caméras de sécurité reliées aux consoles de contrôles automatiques. L'endroit est désert, mais tout signal anormal est aussitôt retransmis au centre de commandement (niveau 8, local 1).

Premier sous-sol - Niveau de détention

Le niveau de détention est un grand classique des constructions impériales. Des caméras, senseurs et postes de gardes occupent les différents accès aux blocs de détentions nord-ouest, sud-ouest, nord-est et sud-est.

Le personnel du BSI a besoin de pouvoir aller et venir de façon discrète. Il existe à ce niveau quatre entrées discrètes menant du bâtiment aux tunnels de service adjacents. On accède à ces tunnels par des portes dérobées présentes dans chacun des quatre bureaux d'interrogatoire. Si les PJ ne sont pas au courant de leur existence, il faut un jet Très Difficile en *Recherche* ou en *Perception* pour les localiser.

En empruntant ces tunnels, les agents du BSI peuvent gagner d'autres bâtiments sans craindre d'être

vus. La présence de ces tunnels est très connue parmi les membres du personnel, ainsi que de certains éléments séditieux de la cité.

1) Interrogatoires spéciaux. Les tortures et interrogatoires spéciaux sont menés dans ces locaux. Ces chambres renferment divers Droïds inquisiteurs et nombre d'accessoires mécaniques ou électroniques capables d'infliger la douleur. Les murs sont insonorisés.

Si les PJ se sont rendus aux autorités, ils passent une heure dans leurs cellules, après quoi, on vient les chercher un par un pour leur "poser quelques questions". Wallace Fisk conduit personnellement l'interrogatoire. Chaque PJ doit alors réussir un jet Difficile en *Résistance* pour s'empêcher de tout révéler aux Impériaux.

Chaque round d'interrogatoire inflige 3D+2 au PJ. Si ce dernier est Blessé ou Sonné, la difficulté augmente d'un niveau. Si le jet en *Résistance* échoue, il révèle ce qu'il sait dans l'ordre suivant : son nom, le nom de ses compagnons, pourquoi il est là, qui l'a engagé, qui l'a aidé à rentrer. Après quoi il doit réussir un jet Très Difficile en *Résistance* pour ne pas signer une confession avouant qu'il est un agent rebelle, que cela soit vrai ou pas.

2) Les blocs de détention. Les portes anti-explosion (VIG 6D) des turboélévateurs protègent l'accès aux quatre blocs de détention. Chacun des blocs est placé sous le contrôle d'un gardien chef et de trois gardes. Le gardien chef de chaque secteur possède un cylindre de commandement permettant d'accéder aux ordinateurs, qui peut être utilisé à l'aide d'un jet Difficile en *Sécurité*. Si les alarmes ont été déclenchées, les gardes seront en alerte. Sinon les PJ ont automatiquement l'initiative lors du premier round de combat. Chaque round suivant, un des Impériaux au moins tentera de donner l'alarme.

Dans ce cas, d'autres Impériaux arrivent dès le deuxième round après le déclenchement de l'alarme. En premier, viennent les gardes des autres ailes de détention (six gardes, deux pour chacun des blocs).

Ils arrivent par le hall où se trouve le turboélévateur. Il suffit que l'un d'eux utilise son communicateur pour qu'un gardien chef et trois gardes supplémentaires apparaissent dans les trois rounds.

Garde. DEXTÉRITÉ 2D, Arme Blanche 3D+1, Blaster 4D+1, Parade Arme Blanche 3D, Parade Mains Nues 3D+1 ; SAVOIR 2D, Illégalité 3D, Races Extraterrestres 3D+1 ; MÉCANIQUE 2D ; PERCEPTION 2D, Commandement 3D+1, Escroquerie 3D, Marchandage 3D, Recherche 4D ; VIGUEUR 2D, Combat Mains Nues 3D+1 ; TECHNIQUE 2D, Sécurité 4D. Déplacement : 10. Fusil blaster (dommages 5D), pistolet blaster (dommages 4D), pique de force (dommages 4D), communicateur, menottes (vigueur 6D).

Gardien chef. DEXTÉRITÉ 2D+2, Arme Blanche 4D, Blaster 5D, Parade Arme Blanche 4D, Parade Mains Nues 4D ; SAVOIR 2D, Bureaucratie 3D, Illégalité 3D, Maintien de l'Ordre 4D, Races Extraterrestres 3D ; MÉCANIQUE 1D+1 ; PERCEPTION 2D, Commandement 4D+1, Escroquerie 3D, Marchandage 3D+1, Recherche

4D+1 ; VIGUEUR 2D+1, Combat Mains Nues 4D ; TECHNIQUE 1D+2, Sécurité 5D. Déplacement : 11. Fusil blaster (dommages 5D), pistolet blaster (dommages 4D), pique de force (dommages 4D), communicateur, menottes (vigueur 6D), cylindre de commandement.

Thadius et ses compagnons occupent le bloc de détention Nord-ouest. Cette information peut être obtenue de n'importe quel ordinateur à l'intérieur du BSI, en réussissant trois jets Faciles ou un jet Moyen en *Programmation/Réparation d'Ordinateur*. Si n'importe quel jet échoue de 5 points ou plus, une alarme se déclenche dans le centre de commandement.

Le sauvetage

Black et tous ses compagnons, exceptée Daria Kellner, sont dans le bloc détention nord-ouest. Black est *blessé*. Le Sullustain, Vernuss, est *neutralisé*. Les PJ doivent les soigner ou les transporter à l'extérieur du bâtiment. Joren Hunt va bien.

Une fois secouru, Black insiste pour retrouver Daria. Par l'intermédiaire de la console du bloc de détention, un jet Moyen en *Sécurité* ou en *Programmation/Réparation d'Ordinateur* révèle qu'elle a été transférée sur le toit avec le reste des prisonniers, avant d'être embarquée à bord d'une Navette impériale. La même information peut être obtenue automatiquement si les PJ utilisent l'un des cylindres de commandement.

Black et ses compagnons peuvent combattre si les PJ leur donnent des armes.

Rez-de-chaussée

La façade frontale du bâtiment porte une énorme plaque métallique ornée des lettres BSI et du logo impérial.

1) Entrée. L'entrée principale du bâtiment est un hall impersonnel, au sol de pierres polies, semblable à du marbre noir. Au centre de la pièce, un logo impérial est gravé dans de la pierre blanche. Au cœur s'élève un piédestal supportant le torse d'un Droïd de protocole. Ce dernier est peint en noir, de façon à rappeler la couleur du sol. Il s'exprime de manière froide et impersonnelle. Il ne permettra certainement pas aux PJ de pénétrer dans le bâtiment sans une escorte qu'il se fera un plaisir d'appeler s'ils consentent à déclinier la raison de leur présence.

Ce Droïd ne peut pas être *Escroqué*, à moins d'utiliser un code impérial d'identification valide. Même dans ce cas, il insistera pour appeler une escorte.

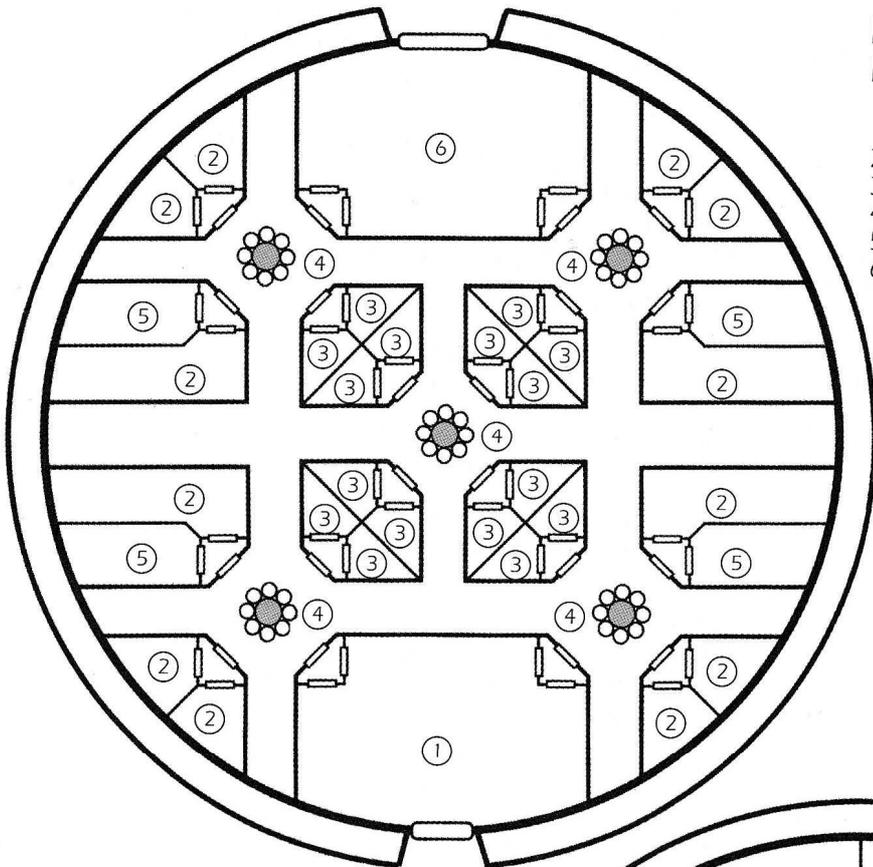
Si un personnage impatient décide de détruire le Droïd, il déclenche une alarme silencieuse qui met aussitôt tout le BSI en alerte.

2) Bureaux. On trouve ici les bureaux qui s'occupent de gérer les travaux de routine. Ils servent également de centres de conférences.

3) Locaux administratifs. Cet endroit abrite les principaux bureaux administratifs du BSI. Ceux qui sont situés vers l'entrée des bâtiments servent fréquemment aux entrevues préliminaires avec les suspects et citoyens devant être interrogés.

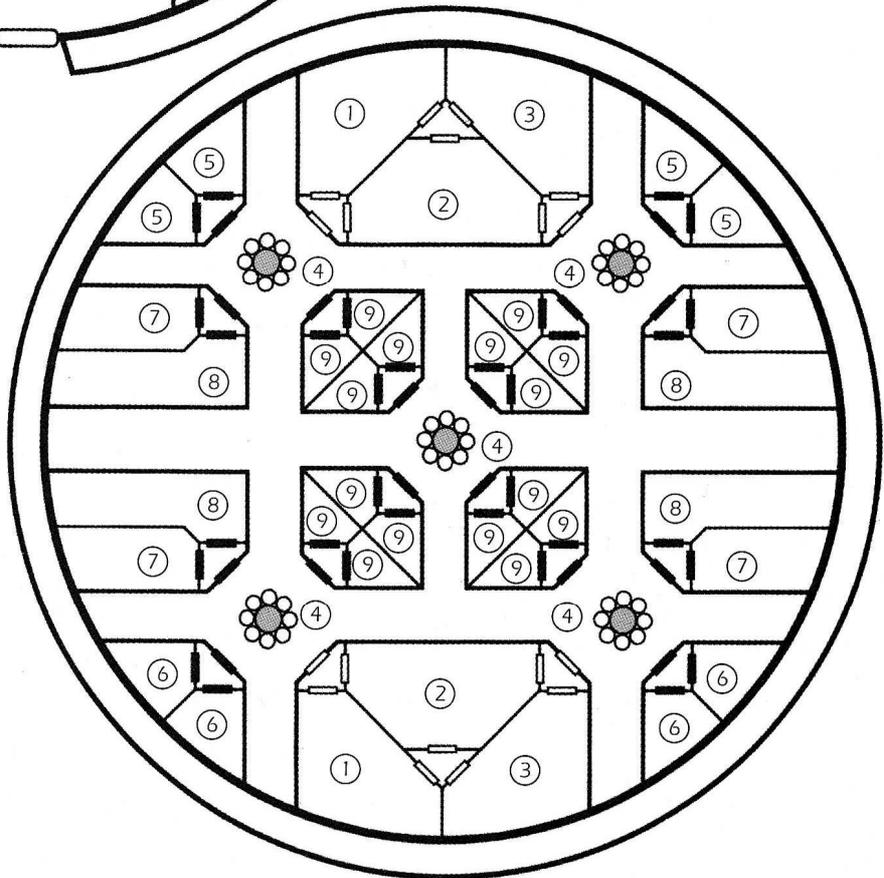
**Entrée principale
Rez-de-chaussée**

- 1. Entrée
- 2. Bureaux
- 3. Locaux administratifs
- 4. Turboélevateurs
- 5. Interrogatoires initiaux
- 6. Hangar à véhicules



**Niveaux 1 à 6
Niveaux des divisions**

- 1. Casernes
- 2. Aire de repos
- 3. Réfectoire
- 4. Turboélevateur
- 5. Administration
- 6. Annexes des bureaux
- 7. Salle de réunion
- 8. Salle des ordinateurs/sécurité
- 9. Bureau de la division
- Portes verrouillées



4) Turboélévateur.

5) Interrogatoires initiaux. Ces pièces servent à interroger les citoyens qui ne sont pas des détenus, mais avec qui la conversation risque d'aller un peu plus loin que le simple "badinage". Elles sont d'un blanc immaculé et s'ouvrent sur des pièces d'observation, mitoyennes. En général, les suspects sont questionnés en étant assis sur une chaise unique placée au centre de la pièce. Souvent, celui qui interroge opère depuis la pièce d'observation, monitorant et enregistrant les réactions du sujet.

6) Hangar à véhicules. Le BSI dispose d'un petit hangar à véhicules. L'accès se trouve à l'arrière du bâtiment, au rez-de-chaussée. Il n'est pas dissimulé.

Le hangar est scruté à tout moment par les senseurs et les caméras vidéo. Si les PJ tentent de pénétrer dans le bâtiment par cette voie, il leur faut réussir un jet Difficile en *Sécurité* pour parvenir à ouvrir le hangar. Après quoi, il faut faire deux jets Moyens en *Sécurité*, l'un pour déconnecter les caméras et l'autre pour paralyser les senseurs. Il faut également affronter un garde solitaire.

Enfin il faut, une fois à l'intérieur, réussir un jet Difficile en *Programmation/Réparation d'Ordinateur* pour déconnecter le système d'auto-diagnostic qui signale le défaut des caméras et des senseurs.

Si les personnages ne pensent pas immédiatement à mettre hors service le système de sécurité, ils doivent faire un jet Facile en *Perception* pour voir s'il y a des mouvements de senseurs et de caméras dans le hangar à véhicules. Si les personnages ne font rien, jetez en secret 3D en *Perception* pour voir si un technicien de la sécurité a remarqué les mouvements des PJ. Si c'est le cas, le garde fait sonner l'alarme et le bâtiment est sur le qui-vive.

Six moto-jet et quatre landspeeder sont stationnés dans le hangar. Le long d'un des murs, se trouve une console de sécurité. Si les personnages entrent ici, un garde y est en faction.

Garde de la sécurité. *DEXTÉRITÉ 2D, Arme Blanche 3D+2, Blaster 4D+1, Blaster : Fusil Blaster 5D+1, Esquive 3D, Parade Arme blanche 4D, Parade Mains Nues 4D ; SAVOIR 2D, Bureaucratie 3D, Illégalité 3D+1, Races Extraterrestres 3D ; MÉCANIQUE 2D ; PERCEPTION 2D, Commandement 3D+2, Discrétion 3D, Dissimulation 3D, Escroquerie 3D+1, Marchandage 3D+2, Recherche 3D+1 ; VIGUEUR 2D, Combat Mains Nues 4D ; TECHNIQUE 2D, Sécurité 4D.* Déplacement : 10. Armure corporelle (+1D contre dommages physiques, +1 contre dommages par arme à énergie), casque (+2 contre dommages physiques, +1 contre dommages par arme à énergie), fusil blaster (dommages 5D), pistolet blaster (dommages 4D), matraque de force (dommages VIG +2D), communicateur, 2 paires de menottes (vigueur 6D).

■ Moto-jet du BSI

Vaisseau : Moto-jet militaire Aratech 74-Z
Engin : Moto-speeder
Échelle : Speeders

Longueur : 3 mètres
Compétence : Répulseurs : Moto-Speeder
Équipage : 1
Compétence de l'équipage : Blaster de Véhicule 3D+2, Répulseurs 4D
Capacité de la soute : 3 kilogrammes (effets personnels)
Couverture : 1/4
Altitude : Niveau du sol - 25 mètres
Coût : non disponible à la vente
Maniabilité : 3D+2
Vitesse : 175 ; 500 km/h
Armement :
Canon laser
Arc de tir : Avant
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de visée : 2D
Portées : 3-50/100/200
Dommages : 3D

■ Landspeeder du BSI

Vaisseau : Limousine 8880 Ubrikkienne
Engin : Landspeeder limousine
Échelle : Speeders
Longueur : 7,6 mètres
Compétence requise : Répulseurs : Landspeeder
Équipage : 1
Passagers : 7
Capacité de la soute : 200 kilogrammes
Couverture : 1/2 pour l'équipage, complète pour les passagers
Altitude : Niveau du sol - 1 à 2 mètres
Coût : 65 000 crédits
Maniabilité : 2D
Déplacement : 140 ; 400 km/h (avec deux personnes au plus) 85 ; 250 km/h (quand il est plein)
Carrosserie : 3D

Description : L'espace réservé aux passagers est équipé de deux grandes et confortables banquettes. Cette limousine est conçue pour assurer la sécurité et le transport des riches personnalités. Sa carrosserie est très résistante. À condition de ne pas transporter une surcharge de passagers, ce landspeeder demeure relativement rapide et maniable, même dans les situations les plus extrêmes. L'Empire s'en sert pour véhiculer les personnalités officielles et les dignitaires.

Niveaux des divisions (étages 1-6)

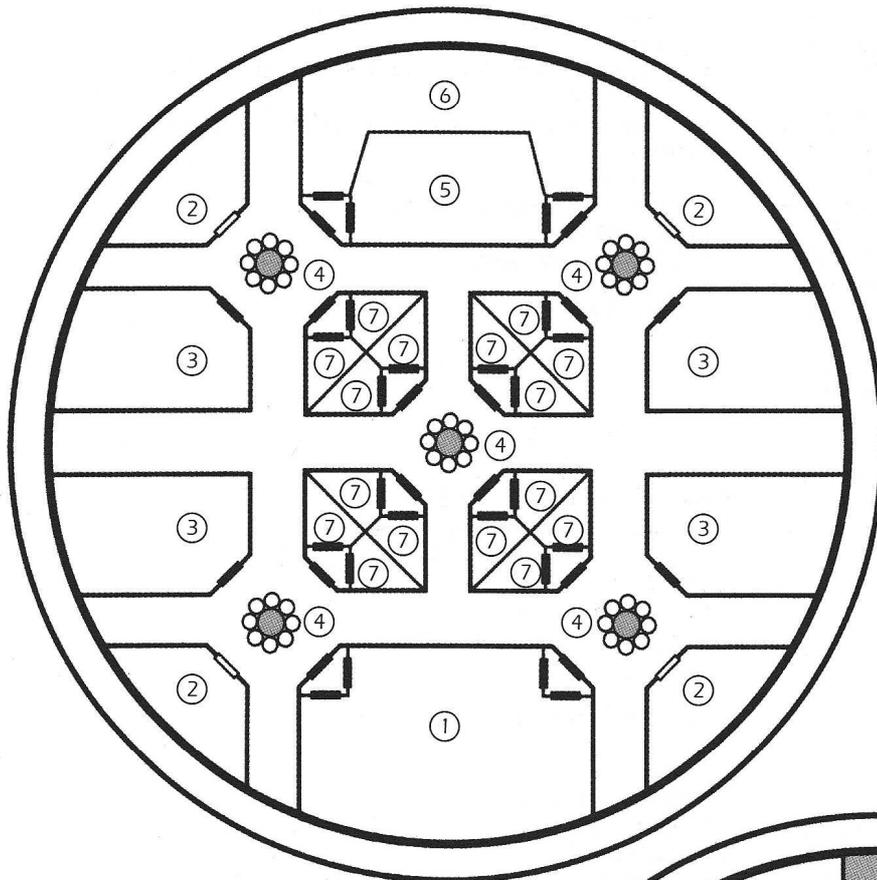
Les étages 1 à 6 du bâtiment accueillent chacun une branche particulière du BSI. Chaque niveau de division comporte un certain nombre de locaux, allant des logements aux quartiers de la sécurité. Chacun des six étages est agencé de la même manière. Les différentes divisions se répartissent comme suit :

- Étage 1** - Surveillance
- Étage 2** - Investigations
- Étage 3** - Affaires Internes
- Étage 4** - Interrogation
- Étage 5** - Rééducation
- Étage 6** - Maintien de l'ordre

Dans les circonstances actuelles, la plupart des membres du personnel impérial ont été évacués, seule une garnison réduite occupe encore les lieux.

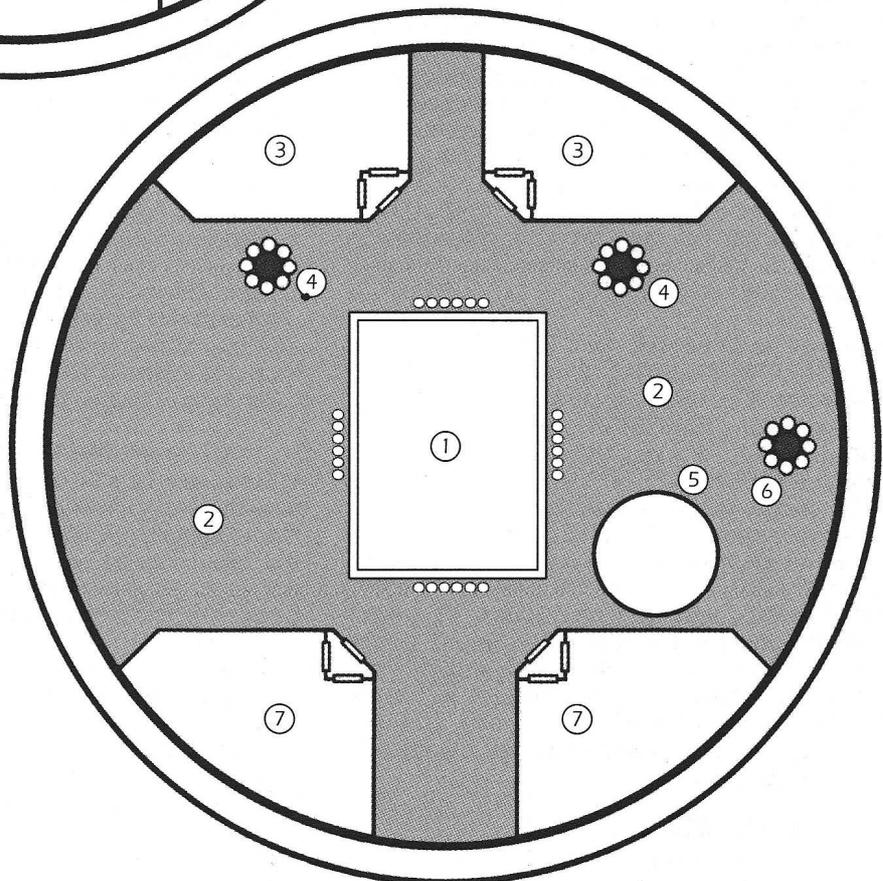
Niveau 7 Niveau de commandement

- 1. Centre de commandement
- 2. Réserves
- 3. Centres des communications
- 4. Turboélevateur
- 5. Centre médical
- 6. Centre de sécurité
- 7. Bureaux
- Portes verrouillées



Niveau 8 Aérogare

- 1. Plate-forme élévatrice
- 2. Hangar
- 3. Maintenance
- 4. Turboélevateur
- 5. Contrôle des vols
- 6. Turboélevateur vers le toit
- 7. Centre de réparation



Les étages 1 à 6 sont totalement déserts. Toutes les portes sont verrouillées et les systèmes de sécurité activés.

Les locaux à chacun des étages sont occupés par :

1) Caserne. Les dortoirs du personnel standard, les agents opérateurs et les techniciens sont regroupés ici.

2) Aire de repos. Les aires d'entraînement et de repos se trouvent ici. Diverses machines y sont à la disposition des agents qui souhaitent s'entraîner. Ces derniers disposent également de tables pour pouvoir se réunir ou simplement discuter.

3) Réfectoire.

4) Turboélévateur.

5) Administration. Les officiers de hauts rangs appartenant à chacune des divisions ont ici leurs bureaux privés. L'accès aux ordinateurs à partir des terminaux requiert un jet de Difficulté Moyenne.

6) Annexes des bureaux. Ces locaux comprennent les départements de communication, réparation, recherche et traitement des données de chacune des divisions. L'encodage et le décodage des informations se fait également ici.

7) Salle de réunion. Les officiers de chaque division peuvent se réunir et mener leurs opérations à partir de ces pièces, placée chacune sous haute sécurité. Chaque salle comporte de nombreux terminaux, des holoprojecteurs et est équipée de portes anti-explosion (VIG 6D). L'intégralité des opérations propres à une division peut être menée à bien à partir de ces seules pièces.

8) Salle des ordinateurs/sécurité. Dans la mesure où les différentes branches du BSI ne se font guère confiance, chaque division possède son propre système de sécurité, contrôlé par les membres de son personnel uniquement. Bien que tous les ordinateurs soient connectés entre eux, il faut réussir un jet Très Difficile en *Programmation/Réparation d'Ordinateur* pour passer des terminaux d'une division à une autre (à l'exception des Affaires Internes qui peuvent accéder partout avec un jet de difficulté Moyenne).

9) Bureaux de la division. Ils accueillent le quartier général de chaque branche du BSI. Accéder aux ordinateurs à partir d'ici ne demande qu'un jet de difficulté Moyenne.

Niveau de commandement (étage 7)

Le niveau de commandement est le centre vital du bâtiment du BSI. Toutes les opérations de grande envergure sont traitées dans la "salle de guerre". L'ensemble des systèmes de sécurité sont supervisés à partir d'ici, de même que l'aire d'atterrissage et le hangar à véhicules.

1) Centre de commandement. Cet endroit sert de centre coordonnateur entre les divisions. Chacune d'entre elles y possède ses propres terminaux dont elle peut extraire ou expédier des données. L'ensemble des ordinateurs est grossièrement disposé en cercle. On y trouve également deux postes de garde standards, un holoprojecteur et une carte tactique disposée au centre du cercle. À l'extérieur, sont réparties les places des officiers et des observateurs. L'endroit est protégé par des portes anti-explosion (VIG 6D). Il faut réussir un jet Difficile en *Sécurité* pour parvenir à y entrer si la base n'est pas



en état d'alerte. Le jet devient Très Difficile si une alarme a été déclenchée. C'est ici que les PJ peuvent trouver Wallace Fisk (voir "Rencontre avec les Impériaux", plus bas).

2) Réserves. Ces locaux servent à stocker l'équipement technique, les appareils peu sophistiqués et les Droïds d'entretien.

3) Centres des communications. Ils abritent les ordinateurs d'encodage et de décodage. L'essentiel des données informatiques du BSI est traité à l'intérieur de ces pièces. Chacunes des divisions peut accéder ici aux données qui lui sont propres.

4) Turboélévateur.

5) Centre médical. Il est l'unique centre de soin pour tout le bâtiment du BSI. Six cuves à bacta sont alignées le long du mur, jouxtant un petit amphithéâtre opératoire et des cabinets d'examen.

Il faut réussir un jet Difficile en *Sécurité* pour pénétrer dans ces locaux, de même que pour pénétrer à l'intérieur des cabinets médicaux. Chacun des cabinets contient un medpac. Un Droïd médical désactivé trône au centre de la pièce.

6) Centre de sécurité. C'est le principal poste de sécurité de la base. Il est constamment monitoré par six techniciens et trois lieutenants. Ce sont eux qui coordonnent les représailles si les PJ déclenchent une alarme.

7) Bureaux. Ils servent aux officiers des différentes divisions qui souhaitent temporairement se réunir. Les terminaux qui s'y trouvent permettent d'accéder au Centre de Commandement en réussissant un jet Moyen en *Programmation/Réparation d'Ordinateur*.

Rencontre avec les Impériaux

Actuellement, les derniers officiers occupant le BSI se trouvent dans le centre de commandement. Ce sont : Wallace Fisk, un groupe d'agents opérateurs, deux lieutenants, six gardes de la sécurité, deux informaticiens et un ingénieur.

Les Impériaux sont en train de transférer l'ensemble de leurs données dans une imposante banque informatique portable. La banque a l'aspect d'une plate-forme mobile et dispose d'une gigantesque capacité de mémoire. Elle fait un mètre de large sur deux mètres de long et un mètre d'épaisseur. Elle est si imposante qu'on ne peut la déplacer que lentement, à l'aide d'un système à coussin d'air. Parallèlement, les Impériaux effacent et détruisent l'ensemble de leurs fichiers au fur et à mesure que leurs données sont transférées.

S'il s'attend à l'arrivée des PJ, Fisk poste un lieutenant et trois gardes dans les corridors à l'extérieur du centre, et fournit des armes aux techniciens.

Lorsque les PJ pénètrent dans le centre de commandement, lisez à haute voix :

Les portes s'ouvrent sur le centre de commandement du BSI. C'est depuis cet endroit que l'ensemble des opérations impériales sont dirigées

et coordonnées. Les murs sont littéralement recouverts d'ordinateurs et des sièges tournants sont vissés devant les principales consoles de commande. Au centre de la pièce trône un projecteur holographique, à côté d'une carte verticale de la cité de Selkren. De part et d'autre sont placés deux postes de garde.

Si les PJ ont rencontré des gardes dans les corridors, le centre de commandement est désert. Un jet Moyen en *Perception* permet de remarquer que la porte du mur opposé est en train de se refermer à l'instant où ils pénètrent dans la pièce.

Si les personnages n'ont rencontré aucun garde, ni déclenché d'alarme en chemin, lisez ce qui suit :

Au même instant, vous remarquez la présence d'un groupe d'agents impériaux accompagnés de plusieurs techniciens en train de travailler sur un terminal, à l'autre bout de l'immense pièce. Le terminal est connecté à une sorte d'énorme rectangle maintenu en apesanteur. Les Impériaux lèvent les yeux vers vous au moment où vous entrez.

Les Impériaux se trouvent à plus de quarante mètres. Si les PJ sont déguisés en gardes de la sécurité, ils attendront deux rounds avant de comprendre qu'ils ont affaire à des intrus et sortiront alors leurs armes en leur demandant d'expliquer les raisons de leur présence.

Si les PJ ne sont pas déguisés en garde, les Impériaux ouvrent le feu dès le second round.

Gardes de la sécurité : voir caractéristiques, page 20.

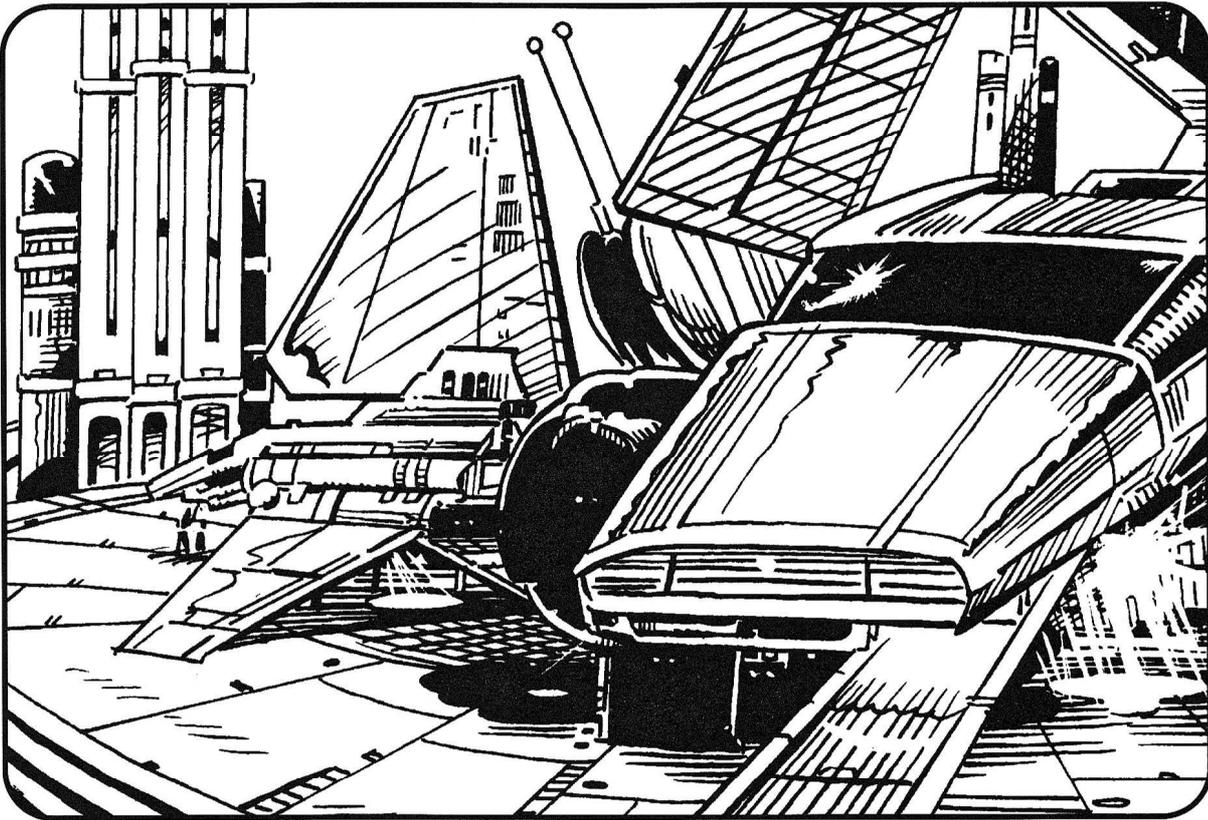
Lieutenants du BSI : voir Épisode 1, page 8.

Si les PJ ont le bénéfice de la surprise, aucun des techniciens ne sera armé. Ceux-ci demeurent néanmoins loyaux envers l'Empire. L'ingénieur attrape aussitôt une clef à molette (VIG +1D) et attaque le personnage le plus proche. Le premier des deux techniciens s'empare de l'arme du premier garde qui succombe, et combat ensuite jusqu'à la mort. Le second se cache derrière la banque de données portable et accélère le transfert des informations.

Si les PJ ne se sont pas fait remarquer, les Impériaux ne sont pas prêts à les affronter : ils bénéficient alors d'un round de surprise. Seuls deux des gardes sont capables de tirer. Les autres ne peuvent entreprendre que des actions défensives et ne sortiront leurs armes que lors du round suivant.

Si les personnages se sont fait repérer avant d'arriver au centre, les gardes seront postés à l'entrée. Ils appelleront des renforts à l'aide de leur communicateur individuel à la moindre anomalie. Ces gardes sont loin d'être stupides, un simple bruit bizarre ne les fera pas venir dans un couloir pour aller voir ce qui s'y passe. Ils sont en alerte et appellent des renforts au moindre signe suspect.

Les Impériaux poursuivent le transfert des données pendant trois rounds avant de tenter une fuite. Les sorties se trouvent sur les murs nord-est et



nord-ouest. Les Impériaux se replient vers le nord-est si les PJ ne s'interposent pas entre les portes et eux. Pour y parvenir, ils utilisent le moindre élément du mobilier pour s'abriter du tir.

Une fois les portes passées, les Impériaux déconnectent leur système d'ouverture et se dirigent vers le toit en empruntant le turboélévateur du hall. Si les PJ entrent par la porte Nord-est, les Impériaux effectuent la même manœuvre de l'autre côté. Ils déconnectent toutes les portes et turboélévateurs derrière eux, dans la mesure du possible.

Les personnages peuvent tenter de poursuivre les Impériaux jusqu'au toit. Ces derniers ont 10 en Déplacement. Les deux techniciens qui poussent la banque de données sont plus lents, leur mouvement est de niveau 8. Si l'un d'eux est touché, un garde vient à sa rescousse.

Si les personnages parviennent jusqu'au toit, passez à "Sur le toit du monde", page suivante.

L'aérogare (étage 8)

1) Plate-forme élévatrice. Cette plate-forme conduit au toit. Les véhicules de petite taille sont souvent ramenés dans l'aérogare pour être surveillés, ou lorsque le temps devient menaçant.

2) Hangar. Deux petites voitures des nuages sont parkées ici. Le reste des hangars est vide. Il y a assez de places pour accueillir quatre vaisseaux de petite taille.

3) Maintenance. Ces locaux abritent le nécessaire pour réparer les vaisseaux et assurer leur ravitaille-

ment en énergie. On y trouve de nombreux outils et divers Droids de service.

4) Turboélévateur.

5) Contrôle des vols. Les communications et autorisations d'accès aux vaisseaux sur l'aire de départ ou en partance sont gérées à partir d'ici. Actuellement le centre de contrôle de vol est occupé par deux gardes et un lieutenant.

6) Turboélévateur vers le toit. C'est le seul élévateur qui y conduit.

7) Centre de réparation. On y trouve l'ensemble des machines capables de construire ou réparer les pièces défectueuses des vaisseaux.

Le toit

Le dernier étage du BSI est aménagé pour accueillir des vaisseaux de petites tailles en tout genre, comme les navettes, les barges de débarquement et les chasseurs stellaires possédant un système d'atterrissage à la verticale (il n'y a pas de rampe de lancement pour chasseurs TIE).

Coupez ...

Lorsque les PJ ont secouru Thadius Black et son équipe, et qu'ils sont enfin prêts à s'enfuir du bâtiment du BSI (et de la planète, par la même occasion), passez à : Episode 4 "La grande évasion".

Épisode 4 : La grande évasion

Les PJ peuvent s'échapper de l'immeuble du BSI à bord des navettes situées sur le toit, ou bien s'enfuir par le rez-de-chaussée et se frayer un chemin jusqu'au *Dred Imperator*. Chacune de ces options est détaillée ci-dessous :

Sur le toit du monde

Les Impériaux tentent d'embarquer le plus rapidement possible à bord de la navette *Lambda* afin de quitter la planète. Un certain nombre de prisonniers ont été transférés à bord.

Thadius sait que des prisonniers ont été sortis de leur cellule tout au long de la journée. Il est presque certain qu'ils ont été conduits dans les navettes, où les Impériaux doivent être en train de s'afférer en ce moment même.

De fait, un pilote et un copilote effectuent actuellement les ultimes préparatifs de décollage à bord de chacun des vaisseaux. S'il est toujours vivant, le capitaine du BSI est maintenant sur le toit en train d'embarquer, tandis que les PJ sont sur le point de le rejoindre. Les pilotes ne sont pas des vétérans accomplis et savent seulement qu'ils n'ont pas le temps d'effectuer un check-up complet avant le décollage. Ils hésiteront à abréger l'ensemble des étapes techniques et se contenteront de la procédure d'urgence standard.

Autrement dit, il ne leur faudra pas moins de cinq rounds de combat avant de pouvoir décoller.

Les PJ ne seront probablement pas capables d'atteindre la navette dans un délai si bref, bien qu'ils soient libres d'essayer. S'ils y parviennent, leurs opposants comprendront : les deux pilotes, les survivants du centre de commandement et deux gardes issus du centre de contrôle des vols. Si les PJ ont préalablement démantelés ce dernier centre, aucun autre garde n'apparaîtra.

Si les Rebelles choisissent de poursuivre les Impériaux à bord de l'autre navette, ils passeront sans doute un "moment pénible" mais ils peuvent espérer y parvenir.

Tout comme précédemment, servez-vous des règles de poursuite lorsque les vaisseaux franchissent les tubes d'accès permettant d'aller et venir à travers le dôme de la cité. Faire chauffer les propulseurs demande normalement dix rounds en réussissant un jet Moyen en *Transports Spatiaux*. Si le pilote veut diviser ce temps par deux, il doit réussir un jet Difficile. Un jet Très Difficile permet de ramener ce temps à deux rounds, et un jet Héroïque à un seul round.

Si le pilote actuel est le même que dans le labyrinthe de tube de l'Épisode 1 (lors de la première évasion), réduisez d'un niveau les difficultés de toutes les manœuvres pendant la poursuite. Ceci reflète l'expérience du personnage, qui est maintenant capable de mieux anticiper les dangers du labyrinthe. Si les PJ sont à bord de l'autre navette, réutilisez la structure de la poursuite décrite dans l'Épisode 1, page 10.

■ Navette Impériale

Vaisseau : Navette Impériale fabriquée par le groupe Sienar Astronautique

Engin : Navette de classe *Lambda*

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 20 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Navette *Lambda*

Équipage : 2 ; canonnières : 2 (pouvant exécuter des actions combinées) ; minimum 1/10

Compétence de l'équipage : Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 4D, Transports Spatiaux 5D

Passagers : 10 (pouvant aller jusqu'à 20)

Capacité de la soute : 80 tonnes métriques

Autonomie : 2 mois

Coût : indisponible à la vente

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x 1

Hyperpropulseur de secours : x 10

Navordinateur : oui

Maniabilité : 1D

Vitesse spatiale : 5

Vitesse atmosphérique : 295 ; 850 km/h

Coque : 4D

Écrans : 1D+2

Senseurs :

Passif : 20/0D

Détection : 40/1D

Recherche : 80/2D

Focalisation : 4/2D+2

Armement :

3 canons blaster bitube

Arc de tir : 2 avant, 1 arrière

Servants : 5D+1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1-3/12/25

Portées atmosphériques : 100-300 m / 1,2 km / 2,5 km

Dommmages : 4D

2 canons laser bitube (asservis)

Échelle : chasseur stellaire

Arc de tir : avant

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de visée : 3D+1

Portées spatiales : 1-4/12/25

Portées atmosphériques : 100-400 m/1,2 km/2,5 km

Dommmages : 4D

Une fois dans l'espace, les Rebelles doivent neutraliser l'autre navette pour l'empêcher de s'enfuir avec son contingent de prisonniers. Ceci est accompli dès l'instant où la navette est *sérieusement endommagée*.

Si les PJ veulent aller secourir les prisonniers, ils doivent utiliser des scaphandres spatiaux pour s'approcher de l'autre vaisseau afin d'y raccorder un sas ombilical d'urgence. Il peut y avoir un autre combat avec les Impériaux à bord, à moins que vous ne considériez que les prisonniers sont parvenus à se libérer et à prendre le contrôle de la navette.

Dans l'intervalle, un Croiseur Impérial d'Interdiction s'est rapproché des navettes dont il a capté l'échange de tirs par ses senseurs. Il viendra dans tous les cas, quel que soit le genre d'*Escroquerie* que les PJ puissent tenter.

Si ces derniers réussissent tout de même un jet Très Difficile et que leurs arguments semblent logiques et bien interprétés, le croiseur n'atteint pas sa vitesse maximale : ce qui leur laisse deux minutes pour tenter de s'échapper. Si les Rebelles échouent, ou ne répondent pas du tout, le croiseur arrive en cinq rounds et se sert de ses projecteurs à gravitation.

Ceci doit quand même permettre aux PJ d'évacuer les prisonniers. Lorsque le croiseur arrive, il est à 100 unités des navettes. Voici ses caractéristiques :

■ **Le Tolon**

Vaisseau : Immobilisateur 418, fabriqué par le groupe Sienar Astronautique

Engin : Croiseur lourd de classe *Interdiction*

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 600 mètres

Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Croiseur *Interdiction*

Équipage : 2,783 ; canonniers : 24, minimum 540/+10

Compétence de l'équipage : Astrogation 4D, Armement de Vaisseau de Guerre 4D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D+1

Passagers : 30 (hommes de troupe)

Capacité de la soute : 5 500 tonnes métriques

Autonomie : 18 mois

Coût : non disponible à la vente

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x 2

Hyperpropulseur de Secours : x 8

Navordinateur : oui

Maniabilité : 1D

Vitesse spatiale : 6

Coque : 5D

Écrans : 3D

Senseurs :

Passif : 30/1D

Détection : 75/2D

Recherche : 150/3D

Focalisation : 5/4D

Armement :

20 canons laser quadruples

Arc de tir : avant : 10, gauche : 5, droite : 5

Servant : 1

Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1-3/12/25

Portées atmosphériques : 2,6 m / 24 km / 50 km

Dommages : 4D

4 projecteurs de puits gravitationnels

Arc de tir : tourelle

Servant : 1

Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre

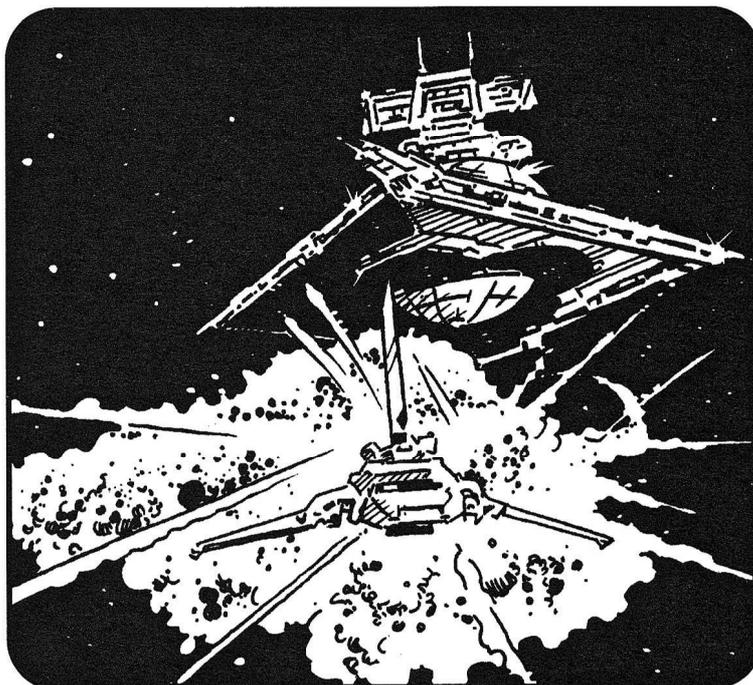
Ordinateur de visée : 6D

Portées spatiales : 1-5/75/150

Dommages : empêche le voyage en hyperspace

Description : Ce genre de croiseur est conçu pour empêcher les autres vaisseaux de sauter dans l'hyperespace ou pour interdire à un vaisseau en hyperspace d'en émerger, en projetant des puits gravitationnels près du vaisseau.

Le croiseur compte empêcher le vaisseau qu'il poursuit d'enclencher son hyperpropulsion, ceci en projetant un champ gravitationnel à proximité. Ce genre de



projecteur tire de la même manière que n'importe quelles autres armes de vaisseaux. Le tireur vise l'endroit où doit être centré le champ. La difficulté dépend de la distance (Très Facile à bout portant, Facile à courte portée, Moyen à moyenne portée et Difficile à longue portée). Il n'y a pas de limitation au dé en fonction de l'échelle. Pour plus d'informations voir les pages 17 à 20 de l'aventure *Wanted by Cracken*.

Si le jet de dé réussit, le puits gravitationnel apparaît là où le tireur a visé, s'il échoue il apparaît à un autre endroit. Utilisez le "diagramme d'éparpillement des grenades" page 167 des règles de *Star Wars, Seconde Édition* pour déterminer la direction du tir, et jetez un dé en consultant la table suivante pour déterminer la distance.

**Projecteur de puits gravitationnels
Tableau des distances**

Portée d'attaque	Distance (en unités)
Bout portant	1D
Courte	2D
Moyenne	4D
Longue	8D

Les effets du puits gravitationnel dépendent de la distance qui le sépare de la cible visée. Cherchez cette distance, et augmentez la difficulté du jet en *Astrogation* en fonction de la table suivante.

**Modification de difficulté d'astrogation
causée par un puits gravitationnel**

Portée	Augmentation de la difficulté
0-6	Le vaisseau ne peut sauter dans l'hyperespace
7-12	Difficulté +30 ou plus
13-18	Difficulté +21-29
19-24	Difficulté +11-20
25-36	Difficulté +6-10
37-48	Difficulté +1-5

Il faut six rounds pour recharger le projecteur de puits gravitationnels. Il est prêt à être utilisé à l'instant où le croiseur engage le combat.

Le projecteur peut être éteint immédiatement, mais il faut huit rounds de plus pour le recharger. L'opérateur qui le manipule peut néanmoins accélérer sa vitesse de récupération, comme indiqué sur la table suivante. Plus l'opérateur veut aller vite, plus la difficulté augmente.

Rounds	Modificateur de difficulté
1	+50
2	+40
3	+30
4	+20
5	+15
6	+10
7	+5

Si l'opérateur rate le jet de dé de plus de cinq points, le projecteur est détruit. Pour déplacer un puits gravitationnel déjà apparu, la difficulté du jet en *Canon de Vaisseau* est déterminée par la table suivante.

Distance de déplacement (unités)	Difficulté
1-2	Moyenne
3-4	Difficile
5-6	Très difficile
7+	Héroïque

(ajouter +10 à chaque fois que vous augmentez de 2 unités)

De plus, chaque puits gravitationnel que le croiseur maintient en place lui coûte -1D en maniabilité et -1 en mouvement. Cet effet est cumulatif.

Si le croiseur engage le combat, il y a de fortes chances pour que les PJ soient capturés. Dans ce cas, improvisez un petit scénario d'évasion dans lequel les Rebelles doivent traverser le croiseur et déconnecter le générateur couplé aux projecteurs de puits gravitationnels, avant de s'emparer d'un petit vaisseau parqué dans sa baie d'atterrissage.

Le Dred Imperator

Les PJ peuvent éventuellement secourir les prisonniers, être victorieux contre les Impériaux et vouloir quand même s'évader avec le *Dred Imperator*.

Si les Rebelles ont réussi à libérer les prisonniers sans déclencher la moindre alarme, laissez-les regagner le rez-de-chaussée de l'immeuble du BSI sans trop de problème.

Pour conserver le rythme de l'aventure, faites néanmoins surgir une escouade de trois gardes. Les PJ devraient être capables de négocier leur passage avec les gardes, dans la mesure où ces derniers ne sont pas en alerte. Les caractéristiques des gardes de la sécurité sont les mêmes qu'auparavant (page 20). Arrangez-vous pour que l'un d'eux soit capable de déclencher l'alarme. Ainsi, les Rebelles seront poursuivis à l'extérieur du bâtiment.

Si les PJ empruntent les tunnels ou les chutes des niveaux inférieurs, les Impériaux enverront une escouade de six gardes à leur poursuite. Ces tunnels font une trentaine de mètres de long.

Si les PJ décident de quitter le bâtiment depuis le rez-de-chaussée, ou à pied depuis le hangar à véhicules, les Impériaux les poursuivront en landspeeder. Six gardes seront dans le landspeeder, et deux autres seront montés sur des motos-speeders (dans la mesure où les PJ n'ont pas préalablement piégés ces véhicules).

La poursuite à travers les rues de Selkren est jonchée d'obstacles. Ils doivent parvenir à parcourir au moins trois kilomètres avant de regagner le *Dred Imperator*, s'ils s'y rendent directement.

Les mille premiers mètres sont proches du bâtiment du BSI, et les rues sont alors peu encombrées. Mais par la suite, n'importe quel type de mouvement réussissant automatiquement à demi-vitesse devient Difficile à pleine vitesse, à cause de la foule.

Conclusion

Une fois que les personnages ont sauté dans l'hyperespace et abandonné Demophon derrière eux, ils sont sauvés. Lorsqu'ils retournent sur Mowgle, ils touchent leur récompense et récupèrent, le cas échéant, leur vaisseau intact.

Récompenses

Chaque PJ gagne 7 Points de Personnage pour avoir mené à bien cette aventure.

Le projet Mynock

Tyed Kant

Tyed Kant est l'unique planète du système Kantel. Son soleil, Kant, est une étoile jaune ceinturée par deux gigantesques anneaux constitués de poussière de roche et de débris cosmiques.

C'est une géante gazeuse dont l'atmosphère n'est respirable qu'à partir d'une certaine altitude. À l'époque de la Vieille République, les premiers colons estimèrent qu'en trouvant un moyen d'exploiter le climat fertile de la planète, ils obtiendraient certainement de magnifiques récoltes. Leur production pourrait alors être vendue dans les systèmes stellaires avoisinants, en particulier Demophon. Le futur devait leur donner raison. À tel point qu'aujourd'hui, la menace représentée par la supernova entraîne une véritable guerre entre les différentes compagnies pour la conquête de nouvelles parts de marché.

Les conditions atmosphériques hostiles, inhérentes à toute géante gazeuse, constituaient un obstacle majeur à l'exploitation de Tyed Kant. La planète possède en effet une "zone habitable" extrêmement étroite. À basse altitude, la pression atmosphérique est telle que la plupart des fuselages de vaisseaux explosent en quelques secondes.

La solution imaginée par les techniciens consista à hisser d'énormes plates-formes à haute altitude, à l'aide de générateurs à répulsion. Ces plates-formes sont devenues de véritables ranchs flottants, et couvrent aujourd'hui plus de la moitié de la surface visible de Tyed Kant.

■ Tyed Kant

Type : Géante gazeuse

Température : Chaude

Atmosphère : Type IV (combinaisons protectrices requises)

Hygrométrie : Humide

Gravité : Standard (dans certaines zones)

Type de terrain : Gazeux

Durée du jour : 26 heures standards

Durée de l'année : 335 jours locaux

Espèces intelligentes : Humains

Astroport : Classe impériale

Population : 12 millions d'humains

Fonction de la planète : Agriculture, préparations alimentaires

Gouvernement : Entreprise privée et superviseur impérial

Niveau technologique : Espace

Exportation principale : Produits alimentaires

Importation principale : Droïds, haute technologie, matériaux de construction, articles de luxe.

Les ranchs flottants

Les ranchs flottants de Tyed Kant produisent une énorme quantité de produits frais, directement prêts à la consommation. Un pourcentage infime de cette production est destiné aux bureaux gouvernementaux et aux grands restaurants de Tyed Kant. Le reste est emballé et chargé sur des cargos marchands avant d'être acheminé vers les systèmes voisins, en particulier celui de Demophon. Ces complexes alimentaires ravitaillent également les vaisseaux de l'Empire qui traversent occasionnellement l'espace à proximité de Tyed Kant.

Les principales corporations implantées dans le système sont :

Nebula Consommation : Nebula est le plus grand producteur de nourriture de la planète. Mises bord à bord, l'ensemble de ses plates-formes agricoles couvre presque quatre millions de kilomètres carrés. Cette compagnie vend la plupart de sa production au gouvernement de la planète et à l'armée impériale. Sa devise : "Aussi longtemps qu'il y aura des records à battre, Nebula s'engage à vous livrer".

Gryseium Corporation : Il y a huit ans encore, ce ranch prospère était la propriété d'un Sullustain ambitieux nommé Huegu Eib. Malheureusement, la police de l'Ordre Nouveau ne porte pas les non-humains dans son cœur, et d'innombrables tracasseries administratives vinrent entraver le développement de l'entreprise de Huegu Eib. Il vendit sa compagnie à Rigis Corazon, fondateur des Industries Corazon, avant de se retirer définitivement des affaires.

Depuis ce jour, Gryseium Corporation (sous l'égide de Rigis, puis de sa fille : Sabel Corazon) tente de s'approprier le marché alimentaire de Demophon. À l'heure actuelle, bien que cette compagnie ait la main mise sur une large part du marché (environ 65 %), elle est loin de pouvoir rivaliser

Le projet Mynock

Script de l'aventure

Utilisez le script suivant pour débiter l'aventure.
Votre maître de jeu vous dira quel (s) paragraphe (s) vous devez lire.

1er personnage : Hyperpropulsion stoppée... Vitesse sub-luminique enclenchée... On est arrivé, les gars ! Tyed Kant est droit devant nous.

2ème personnage (sarcastique) : Au poil. Nous voilà dans les cuisines de l'Empire... Enfin, celles de la moitié de la Flotte Impériale, en tout cas.

3ème personnage : Tu parles d'une mélasse. Je n'aperçois même pas assez de surface solide sur cette planète pour qu'on aille s'y écraser.

4ème personnage : Hé, laquelle de ces plateformes flottantes est celle où nous devons aller ?

5ème personnage : La compagnie Provision Prime, Secteur 34, quelque part dans le cadran nord-ouest.

Maître de Jeu (jouant un contrôleur du ciel) : Bonjour à vous, Transporteur. Et bienvenue dans l'aire spatiale de Tyed Kant. Veuillez donner vos codes d'identification et l'aire d'atterrissage où vous souhaitez vous rendre.

2ème personnage : Système activé. Nous envoyons les codes à l'instant. Demandons permission d'atterrir dans le Secteur 34.

Maître de Jeu (jouant un contrôleur du ciel) : Négatif, Transporteur, l'aire d'atterrissage du Secteur 34 est temporairement hors service. Vous êtes déroutés vers le Secteur 41, situé dans le même cadran. Veuillez nous excuser pour cette gêne temporaire.

1er personnage : Bien reçu, Contrôleur, nous coupons la propulsion sub-luminique et attendons le rayon tracteur pour être guidés jusqu'au Secteur 41.

6ème personnage : "Temporairement hors service", qu'est ce qu'ils racontent ? Je n'ai pas l'impression qu'ils nous disent la vérité.

4ème personnage : Relax. Ce contrôleur n'en sait certainement pas plus que nous. De plus, il n'est pas inhabituel, sur une planète où le trafic est aussi intense, de laisser une ou deux plates-formes à l'écart pendant quelques temps.

5ème personnage : Moi, je trouve ça suffisamment "inhabituel" quand la plate-forme en question est justement celle où se trouve l'agent rebelle avec qui nous avons rendez-vous.

3ème personnage : On devrait pouvoir prendre une navette jusqu'au Secteur 34, après avoir posé le vaisseau. N'empêche, ça serait bien de comprendre ce qui se passe.

6ème personnage : Hé, qu'est-ce qui se passe ?

3ème personnage : T'es sourd ? C'est justement ce que je viens de d...

4ème personnage (coupant la parole) : Fermez-la une minute. Je crois qu'on a un problème.

5ème personnage : Par la Force ! On se dirige tout droit vers cette énorme transporteur, là bas, et à toute vitesse...

2ème personnage : Mais bon sang, fais quelque chose au lieu de le regarder nous arriver dessus !

1er personnage : D'accord, je vais essayer de nous sortir de là.

6ème personnage : J'ai comme un mauvais sentiment...

Coupez. Scène suivante :

EXTÉRIEUR : NEBULA CONSOMMATION, RANCH DU SECTEUR 41.

Travelling de la caméra le long de vastes pâturages. Les animaux en train de paître s'agitent nerveusement, tandis qu'une colonne de fumée sombre s'élève dans le lointain. La caméra fixe ce point. Agrandissement. Des douzaines de droïds travaillent avec acharnement pour contenir un feu de brousse à l'aide d'extincteurs chimiques et de tranchées creusées dans la terre autour du foyer principal. Au milieu de l'agitation, deux techniciens contemplent la tôle froissée d'un airspeeder, écrasé au sol.

- Pauvre gars commente l'un des techniciens.

- Il a dû tenter de s'éjecter et il a directement percuté le rebord arrière du speeder ajoute le second.

- En plus l'ordinateur de vol est complètement broyé. Il ne nous apprendra rien sur ce qui a pu arriver.

En dehors du champ visuel, on entend soudain "Fwoooooop-Booodiip ?"

- Hé, regarde ça, il y a un Droïd R2 là derrière ! S'exclame le second technicien. Il a l'air pas mal secoué, mais il fonctionne toujours.

- Ramenons-le au QG. Là-bas, on pourra le brancher sur l'un des ordinateurs et peut être comprendre les raisons de cet accident.

- Probable qu'un message de Prime nous y attend déjà. Ils voudront sûrement savoir ce qui est arrivé à leur pilote.

- Ça, c'est le boulot de la direction, pas le nôtre. Allons rédiger le rapport.

Fondu enchaîné :

INTÉRIEUR : VAISSEAU SPATIAL REBELLE

avec Nebula Consommation ou la Compagnie des Viandes et Produits de l'Empire, qui jouissent d'avantageux contrats gouvernementaux.

Le ranch Gryseium est administré par un sous-directeur des Industries Corazon, mais Sabel n'hésite pas à venir personnellement superviser les opérations délicates.

Compagnie des Viandes et Produits de l'Empire : C'est la plus ancienne exploitation de la planète. À l'origine, les fondateurs l'avaient nommée "Compagnie des Viandes et Produits de la République", en l'honneur des subventions accordées par la Vieille République afin de permettre la construction du premier ranch flottant sur Tyed Kant. L'entreprise fut rebaptisée lors de l'arrivée au pouvoir de l'Ordre Nouveau.

Pendant de nombreuses années, l'ensemble de sa production fut exportée vers Demophon. Mais la crise qui frappe aujourd'hui cette planète impose à la compagnie de trouver de nouveaux débouchés afin d'affronter le choc économique.

Provision Prime : Cette petite exploitation agricole est responsable de moins de 2 % des exportations de la planète. Elle effectue essentiellement des livraisons de produits frais pour des yachts spatiaux ou des restaurants, et s'occupe de la préparation des repas pour les réceptions et congrès dans les grands hôtels de Paragon.

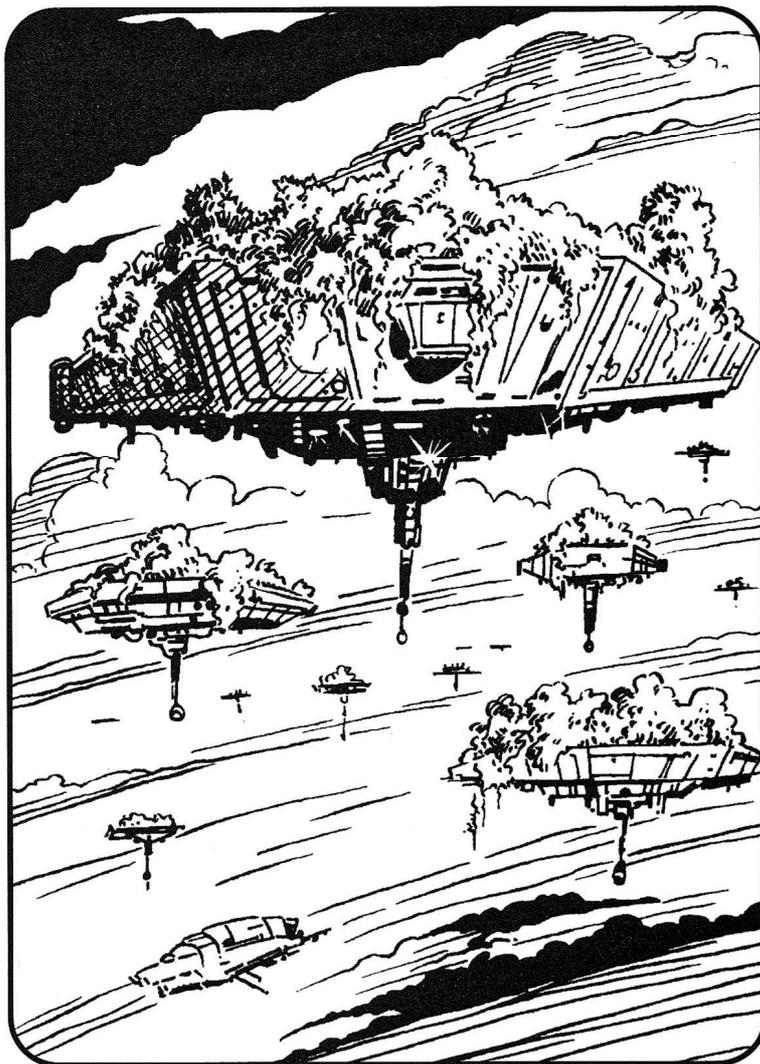
Mais, plus important que tout cela, Provision Prime sert en réalité de couverture à un réseau d'écoute mis en place par la Rébellion. Niché au cœur des usines de conditionnement, un quartier d'espionnage est rempli du sol au plafond de récepteurs surpuissants, d'ordinateurs de décodage et de transmetteurs hyperfréquence. Tous ces équipements, et les employés qui les manipulent, ont pour unique but d'identifier les manœuvres impériales de grande envergure effectuées dans et hors du système Tyed Kant. Toute information jugée capitale est immédiatement retransmise au Haut Commandement de l'Alliance.

Sehn Baroule, directeur de la compagnie et chef de cette opération, est natif d'Alderande, d'où sa sympathie pour la Rébellion.

Le Festival des Lumières

Chaque année durant une trentaine de jours, lorsque l'orbite de Tyed Kant l'amène à proximité du soleil, la planète traverse une aire spatiale appelée "la passe des poussières cosmiques". Tyed Kant franchit alors une ceinture de débris stellaires et se trouve exposée pendant plusieurs semaines aux radiations solaires, tout en subissant de constantes pluies de météores. Ces gerbes de feu atmosphériques sont d'une très grande beauté, mais aussi extrêmement dangereuses. Les météores sont détruits par des missiles autoguidés à l'aide d'un système de détection très élaboré (hormis les plus petits "cailloux", dont on ne se préoccupe guère).

Aucune culture ne pousse pendant cette période de l'année. On dresse alors des boucliers protecteurs et la population profite de 30 jours de vacances : festivités, amusements, beuveries et autres réjouissances sont à l'honneur.



L'astroport de Tyed Kant est fermé pendant ces trente jours, excepté pour les vaisseaux ayant une mission à caractère urgent. Venant des systèmes proches, de nombreuses et riches personnalités aiment débarquer quelques jours avant le Festival des Lumières afin de faire la fête avec les autochtones.

Paragon

Paragon est le principal astroport de Tyed Kant. Il est équipé du plateau technique le plus sophistiqué qui soit, et aucune plate-forme corporatiste ne peut rivaliser avec lui. C'est également un haut lieu d'échanges, ainsi que le centre administratif et social de la planète.

Plus de 90 % de la population humaine habite cette gigantesque métropole suspendue. La ville ressemble à un énorme disque d'acier irrégulier ; de nombreux et imposants gratte-ciel jaillissent de sa base, tandis que les complexes énergétiques, les générateurs à répulsion et les antennes de stabilisation plongent loin au-dessous.

L'astroport

Aux abords extérieurs de Paragon, on peut trouver des terrains d'atterrissage, des hangars de réparation

et des plates-formes réservées aux transporteurs de toutes les tailles possibles et imaginables. En effet, toutes sortes de vaisseaux — des esquifs aux transporteurs lourds — stationnent ici quotidiennement pour débarquer ou embarquer leurs marchandises. Les hangars de réparation sont capables de remettre en état ou de modifier n'importe quel type de vaisseau spatial. Ils emploient des Droids ultra-sophistiqués et appartiennent à la ville de Paragon. Leur degré de technicité est tel qu'il faut seulement la moitié du temps standard pour effectuer la plupart des réparations (naturellement, le barème des prix est en contrepartie deux fois plus élevé).

Le marché libre

Le marché libre est une longue avenue à l'intérieur de la ville, qui ceinture le reste de la plate-forme. Cet "anneau" fait plus de cinq kilomètres de diamètre et comprend des magasins, des boutiques marchandes, des banques, des bornes d'accès public au réseau informatique urbain et toutes sortes de boutiques servant de paravent pour les petits truands, de l'escroc en assurance au revendeur de drogues illégales. Cette zone n'est guère protégée par les forces de sécurité (la plupart des troupes du Superviseur Garret ont été transférées sur Demophon pour participer au projet d'évacuation). Ainsi, le temps de réaction des autorités peut s'avérer relativement long lorsqu'un forfait est commis sur le marché. Le taux de criminalité demeure cependant assez bas, grâce aux forces de sécurité privées employées par les diverses compagnies de la planète.

La cité

La cité constitue le cœur de Paragon. Encadrée de part et d'autre par le marché libre et l'astroport, elle est le lieu de résidence de monsieur-tout-le-monde. Au niveau de la rue, on trouve les restaurants, les bars, les boîtes branchées et les boutiques où l'on vend de tout, à des prix tellement exorbitants qu'ils feraient tourner la tête à n'importe quel être humain. (Précisons qu'on ne peut acheter nulle part des armes énergétiques. Il n'existe même pas de marché noir où s'en procurer. Le Superviseur Garret a déployé d'immenses efforts pour les faire interdire, aux dépens des autres types de contrebande, qui parallèlement sont plus développés).

Les étages supérieurs de la ville comportent essentiellement des quartiers résidentiels. On y trouve des hôtels adaptés à tous les budgets ainsi que divers appartements, allant du simple studio à la résidence "grand standing" au dernier étage d'un immeuble. La plupart des administrateurs de société et des directeurs de compagnie possèdent des appartements et des bureaux ici, en même temps que sur leurs plates-formes. Au cœur des beaux quartiers se sont établis les centres de remise en forme, les salons de beauté et autres luxueuses sociétés de service.

Le bouclier

Recouvrant complètement le marché libre et la cité, le bouclier énergétique de Paragon permet de maintenir le contrôle de l'atmosphère. Ceci implique que les personnages peuvent parfaitement

se promener "au dehors", sans encourir de problème respiratoire lié à l'atmosphère empoisonnée de Tyed Kant. À certaines époques, on peut modifier la nature du bouclier pour repousser les dangereuses radiations solaires, ou renforcer sa puissance pour résister aux pluies de météores. Faire face à de telles situations demande beaucoup plus d'énergie, et il n'est pas rare que des coupures surviennent alors dans certains quartiers de la ville.

L'atmosphère

L'atmosphère de la zone habitable de Tyed Kant est composée d'un mélange d'oxygène, de vapeur d'eau, de carbone, d'azote, de phosphore et de quelques autres éléments présents à l'état de trace. Les températures élevées, associées à un vent constant, tendent à maintenir toutes ces substances en suspension dans les nuages.

Les molécules se recombinaient pour former des composés nutritifs palliant le manque de terreau sur les ranchs flottants. Au total, ces ranchs constituent d'immenses fermes hydroponiques dont les cultures ne demandent que peu de terre pour pousser. Une fois importée sur Tyed Kant, n'importe quelle espèce végétale fleurit et se développe à une vitesse proprement extraordinaire.

L'atmosphère de Tyed Kant est classée "type IV", non pas à cause des toxines en suspension dans l'air ou d'un quelconque manque d'oxygène, mais parce qu'elle offre un environnement propice à la prolifération de bactéries et virus de toutes sortes. Quel que soit l'agent causal d'une maladie infectieuse apparue un jour sur Tyed Kant, il est sans doute toujours là, vivant et proliférant gaiement dans la couche de nuages.

De plus, l'humidité et les éléments nutritifs contenus dans l'air entraînent la reproduction rapide des bactéries déjà présentes dans le corps des êtres vivants. Si l'un des personnages décide de se rendre à l'extérieur de la zone protégée sans combinaison de survie, ou encaisse une blessure en un tel lieu, faites secrètement un jet en *Vigueur* pour le personnage et lisez le résultat dans la liste suivante :

TRÈS FACILE : infection mortelle

Au cours des prochaines heures, le personnage développe une maladie mortelle. Ses blessures deviennent gangreneuses et ses poumons se remplissent de pus. Trois heures après sa contamination, augmentez la gravité de ses blessures d'un niveau (ex : de *blessé* à *neutralisé*). Quoiqu'il arrive, le personnage meurt dans les 30 heures s'il n'est pas soigné dans une cuve à bacta.

FACILE : infection grave

Au cours des prochaines 24 heures, le personnage souffre des premiers symptômes : de vieilles blessures redeviennent douloureuses, des nausées apparaissent, accompagnées d'une toux rauque, etc. Diminuez tous ses codes-dés de 1D jusqu'à ce que le personnage soit soigné par un médecin.

MODÉRÉ : infection modérée

Cet état est comparable à un gros rhume, ou à des courbatures très douloureuses. La maladie n'étant

pas grave, diminuez de 1D les codes-dés du personnage jusqu'à ce que quelqu'un réussisse un jet Très Difficile en *Premiers Soins*, qu'il soit soigné par un médecin ou qu'il se repose pendant 1D6 jours standards.

DIFFICILE : maladie mineure

Cet état peut prendre l'aspect d'une faible toux, d'un mal de tête, ou d'autres affections mineures n'entravant pas les actions du personnage. Tous les jets de dé impliquant la *Dextérité* ou la *Vigueur* sont réduits de 1D jusqu'à ce que quelqu'un réussisse un jet Moyen en *Premiers Soins*, qu'il soit soigné par un médecin ou qu'il se repose pendant 2 jours standards.

TRÈS DIFFICILE : aucune infection

Le personnage ne souffre d'aucun trouble physique malgré la présence de microbes dans l'air.

Appliquez ces règles dès qu'un personnage est blessé lors d'une sortie, et pour chaque heure que le personnage passe à l'extérieur sans masque respiratoire ou combinaison de survie. Si le personnage a déjà été contaminé une première fois et qu'il l'est à nouveau, choisissez le type d'infection le plus grave.

Autre caractéristique notable de cette atmosphère : elle est très volatile. L'importante quantité d'oxygène présente dans l'air, associée aux nombreuses molécules de carbone, s'oxyde très rapidement en présence de chaleur. En clair, cela signifie que toutes les armes à plasma, ou produisant un faisceau électrique, sont hautement dangereuses dans cette atmosphère. Ceci explique pourquoi l'ensemble des armes énergétiques ont été bannies de la planète. Le Superviseur Garret n'autorise même pas ses propres hommes à posséder des blasters. À la place, la plupart des combattants professionnels de Tyed Kant utilisent une forme moderne et surpuissante d'arc composite.

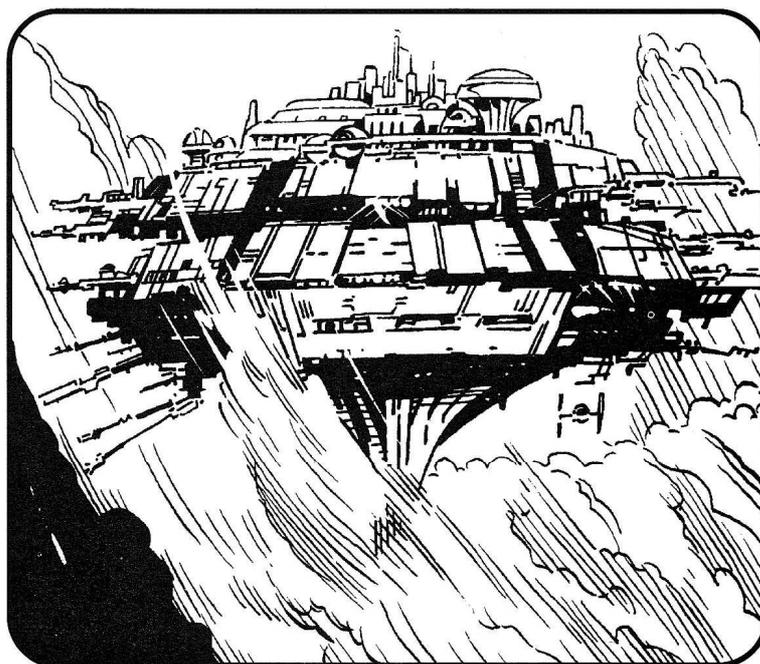
Les personnages qui font usage de blasters, arbalète wookie, sabre-laser ou tout autre arme énergétique dans l'atmosphère extérieure de la planète subissent 3D de dommages par round d'utilisation, dus aux radiations brûlantes qu'elles produisent. Toute personne présente dans un rayon de 2 mètres subit également 2D de dommages. Quiconque est blessé avec de telles armes est également brûlé et perd 1D de plus, ajouté aux dommages normaux de l'arme.

Les personnages qui se servent d'armes à poudre, de lance-flammes, de torches ou de tout autre instrument incendiaire dans l'atmosphère extérieure subissent également 2D de dommages pour chaque round d'utilisation.

Les incendies, une fois allumés, sont très difficiles à maîtriser. Presque tous les Droids de Tyed Kant sont programmés pour lutter contre le feu, et beaucoup sont équipés d'extincteurs afin de pouvoir les éteindre en un minimum de temps.

Les lagoins

Ils constituent la forme de vie indigène la plus répandue sur Tyed Kant. Ces créatures semi-intelligentes flottent parmi les nuages de gaz, se nourrissant



de microbes et de petits animaux volants trouvés dans l'atmosphère. De forme ovoïde, leur corps gélatineux peut mesurer seulement quelques centimètres, mais on a rapporté l'existence de spécimens atteignant la taille record de soixante mètres. Ils possèdent un œil unique, capable de se déplacer autour de leur corps afin de pouvoir regarder dans n'importe quelle direction. Leur "bouche" est de forme conique et s'ouvre sur une série de filtres qui capturent les minuscules proies dont se nourrit le lagoin. Ils possèdent de très longs membres, semblables à des tentacules, dont ils se servent pour se propulser dans les airs, pour se défendre, et pour garder leur équilibre.

Ces créatures demeurent inoffensives, à moins d'être blessées ou effrayées. Lorsqu'un tel cas se produit, elles attaquent en tentant d'écraser les adversaires de plus petite taille entre leurs tentacules (1 attaque par appendice à chaque round).

Lagoin. *DEXTÉRITÉ 2D ; PERCEPTION 1D+2 ; VIGUEUR 1D (très petit) à 12D (énorme).* Talents spéciaux : Tentacules : pour chaque mètre de long, 1 appendice provoque une diminution de la *Vigueur*. Déplacement : 20.

Au cours de cette aventure...

Les Rebelles voyagent jusqu'à Tyed Kant pour apporter de nouvelles instructions à Sehn Baroule, chef exécutif de Provision Prime et agent de l'Alliance. À leur arrivée, ils s'aperçoivent que la compagnie a été sabotée et détruite. Ils doivent découvrir qui est à l'origine de ce sabotage et le neutraliser avant de pouvoir quitter sans risque la planète.

Background de l'aventure

Sabel Axis Corazon, présidente des Industries Corazon, a tenté pendant des mois d'obtenir des contrats gouvernementaux pour le compte de

Gryseium Corporation. Actuellement, seule la Compagnie des Viandes et Produits de l'Empire et Nebula Consommation détiennent ce privilège. Le Superviseur Xun Garret a toujours refusé de négocier avec Gryseium, prétextant qu'il était satisfait des services de la Compagnie et de Nebula. Mais le véritable motif de ses réticences tient au fait que Gryseium a été fondée par des non-humains.

En réponse à ce refus, Sabel a ourdi un complot dont le but est de paralyser la production de ses principaux concurrents afin d'obliger Garret à négocier avec une autre compagnie. Or, cette autre compagnie ne peut justement être que Gryseium, car elle seule est capable de faire face aux besoins alimentaires du gouvernement.

Ce complot repose sur l'utilisation d'un virus informatique appelé "Mynock" et mis au point par les techniciens de Corazon. Il a été créé afin de détruire rapidement et de façon irréversible la mémoire et les programmes des ordinateurs et Droids qu'il doit contaminer. Après une période variant de 3 minutes à 2 heures, l'appareil infecté n'est plus capable que d'une seule chose : contaminer à son tour les autres Droids et ordinateurs.

Dans la mesure où les Droids constituent l'essentiel de la main d'œuvre dans les ranchs flottants, la dissémination du virus aura des effets dévastateurs sur la production. Sabel a décidé de tester les capacités du virus sur une compagnie de moindre importance qui ne pourra pas, en cas d'échec, présenter de risque pour Gryseium. Elle a choisi Provision Prime parce qu'elle était une proie facile.

Quand les Rebelles arrivent sur Tyed Kant, il est trop tard pour essayer de sauver les employés de Provision Prime, et Sabel s'apprête déjà à envoyer un groupe de Droids contaminés sur Nebula Consommation.

Synopsis de l'aventure

Les Rebelles arrivent sur Tyed Kant et sont détournés vers la plate-forme 41 du ranch Nebula. Après avoir failli percuter un transporteur spatial et franchi la douane planétaire, ils empruntent un esquif des nuages pour se rendre au ranch flottant de Provision Prime. Sur place, ils découvrent qu'une véritable catastrophe technologique a éradiqué toute trace de vie sur la plate-forme.

Ils apprennent qu'une erreur de programmation informatique est à l'origine du carnage, et affrontent brièvement un groupe d'espions corporatistes avant de pouvoir quitter les lieux.

Les Rebelles doivent alors faire face aux accusations de sabotage lancées par Nebula Consommation, qui connaît d'étranges pannes d'équipement depuis que les personnages sont arrivés sur leur plate-forme. Ces derniers se voient obligés de fournir des explications au directeur de Nebula à propos des différents incidents.

Leurs recherches révèlent la présence d'un virus informatique implanté dans les unités R2 provenant de Gryseium Corporation. Nebula finit par engager les Rebelles afin de mettre le virus hors d'état de nuire et d'attaquer Gryseium avec ses propres armes.

Les personnages doivent infiltrer le ranch Gryseium et inoculer le virus Mynock à l'ordinateur principal. Au moment de s'enfuir, ils sont localisés par les forces de sécurité et obligés de se tailler un chemin à travers ces dernières afin de quitter la plate-forme et la planète. L'histoire s'achève par une épique poursuite en vaisseau spatial au-dessus de Tyed Kant.

Épisode 1 : Se mettre dans le bain

Les Rebelles débarquent sur Tyed Kant, après avoir évité de peu une collision avec un autre vaisseau. Ils doivent franchir la douane planétaire et affronter les erreurs d'une paire d'ordinateurs de moindre importance, avant d'emprunter un esquif des nuages pour se rendre sur la plate-forme 34.

Le vaisseau des Rebelles

Pour cette mission, les Rebelles disposent d'un transporteur léger chargé à ras bord de semences et fournitures diverses destinées à Provision Prime. Vous pouvez, si vous le souhaitez, laisser les personnages utiliser leur propre moyen de transport. Dans ce cas, il vous faudra modifier quelques détails dans la scène de poursuite spatiale du dernier épisode, afin d'ajuster les différences de vitesse ou d'armement entre les deux vaisseaux.

Si les personnages se servent du vaisseau fourni par l'Alliance, utilisez les caractéristiques suivantes :

■ L'Étoile du Soir

Engin : Transporteur Corona fabriqué par Yard Kuat
Hyperpropulsion

Type : Vaisseau de transport léger

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 28,4 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : YKH

Équipage : 1 ; 1 copilote ; canonier : 1

Compétence de l'équipage : Variable

Passagers : 6

Capacité de la soute : 80 tonnes métriques

Autonomie : 2 mois

Coût : 105.000 crédits (neuf), 27.000 crédits (d'occasion)

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x 2

Hyperpropulseur de secours : x 10

Navordinateur : Oui

Maniabilité : 1D+2

Vitesse spatiale : 4

Vitesse atmosphérique : 280 ; 800 km/h

Coque : 3D+2

Boucliers : 1D

Senseurs :

Passif : 10/0D

Détection : 25/1D

Recherche : 40/2D

Focalisation : 2/3D

Armement :

1 canon laser

Arc de tir : tourelle

Servant : 1

Échelle : Chasseurs Stellaires

Compétence requise : Canons de Vaisseau

Portées spatiales : 1-3/12/25

Portées atmosphériques : 100-300 m/1,2 km/2,5 km

Domages : 4D

À un poil près !

Au moment où l'aventure commence, le vaisseau des Rebelles est en fort mauvaise posture : le rayon tracteur censé le maintenir à l'écart des autres vaisseaux le propulse tout droit vers une barge spatiale. S'apercevant qu'ils sont en difficulté, les PJ ont seulement 3 rounds avant l'impact pour réagir. Ils peuvent tenter d'actionner les écrans de protection ou envoyer des messages de détresse à la barge. Décrivez-leur les manœuvres désespérées du volumineux transporteur pour tenter de les éviter... Hélas un tel vaisseau n'a pas été conçu pour réagir en une fraction de seconde.

Pour éviter la collision, le pilote doit à la fois inverser la puissance du rayon tracteur et diriger le vaisseau à l'écart sans en perdre le contrôle. Durant le 1er round, la manœuvre demande un jet Moyen en *Transports Spatiaux*. S'il échoue, ou s'il n'essaie pas avant le second round, le jet de dé devient Difficile. Si la manœuvre n'a toujours pas été effectuée au troisième round, elle devient Très Difficile.

Si le pilote ne peut éviter la collision, le vaisseau des Rebelles subit des *dommages sérieux*. Lancez les dés pour déterminer les dégâts, de la façon décrite page 104 du livret des règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*.

Lorsque les personnages parviennent enfin à se poser sur la plate-forme 34, passez à "Le comité d'accueil".

Le comité d'accueil

Il n'y a actuellement aucun humain en train de travailler sur la piste d'atterrissage. C'est le cas le plus courant, dans la mesure où les humains ne sont requis que pour superviser le chargement de marchandises importantes. Pour le moment, l'endroit est surveillé par un Droïd contrôleur, responsable du bon déroulement du trafic spatial et de l'affectation des Droïds de travail dans cette zone. Malheureusement ce contrôleur a été contaminé par le virus Mynock et son système de raisonnement logique est quelque peu perturbé.

Si le vaisseau des Rebelles a été endommagé, ils atterrissent au milieu d'une fanfare de sirènes rugissantes, tandis que cinq Droïds pompiers en rouge et blanc se tiennent prêt à asperger le vaisseau et ses occupants avec des litres et des litres de mousse carbonique. Ceci est une procédure d'urgence que les Droïds exécuteront dans tous les cas, même en l'absence de feu apparent. Si l'un des joueurs passe complètement à côté de l'intérêt, ne serait-ce qu'humoristique, de la brigade des Droïds pompiers : noyez son personnage dans la mousse ! Une fois que l'agitation est retombée, lisez à voix haute :

Quelques instants plus tard, un Droïd de protocole couleur bronze portant un bloc de données informatiques émerge d'un bâtiment proche. Traversant rapidement le terrain d'atterrissage humide, il parvient jusqu'à vous et entame le dialogue, d'une voix profonde et charismatique :

"Bonjour et bienvenue sur Tyed Kant, gentils-êtres. Je me nomme J-3PA et je suis programmé pour remplir les fonctions d'officier des douanes. Puis-je, s'il vous plaît, inspecter le contenu de vos soutes ?"

J-3PA inspecte rapidement le cargo et déclare que tout est parfaitement en règle. Il informe alors les personnages de l'interdiction concernant les armes énergétiques : celles-ci doivent impérativement rester à bord ou être remises aux services de sécurité pour toute la durée de leur séjour. La possession de telles armes est un délit de la plus haute gravité.

Ce Droïd est également habilité à vendre des masques avec filtre facial aux personnages qui n'en possèdent pas (100 crédits par masque). Il explique les risques encourus si on n'en porte pas à l'extérieur du bouclier, comme est censé le faire tout gentil-être digne de ce nom. S'il parvient à les convaincre d'en acheter, il affirme qu'il faut *aussi* acquérir des combinaisons de survie. Une fois que J-3PA en a terminé, il ajoute :

"Ah, j'oubliais, le directeur Waleth souhaiterait vous voir au plus vite. Son bureau se trouve derrière ces portes, prenez à droite, et c'est la cinquième porte sur votre gauche".

Le Droïd ne sait rien au sujet de l'accident ou du problème causé par le dysfonctionnement du rayon tracteur. En dépit des arguments avancés par les Rebelles, il affirme que le Droïd contrôleur l'aurait inmanquablement informé en cas d'incident, ils font donc certainement erreur. Si les Rebelles persistent dans cette attitude ou font preuve de violence, il leur suggère calmement de se rendre auprès de Waleth et leur tourne les talons.

J-3PA. Toutes ses caractéristiques sont à 1D exceptées : *SAVOIR 3D, Affaires 3D+2, Langages 5D, Bureaucratie : Lois de Tyed Kant 5D ; PERCEPTION 3D, Recherche 4D+1.* Déplacement : 8.

À la rencontre du directeur

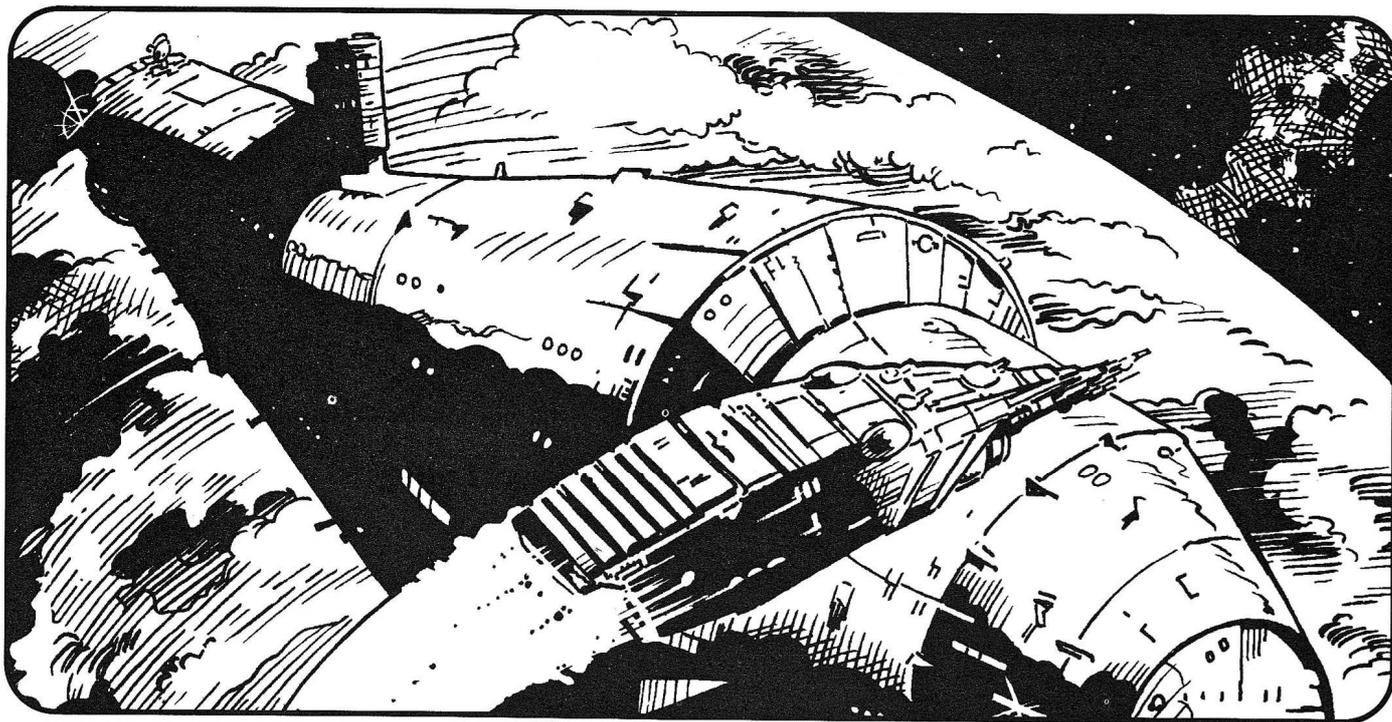
Une fois que les personnages en ont terminé avec le Droïd-douanier, ils entrent dans l'immeuble que leur a indiqué J-3PA. Lisez alors à haute voix :

Les portes s'ouvrent et se referment silencieusement. L'intérieur est d'une remarquable propreté, à tel point qu'il est difficile de croire que des gens travaillent en ces lieux. Devant vous s'étirent trois couloirs aux portes innombrables. À part un Droïd-à-tout-faire en train de frotter le plafond avec application, il n'y a aucune activité visible.

Si les PJ se rendent au bureau de Waleth en suivant les indications données par le Droïd, ils atterrissent directement dans les toilettes. S'ils réussissent un jet Facile en *Recherche* ou demandent leur chemin à l'un des Droïds circulant dans les couloirs, ils trouvent l'entrée du bureau dans le hall suivant.

Waleth est dans son bureau, travaillant sur un ordinateur. Dès que les Rebelles entrent, il se lève et les accueille chaleureusement, presque avec désinvolture. Lisez à haute voix ou paraphrasez :

"Ah, vous devez être l'équipage du cargo de marchandise de Provision Prime. Bienvenue sur la plate-forme 41, je suis le directeur de cette



installation, Faerz Waleth. Asseyez-vous, prenez du café et laissez-moi vous expliquer la raison de votre petit détournement.”

■ Faerz Waleth

Type : Homme d’Affaires Corporatiste

DEXTÉRITÉ 2D

SAVOIR 4D

Affaires 5D, Bureaucratie 4D+2, Évaluation 5D

MÉCANIQUE 3D

PERCEPTION 3D+1

Commandement 4D, Investigation 4D+1, Marchandage 4D+1

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 2D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 6

Déplacement : 10

Équipement : uniforme de la compagnie, badge d’identité de la compagnie, communicateur.

Description : Waleth est un homme d’âge mûr, un honnête homme d’affaires, loyal autant que faire se peut. Il est prompt à se mettre en colère, mais il écoute son interlocuteur en toutes circonstances.

Si l’un des Rebelles réussit un jet Modéré en Perception, il s’aperçoit que quelque chose semble profondément ennuyer Waleth, bien qu’il essaie de ne pas le montrer. Waleth explique qu’il a lui-même demandé au contrôle de l’astroport de fermer la plate-forme 34 pour cause de réparations, et non Provision Prime. Il suspecte Sehn Baroule d’avoir des ennuis avec sa compagnie, et il ne souhaite pas que le Superviseur Garret et ses troupes s’en mêlent. Il ne sait rien au sujet des activités rebelles de Baroule, qu’il croit “seulement” coupable d’espionnage industriel, comme un peu toutes les compagnies.

“Je sais bien que cela ne me regarde pas, et que je devrais en rester là, mais... Sehn Baroule de Provision Prime est un allié en qui j’ai toute confiance, et aussi un ami. Cela fait plus d’une journée que j’envoie des messages sans que personne ne réponde. Il doit être dans les ennuis jusqu’au cou. J’aimerais savoir quel est le problème, avant d’envoyer les troupes gouvernementales là-bas. Hélas, je ne crois pas pouvoir le couvrir encore bien longtemps.”

Waleth prête avec plaisir un esquif des nuages aux Rebelles, et leur permet même d’y transférer leur cargaison. En retour, ils doivent lui promettre de revenir lui raconter ce qui se passe sur Provision Prime.

Si les Rebelles parlent à Waleth de l’incident concernant la barge spatiale, il ne cache pas sa surprise et affirme n’être au courant de rien. Il leur propose alors l’aide de ses techniciens pour effectuer les réparations, et annonce qu’il va personnellement mener une enquête. Cependant Waleth sait reconnaître une bonne occasion quand elle se présente, et il ne manquera pas, dans ce cas, d’utiliser leur vaisseau comme moyen de pression en échange de leur coopération.

Si les Rebelles acceptent la proposition de Waleth, passez à l’Épisode 2 “Le désastre”.

Épisode 2 : Le désastre

Au terme de leur voyage vers Provision Prime, les Rebelles découvrent une station en ruine sans aucune trace de vie, où même les Droïds et les ordinateurs sont hors d’état de marche. Au cours de leur exploration, ils rencontrent un Droïd-messager encore valide, découvrent une bande holographique qui leur narre en détail la destruction de la plate-forme

et affrontent un groupe d'intrus aux buts inconnus. Les Rebelles sont alors obligés d'abandonner la poursuite, chassés par le risque de destruction totale de la plate-forme.

L'esquif des nuages

Waleth prête aux Rebelles un esquif des nuages pour leurs déplacements sur Tyed Kant. À l'origine, ce véhicule avait été spécifiquement créé pour être utilisé sur cette planète, puis il fut modifié afin de pouvoir être employé sur de nombreuses autres.

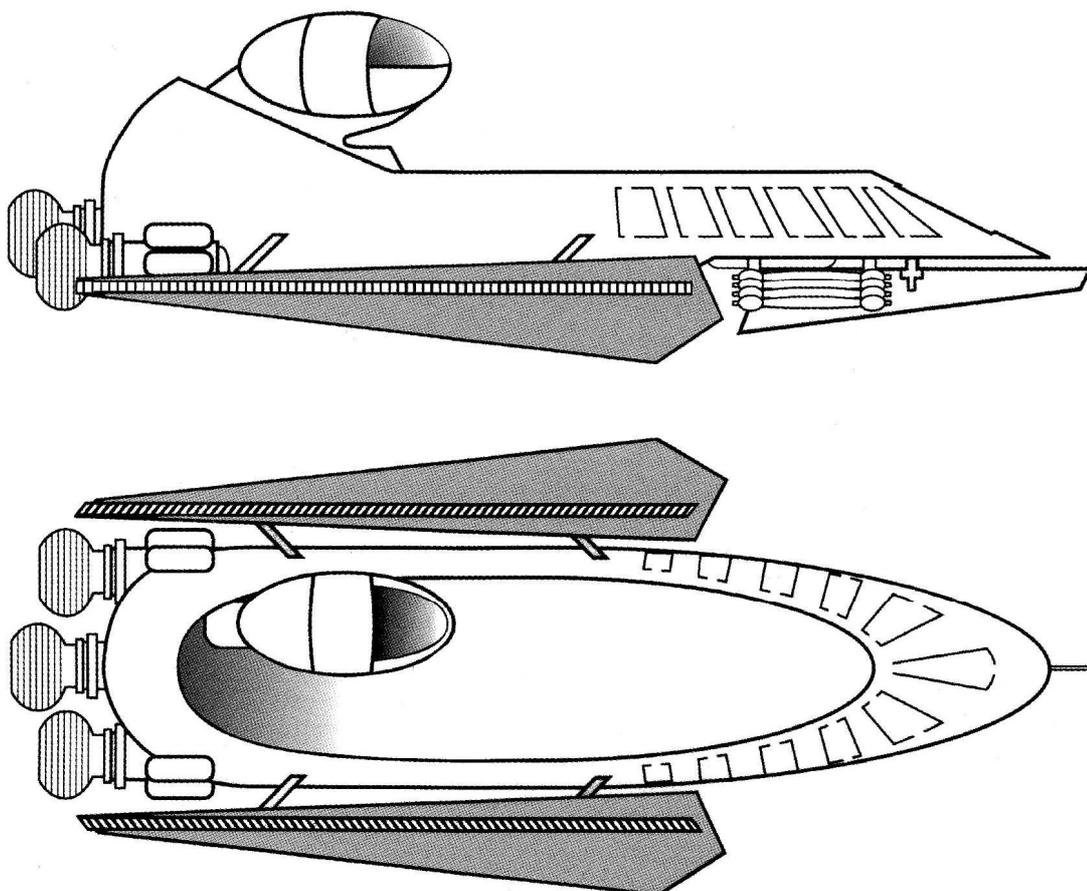
L'esquif des nuages est une invention de Huego Eib, le fondateur de Gryseium Corporation. Les plans imaginés par ce Sullustain inventif sont encore utilisés pour la fabrication des esquifs, bien qu'il ait quitté la planète depuis longtemps. L'Eib Modèle-D comporte une cabine pressurisée accueillant le pilote et les passagers, et dispose des mêmes capacités de transport qu'un petit vaisseau spatial. Si cette embarcation ne peut prétendre atteindre une grande vitesse, elle peut par contre monter à des altitudes impressionnantes. Sur les planètes où sévit le crime, certains modèles sont équipés d'armes défensives. Ce n'est pas le cas sur Tyed Kant, car le risque d'explosion y représente un plus grand danger que les criminels.

■ Esquif des nuages, Eib Modèle-D

- Vaisseau :** Esquif des nuages, Eib Modèle-D
- Engin :** Esquif à marchandises de haute altitude
- Échelle :** Speeders
- Longueur :** 18 mètres
- Compétence :** Répulseurs : Eib Modèle-D
- Équipage :** 1 ; 1 copilote
- Compétences de l'équipage :** variable
- Passagers :** 10
- Capacité de la soute :** 100 tonnes métriques
- Abri :** complet
- Altitude maximale :** Zone habitable de Tyed Kant
- Coût :** 150.000 crédits
- Maniabilité :** 1D
- Vitesse atmosphérique :** 18 ; 50 km/h
- Coque :** 2D

Les marchandises du cargo rebelle ont été transférées sur l'esquif des nuages, et il est maintenant prêt à partir. Les personnages ont reçu les indications à suivre pour atteindre le ranch 34. Il se trouve à environ 90 kilomètres au nord-est de la plate-forme 41. Le trajet dure 2 heures standards. Les personnages doivent piloter l'esquif eux-mêmes, car tous les employés de Waleth lui sont indispensables pour le moment.

Esquif des nuages, Eib Modèle-D



Un monstre en détresse

Alors que la fin du voyage approche, lisez à haute voix :

Les nuages de gaz scintillent dans les derniers rayons du soleil. En dépit de la brume, vous discernez au loin les contours d'un autre ranch. Mais surtout, bien plus proche, vous apercevez une forme gigantesque qui se dirige droit vers vous...

Donnez aux PJ un round ou deux pour s'inquiéter de la nature de cette forme étrange, puis demandez leur de faire un jet en *Perception*. Un résultat Moyen ou plus leur permet de discerner une créature d'environ 40 mètres, entourée par trois ou quatre objets de petite taille qui semblent voler dans son sillage.

S'ils décident de s'y intéresser davantage, un jet Difficile en *Races Extraterrestres* leur apprend que cette créature est un lagoin, et qu'il n'est normalement pas dangereux. Cependant, celui-ci est en difficulté : il est poursuivi par des Droïds exterminateurs d'animaux nuisibles, devenus fous, qui l'aspergent d'insecticide et tentent de le cisailer en deux. Ils ont déjà réussi à le blesser sérieusement, sans parvenir à le tuer pour autant.

Si les PJ décident d'intervenir, ils peuvent mettre hors de combat les Droïds en les fracassant avec l'esquif. La difficulté réside dans le fait que le lagoin, fou de douleur, demeure imprévisible et attaque l'esquif à chaque fois qu'il passe à sa portée. L'équipage doit donc tenter de détruire les Droïds tout en se préservant des tentacules du lagoin.

Lagoin adulte. DEXTÉRITÉ 2D, PERCEPTION 1D+2, VIGUEUR 3D. Le lagoin exécute 1D attaques contre l'esquif à chaque fois que ce dernier approche, en utilisant son score de *Dextérité* pour combattre et son score de *Vigueur* pour faire des dommages.

Trois Droïds exterminateurs d'animaux nuisibles. Toutes leurs caractéristiques sont à 1D.

N'oubliez pas de tenir compte des échelles respectives des différents protagonistes au cours de ce combat. Les Droïds sont à l'échelle "Personnages", le lagoin à l'échelle "Créatures" et l'esquif à l'échelle "Speeders".

Rien n'empêche les joueurs d'éviter cette rencontre, mais n'oubliez pas d'en tenir également compte lorsque vous attribuerez les récompenses à la fin de l'aventure.

Le Droïd-surprise

Après leur rencontre avec le lagoin, les Rebelles atteignent sans autre incident le ranch 34. Lors du survol de l'aire d'atterrissage, ils ne remarquent aucune activité autour des zones de débarquement. Il règne un silence de mort. Si quelqu'un met en marche la radio de bord, il n'obtient rien d'autre que du bruit blanc. Quand l'esquif se pose enfin, lisez le paragraphe suivant :

Tandis que votre esquif flotte doucement au-dessus des docks, vous remarquez qu'il n'y a

aucune activité nulle part ; pas de circulation, pas d'employé, rien. Outils et équipements divers jonchent le sol tels des jouets abandonnés. L'ensemble est baigné d'une lumière vacillante et tremblotante provenant des lampes de travail encore allumées, ce qui provoque chez vous et vos compagnons un indicible sentiment de malaise.

Il n'y a pas grand chose d'intéressant à découvrir dans la zone de débarquement. Les PJ trouvent des équipements divers et un Droïd similaire à celui rencontré dans l'épisode précédent, si l'on excepte le fait que celui-là a une vibro-scie profondément encastrée dans son torse métallique. Le Droïd est irréparable et il n'y a aucune trace de ses assaillants.

Au bout d'un round, quiconque est en train d'effectuer une recherche minutieuse ou réussi un jet Difficile en *Perception* perçoit des coups assourdis et des bruits de raclement provenant d'un endroit proche. Le bruit semble venir d'un container d'environ un mètre et demi de haut, portant l'emblème des Industries Automaton. D'après l'étiquette, il est destiné au ranch de Provision Prime. Si les personnages s'approchent et tendent l'oreille, ils entendent des gémissements pathétiques et des petits cris larmoyants, comme si un enfant était enfermé à l'intérieur.

La boîte contient LB-K2, l'un des premiers Droïds-coursiers mis au point par Automaton Industrie. "Elbie", comme elle aime à être appelée, est programmée pour communiquer avec la plupart des êtres organiques ou artificiels et apportera aux Rebelles une aide limitée durant le reste de cette aventure.

Lorsque les PJ ouvrent la caisse, lisez à haute voix :

Un "pop" très audible se fait entendre lorsque vous dévissez le couvercle hermétique du container. Il tombe à terre et un Droïd sphérique flotte hors de la boîte en poussant des soupirs de soulagement.

"Merci à vous, gentils-maîtres, de m'avoir délivrée de cette horrible prison en plastique. Au nom d'Industries Automaton, je vous fais tous mes compliments pour avoir choisi d'acquiescer un nouveau Droïd-coursier série LB. Je me nomme LB-K2 et suis infiniment heureuse d'être à votre service."

Elbie a pour instruction de se "vendre" elle-même à ses nouveaux propriétaires, en décrivant ses capacités et en offrant son aide à tout moment. Elle suivra de façon obstinée les personnages qui lui ont ouvert la caisse, à moins qu'ils ne lui donnent d'autres instructions.

■ LB-K2 (Elbie)

Type : Droïd-coursier fabriqué par Industries Automaton
 DEXTÉRITÉ 1D
 SAVOIR 2D
 Langages 4D



MÉCANIQUE 1D

Communication 5D

PERCEPTION 1D**VIGUEUR 1D****TECHNIQUE 3D**Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D,
Programmation de Droïd 5D**Équipement :**

- Bras manipulateur de précision
- Senseurs vidéo extensibles
- Senseur audio étendu à toutes les bandes
- Transceiver grandes ondes
- Holo-enregistreur/projecteur
- Système vocal/sonore
- Module communicateur Tradlang 2A
- Prise universelle In/Out
- Écran énergétique à particules ioniques
- Répulseur (jusqu'à une hauteur de 4 mètres)

Capacités spéciales

Programmation télécommandée : les Droïds de classe LB peuvent reprogrammer les ordinateurs munis de récepteurs radio ou audio à une distance de 10 mètres, en utilisant leur code-dé standard.

Résistance ionique : cette catégorie de Droïds résistent aux champs ioniques et aux fusils DEMP des Jawas (ajoutez 3D à la Vigueur du Droïd face à de telles attaques).

Déplacement : 9**Taille** : 0,75 mètre**Prix** : 8 500 crédits

Description : Elbie est l'un des tout derniers produits issus des laboratoires d'Industries Automaton. En dehors d'elle, seulement une petite centaine de modèles sont actuellement en service. IA est prêt à en produire des millions d'autres si cette première série fonctionne correctement.

La série LB a été conçue pour être un outil de communication intelligent, capable à la fois d'échanger des données avec les différents systèmes informatiques et les principaux êtres vivants. En conséquence de quoi, elle fonctionne à la fois en tant que Droïd de classe II et de classe III.

LB-K2 est très expressive et coopérative. À moins qu'on lui ordonne de faire autrement, elle parle avec l'accent et les intonations d'une femme humaine. Elle est intelligente et inventive, mais encore trop jeune pour saisir toute l'étendue de ses talents.

Elbie et le virus Mynock

La série LB est programmée pour transporter et délivrer des messages d'un lieu à un autre. Les constructeurs ont programmé le système afin de protéger les informations transportées des dommages électriques ou physiques que pourrait subir le Droïd. Cette particularité explique le fait qu'Elbie ne puisse être contaminée par le virus autrement que par exposition directe (en clair : seule l'unité R2 peut l'infecter). Elle peut communiquer sans danger avec les autres machines contaminées. Quand les personnages comprendront la nature du problème, elle sera en mesure de leur révéler sa quasi-immunité. Durant les événements qui vont suivre, Elbie peut aider sans risque au transfert des données informatiques.

Les fantômes dans la Machine

Lorsque les personnages tentent de pénétrer à l'intérieur de l'installation, ils découvrent que toutes les entrées sont verrouillées, y compris les entrées publiques, les issues de secours et toutes celles qui ne devraient jamais être fermées. Un jet Difficile en *Sécurité* permet de déconnecter la serrure de toute porte extérieure. Si le joueur réussit un jet Très Difficile, il apprend que c'est l'ordinateur central qui bloque à distance toutes les portes et qu'aucun code d'accès n'en permettra l'ouverture.

Une fois à l'intérieur, les Rebelles remarquent que l'air est pauvre en oxygène. Il fait anormalement chaud dans les couloirs et l'air charrie une odeur de mort. Lisez à haute voix ou paraphrasez :

À l'intérieur de l'usine, le spectacle est encore plus abominable que la désolation rencontrée à l'extérieur. Il y a des douzaines de corps allongés à même le sol, dans tous les couloirs et dans toutes les pièces. Ils sont empilés contre les portes closes, comme s'ils avaient tenté de ramper sur cette surface dépourvue de la moindre aspérité.

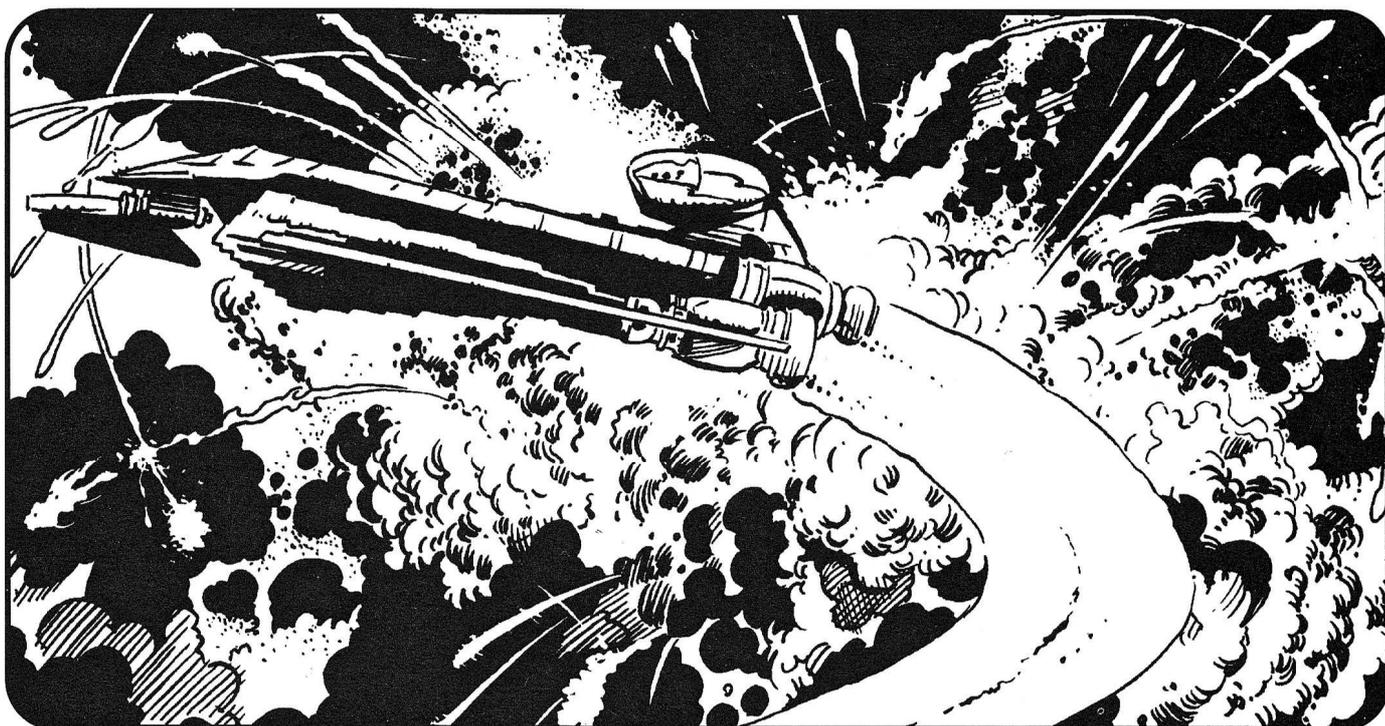
Plus personne, ici, n'est encore en vie. Un jet Facile en *Médecine* ou Difficile en *Premiers Soins* permet d'établir qu'ils sont tous morts épuisés par la chaleur et l'asphyxie ; un horrible sort que les personnages pourraient très bien partager si leur respirateur tombait en panne pendant qu'ils sont à l'intérieur de l'immeuble.

Laissez aux PJ quelque temps pour mémoriser les détails hideux de la scène, puis demandez-leur un jet en *Perception*. Avec un résultat Moyen, ils remarquent que les caméras de sécurité sont toujours en

Le bloc de données

Lisez à haute voix ou paraphrasez :

Si vous êtes l'équipage envoyé par la maison-mère, alors ce message vous est destiné. Je n'arrive pas à comprendre ce qui a pu se passer. Le fait que vous lisiez ces lignes prouve que je n'ai pu en apprendre davantage. Une chose est cependant certaine : nous avons été victimes d'un sabotage. Tous les appareils comportant des données informatiques, du distributeur de nourriture au système d'air conditionné, ont subis d'inexpliquables avaries. L'ordinateur central est devenu fou : il a scellé toutes les portes et personne ne peut plus atteindre l'extérieur, alors même que l'air devient irrespirable. Je ne sais pas comment, ni pourquoi ni par qui nous avons été attaqués, mais je vous supplie de découvrir la cause de notre mort et de mettre un terme à tout ceci avant que d'autres vies innocentes n'en pâtissent. L'air commence à manquer... Nous sommes tous en train de mourir... Vengez nous...



état de marche et actuellement en train de les filmer. Si personne d'autre n'y pense, Elbie suggère que les caméras ont sûrement enregistré ce qui s'est passé.

Les Rebelles peuvent localiser sans problème les locaux de surveillance. Ils se trouvent derrière une imposante porte, au premier étage, où est inscrit "BUREAUX DE LA SÉCURITÉ : membres du personnel seulement". Cette porte est protégée par un système de fermeture des plus sophistiqués. Il a été verrouillé par l'ordinateur central et demande donc un jet Difficile en *Sécurité*. Une fois que les PJ ont ouvert la porte, lisez à haute voix ou paraphrasez :

Au moment où la porte coulisse, les deux corps qui étaient adossés de l'autre côté tombent vers vous dans le couloir. L'un des visages correspond à la description de Sehn Baroule, votre contact sur Tyed Kant.

Baroule porte encore son badge d'identification, un bloc de données et une bande holographique extraite du système de surveillance de la station. Il n'y a rien d'intéressant sur l'autre corps.

Le bloc de données

Les dernières notes de Baroule sont consignées sur ce bloc. Le texte n'a que peu d'intérêt, hormis la répétition excessive du nom d'un haut dignitaire de l'Alliance, sous des prétextes divers. Ceci est un code destiné à éveiller l'attention des PJ. En réussissant un jet Facile en *Programmation/Réparation d'Ordinateur*, ils peuvent accéder à un message personnel dissimulé parmi les autres fichiers (lisez l'encart "bloc de données" (page précédente) à haute voix aux joueurs).

La bande holographique

Cette bobine contient les images enregistrées par les caméras de sécurité sur une période de vingt-quatre heures. Bien que le vidéo-projecteur de la station ne fonctionne plus, Elbie peut montrer les images en utilisant son propre projecteur holographique. Quand les Rebelles décident de visionner la bobine, lisez-leur "Montage" ci-dessous.

Montage

Le "montage" effectué par Baroule est une sélection de courtes scènes extraites de la mémoire du système de sécurité et stockées sur la bande holographique. Lisez à haute voix :

Scène 1 : Sur l'écran apparaît l'image de la plateforme 34 : une véritable ruche en pleine activité. Deux esquifs des nuages chargés à ras bord sont posés au sol. Des Droids et des gens entrent et sortent du bâtiment. Au premier plan, un humain portant l'uniforme de Provision Prime est en pleine discussion avec le pilote de l'esquif, mais le bruit de fond couvre leurs paroles. À cet instant, à l'arrière-plan, six unités R2 émergent de l'un des véhicules et disparaissent dans la foule.

Scène 2 : Un couloir immaculé. Des plantes en pot poussent dans des niches creusées dans le mur. L'une de ces alcôves accueille un terminal d'ordinateur.

Un jeune agent exécutif et un vieux technicien sont en train de travailler sur le terminal. Le technicien sort un communicateur et dit "Ouais, c'est Den, dans le couloir 15. Je peux avoir un Droïd-technicien ici, le terminal fait encore des siennes" (pause) "OK, merci". Il met de côté le communicateur. Quelques minutes plus tard, une unité R2 tourne au coin du couloir et s'approche des deux travailleurs.

Scène 3 : La troisième scène dépeint une aire d'atterrissage, dans le même genre que celle de Nebula Consommation. Une bataille semble avoir eu lieu. Deux épaves fumantes, qui furent un jour des transporteurs spatiaux, sont écrasées à terre tandis que les gens se ruent frénétiquement vers le havre de sécurité représenté par l'usine. Presque tous parviennent à se réfugier à l'intérieur quand, soudain, la porte se referme, laissant dehors un humain et un petit Droïd à la forme arrondie.

"Viens avec moi, p'tit gars" crie le jeune homme. "Nous allons essayer de nous échapper avec cet esquif des nuages. Peut-être parviendrons-nous à trouver de l'aide." Le jeune homme s'avance rapidement vers le véhicule, avec l'unité R2 à ses trousses, couinant d'excitation.

Et le monde s'écroula

Une fois la bande achevée, faites faire aux PJ un jet Facile en *Perception*. S'ils réussissent, ils s'aperçoivent que certains moniteurs de sécurité fonctionnent encore et qu'ils montrent des faits non dénués d'intérêt. Lisez à voix haute ou paraphrasez :

Sur l'écran des moniteurs de sécurité, vous pouvez voir de nombreux hommes armés, vêtus de combinaisons de survie noires dont les casques masquent le visage. Certains semblent chercher quelque chose, tandis que d'autres consultent de petits appareils électroniques portatifs.

Ces hommes sont des agents de Gryseium. Ils sont là pour récupérer les Droïds R2 avant qu'ils ne soient trouvés par quelqu'un ou détruits. Le composant contenant le virus Mynock émet un faible signal que les agents sont en train de suivre.

Les PJ peuvent décider d'aller les affronter ou continuer à les observer sur le moniteur. Ils peuvent également décider de retourner à leur vaisseau et de prendre la fuite. Donnez-leur un peu de temps pour réagir, puis lisez à haute voix :

Soudain, toutes les lumières s'éteignent pendant une seconde et vous êtes saisi d'un violent vertige, comme si le sol et les murs s'inclinaient tout à coup. Des sirènes d'alarmes se mettent alors à retentir un peu partout, tandis que les corps des morts semblent rouler paresseusement sur eux-mêmes.

Le système qui permet aux répulseurs de maintenir la plate-forme à une certaine altitude est en train de lâcher : le ranch tout entier est sur le point de s'écraser sur la planète. Les personnages ont moins de cinq minutes pour rejoindre leur esquif et tenter d'échapper à une mort certaine, qu'elle soit causée par l'effondrement de la plate-forme ou par l'augmentation de la pression atmosphérique.

Dès qu'ils atteignent la piste d'atterrissage où se trouve leur véhicule, lisez à haute voix ou paraphrasez :

Alors que vous émergez du building pour traverser l'aire d'atterrissage, un mouvement sur

vosre droite attire soudain votre attention. Vous apercevez l'un des intrus se tenant du côté opposé de la plate-forme. C'est alors qu'il lève les yeux et vous aperçoit à son tour. Laisant tomber l'appareil qu'il portait, il rentre aussitôt à l'intérieur du bâtiment.

L'agent a pris trop d'avance pour pouvoir être rattrapé, mais les Rebelles peuvent être intéressés par ce qu'il a laissé derrière lui : une curieuse sorte de récepteur (s'ils choisissent néanmoins de le poursuivre, passez "À la poursuite des ombres"). Un jet Facile en *Technique* permet de comprendre que le récepteur est, en fait, un détecteur de mouvement. Sur un jet Moyen ou plus, les PJ apprennent que le détecteur a un rayon d'action limité et qu'il a été conçu pour capter des signaux très faibles.

Ce détecteur est réglé pour repérer les Droïds R2 porteurs du virus Mynock. Si les PJ ne pensent pas à le ramener avec eux sur Nebula, Elbie suggère d'enregistrer dans ses propres circuits la fréquence d'émission du détecteur. Pensez alors à pénaliser les PJ d'un ou deux points de personnage à la fin de la partie.

À la poursuite des ombres

Si les PJ insistent pour poursuivre les intrus, faites-leur bien sentir que cette décision pourrait leur être fatale : ils doivent esquiver d'énormes pans de mur en train de s'écrouler, garder leur équilibre sur un sol totalement instable, etc. Faites votre possible pour les blesser légèrement afin qu'ils se décident à repartir. Si cela ne les dissuade toujours pas, décrivez leur mort de manière affreuse avec des détails sanglants et faites-leur tirer de nouveaux personnages. Vous pouvez écrire une suite dans laquelle Nebula Consommation a été obligée de se retirer des affaires, tandis que Sabel Corazon a réussi à tripler son capital initial ; ou décider que rien n'a réellement changé et transporter ailleurs les nouveaux personnages.

Fuir de la plate-forme 34

Rendez la scène de la fuite aussi dramatique que possible. Faites effondrer bruyamment l'aire d'atterrissage juste quand l'esquif des nuages décolle. Décrivez la scène à votre façon, en maintenant un suspense haletant. Lorsque l'esquif s'élève enfin, lisez à haute voix ou paraphrasez :

Regardant derrière vous, vous apercevez le colossal ranch flottant se désagréger et ses débris chuter à des kilomètres au-dessous. De formidables explosions jaillissent des différents générateurs, tandis que l'atmosphère saturée en gaz combustibles s'enflamme telle une véritable mer de feu. Une ultime déflagration secoue violemment votre esquif, recouvrant les senseurs et les hublots de vastes marques sombres, semblables à des nuages de suie.

Les hublots et les senseurs du vaisseau sont partiellement recouverts de poussière et de débris. Le

pilote peut toujours manœuvrer, mais avec un niveau de difficulté supplémentaire. À part ça, le voyage de retour vers Nebula se déroule sans embûche.

Épisode 3 : Pris entre deux feux

Dès leur arrivée sur Nebula, les PJ sont arrêtés et questionnés par Waleth. Lui et les Rebelles mettent en commun leurs informations, retrouvent le Droïd qui a introduit le virus dans la station, et sauvent Nebula de la destruction. Après quoi, les Rebelles ont affaire à un Droïd-cuisinier un peu particulier, avant de mettre au point avec Waleth un ultime plan de vengeance.

Arrêtés

Lorsque les personnages regagnent enfin le ranch 41, un petit problème les attend : dix gardes appartenant au service de sécurité de Nebula, équipés d'arcs composites et de vibro-armes, leur demandent poliment de les suivre. Ils fouillent les PJ mais ne confisquent que les armes interdites par la loi, avant de les conduire à l'intérieur du bâtiment par une porte qu'ils ne connaissaient pas jusqu'à présent. S'ils sont questionnés, les gardes répondent courtoisement qu'ils ne savent pas pourquoi on leur a ordonné de les appréhender.

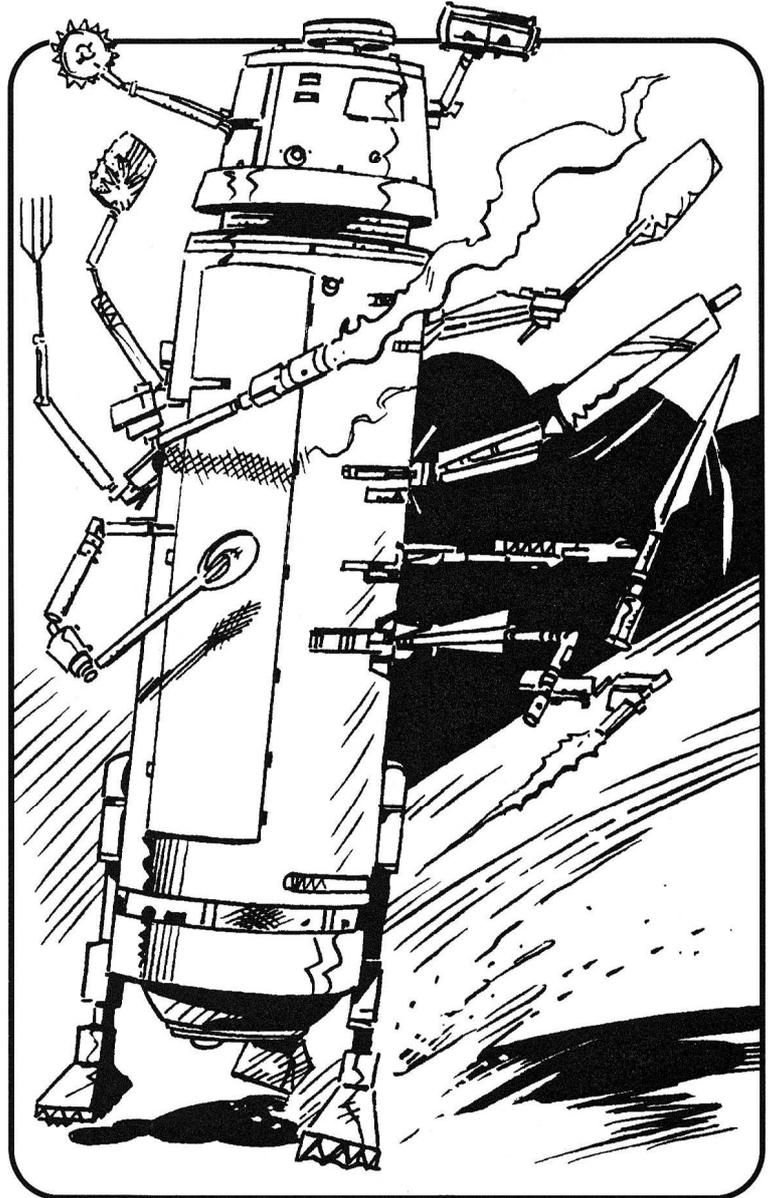
Ces gardes robustes sont des professionnels parfaitement entraînés, impitoyables seulement quand il le faut. À moins d'être provoqués, ils ne font preuve d'aucune violence envers les PJ.

Dix gardes de la sécurité. Toutes les caractéristiques sont à 2D exceptées : *DEXTÉRITÉ 3D+1*, *Arc 5D*, *Arme Blanche 4D+2*, *Parade Mains Nues 5D+2*, *VIGUEUR 4D*, *Combat Mains Nues 5D*. Déplacement : 10. Uniformes de la corporation, badges d'identification, arcs composites (dommages 4D), gourdins paralysants (dommages paralysants VIG+2D).

Interrogatoire

Les personnages sont amenés dans une cellule et laissés seuls pendant moins d'une demi-minute, avant que la porte ne s'ouvre sur le visage familier de Faerz Waleth. Deux gardes prennent alors place à l'extérieur de la pièce, prêts à intervenir au moindre problème. Waleth referme la porte derrière lui et se met à parler :

“Je ne sais pas qui vous êtes, pour qui vous travaillez, ni pourquoi vous êtes ici. Mais je sais qu'un certain nombre de choses bizarres ne cessent de se produire depuis votre arrivée chez nous. Le Superviseur Garret est loin d'être un imbécile et il ne tardera pas à s'apercevoir que quelque chose d'anormal se passe sur ma plateforme, ne serait-ce qu'en constatant notre retard de livraison. Alors vous feriez mieux de tout me dire, avant que je ne décide que ce sabotage est votre œuvre et que je vous livre à Garret !”



Waleth ne pense pas que les Rebelles soient réellement en cause, mais il les utilisera comme bouc émissaire si c'est le seul moyen qui lui reste pour sauver sa compagnie.

Si les PJ sont assez crédules (ou naïfs) pour dire à Waleth qu'ils appartiennent à la Rébellion, ils ne méritent aucune pitié. Ils doivent alors négocier leur vie avec l'énergie du désespoir, ou réussir deux jets Héroïques en *Persuasion* pour convaincre Waleth qu'il est dans son intérêt de coopérer. Les PJ peuvent combiner leurs actions comme indiqué dans les règles de *Star Wars, Seconde Édition* pages 68 et 69, en utilisant des points de Force et des points de Personnages pour influencer sur le résultat.

S'ils mentionnent les unités R2, Waleth les interrompt et demande des détails concernant ces Droïds. Il leur raconte alors l'accident du speeder et la découverte du Droïd R2 décrite dans le script de l'aventure.

Une fois convaincu que les Rebelles n'ont rien à voir avec le sabotage de Nebula, Waleth les place en

liberté surveillée. Il souhaite maintenant retrouver l'endroit où les techniciens ont entreposé le Droïd R2, afin de le faire examiner. Lorsqu'il contacte le département technique sur son communicateur personnel, on l'informe que les techniciens ont questionné l'unité R2 à l'aide d'un ordinateur traducteur, avant de le placer en chambre froide. Il doit encore s'y trouver.

Les techniciens n'ont pas stocké la mémoire du Droïd dans l'ordinateur principal. Ceci explique d'une part la très lente propagation du virus et, d'autre part, le fait que personne n'envisage ce qui a pu se passer sur Provision Prime.

La chambre froide

Waleth conduit les Rebelles à la zone des chambres froides, dans la section réservée aux Droïds. Il donne son code d'accès au terminal et se renfrogne soudain. Lisez à haute voix :

“Et bien, c'est parfait !” s'exclame Waleth, “l'ordinateur qui fait l'inventaire des stocks vient de tomber en panne. Il ne nous reste plus qu'à entrer dans la chambre froide pour retrouver le Droïd nous-mêmes. En s'y mettant tous ensemble, on ne devrait pas y passer trop de temps”.

Il ouvre alors la porte donnant sur la pièce de stockage... où plus de 300 Droïds s'empilent du sol

Intermède

Cette scène se déroule durant le troisième épisode. Lisez à voix haute :

SCÈNE D'INTÉRIEUR. Gryseium Corporation, bureau du président directeur général. Une porte s'ouvre à l'extrémité d'une pièce sombre, révélant la silhouette d'un homme de haute taille à la forte carrure, portant de somptueux vêtements. Il s'avance et marque une pause. La caméra se tourne alors vers l'autre bout de la pièce, où une attirante jeune femme à la chevelure flamboyante est assise dans un large fauteuil derrière un bureau.

“Vous m'avez fait appeler, mademoiselle Corazon ? Demande le géant.

- Oui, Ryek, répond-elle. Je souhaiterais savoir où en est le projet Mynock. Qu'a donné l'essai sur le terrain ?

- Il est positif, mademoiselle. Les Droïds R2 ont paralysé les systèmes de Provision Prime dans les heures qui ont suivi leur arrivée. Tous, du Droïd de travail à l'ordinateur central, avaient déjà été anéantis quand mes hommes et moi-même sommes allés récupérer les unités R2.

- Excellent. Que les techniciens se préparent à envoyer le second groupe de Droïds. Demain à la même heure, Nebula Consommation sera entièrement ravagée et je serai naturellement là pour offrir mon aide “généreuse” au gouverneur. Rien d'autre, Ryek ?

- Si, Sabel. Nous avons retrouvé seulement cinq des six Droïds. Le dernier n'ayant jamais émis le moindre signal, il a probablement été détruit. Néanmoins, il existe une faible chance pour qu'il ait été trouvé par quelqu'un d'autre.

- Cela n'a pas d'importance, le projet Mynock aura accompli son but et disparu dans la nature avant que quiconque ne comprenne ce qui s'est passé. Une dernière chose, Ryek... Ne vous avisez plus de m'appeler Sabel. Jamais.”

au plafond. Un cinquième d'entre eux, au moins, correspond parfaitement à la description du modèle R2.

Retrouver le bon Droïd parmi une soixantaine d'autres peut paraître une tâche impossible. Pourtant, plusieurs méthodes peuvent être envisagées.

Méthode 1 : Si les personnages ont ramassé le détecteur sur la plate-forme 34, ils peuvent l'utiliser pour trouver le Droïd R2. Rappelez-vous que la mémoire porteuse du virus est indépendante des autres circuits du Droïd et n'est donc pas désactivée. Cette méthode prend 2 minutes et nécessite un jet Facile en Recherche.

Méthode 2 : Si Elbie a eu la possibilité de mémoriser la fréquence du signal, elle annonce aux Rebelles qu'elle le détecte à présent dans la pièce. Si les personnages ne peuvent le dépister, Elle peut le faire, ce qui lui prend huit minutes.

Méthode 3 : Cette méthode concerne les PJ qui, n'ayant pas récupéré le détecteur sur la plate-forme 34, ne sont pas au courant de l'existence du signal. Ils doivent retrouver les techniciens qui ont rangé le Droïd parmi les soixante autres se trouvant dans la pièce. Cette méthode demande trois heures au minimum.

Les personnages n'ont pas le temps matériel d'examiner chaque Droïd pour rechercher celui qui est contaminé. Découragez-les autant que possible d'entreprendre cette action.

Une fois que R2-V6 est localisé, Waleth l'emmène à l'atelier de travail le plus proche pour qu'il y soit méticuleusement analysé.

Contre-mesures

L'examen des circuits internes du R2 permet la découverte d'un processeur surnuméraire abritant le virus. Pour localiser Mynock sans contaminer chaque pièce de l'équipement utilisé, Elbie doit servir d'intermédiaire. Si l'un des PJ réussit un jet Moyen en Programmation de Droïd, les Rebelles comprennent qu'elle est capable de stocker les données du virus comme n'importe quelle information ordinaire, tout en étant protégée par ses défenses internes. En tant que Droïd de communication, elle peut alors rapidement comparer ces données à celles des autres ordinateurs, pour repérer et effacer le virus de leur mémoire. Si personne n'en a l'idée, un technicien ou Elbie elle-même le suggérera.

Waleth est très heureux des résultats obtenus. Il annonce aux PJ que dans quelques heures à peine, les autres systèmes informatiques de la compagnie seront tous immunisés contre le virus Mynock et que ceux déjà infectés pourront en être purgés. Il remercie les Rebelles et les accompagne à l'extérieur de l'atelier, quand quelque chose d'étrange se produit. Lisez à voix haute :

Waleth vous abandonne dans le couloir et se rend à son bureau, quand résonne soudain un bruit étrange, se rapprochant derrière vous : une

série de crissements et de claquements secs aux accents menaçants. Vous avez tout juste le temps de vous retourner pour apercevoir un Droïd-cuistot aux multiples bras articulés s'approcher de vous en vociférant "Servez les humains ! LES HUMAINS DOIVENT ETRE SERVIS !"

Ce Droïd-cuistot "quatre étoiles" agite l'un de ses bras articulé en forme de couteau électronique. Apparemment, il a l'intention d'utiliser ses divers ustensiles pour cuisiner les PJ en entrée. Indifférent à leurs réactions, il attaque sans discernement le personnage le plus proche de lui.

Droïd cuistot FDP-6000. Toutes les caractéristiques sont à un 1D exceptées : *DEXTERITE 3D+2, Armes Blanches 4D+1 ; SAVOIR 3D, Cultures 6D, Cultures : Arts Culinaires 8D, Races Extraterrestres 6D ; VIGUEUR 2D+1.* Déplacement : 9. Se déplace à l'aide de chenillettes, nombreux ustensiles de cuisine.

Déroulement du combat

Jetez un dé à chaque fois que le Droïd lance une attaque. Le chiffre obtenu indique le nombre de "D" de dommages causés par l'instrument utilisé pendant ce round. Annoncez aux joueur quelle est le type d'arme utilisé par le cuisinier (ex : vous faites 1 avec le dé. Les dommages sont de 1D, et vous annoncez au joueur que son personnage est attaqué par une pelle à tarte).

Ce combat doit être essentiellement comique. Décrivez l'action à votre façon tout en gardant à l'esprit son côté burlesque.

Le plan de Waleth

Une fois que la "menace" du Droïd cuistot est écartée, Waleth emmène les Rebelles dans son bureau. Son humeur laisse entendre qu'il a un travail important à leur confier, mais il demeure silencieux et taciturne jusqu'à ce qu'il ait refermé la porte de son bureau.

Il annonce alors aux personnages qu'ils sont libres de s'en aller. Il veut bien acheter leur cargaison ou la charger à bord de leur vaisseau pour qu'ils repartent avec... à moins qu'ils préfèrent être engagés pour accomplir un petit projet qui lui tient à cœur. Ce dernier comporte des risques, mais permettrait d'évincer définitivement Gryseium et de stopper la progression du virus.

Son plan nécessite que les PJ repartent en orbite, puis atterrissent sur la plate-forme de Gryseium en prétextant vouloir faire le plein de provisions. Pendant que le chargement de produits alimentaires sera effectué, les Rebelles devront introduire l'unité R2 dans le complexe, localiser un terminal informatique et contaminer tous les systèmes de la station. Il ne restera plus qu'à repartir à bord du même vaisseau qui les a amenés. L'équipe technique de Waleth modifiera légèrement le programme du Droïd pour qu'il soit averti de la nature de sa mission.

Si les joueurs demandent une compensation financière, Waleth leur paiera 10.000 crédits pour "services rendus à Nebula Consommation".

Si les PJ acceptent d'exécuter le plan, poursuivez avec l'Épisode 4 : "La vengeance m'appartient" déclara le Droïd. S'ils désirent partir sans remplir cette mission, l'aventure se termine ici. Référez-vous à la page 52 pour l'attribution des points aux différents personnages.

Épisode 4 : "La vengeance m'appartient" déclara le Droïd

Les Rebelles font entrer clandestinement R2-V6 à l'intérieur de Gryseium Corporation et introduisent le virus Mynock modifié par les techniciens de Nebula - Mynock II- dans l'ordinateur central. Tandis qu'ils retournent à leur vaisseau, Ryek Lauhsin les aperçoit et la bataille éclate sur l'aire d'atterrissage du complexe. L'épisode s'achève par une poursuite épique entre le vaisseau des Rebelles et les tueurs de la compagnie.

Mynock II

R2-V6 a été remis en état et porte, à peu de choses près, le même virus que Gryseium lui avait implanté. "Erdeu" est volontaire dans cette opération ; il est très contrarié par l'attitude de Gryseium et souhaite leur donner une bonne leçon. Le Droïd fera d'ailleurs entendre son point de vue, pour peu qu'on le lui demande.

Au début de cet épisode, Waleth escorte les PJ jusqu'à leur vaisseau. Ce dernier a été réparé (si c'était nécessaire), révisé et nettoyé à fond par l'équipe de Droïds affectée à l'aire d'atterrissage (non, il n'y a pas d'arrosage de mousse cette fois-ci. Le virus a bien été enrayé). Alors que les PJ embarquent, Waleth dit :

"Vos provisions ont été cachées dans la salle des machines : vous ne mourrez pas de faim, même si vous êtes obligés de partir précipitamment. La zone d'atterrissage de Gryseium se trouve sur la plate-forme 18. Merci de nous aider à éradiquer cette menace et bonne chance à tous. Oh, à propos, vous souhaitez emmener ce Droïd ?"

Elbie tourne en rond depuis un moment autour de l'écoutille et regarde maintenant les PJ d'un air penaud. Si les joueurs et le maître de jeu sont d'accord, Elbie peut devenir un membre de l'équipage et se joindre à la campagne en tant que nouveau personnage.

Sinon, Waleth sera heureux de la garder au ranch Nebula, où elle se rendra très utile.

Au moment où les personnages décollent, lisez leur l'intermède avant de poursuivre le prochain paragraphe.

À l'intérieur des murs

Les personnages quittent Tyed Kant un bref instant, avant de faire demi-tour pour pénétrer à nouveau dans l'atmosphère. Une telle manœuvre pourrait attirer l'attention d'un contrôleur humain, mais il n'en est rien puisque seuls des Droïds gèrent le

trafic spatial. Les Rebelles doivent demander l'autorisation d'atterrir sur la plate-forme 18. Il faut réussir un jet Facile en *Escroquerie* pour convaincre les contrôleurs que le vaisseau a un besoin urgent d'être réapprovisionné, et que le ranch 18 est le plus proche sur leur route. Donnez-leur la permission d'atterrir sans faire trop de problèmes.

Une fois à terre, ils sont abordés par un Droïd de protocole similaire à celui de l'Épisode 1. Il leur pose à peu près les mêmes questions et propose de ravitailler leur vaisseau pour 500 crédits. Le chargement sera achevé dans une heure (référez-vous au premier épisode pour les caractéristiques du Droïd, page 39).

Si les PJ demandent une salle d'attente, ou ce genre de chose, le Droïd leur indique une porte verte brillante, de l'autre côté de la piste, conduisant à la salle de repos des pilotes. Ils sont invités à s'y rendre s'ils le désirent, ou à rester dans leur vaisseau.

S'ils restent à bord, ils doivent réussir trois jets Moyens en *Discrétion* pour se faufiler de cachette en cachette jusqu'à la porte du complexe. S'ils se rendent à la salle de repos, il suffit de deux jets Faciles. R2-V6 ne les gêne aucunement dans leur progression : il ressemble à un Droïd tout à fait ordinaire, après tout. S'ils ratent un jet de dé, donnez-leur la possibilité de bluffer à chaque fois que possible, de manière à ce qu'ils s'en sortent. Ils ne doivent être pris en chasse qu'après avoir réussi à introduire le virus.

Utilisez la carte ci-contre pour planifier les détails de leur progression.

L'entrée principale n'est pas fermée, ni même particulièrement bien gardée. Les Rebelles peuvent passer la porte sans problème. Une fois à l'intérieur, ceux qui réussissent un jet Facile en *Recherche* aperçoivent un terminal informatique, un peu plus loin dans le couloir où ils se trouvent. Il n'y a apparemment pas de garde dans les environs. Au moment où ils arrivent devant le terminal lisez à voix haute ou paraphrasez :

Le petit Droïd R2 se branche sur le terminal d'accès sans même en attendre le signal. Vos oreilles se remplissent alors des bourdonnements de l'ordinateur et des bips du Droïd. Bientôt, les informations défilent sur l'écran à une vitesse alarmante. Pendant environ deux minutes, le petit Droïd continue de communiquer joyeusement avec l'ordinateur central de Gryseium. Quand R2-V6 se déconnecte enfin, l'écran émet brièvement un message incohérent puis devient tout noir. Derrière l'écran hors d'usage, vous apercevez alors l'œil d'une petite caméra de sécurité braqué juste sur vous.

Laissez-les prendre conscience qu'ils sont dans les ennuis jusqu'au cou, puis faites sonner l'alarme. Passez à "La poursuite".

La poursuite

Les PJ ont réussi à introduire le virus dans l'ordinateur central de Gryseium Corporation, il ne leur reste donc plus qu'à s'en aller. Rester sur place

serait en effet aussi inutile que dangereux. Mais lorsqu'ils atteignent la porte par laquelle ils viennent d'entrer, c'est pour la trouver fermée et verrouillée. Il faut à présent réussir un jet Moyen en *Sécurité* pour l'ouvrir.

Derrière, l'aire d'atterrissage est exactement dans le même état que celui où ils l'ont laissée... à l'exception des cinq gardes de la sécurité qui sont là pour les attendre (utilisez les caractéristiques des gardes fournies page 47). Les gardes ont pour ordre de les stopper, en les tuant si nécessaire. Ils n'ont pas d'armes énergétiques, et les PJ seront en sûreté une fois à bord du vaisseau (pour le moment tout du moins). Trois rounds après le début du combat, la porte du complexe s'ouvre et Ryek Lauhsin, suivi par quatre autres gardes, se jette dans la bataille. Si les Rebelles ont déjà rejoint leur vaisseau, Ryek et ses hommes arrivent juste quand il décolle.

■ Ryek Lauhsin

Type : Chef de Sécurité de la Corporation

DEXTÉRITÉ 3D

Arc 4D+1, Arme Blanche 4D, Arme de Jet 4D, Blaster 4D+2, Esquive 3D+2, Parade à Mains Nues 5D

SAVOIR 2D

Illégalité 3D+1, Intimidation 4D+1, Langages 3D, Maintien de l'Ordre 6D, Volonté 5D

MÉCANIQUE 2D

Communication 3D, Répulseurs 4D+1

PERCEPTION 2D+1

Commandement 5D, Discrétion 3D+1, Dissimulation 4D, Escroquerie 3D+1, Investigation 3D, Recherche 4D

VIGEUR 4D

Combat Mains Nues 5D, Résistance 4D+2

TECHNIQUE 2D

Démolition 3D+2, Premiers Soins 3D+1, Sécurité 6D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 8

Déplacement : 11

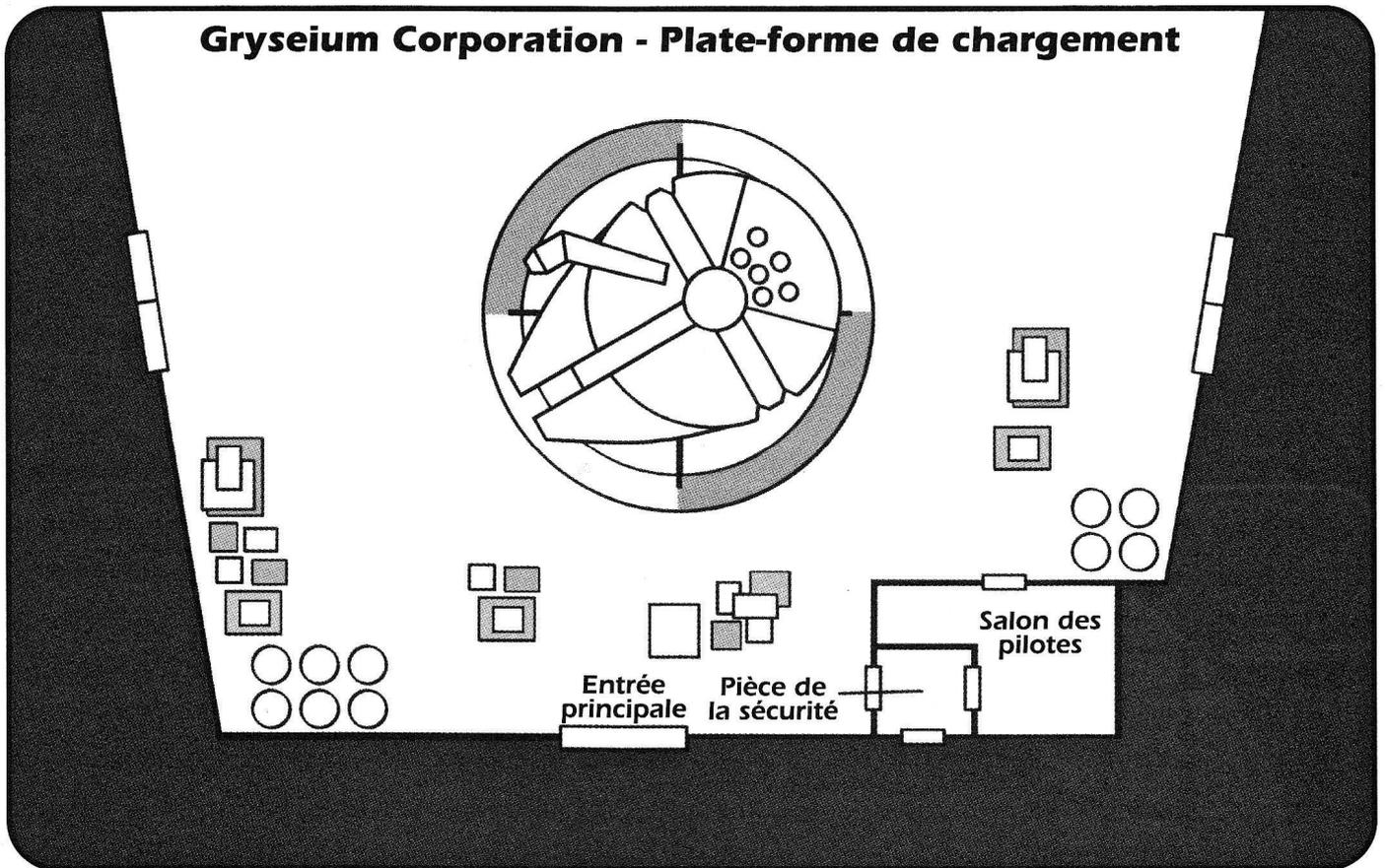
Équipement : uniforme de sécurité, veste de protection (+1D physique + 1 énergie). Vibro-dague (dommages VIG +3D), arc composite (dommages 4D), 20 flèches.

Description : Ryek est le commandant en second de Corazon Industries depuis plus de vingt ans. Il accompagnait le père de Sabel quand ce dernier a été tué et il ne s'est jamais pardonné de n'avoir pu empêcher ce meurtre. Il sert Sabel Axis avec la même loyauté qu'il témoignait à son père. Il l'aime comme sa propre fille, et ferme les yeux sur ses actions de vengeance et ses méthodes cruelles.

C'est un homme d'action. Il ne parle pas beaucoup, sauf pour donner des ordres ou dicter un rapport. Au cours d'une mission, il exécute aveuglément les instructions et ne laisse rien le détourner de son but.

Laissez les Rebelles croire qu'ils sont hors de danger. Ils prennent de la vitesse et se dirigent sans encombre vers les limites de la stratosphère. Tout s'est déroulé impeccablement... Lisez alors à haute voix :

Votre vaisseau file à travers les nuages de gaz verdâtres de Tyed Kant. La surface du ranch Gryseium est maintenant très loin derrière vous.



Mais une silhouette sombre apparaît soudain dans votre sillage, et gagne rapidement du terrain.

Les PJ vont rapidement découvrir qu'ils sont pris en chasse par une Corvette Corellienne. Le vaisseau *Tyed Vaillant* est de toute évidence plus rapide et mieux armé que le transporteur des Rebelles, et les rattraper n'est guère qu'une question de minutes. Maintenant commence la véritable poursuite.

Tandis que les PJ essaient d'identifier leur poursuivant, leur communicateur radio se met à grésiller. Une voix de femme s'élève :

“Attention, vaisseau étranger. Ici le *Tyed Vaillant* de Gryseium Corporation. Coupez immédiatement vos propulseurs et préparez-vous à être abordés. Vous n'avez aucune chance de nous échapper. Notre puissance de feu est capable de réduire en cendre votre vaisseau avant même que vous n'ayez quitté l'atmosphère. Rendez-vous !”

La voix est celle de Sabel Corazon. Elle pourchasse elle-même les Rebelles car elle est folle de rage contre eux (et aussi parce qu'elle ne veut pas être prise au piège sur sa plate-forme, si les techniciens n'arrivent pas à maîtriser la propagation du virus). Son plan est extrêmement simple : si les Rebelles se rendent, elle les interroge et les tue ; s'ils ne se rendent pas, elle les pulvérise, eux et leur vaisseau.

■ Sabel Axis Corazon

Type : Dirigeante de Corporation

DEXTÉRITÉ 2D+2

Arc 4D+2, Arme Blanche 4D+1, Arme de Jet 5D, Esquive 3D, Pickpocket 7D

SAVOIR 4D

Affaires 9D, Bureaucratie 6D, Évaluation 5D, Illégalité 4D+1, Intimidation 6D, Langages 5D, Volonté 6D

MÉCANIQUE 2D

Canons de Vaisseau 3D+2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D, Répulseurs 5D

PERCEPTION 4D

Commandement 7D+1, Escroquerie 7D, Falsification 4D+2, Investigation 5D+1, Marchandage 8D, Persuasion 4D+2, Recherche 5D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D+2, Résistance 4D

TECHNIQUE 2D+1

Premiers Soins 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D+2, Programmation de Droïd 3D+1, Sécurité 6D+1

Capacités spéciales :

Mémoire visuelle : ajouter +2D à tous les jets en Perception, falsification, investigation et recherche

Points de Force : 4

Points de Personnage : 15

Déplacement : 10

Équipement : bloc de données personnel (rendez-vous), vêtements de luxe, airspeeder, 5 000 crédits en liquide, vibro-dague dissimulée (dommages VIG +1D), arc composite (dommages 4D).

Description : Sabel Corazon hérita des industries Corazon quand son père fut assassiné par les agents d'une entreprise rivale. Cinq ans plus tard, elle ruinait l'entreprise concurrente et accédait au poste de PDG. Depuis lors, elle a racheté des douzaines de petites compagnies, dont Gryseium. Chacune de ces entreprises a prospéré sous son égide. Ses employés ne l'aiment pas, mais ils respectent ses décisions.

Sabel est fourbe, impitoyable et très patiente. Elle n'a aucun allié (elle préfère avoir des subordonnés). Si on la contrarie dans ses projets, elle devient une adversaire tenace, qui n'oublie rien et ne pardonne pas. Elle perd rarement le contrôle d'elle-même, y compris lorsqu'elle est déterminée à se venger. Elle sait attendre le moment propice pour attaquer.

Les Rebelles vont vite comprendre qu'ils ne peuvent ni vaincre la Corvette ni lui échapper (elle les aura détruits bien avant qu'ils ne regagnent l'espace profond, pour pouvoir plonger dans l'hyperespace). Cependant, un jet Facile en *Perception* permet de se rendre compte que le vaisseau ne tire pas, alors que les PJ sont pourtant dans sa ligne de mire (ces derniers devraient alors se rappeler les conséquences qu'entraîne l'utilisation d'armes énergétiques dans ce type d'atmosphère).

La solution est là. Les PJ doivent d'abord sortir de l'atmosphère et tirer ensuite sur la Corvette, avant qu'elle n'en émerge. La déflagration atmosphérique sera telle, que les hublots et senseurs du *Tyed Vaillant* seront totalement recouverts par des nuages de poussière sombre (comme l'esquif des PJ, à la fin du deuxième épisode). Si aucun des personnages ne pense à cette solution, trouvez un moyen de le leur suggérer par le biais d'un Droïd, d'un message de la Force, etc.

Gérez la poursuite et les combats en vous référant aux pages 104 à 112 de *Star Wars : le jeu de rôle, Seconde Édition*.

■ Le Tyed Vaillant

Vaisseau : Corvette technique corellienne

Engin : Vaisseau multi-usages de taille moyenne

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 150 mètres

Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre

Équipage : 30, canoniers : 6, minimum 10/+15

Compétence de l'équipage : Armement de Vaisseau de Guerre 4D+1, Astrogation 3D, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D+2, Senseurs 3D+1,

Passagers : 100

Capacité de la soute : 3 000 tonnes métriques

Autonomie : 1 an

Coût : 2,4 millions de crédits

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x 2

Navordinateur : oui

Maniabilité : 2D

Vitesse spatiale : 6

Vitesse atmosphérique : 300 ; 950 km/h

Coque : 4D

Écrans : 2D

Senseurs :

Passif : 40/1D

Détection : 80/2D

Recherche : 100/3D

Focalisation : 5/4D

Armement :

6 doubles canons lasers

Échelle : chasseurs stellaires

Arc de tir : 3 avant, 1 gauche, 1 droite, 1 arrière

Servant : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de visée : 3D

Portées spatiales : 3-15/35/75

Portées atmosphériques : 30 km / 70 km / 150 km

Dommages : 4D+2

L'aventure s'achève lorsque les personnages échappent au *Tyed Vaillant*. Si vous pensez utiliser Sabel dans une prochaine aventure, lisez l'intermède ci-dessous à vos joueurs.

Récompenses

Attribuez aux joueurs trois Points de Personnage pour avoir été jusqu'au bout de l'aventure, et deux autres s'ils ont réussi à contaminer Gryseium avec le virus. Attribuez un Point supplémentaire au groupe s'il s'est porté au secours du lagoin.

Accordez un autre Point aux joueurs qui ont bien interprété leur rôle, fait preuve d'habileté ou de réflexion.

Redonnez finalement les Points de Force correctement utilisés, et accordez-en de nouveaux pour les actions héroïques menées durant l'aventure.

Intermède

FONDU ENCHAÎNÉ : *Pont de la Corvette Corellienne Tyed Vaillant. Assise au poste de commandement, Sabel Axis Corazon fulmine de colère. À ses côtés se tient Ryek Lauhsin, le regard noir.*

"Ryek, je veux que vous me retrouviez chaque membre de ce groupe, dit froidement Sabel. Mettez vos meilleurs hommes à leur poursuite. Cet échec va me coûter très cher, mais rien de comparable à ce qu'ils vont devoir payer, quand j'aurai mis la main sur eux.

Au bout d'un moment, Ryek répond "Il sera fait comme vous l'entendez, mademoiselle Corazon. Capitaine, veuillez calculer une trajectoire de retour pour le vaisseau".

"Bien, monsieur" dit une voix off.

FONDU AU NOIR.

Triple jeu

D'Larah

D'Larah est l'une des plus importantes cités industrielles de Demophon. Comme toutes les autres villes de la planète, elle comporte un dôme qui la protège de l'environnement hostile.

La vie à l'intérieur de D'Larah est moins pénible que dans les autres villes. Ainsi, alors que la présence impériale pèse chaque jour un peu plus sur les autres métropoles, D'Larah est abandonnée à son propre sort. Elle doit cela au fait que l'un de ses anciens gouverneurs entretenait des relations privilégiées avec la hiérarchie impériale à un très haut niveau. Le nom du gouverneur et celui de ses appuis politiques ont été oubliés depuis longtemps, mais le bénéfice de cette association se fait toujours sentir.

Géographie

Dès le départ, les architectes de la ville ont décidé d'en faire un endroit paisible pour y élever une famille et y couler des jours heureux. C'est pourquoi la cité ne ressemble pas du tout au centre de recherche scientifique qu'elle est en réalité.

Les avenues de D'Larah sont très larges et offrent assez de place pour les véhicules et les piétons. De vastes allées, bordées de grands arbres et des fleurs en pot, sillonnent le centre du district commercial, ce qui rend le shopping bien plus attrayant pour les résidents.

Le centre ville abrite de nombreux magasins et restaurants, et propose toutes sortes de divertissements. Tous les désirs du citoyen moyen peuvent y être satisfaits, des produits alimentaires ordinaires aux friandises d'importation en passant par les fouritures les plus diverses. Le niveau de vie des habitants est très élevé, même pour ceux qui semblent occuper des postes de moindre importance.

D'Larah est également fière d'entretenir l'un des rares jardins botaniques de Demophon. Jhonterius Parc, malgré sa modeste superficie, est en effet le véritable joyau de la ville. Les visiteurs étrangers sont toujours fascinés par cette oasis vert émeraude jaillissant en plein centre de la cité technologique. Le parc abrite une flore très riche, en majorité importée de mondes lointains.

Les seuls végétaux originaires de la planète sont les palmiers de D'Larah, conçus tout spécialement

pour le parc par génie génétique. Ils se distinguent des autres arbres par leurs larges feuilles et surtout par leur couleur d'un écarlate scintillant. Leurs fruits ont la forme d'une grosse graine d'un rouge profond et donnent un lait sucré très goûteux. Ces fruits sont la propriété de la ville, et leur vol entraîne une amende de 500 crédits.

Jhonterius Parc couvre environ quatre hectares et demi sur lesquels de nombreux chemins piétonniers s'entrecroisent. On y trouve des bancs et des tables pour se relaxer et pique-niquer, ainsi que des terrains de sport et des aires de repos pour s'allonger et rêvasser.

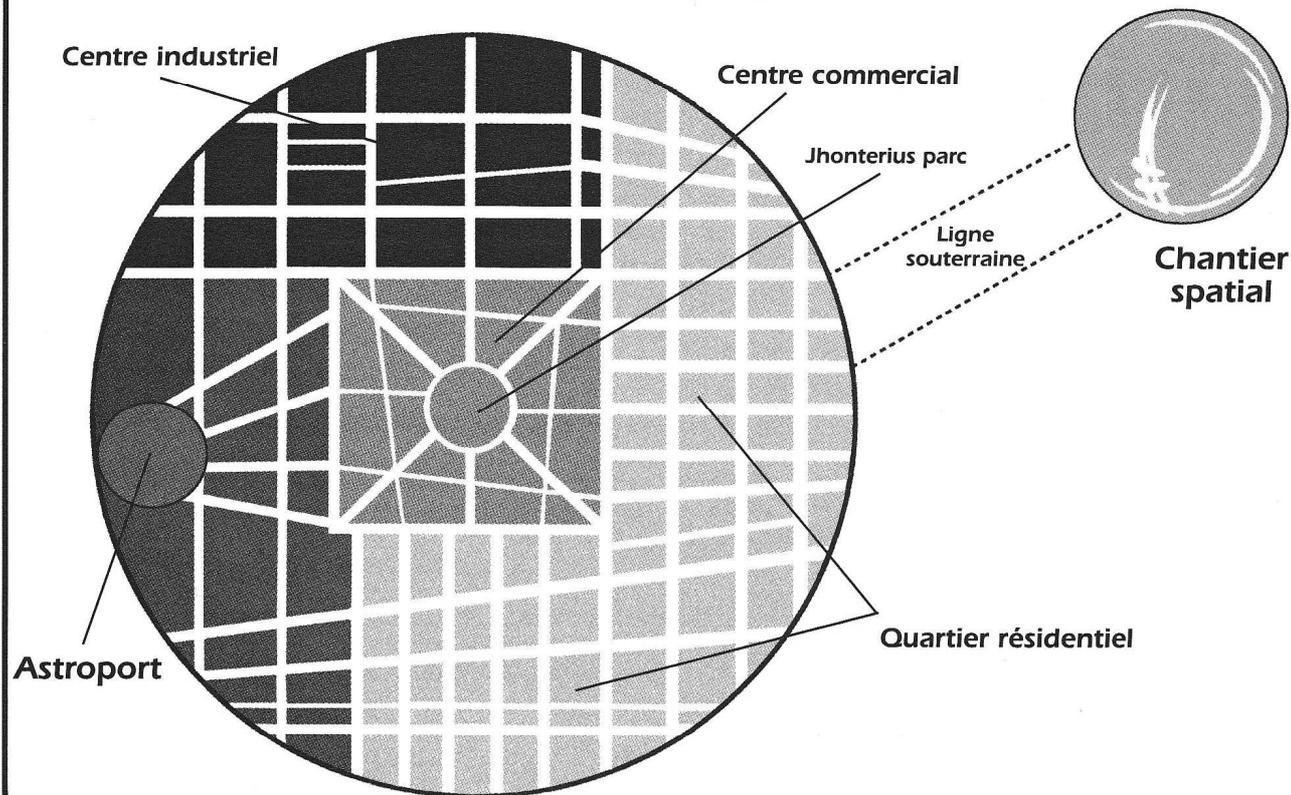
Pendant la journée, le parc est relativement désert, mais au crépuscule, les gens qui reviennent du travail ont l'habitude d'y faire halte.

Après la tombée de la nuit, le parc offre un tout autre visage et devient le lieu de rendez-vous nocturne de tous les criminels de la ville. Cette "faune" regroupe notamment tous ceux qui ont perdu leur travail et qui sont incapables de survivre autrement qu'en volant. Les autorités de la ville font de gros efforts pour essayer de les appréhender, avant de les jeter en prison ou de les envoyer vers d'autres dômes afin d'y trouver du travail.

Le parc est aussi un point de rencontre pour tous ceux qui ont des liens avec l'espionnage industriel ou toute autre activité illégale de ce genre. Avec le désastre stellaire imminent, l'incidence de l'espionnage industriel a quasiment doublé. Il ne se passe pas une seule journée sans que quelqu'un vienne négocier des informations, aussi mineures soient-elles, en échange d'un billet pour quitter la planète ou d'argent nécessaire à l'organisation de son départ. La police locale essaye sans cesse de réprimer cette activité, mais le nombre de ses agents est bien trop faible pour y changer quoi que ce soit.

La rumeur prétend que les troupes impériales ne vont pas tarder à débarquer pour remettre les choses en ordre, mais il s'agit pour l'instant d'une simple supposition. Une chose est cependant certaine : la présence de la supernova a induit un changement radical dans le comportement de la Milice Citadine de D'Larah (MCD), et une véritable explosion du taux de criminalité de la ville. (Voir "Explose, petite étoile, explose...", page 55).

D'Larah



La loi et la justice

Faire respecter la loi dans la ville est un travail traditionnellement dévolu à la Milice Citadine de D'Larah (MCD). L'une des clauses de la charte originelle stipulait que la ville devait posséder sa propre police. La MCD en est le résultat. La cité étant relativement paisible, les hommes de la MCD portent rarement une armure bien qu'ils en aient la possibilité. Les officiers se considèrent plus comme des hôtes que comme des représentants de la loi, et maintiennent en général de bonnes relations avec les citoyens.

La MCD gère également la sécurité des différentes corporations de la ville. C'est pourquoi, elle dispose toujours des derniers "gadgets" technologiques.

Les affaires et l'industrie

Les principaux partenaires industriels de D'Larah sont : Shankti Propulsion, Tumlih Navigation et le Gouvernement municipal. Le reste des travailleurs est employé par des sociétés de service.

Shankti Propulsion occupe l'essentiel du quartier industriel de la ville. Ce groupe est l'un des plus célèbres fabricants de systèmes d'hyperpropulsion et il finance d'immenses laboratoires de recherche et de développement. Il est sans cesse en train d'expérimenter de nouveaux composants et de nouvelles techniques, allant du simple court-circuit aux énormes moteurs d'hyperpropulsion qui équipent les destroyers stellaires impériaux.

L'existence de tels prototypes implique un niveau de très haute sécurité. Les employés subissent de nombreux contrôles réguliers ou aléatoires, mais la diminution des effectifs de la MCD a ouvert des brèches dans ce système trop parfait.

Tumlih Navigation est une véritable sœur jumelle de Shankti Propulsion. Ces deux corporations ont jadis été fondées à la même époque et travaillent main dans la main depuis leurs toutes premières années. Tumlih Navigation conçoit essentiellement des systèmes de navigation hyperspatiale. Cette corporation a supervisé la fabrication de nombreux ordinateurs de bord équipant les vaisseaux de petites tailles et les yachts spatiaux. Elle est sans cesse à la recherche de nouveaux moyens pour accélérer les vitesses de calcul et faciliter les sauts dans l'hyperespace.

Son projet le plus récent concerne un système permettant de passer dans l'hyperespace alors que l'on se trouve au voisinage d'un puits gravitationnel, comme en produisent les planètes et les étoiles. Selon cette théorie révolutionnaire, un vaisseau pourrait ignorer le pouvoir d'attraction d'une planète, exactement comme s'il se trouvait dans l'espace profond. Sur de longues distances, il en résulterait une importante économie de temps et d'argent. Mais, jusqu'à présent, ce projet n'a connu qu'un faible succès, dans la mesure où le résultat est d'autant moins fiable que le vaisseau est de grande taille.

Tout comme Shankti Propulsion, Tumlih Navigation est placée sous haute surveillance. Cependant, cette dernière se prépare actuellement

à quitter la planète pour déménager dans un autre système. La sécurité a d'autant plus de problèmes pour tenir la bride de son personnel. Un certain nombre d'employés ont déjà abandonné leur travail pour quitter le système.

La ville de D'Larah emploie elle-même une bonne partie de la population. Une ville dont la vocation est de rester un endroit paisible a besoin d'un personnel important. D'Larah fait travailler toutes sortes de gens, des administrateurs aux bibliothécaires, en passant par le personnel de l'astroport, les pilotes de transport en commun ou les jardiniers.

En dehors des membres de la MCD, les employés municipaux les plus reconnaissables sont les jardiniers. Ils interviennent quotidiennement dans l'entretien des rues de la ville et s'occupent de la faune et de la flore de Jhonterius Parc. Arpentant sans cesse les rues de la cité, ils discutent avec tout le monde et sont toujours au courant de ce qui se passe.

Centres d'intérêts

D'Larah est un important pôle d'attraction touristique grâce à ses quelques casinos, ses divertissements exotiques importés de planètes lointaines et, surtout, à la présence du plus fameux restaurant de tout le système : "Chez Marqo". On y sert en effet une large variété de mets délicats dont la célèbre *salade du chef* préparée avec les feuilles et les fruits du palmier de D'Larah.

Il existe également un petit astroport à l'intérieur de la ville reliant les zones industrielles et commerciales. Plus de la moitié de ses 50 docks sont réservés aux prototypes testés sur place. Les docks restants servent aux vaisseaux commerciaux ou privés. Ils connaissent une grande activité ces derniers temps. Nombreux sont les marchands et les contrebandiers qui tirent parti de la population souhaitant quitter la ville avant l'explosion de la supernova. La MCD a déjà dû intervenir plusieurs fois lors de fusillades impliquant des trafiquants ou des espions industriels. Depuis, "vigilance" est devenu le mot d'ordre du personnel de l'astroport.

Gouvernement

Jadis, D'Larah entretenait des liens étroits avec l'Empire via son gouverneur. Elle a su tirer parti de cet avantage. Ainsi la ville a prospéré, est devenue florissante tout en conservant un degré d'autonomie sans précédent.

L'administrateur en chef et le gouverneur de la cité sont élus par l'Empire avec l'approbation de Shankti Propulsion et Tumlih Navigation. Le gouverneur actuel se nomme Jaspar Skeete. C'est un homme très compétent, mais qui n'a pas été formé à affronter une crise. Au fur et à mesure que la situation dégénère, il a de plus en plus de mal à calmer la population. La rumeur prétend même qu'il maintient un vaisseau en attente permanente, au cas où l'alarme annonçant la supernova retentirait soudain.

Le conseil de la cité est composé de deux membres provenant l'un de Shankti Propulsion, l'autre de Tumlih Navigation, ainsi que de deux citoyens choisis pour représenter le secteur résidentiel et le secteur commercial. Ce conseil constitue le principal corps décisionnel de la ville. Ses

mesures doivent être ratifiées par le gouverneur pour être effectives. Ce dernier peut toujours opposer son veto, qui ne peut être débouté que par la majorité des deux tiers du conseil ou par un représentant direct de l'Empire (ceci ne s'étant jamais produit dans l'histoire de D'Larah).

Les personnalités du gouvernement n'ont jamais eu à prendre de réelles décisions difficiles, elles interviennent surtout en tant que conseillers et superviseurs du travail routinier au sein de la cité. Elles sont actuellement face à une crise aux proportions gigantesques et leur manque d'expérience se fait cruellement sentir, notamment par l'absence de toute procédure d'évacuation.

Explose, petite étoile, explose...

Les citoyens réagissent à la situation actuelle par une panique générale à peine contenue. D'Larah étant une cité corporatiste depuis toujours, la plupart des habitants pensent qu'ils seront pris en charge par ces mêmes compagnies qui emploient leurs familles depuis des générations. Hélas, le temps (s'ils en avaient) leur montrerait qu'il s'agit d'un triste rêve. Évacuer une cité de six millions d'âmes serait trop coûteux, en temps comme en argent, et drainerait, de plus, la totalité des ressources des corporations. Shankti Propulsion et Tumlih Navigation ont bien publié des décrets planifiant l'évacuation, mais on raconte en ville qu'ils ne concernent en réalité que la classe dirigeante de ces firmes, le reste des employés étant proprement condamnés à mourir sur place.

Nombreux sont les petits commerces qui ont déjà fermé boutique et quitté la planète, craignant d'attendre la dernière minute pour voir leurs bénéfices engloutis dans la destruction de l'étoile. Les seules industries florissantes en ce moment sont les vaisseaux commerciaux, qui apportent les fournitures épuisées et embarquent les réfugiés au retour, et les magasins spécialisés dans la vente de bagages et de matériaux d'emballages.

La MCD est maintenant souvent obligée de tirer d'abord et de discuter ensuite, dans la mesure où les altercations dans l'astroport dégénèrent rapidement en fusillades. Un espion industriel a même défrayé la chronique en tentant de dérober un prototype inachevé.

L'attitude du gouvernement caricature celle de la population. Les membres comprennent que le danger imminent entraîne de sérieux problèmes de société, mais ils espèrent encore trouver un moyen de sortir de la crise. De nombreux employés municipaux ont passé — grâce à leur position privilégiée — des arrangements afin d'être expatriés. Cependant, certains indices portent à croire qu'il ne leur sera pas si facile que cela de se rendre sur leur vaisseau.

Shankti Propulsion et Tumlih Navigation ont déjà entrepris les démarches nécessaires pour sauver leurs principaux directeurs et leurs équipes de recherches. Un millier d'employés, triés sur le volet parmi les membres de chaque compagnie doivent être évacués à bord d'une dizaine de vaisseaux. Ces derniers les attendent, prêts à décoller, dans des

docks discrets placés sous haute surveillance. Les présidents et directeurs généraux de chaque corporation ont déjà quitté le système et coordonnent les opérations par l'intermédiaire de subordonnés loyaux et bien payés, tenus en laisse par la perspective de gains financiers considérables. Les employés de niveau inférieur ne sont pas du tout au courant de l'absence de leurs dirigeants.

Le changement le plus dramatique dans la cité est l'explosion du taux de criminalité. Violences, meurtres et sabotages se sont répandus à travers toute la ville, se concentrant en deux points particuliers : l'astroport et Jhonterius Parc. Nombreux sont les marchés et accords illégaux qui ont été passés dans le parc dernièrement. La MCD intervient sans cesse au cours d'affrontements nocturnes entre les contrebandiers et divers membres du crime organisé. Toute personne qui parvient à se procurer un billet électronique d'embarquement devient immédiatement une cible de choix. La plupart de ceux qui possèdent de tels billets en dissimulent scrupuleusement l'existence.

Dans une telle ambiance, l'espionnage industriel ne pouvait que se développer. De nombreux employés ont décidé de dévoiler les secrets de leur corporation afin de pouvoir financer leur exode. Il existe maintenant toutes sortes de profiteurs qui, travaillant chez Shankti Propulsion ou Tumlih Navigation, revendent la moindre bribe d'information pour gagner quelques crédits et se payer un billet pour partir.

Un petit marché noir est apparu simultanément, écoulant les produits de luxe dont le manque se fait le plus cruellement ressentir. Le "Réseau Tind'i", tel qu'on le nomme, a réalisé d'extraordinaires bénéfices en revendant des marchandises devenues introuvables. Le cerveau responsable de cette organisation demeure un mystère pour tout le monde. La MCD a fait de nombreuses tentatives pour démanteler le Réseau, mais à chaque fois que l'une de ses planques est localisée, la police ne retrouve que des locaux vides. On pense de plus en plus qu'il existe un "mouchar" au sein de la MCD qui renseigne le Réseau.

Les efforts de la MCD du côté de Shankti Propulsion et Tumlih Navigation mobilisent également beaucoup de son temps et de son énergie. En effet, elle tente d'éviter que de simples divulgations d'informations ne dérivent en espionnage industriel de masse. De nombreux employés tirent parti des circonstances actuelles pour gagner quelques crédits de plus en revendant l'équipement ou les secrets de leur compagnie. La MCD procède quotidiennement à une demi-douzaine d'arrestations dans chaque compagnie. Son département du contre-espionnage est constamment sur la brèche, occupé à examiner toutes les transactions informatiques de ces compagnies.

Les criminels sont aujourd'hui placés dans des prisons aménagées à la hâte, essentiellement dans des hangars désaffectés. Ces prisons renferment plus de 2 500 forçats arrêtés pour violence, espionnage ou meurtre. Plus de 90 pour cent d'entre eux attendent encore d'être jugés.

Pourtant, D'Larah traverse une telle crise qu'il suffit de faire parvenir de l'argent dans les bonnes mains pour pouvoir être libéré. Graisser la patte aux

officiels requiert habituellement beaucoup de liquidité et la présence d'un intermédiaire pour mettre en relation les deux parties intéressées. C'est ainsi qu'un curieux service de messagers habitués aux pratiques illégales, a vu le jour non loin de la prison. Si vous n'avez pas la chance de posséder une famille influente, il existe de nombreux moyens d'arranger votre cas, à condition que les charges retenues contre vous ne soient pas trop sévères (ce qui est le cas pour une simple fusillade, par exemple). S'il s'agit d'un crime important, les messagers s'arrangeront pour que votre argent atteigne l'endroit "où il vous fera le plus de bien" (après avoir prélevé leur pourcentage). On prétend que ce "commerce" entretiendrait des liens étroits avec le Réseau.

Depuis le début de la crise, l'astroport fourmille d'activités. Des douzaines de vaisseaux décollent chaque jour, emportant les plus chanceux (et les plus riches) des passagers qui souhaitent quitter Demophon. Beaucoup d'agences locales ont fait fortune rien qu'en organisant le transfert des passagers à l'extérieur du système. Ces derniers sont, la plupart du temps, simplement aiguillés vers des lignes de moyen courrier en partance pour d'autres planètes, mais certains embarquent, avec toutes leurs possessions, à bord de vols charters qui les amènent directement à destination.

Un important trafic de contrebande s'est développé parallèlement. De nombreux marchands importent régulièrement des marchandises qu'ils revendent au Réseau Tind'i. Les prix atteignent dix à vingt fois leur valeur initiale et le marché noir est en pleine expansion. Même les cargos marchands s'emploient à évacuer un maximum de gens. Les réfugiés clandestins s'entassent autant que possible dans tous les compartiments secrets imaginables.

Ce genre de trafic commence même à apparaître à l'extérieur des dômes. Bien que les aires d'atterrissage soient à la fois restreintes et dangereuses, quelques contrebandiers téméraires et des réfugiés plus téméraires encore se donnent rendez-vous à l'extérieur pour quitter la planète ou échanger des produits de contrebande. La MCD a décrété que ce genre d'incidents était néanmoins trop rare pour qu'elle se risque à diviser ses forces afin d'en réduire la fréquence.

Personnalités de D'Larah

Elena Ray "Manta Noire"

Elena Ray est une employée de Shankti Propulsion et elle dirige en secret le Réseau Tind'i. Sa silhouette, petite et ramassée, est rehaussée par la profondeur de ses yeux et de sa chevelure noire. Elle s'est frayée un chemin jusqu'au plus haut sommet du département en Recherche et Développement en manipulant ses supérieurs autant que ses subordonnés. La finesse de ses ruses au sein du commerce d'entreprise lui a valu le surnom de "Manta Noire". Elle fait d'ailleurs tout ce qu'elle peut pour entretenir cette image.

Elena a tout de suite compris que la supernova offrait une occasion unique de faire fortune. Elle s'est alors servie de ses formidables compétences pour organiser le Réseau Tind'i. Son objectif est de faire



main basse sur un maximum de denrées tout en accumulant suffisamment d'argent pour pouvoir évacuer l'ensemble du Réseau, avant de tout recommencer ailleurs. En ce moment même, les vaisseaux du Réseau Tind'i occupent une partie des docks, attendant d'achever leur chargement pour pouvoir décoller.

Le plan d'Elena fait également intervenir des membres corrompus de la MCD. Un nombre important d'officiers ont été contactés et sont devenus des membres du Réseau. Divers fonctionnaires d'État ont également rejoint ses rangs pour assurer leur départ de Demophon. Ceci permet notamment de conserver les marchandises stockées dans les docks en toute sécurité. À l'heure actuelle, personne ne se doute des liens qui unissent la MCD et le Réseau Tind'i.

■ **Elena Ray "Manta Noire"**

Type : Programmeur Informatique/Négociant au Marché Noir

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme Blanche 5D, Arme de Jet 4D+1, Blaster 4D+1, Esquive 4D+2

SAVOIR 4D

Affaires 6D, Affaires : R & D Système Nav 6D+1, Maintien de l'Ordre 5D, Maintien de l'Ordre : D'Larah 5D+1, Illégalité 6D+1, Intimidation 5D+2, Volonté 5D+2

MÉCANIQUE 2D+2

Transports Spatiaux 3D+1

PERCEPTION 3D

Commandement 5D, Escroquerie 5D+2, Falsification 6D, Discrétion 5D+1, Dissimulation 5D+2, Marchandage 5D+1, Persuasion 6D+2

VIGUEUR 2D

Combat Mains Nues 2D+2

TECHNIQUE 5D+2

Programmation/Réparation d'Ordinateur 6D+2, Sécurité 6D+1

Ce personnage est sensible à la Force.

Points de Force : 2

Point du Côté Obscur : 2

Points de Personnage : 7

Déplacement : 10

Équipement : pistolet blaster (dommages 4D), vibrolame (dommages VIG+3D), bloc de données, communicateur, masque respiratoire, tige enregistreuse.

Description : Elena Ray a découvert une nouvelle facette de sa personnalité depuis qu'elle a créé le Réseau Tind'i. Plus que le simple fait de gagner beaucoup d'argent, elle adore jouer avec le feu en battant la MCD sur son propre terrain.

Elena sait parfaitement que, malgré sa volonté et ses compétences exceptionnelles, son double jeu finira bien par être découvert. Mais avant qu'une telle chose n'arrive, elle aura plié bagage depuis longtemps.

Cradjius Lucern

Lucern est le propriétaire actuel de "Chez Marqo". Cet établissement fut autrefois un restaurant luxueux et plein de charme. Il est aujourd'hui devenu une cantina sombre et enfumée, où les parieurs se bousculent autour des tables de jeu. Le propriétaire originel a déménagé dans un autre système peu après les premiers événements relatifs à la supernova. L'établissement était d'ailleurs en perte de vitesse, les clients préférant conserver leur argent pour se payer un billet de départ.

Lucern, lui, en a fait quelque chose de complètement différent. Le nom "Chez Marqo" attirant toujours les foules, il a rouvert l'endroit deux jours seulement après le départ du propriétaire. Désormais, l'établissement ressemble plus à une cantina militaire qu'à un restaurant cossu. Cependant, une partie de la population a tout de suite adopté le nouveau

“Chez Marqo”, en particulier ceux qui ont renoncé à quitter la planète.

Les tables de jeu offrent une petite chance de gagner le gros lot, peut-être même suffisamment d'argent pour fuir ce système condamné. Depuis le début, Lucern a pris soin de placer quelques “gagnants” au milieu de la foule et entretient une ambiance propice à la chance et au succès pour attirer les joueurs. Dans de telles circonstances, il n'est guère surprenant que Lucern soit en contact avec le Réseau. Il reste néanmoins farouchement individualiste et évite de trop collaborer avec lui. Il lui reverse seulement un petit pourcentage, juste de quoi s'assurer une place à bord du dernier vaisseau quand tout le monde s'en ira. Il préfère s'arranger avec le Réseau Tind'i en autorisant ses membres à utiliser son bar comme point de rencontre. Jusque-là, son commerce n'a connu aucun problème, car il a su éviter les ennuis avec le gouvernement, la MCD et le Réseau Tind'i.

■ Cradjuis Lucern

Type : Propriétaire de Cantina

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme de Jet 4D+2, Blaster 4D+2, Esquive 4D+1, Parade Mains Nues 4D+1

SAVOIR 4D+1

Évaluation 5D+2, Évaluation : D'Larah 6D, Illégalité 6D, Illégalité : D'Larah 6D+2, Intimidation 4D+2

MÉCANIQUE 3D

Pilotage de Véhicule Terrestre 4D

PERCEPTION 5D

Discrétion 6D+1, Dissimulation 5D+2, Escroquerie 6D, Jeu 6D+2, Marchandage 6D+1

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D+2

TECHNIQUE 2D+2

Premiers Soins 3D+1

Points de Personnage : 2

Déplacement : 10

Équipement : blaster de sport (dommages 3D), vibro-lame (dommages VIG+3D), medpac.

Description : Lucern est un petit truand qui veut jouer dans la cour des grands. Il compte utiliser le Réseau, pour parvenir à s'enfuir de Demophon avant le big bang, ouvrir une chaîne de cantina et un réseau de maisons de jeu. Il a toute fois tendance à se surestimer.

Le fantôme de Jhonterius Parc

L'un des plus récents visiteurs de Jhonterius Parc est un personnage vêtu d'une robe noire, dont on prétend qu'il hante les jardins pendant la nuit. Nombreux sont ceux qui affirment l'avoir aperçu, mais seulement une poignée ont eu la chance de pouvoir lui parler. Il dit être l'esprit de Jhonterius, le fondateur de la ville, revenu du monde des morts pour sauver D'Larah de son destin funeste.

Ce “fantôme” se déplace avec beaucoup d'aisance à travers le jardin, et personne n'est jamais parvenu à le poursuivre pendant plus de quelques instants. Les horaires de ses apparitions tendent à démontrer qu'il s'agit, soit d'un véritable fantôme, soit de plusieurs personnes déguisées simultanément en spectre. Le fait que les descriptions du fantôme se

recourent parfaitement semble démentir toutefois cette dernière hypothèse.

Le spectre semble surtout vouloir qu'on le laisse tranquille, et ne se gêne pas pour faire peur aux importuns. À ce jour, personne n'a communiqué plus de quelques instants avec lui. Personne non plus n'a été injurié ou maltraité par lui. Toutes les tentatives de la MCD pour le capturer ont échoué.

Petit à petit, un véritable culte s'organise parmi les personnes qui commencent à croire que Jhonterius est réellement de retour. À la tombée de la nuit, certains croyants attendent même pendant des heures l'apparition de leur mystérieux sauveur. Pour l'instant, les disciples de Jhonterius sont pacifiques, mais qui peut dire ce que l'avenir réserve, tandis que l'heure de la supernova approche.

Le capitaine Lucius Flint

Lucius Flint est un membre de la MCD, corrompu par le Réseau Tind'i. Il s'est laissé acheter afin de permettre à sa femme et à son enfant de s'échapper de Demophon. Personnellement, il ne considère pas son alliance avec le Réseau comme un manquement grave à ses devoirs.

En dépit de ce que l'on raconte à propos du Réseau, Flint n'a pas abandonné sa conception de la loi. Il a clairement fait comprendre qu'il ne participerait à aucun crime, ce qui fait que le Réseau Tind'i a une confiance plutôt limitée en lui. Flint accepte néanmoins de fermer les yeux sur les infractions mineures, tant que ses alliés aident les habitants à fuir la ville, paralysée par l'incapacité de son gouvernement.

■ Capitaine Lucius Flint

Type : Capitaine de la Police Locale

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 3D+2, Blaster 4D+1, Esquive 4D+1, Grenade 3D+2

SAVOIR 3D+2

Bureaucratie 4D, Bureaucratie : D'larah 4D+2, Illégalité 4D+1, Illégalité : D'larah 5D, Intimidation 4D, Maintien de l'Ordre 4D, Maintien de l'Ordre : D'Larah 4D+2

MÉCANIQUE 2D+1

Communications 3D

PERCEPTION 3D+1

Commandement 4D, Commandement : MDC 4D+2, Investigation 4D, Investigation : D'Larah 4D+1, Recherche 4D

VIGUEUR 2D

Combat Mains Nues 3D

TECHNIQUE 2D+2

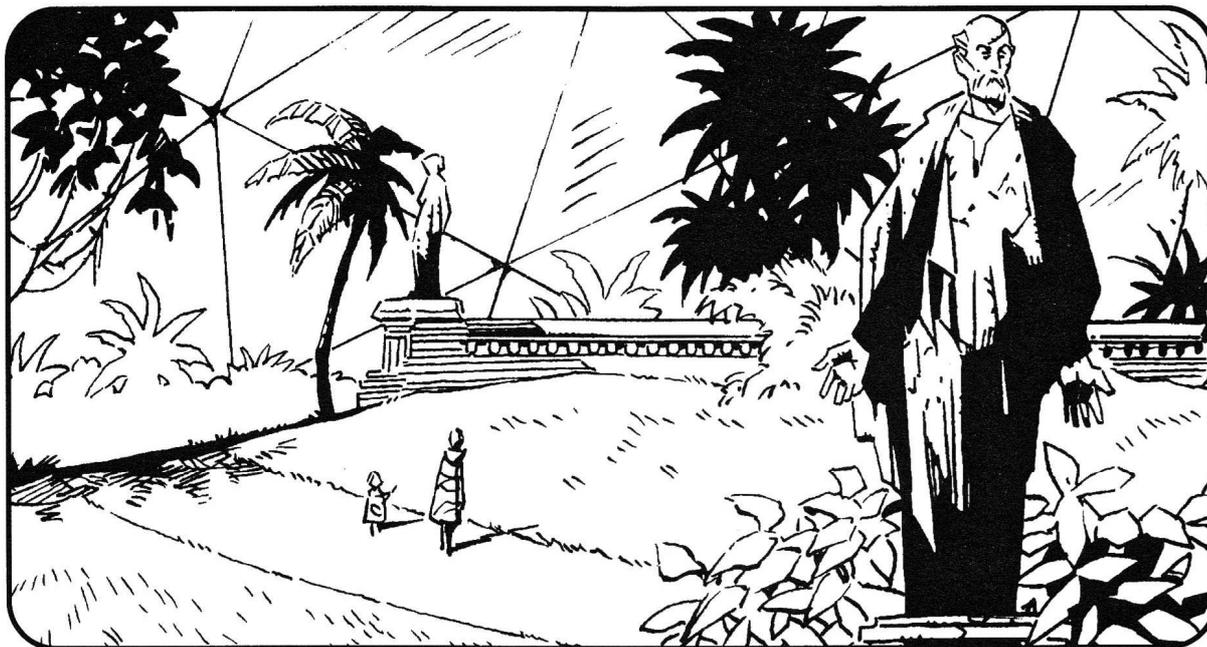
Premiers Soins 3D

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : pistolet blaster (dommage 4D), communicateur, bloc de données.

Description : Lucius Flint a dû prendre une décision importante : abandonner tous ses principes ou voir mourir sa famille. Il n'a pas hésité dans son choix, mais l'idée de servir deux maîtres à la fois le met chaque jour un peu plus mal à l'aise.



Background de l'aventure

La crise qui ravage Demophon et les problèmes qu'elle entraîne, offrent des opportunités absolument irrésistibles pour les marchands, les contrebandiers et quiconque possédant un vaisseau capable de transporter des gens.

Les PJ ont été contactés par une famille de la cité de D'Larah. On leur a offert 50 000 crédits pour simplement accompagner les membres de la famille Urshant dans un autre système. Au total, il s'agit juste de transporter quatre personnes et leurs effets personnels. Que pourrait-il bien arriver ? !

Épisode 1 : Tous les astroports qu'on a laissés derrière soi...

Les PJ ont accepté l'offre de la famille Urshant et s'appêtent maintenant à atterrir sur Demophon.

Lisez le paragraphe suivant :

C'est la première fois de votre vie que vous voyez un tel trafic aérien autour d'une planète. Tout un banc de navires ralentit votre approche et vous devez attendre plusieurs heures avant que l'on vous donne l'autorisation d'atterrir.

La procédure d'atterrissage est d'une monotonie très routinière. Après avoir attendu le départ et l'arrivée d'un certain nombre de vaisseaux, on vous autorise à vous poser au niveau du dock 24. Une fois les formalités de débarquement réglées, vous quittez enfin le vaisseau.

Alors que vous vous dirigez tranquillement vers la sortie, les portes en face de vous s'ouvrent en coup de vent, pour laisser entrer un groupe d'hommes, dont les yeux, brillants de convoitise, sont braqués sur votre vaisseau. Dans un grognement menaçant, le chef de la foule s'avance et dit :

"Retournez à bord du vaisseau ! Votre cargaison, c'est nous, et nous voulons partir immédiatement !"

Deux hommes s'approchent des deux portes de sortie et détruisent leur système d'ouverture d'un seul coup de blaster.

Les PJ sont actuellement victimes d'un complot mis au point par le Réseau. L'organisateur en est Choaaty Mossk, un homme barbu aux larges épaules, armé d'un pistolet blaster lourd. Les neuf autres membres de son groupe portent également des pistolets blasters et semblent prêts à s'en servir, mais ils prennent soin de rester à une distance respectable des personnages de façon à garder un œil sur eux tout en évitant le corps à corps.

Il faut réussir un jet Très Difficile en *Marchandage* pour négocier avec Mossk. Si le jet échoue, Mossk dit : "Vous et votre vaisseau êtes maintenant à moi ! Nous allons ficher le camp de cette planète à Banthas et c'est vous qui allez nous emmener". Il conserve une distance minimale de cinq mètres entre lui et les PJ pour éviter tout corps à corps. Si le jet réussit, Mossk accepte de laisser partir les personnages, une fois que lui et ses hommes se seront enfuis du système Demophon.

Les options des PJ sont relativement limitées : repartir tranquillement en emmenant Mossk et ses hommes, ou se frayer un chemin à travers le hangar.

Tandis que les PJ négocient avec Mossk, faites-leur faire un jet en *Perception*. Un résultat Facile permet de remarquer que quelqu'un est en train de découper de l'extérieur l'une des portes condamnées. Mossk et ses hommes n'y font pas attention, et les PJ devraient être capables de réagir avant que l'ouverture ne soit complète.

Dans tous les cas, les portes basculent soudain à l'intérieur, tandis que Mossk et ses hommes sont surpris. Quinze miliciens de la MCD émergent de

la fumée et ouvrent immédiatement le feu. Cinq miliciens viennent rapidement au secours des personnages, tandis que le reste affronte Mossk et sa bande.

■ Choaty Mossk

Type : Exécutant indépendant

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 3D+2, Esquive 3D+2, Parade Mains Nues 3D+1

SAVOIR 2D+1

Illégalité 3D, Intimidation 3D+1, Survie 3D

MÉCANIQUE 2D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 3D+1, Dissimulation 3D+1, Escroquerie 3D+2,

Jeu 3D+2, Marchandage 5D+1

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 3D+2

TECHNIQUE 2D

Équipement : pistolet blaster lourd (dommages 5D)

Points de Personnage : 4

Déplacement : 10



Description : Mossk est un ancien pirate qui travaille maintenant pour le compte du Réseau. La liste de ses crimes est aussi longue que son bras et il a plusieurs fois été réprimandé par la Manta Noire pour avoir outrepassé ses ordres. Elle a dû lui répéter une douzaine de fois qu'il n'est pas censé tuer les PJ durant cette mission.

9 Agents de réseau. Toutes les compétences sont à 2D excepté : *DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 3D+1*. Déplacement : 10. Pistolet blaster lourd (dommages 5D), veste protectrice (protège l'avant du torse, +1D contre les attaques physiques, +1 contre les attaques énergétiques).

15 Miliciens de la MCD. Toutes les compétences sont à 2D excepté : *DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 3D+2*. Déplacement : 10. Pistolet blaster lourd (dommage 4D), communicateur, veste protectrice (protège l'avant du torse, +1D contre les attaques physiques, +1 contre les attaques énergétiques), casque protecteur (+1D contre les attaques physiques, +1 contre les attaques énergétiques).

L'affrontement est bref, l'attaque "surprise" de la MCD ayant apparemment pris de cours les agents du Réseau. Les cinq miliciens sensés aider les personnages sont également là pour les empêcher de tirer sur leurs "ennemis". En effet, l'ensemble des forces en présence fait, en réalité, parti du Réseau. Ces miliciens n'hésiteront pas à se montrer trop protecteurs, pour que leurs camarades ne soient pas touchés.

Quand la fumée se dissipe

Une fois le combat terminé, les miliciens rassemblent les membres du Réseau Tind'i et les emmènent, apparemment dans l'intention de les interroger et de les emprisonner.

Les PJ se retrouvent alors face à leur sauveur, le capitaine Lucius Flint de la MCD. Lisez à voix haute :

Un homme de haute taille arborant fièrement son uniforme, s'approche de vous. Il est imposant mais ses intentions sont amicales. Il se présente comme étant le capitaine Lucius Flint de la milice civile de D'Larah.

"Et bien, il semble que nous soyons arrivés juste à temps pour sauver votre peau !" dit-il "j'espère que le reste de votre visite se passera plus calmement. Nous vivons malheureusement une époque difficile. Des détournements comme celui qui a failli se produire sont de plus en plus courants. Les gens sont désespérés et prêts à tout pour fuir la supernova. Mais ne vous inquiétez pas. Je veillerai personnellement à ce qu'il n'arrive rien à votre vaisseau."

Il tourne alors les talons pour ordonner à ses hommes de réparer les portes, tandis que deux d'entre eux viennent se poster devant votre vaisseau.

Un jet Moyen en *Perception* permet de remarquer que l'un des deux gardes porte un blaster d'une marque complètement différente de tous les autres. Si les PJ en font la remarque, Flint réplique que les temps sont durs et que la MCD est obligée de s'équiper avec ce qui lui tombe sous la main, surtout depuis que leur dépôt d'armes a été pillé par le Réseau Tind'i.



Si les PJ le questionnent à propos du Réseau, Flint explique qu'il s'agit d'un groupe très organisé de contrebandiers et de voleurs qui ont, jusque-là, réussi à échapper à la justice.

Flint leur demande ensuite de l'accompagner jusqu'à son bureau, afin de décliner leur identité et de remplir quelques papiers. Lisez à voix haute ou paraphrasez :

L'astroport que vous traversez est en pleine effervescence. Des humains et toutes sortes d'extraterrestres fourmillent entre les vaisseaux et les caisses remplies d'effets personnels. Parmi eux, de nombreuses personnes tentent de négocier leur départ de Demophon. Des altercations naissent et meurent à tout moment, et des coups de poing sont fréquemment échangés.

Sur le chemin, Flint raconte aux PJ qu'avant la supernova, D'Larah était une cité paisible aux avenues propres, bordées de fleurs et de palmiers. Les gens pouvaient se promener la nuit sans s'inquiéter des criminels cachés dans l'ombre. Il évoque ses longues promenades en compagnie de sa famille à travers Jhonterius Parc et regrette de voir ce que la cité est devenue. Il ajoute qu'on est bien obligé de survivre. Par chance, il a réussi à faire évacuer sa famille (grâce au Réseau, ce qu'il se garde bien d'admettre). Son devoir lui commande de rester ici tant que la situation est encore à peu près stable.

En arrivant à son bureau, il demande aux PJ pourquoi ils ont décidé de venir à D'Larah. Si ces derniers précisent leur véritable mission, Flint leur indique aimablement le quartier et la direction à prendre pour se rendre à la demeure de la famille Urshant. Il les aurait bien accompagné lui-même, dans d'autres circonstances, mais son devoir

l'appelle. Les papiers qu'ils doivent remplir ne sont que pure routine. Avec l'aide du droïd de protocole de la MCD, l'affaire est expédiée en moins d'une demi-heure. Les PJ peuvent maintenant aller récupérer leurs futurs passagers.

Il est difficile d'Escroquer Flint. S'ils s'y essaient et qu'ils échouent, il se fait un plaisir de les interroger pour savoir s'ils ne sont pas des membres occultes du Réseau. Il sait parfaitement que ce n'est pas le cas, mais il n'aime pas qu'on le prenne pour un clown. Au bout d'une heure plutôt pénible, il les relâche enfin.

Épisode 2 : Urshant, où êtes-vous ?

Les indications du capitaine Flint sont très précises, aussi les PJ pourraient-ils mettre une demi-heure pour se rendre à la demeure de la famille Urshant. Il est possible, cependant, qu'ils fassent quelques rencontres en chemin, comme le suggèrent les propositions ci-dessous.

Ces événements peuvent intervenir à l'aller ou au retour. L'information concernant le Réseau Tind'i (voir "Les enrôleurs de force", page suivante), doit à tout prix parvenir jusqu'aux personnages. Elle peut être divulguée au cours du paragraphe suivant ou n'importe quand, à la discrétion du maître de jeu.

Le vagabond solitaire

Une voix hèle les personnages, tandis qu'ils traversent une allée sombre. Lisez ou paraphrasez :

"Hé là, vous autres, vous avez des têtes à reconnaître les objets qui ont de la valeur. Si vous m'aidez à ficher le camp de cette saleté de planète, je peux vous montrer un endroit farci de reliques datant de l'époque pré-impériale, qui

n'attendent que d'être découvertes et qui doivent valoir une fortune. Tout ce que je demande, c'est que vous m'emmeniez avec vous quand vous partirez. Plus dix pour cent de ce que l'on trouvera. Qu'est-ce que vous en dites ?"

Si les PJ remontent jusqu'à la source de la voix, ils tombent nez à nez avec un vieillard qui semble ne pas avoir pris de bain, ni mangé depuis bien longtemps. C'est au maître de jeu de déterminer si ce qu'il raconte est vrai ou non. Cela peut mener à une aventure secondaire, une fois que la famille Urshant aura été récupérée.

Le couple de petits vieux

Les rues de D'Larah sont plutôt calmes. Les seules personnes visibles sont les gens qui se rendent au travail ou les familles en train de se promener. Alors que les personnages descendent une artère, ils sont abordés par un charmant couple de petits vieux.

Cependant, tandis que le couple se rapproche, un jet Facile en *Perception* révèle qu'ils sont armés tous les deux et qu'ils pointent actuellement une paire de vieux blasters déclassés droit dans la direction des PJ. Lisez à voix haute :

Avant que vous ne fassiez le moindre geste, le vieil homme s'adresse à vous d'une voix calme. "Ne faites pas de mouvements brusques, ce serait une honte que d'être obligé d'avoir recours à la violence. Nous comptons juste vous demander une petite participation à notre caisse de retraite, qui doit servir à financer notre départ. Nous comptons en effet quitter Demophon pour nous établir dans un endroit plus calme. Nous aimerions une petite donation, tout votre argent, par exemple. Ne nous obligez pas à tirer, ce serait gâcher une aussi belle journée."

Les PJ sont libres d'agir comme ils veulent, mais insistez bien sur le fait que le couple n'a pas l'intention de blesser qui que ce soit. S'ils sont traités avec violence, ils font rapidement retraite et laissent passer les PJ. Si ces derniers leur proposent de les emmener avec eux, les deux petits vieux refusent poliment : ils ne peuvent pas accepter la charité, ce serait mal.

Le vieux couple. Tous les codes sont à 1D+2. Déplacement : 9. Mini-blaster (dommages 3D).

Les enrôleurs de force

Le Réseau Tind'i a parfois besoin d'une main d'œuvre complaisante et peu coûteuse. C'est pourquoi depuis quelques temps, un certain nombre de sans-abri disparaissent des rues et se retrouvent au travail dans les entrepôts et les hangars secrets du Réseau. Tandis que les PJ traversent un endroit désert du quartier commercial, ils entendent appeler à l'aide de l'autre côté de la rue. S'ils décident d'aller voir ce qui se passe, un jet Facile en *Recherche* ou *Perception* révèle que quatre enrôleurs de force est en train de malmenier un couple de sans-abri.

Les agents du Réseau Tind'i ne sont pas habitués à ce qu'on leur résiste, et les gens de D'Larah prêtent peu d'attention à la disparition des sans-abri. L'opinion populaire pense que ceux qui n'ont pas de travail sont

des bons à rien et ne méritent pas qu'on s'intéresse à eux (un point de vue plutôt radical pour une ville qui se prétend aussi fière de sa beauté esthétique).

Avec un peu de chance, les PJ peuvent mettre le gang en fuite et sauver les malheureux. Ceux-ci apprécient les efforts des PJ, mais restent dubitatifs quant à leurs motivations. Pourquoi quelqu'un voudrait-il les secourir à une époque pareille ?

Si, par leurs explications et leur conduite, les personnages arrivent à gagner la confiance des deux vagabonds (ceci requiert un jet Moyen en *Persuasion*), ils apprennent quelques informations intéressantes à propos du Réseau Tind'i. Le véritable sens du mot Tind'i n'est pas si exotique que cela, contrairement à ce que pense la plupart des gens. Ironiquement, il s'agit en fait d'une simple abréviation de l'expression "Tirons Nous d'Ici". La MCD a longuement mené sa propre enquête sur l'origine du nom, mais elle n'a retrouvé ni personne ni lieu ni système stellaire pouvant y correspondre, aussi a-t-elle fini par laisser tomber l'affaire. Le temps qu'elle a pu perdre à entreprendre ces recherches n'a fait que servir les intérêts du Réseau, qui en a profité pour conforter ses positions dans D'Larah.

Les vagabonds racontent aussi que le Réseau Tind'i effectue la plupart de ses opérations dans ou à proximité de l'astroport. Mais leurs vaisseaux ne sont pas tous parqués dans la ville. Certains sont des prototypes maintenus dans des hangars à l'extérieur de la cité.

4 Agents du Réseau. Voir leurs caractéristiques page 60. Déplacement : 10. Pistolet blaster (dommages 4D).

Lorsque les personnages parviennent à la demeure Urshant, rendez-vous à l'Episode 3.

Épisode 3 Balade en famille

L'arrivée des personnages dans le secteur résidentiel est l'occasion de les confronter aux familles les plus aisées de D'Larah. Les Urshant vivent dans un environnement très agréable, à l'abri du chaos qui règne dans les zones commerciales et l'astroport de la cité. Les avenues sont larges, verdoyantes et bordées des fameux palmiers. Le seul changement notable est la présence d'un flux constant et ordonné de gens qui se dirigent vers l'astroport.

Lorsque les PJ arrivent enfin à la propriété, ils sont accueillis par Anduss Urshant, le patriarche de la famille. Il leur souhaite la bienvenue et les invite à entrer, tout en parlant comme s'il s'agissait d'une simple réunion de famille. C'est un homme élégant, proche de la quarantaine et qui semble au sommet de sa forme physique. Il ne se presse pas le moins du monde et ne paraît pas vraiment inquiet du départ imminent de sa famille.

Il révèle, au cours de la conversation, qu'il est ingénieur-chercheur en hyperpropulsion et qu'il travaille pour la Shankti Propulsion. Il a mis au point de nombreux prototypes et devait être évacué lors d'un prochain transfert de matériel. Cependant, le reste de sa famille n'aurait pas pu le suivre avant deux semaines, c'est pourquoi ils ont résolu de louer un vaisseau et de partir ensemble.



Pendant la conversation, les deux enfants de la famille Urshant viennent s'amuser dans la pièce. Aklan, l'aîné, est un fier petit bonhomme de huit ans aux épaules aussi droites que celles de son père ; sa sœur, Fianna, est une charmante petite rousse de six ans à peine. Ils sont en train de se disputer : Aklan prétend qu'il veut être garde impérial quand il sera plus grand, tandis que Fianna veut devenir princesse. Sur ce, le garçon fait remarquer qu'on est princesse uniquement par la naissance et que cela ne risque pas d'arriver à une tête de carotte comme sa sœur.

Leur père les sépare et leur ordonne d'arrêter de se disputer. Andus explique qu'ils sont agités parce qu'ils ont hâte de retrouver leur mère, Zoam, qui se trouve actuellement à la clinique de Tumlih Navigation pour son check-up bi-hebdomadaire, car elle est enceinte de neuf mois. Si elle était restée sur Demophon, Andus pense qu'il aurait sans doute manqué la naissance de leur nouvel enfant. Zoam, qui est conceptrice informatique pour Tumlih Navigation, a décidé de quitter son travail pour se consacrer à sa famille. Tous les deux espèrent bien recommencer une nouvelle vie dans un autre système.

Sur ces entrefaites, Zoam arrive. C'est une grande et belle jeune femme aux cheveux roux. Elle se montre chaleureusement et leur propose à boire. À les voir ainsi, elle et son mari, on croirait qu'ils ont l'habitude d'assister tous les jours à l'évacuation d'une planète. Zoam va embrasser ses enfants, les rassure puis les envoie jouer dans leur chambre avant de revenir discuter avec les PJ.

Elle leur confie alors qu'elle et son mari tentent de préserver leurs enfants d'un stress trop important. Aklan et Fianna savent très bien que le soleil va se transformer en supernova, on leur fait juste croire que ce n'est pas encore pour tout de suite.

Les Urshant ajoutent qu'ils n'ont guère plus d'argent à offrir aux PJ et qu'ils veulent quitter Demophon le plus vite possible. À ce stade, ils ne tiennent pas à répondre aux questions concernant

les raisons d'une telle urgence. Ils précisent simplement que c'est absolument nécessaire au bien-être de leur famille. Ils sont si pressés, qu'ils comptent emmener seulement ce qu'ils portent sur eux.

■ Andus Urshant

Type : Technicien sur Shankti Propulsion

DEXTÉRITÉ 1D+1

SAVOIR 3D

Bureaucratie 3D+2, Volonté 3D+1

MÉCANIQUE 3D+1

Astrogration 4D, Transports Spatiaux 3D+2

PERCEPTION 2D

Discrétion 2D+2

TECHNIQUE 3D+2

Conception de Systèmes d'Hyperpropulsion (A) 5D+1,

Réparation de Transport Spatial 10D

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Description : Andus ne s'intéresse qu'à une seule chose : éloigner sa femme et ses enfants de Demophon. Il n'est pas courageux, mais il est prêt à se sacrifier pour les sauver.

■ Zoam Urshant

Type : Chercheur en Programmation sur Tumlih Navigation

DEXTÉRITÉ 1D+1

SAVOIR 3D

Bureaucratie 4D, Intimidation 3D+1, Volonté 3D+1

MÉCANIQUE 3D

Astrogration 5D, Transports Spatiaux 3D+2

PERCEPTION 2D+1

VIGUEUR 1D+1

TECHNIQUE 3D+2

Programmation/Réparation d'Ordinateur 7D, Sécurité 4D+2

Points de Personnage : 5

Déplacement : 9

Description : Zoam culpabilise énormément d'avoir failli se vendre au Réseau. Elle préfère garder cela secret, mais elle en parlera aux PJ si c'est vraiment nécessaire.

La véritable histoire

Les véritables raisons qui poussent la famille Urshant à fuir sont doubles. Tout d'abord, Zoam travaille depuis un certain temps sur le programme de saut en hyperspace PPG de Tumlih Navigation. PPG signifie "à Proximité d'un puits gravitationnel". Ce programme vise à permettre aux vaisseaux de passer dans l'hyperspace alors qu'ils sont toujours soumis au champ d'une étoile ou d'un système planétaire. Ceci réduit considérablement la durée des voyages en vitesse sub-luminique. Ce programme reste encore très théorique et n'a pas été testé en profondeur. Les seuls tests effectués sur des drones automatiques dépourvus de pilote ont échoué dans cinquante pour cent des cas. Malheureusement, ces drones ont été, soit perdus, soit détruits et il est difficile de déterminer les causes de ces échecs sans pouvoir les examiner.

La deuxième raison, c'est que les Urshant se sont d'abord tournés vers le Réseau Tind'i pour pouvoir quitter la planète. Ils ont proposé une importante somme d'argent, mais cela n'était pas assez. Ne pouvant aller plus loin, la famille a décidé de payer le reste en revendant des informations. Ils ont proposé les données complètes du programme de recherche PPG. Très intéressé par l'offre de Zoam, le Réseau a accepté le marché.

Cependant, la jeune femme a perdu son sang-froid à la dernière minute. Elle a bien copié l'ensemble du programme, mais elle ne l'a pas remis au Réseau, sa loyauté envers sa compagnie s'étant finalement avérée plus forte que son désir de quitter la planète. Par ailleurs, en tant qu'expert en informatique, elle a eu la très nette impression que son terminal était épié au moment où elle effectuait sa copie.

Son impression est parfaitement exacte : le service de Contre Espionnage Industriel de la MCD passe régulièrement au crible toutes les communications informatiques qui ont lieu au sein de Shankti Propulsion ou de Tumlih Navigation depuis le début de la crise. Les agents de la MCD font tout particulièrement attention à la famille Urshant, depuis qu'ils ont dérobé les fameuses données. Indépendamment des actes ou des motivations de Zoam, la MCD pense qu'elle constitue un moyen unique de pouvoir remonter jusqu'au Réseau Tind'i.

Maintenant, les PJ sont également suspects. Depuis l'instant où ils sont apparus dans la vie de la famille Urshant, la MCD est au courant de leur identité. Si les Rebelles venaient à se séparer des Urshant au cours de l'aventure (ce qui est néanmoins improbable), ils remarqueraient qu'ils sont suivis. D'ailleurs, l'ensemble des patrouilles de la milice est toujours rapidement au courant de leurs allées et venues.

Est-ce qu'on y est ?

Alors que les PJ attendent dans l'entrée, les Urshant aident les enfants à se préparer et terminent d'emballer les dernières possessions qu'ils ont l'intention d'emporter avec eux. Ils comptent être prêts dans une

petite demi-heure, le temps de prendre quelques vêtements de rechanges et un ou deux objets personnels, comme des tableaux holographiques et les jouets des enfants. À ce sujet, un détail mérite d'être mentionné : le jeune Aklan emporte avec lui son pistolet blaster en plastique favori et ne manque pas de viser tout ce qui bouge dans la rue. Ce jeune enfant est charmant, mais un peu irritant à la longue.

Alors qu'ils prennent le chemin de l'astroport, un jet Moyen en *Perception* permet aux PJ de remarquer qu'ils ont été pris en filature. La MCD est déjà au travail, elle suit les Urshant et leurs nouveaux "complices". Elle ne tentera rien, dans la mesure où les PJ, de leur côté, ne deviennent pas violents et ne tentent pas d'agresser les agents qui les filent.

À l'insu des deux autres groupes, le Réseau Tind'i a mis en place sa propre filature derrière la famille Urshant. Depuis que les Rebelles ont rempli les formulaires chez Lucius Flint et précisé les raisons qui les amenaient à D'Larah, les agents du Réseau se sont postés "en planque" devant la maison des Urshant. À la différence de la MCD, ces derniers se mêlent parfaitement à la foule et sont impossibles à distinguer du trafic pédestre habituel (il faut réussir un jet Très Difficile en *Perception* pour s'en apercevoir). Plutôt que de prendre le groupe en filature, ils préfèrent les faire surveiller par divers agents répartis dans toute la ville.

Le Réseau Tind'i ne se préoccupe pas trop des pérégrinations des PJ dans la mesure où il est certain qu'ils vont devoir, dans tous les cas, retourner à l'astroport. Et les "préparatifs" concernant leur arrivée ont déjà été mis en place...

Épisode 4 : Dans un port, un jour de tempête...

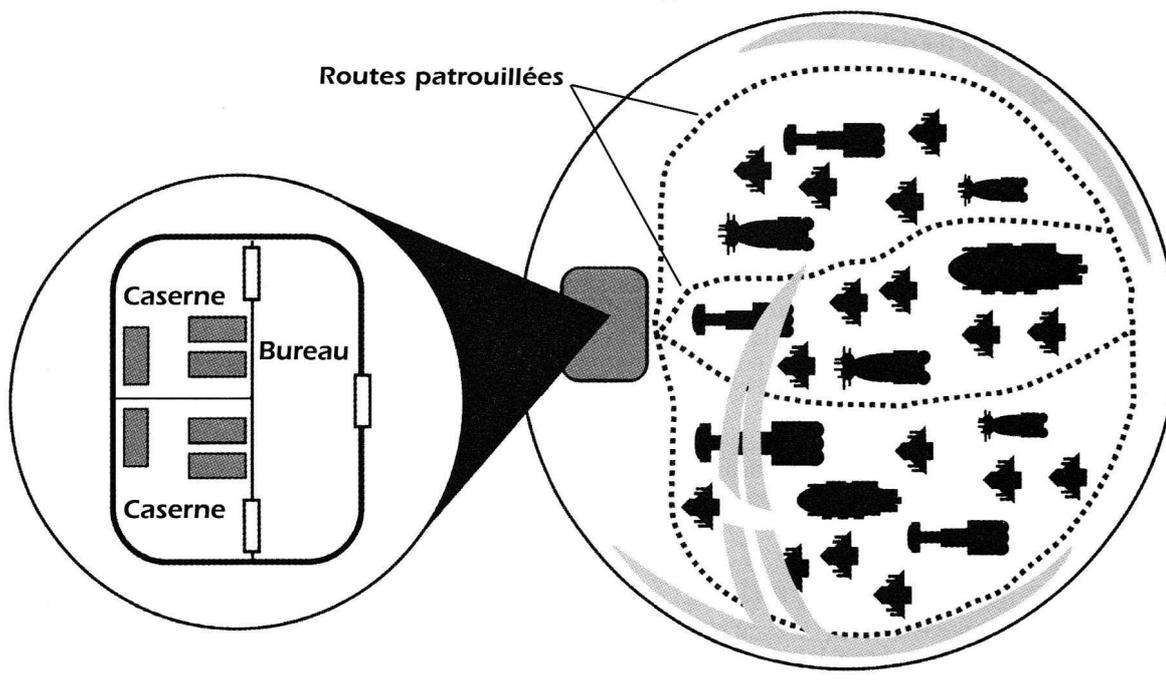
Quand les PJ regagnent l'astroport, une série de jets Faciles en *Perception* permet de remarquer que les choses ont changé pendant leur absence. Tout d'abord, les portes qui avaient été découpées au chalumeau ont été remplacées. Mais, autre détail plus perturbant, huit hommes armés portant l'uniforme de la MCD et menés par Lucius Flint en personne constituent leur comité d'accueil à l'intérieur du hangar.

Les PJ ne doivent pas (à aucun prix) avoir la moindre chance de regagner leur vaisseau à ce stade de l'aventure. Le capitaine Flint leur demande de lui remettre calmement leurs armes et de bien vouloir le suivre jusqu'à son bureau. Si les PJ décident de tourner les talons et de s'enfuir à toutes jambes, ils se jettent directement dans les bras de la douzaine d'agent de la MCD qui les suivent depuis qu'ils ont quitté la maison des Urshant.

S'ils portent la main à leurs armes, Andus retient leur geste en les suppliant de penser à sa femme et ses enfants. Si les PJ persistent à avoir recours à la violence, les Urshant s'abritent derrière une porte de service à proximité de l'endroit où ils sont, et ils n'encaissent pas le moindre dommage pendant la bataille (bien que ce genre d'expérience s'avère très traumatisante pour eux).

La meilleure solution consiste à se rendre au capitaine Flint et à l'accompagner sans faire de difficulté.

Le chantier spatial



À ce stade de l'aventure, donnez l'impression que les faits pèsent lourdement à l'encontre des PJ. S'ils souhaitent se battre, laissez-les faire, mais n'oubliez pas que la MCD connaît parfaitement toutes les issues de l'astroport et qu'elle ne manque pas de renforts. Comme les PJ ont pu le remarquer pendant la fusillade à leur arrivée, les agents de la milice sont très habiles quand il s'agit de tirer parti du terrain à leur avantage.

Lorsque, d'une manière ou d'une autre, les PJ se retrouvent finalement dans le bureau de Flint, ce dernier confronte leur version des faits avec la première tentative de Zoam pour trouver un moyen de quitter la planète. Il révèle alors que les Urshant étaient placés sous haute surveillance depuis le vol de données du programme PPG, bien qu'il ne comprenne pas très bien ce que les PJ viennent faire dans cette histoire.

Flint y ajoute divers détails concernant l'activité du Réseau et son implantation à l'intérieur même de l'astroport. À cette étape, les PJ ne suspectent probablement pas Flint, rien n'indiquant qu'il puisse être un agent de Tind'i. L'homme étant un officier vétéran de la MCD, doublé d'un administrateur aussi intelligent que rusé, il ne risque pas de se trahir par une parole malheureuse.

Lisez à voix haute ou paraphrasez :

Flint ordonne que le calme se fasse dans le bureau, en pleine agitation, et s'adresse alors à vous. "Comme je vous l'ai dit précédemment, le piratage aérien devient de plus en plus courant, ici. Quelques-unes de ces tentatives ont aboutis, mais tous les vaisseaux qui en sont victimes ne quittent pas nécessairement le système Demophon. Une partie d'entre eux semble réappa-

raître mystérieusement dans d'autres villes de la planète ; il y en a même certains qui ont été retrouvés ici même, à l'extérieur du dôme."

Il vous fixe alors d'un œil perçant. "Je veux savoir quels sont vos rapports exacts avec la famille Urshant. Est-ce que vous travaillez pour le Réseau ? Êtes-vous en train d'aider Zoam Urshant à revendre des données informatiques au Tind'i ?"

Les PJ plaideront sans doute non coupable, et Flint se montrera satisfait de leurs explications... dans un premier temps, tout du moins. Mais la pression psychologique est telle que Zoam craque très vite, et raconte tout ce qu'elle sait sur le Réseau Tind'i et sa propre tentative de piratage des données. Elle a compris peu après son acte qu'elle avait commis une faute très grave et qu'elle devait à tout prix chercher à la réparer. Mais avant qu'elle ait l'opportunité de détruire sa copie du programme, un collègue de travail l'a rejointe et elle a dû abandonner le terminal sur lequel elle travaillait. Depuis lors, elle a hésité à satisfaire les exigences du Réseau, malgré ses rappels à l'ordre.

Flint lui demande quel est le nom de son contact, et Zoam de répondre qu'elle ne connaît que son sobriquet : "la Manta Noire". Elle a plusieurs fois été contactée par l'intermédiaire de son réseau informatique ou par son communicateur, mais jamais deux fois au même endroit ni au même moment. Elle ne sait rien de la véritable identité de son contact. Elle sait simplement que la Manta souhaite que toute l'affaire se termine rapidement afin de pouvoir quitter Demophon. Zoam propose alors de remettre les données informatiques à Flint de façon à en finir, ce qu'il accepte avec grâce.

Lisez à voix haute ou paraphrasez :

J'ai passé pas mal d'années à travailler dans cette cité, et je sais reconnaître quelqu'un qui dit la vérité," dit Flint, sans brusquerie aucune. "Si vous me promettez qu'il s'agit là du seul et unique disque de données, je suis prêt à vous laisser vous en aller, vous et votre famille. À condition de m'assurer que ce genre d'incident ne se reproduira jamais plus.

Les Urshant jure alors solennellement à Flint qu'il s'agissait d'une terrible faute de leur part et qu'elle ne se produira plus jamais. Sur ce, Flint déclare qu'ils sont libres d'aller où il veulent, en compagnie des PJ. Bien sûr, ceux-ci ne peuvent pas savoir qu'un agent du Réseau Tind'i se trouve dans le bureau voisin pendant toute la conversation. Dès leur départ, Flint remet une copie du disque au Réseau avant de rapporter l'original à Tumlih Navigation, accompagné d'un rapport complet sur la situation. Il a tenté de ménager chacune de ses deux parts de responsabilité, mais il sait que les PJ ne sont pas encore au bout de leurs surprises...

Épisode 5 : De Charybde...

Une fois innocentés, les Urshant sont enfin prêts à quitter Demophon. Les PJ, eux aussi, en ont probablement plus qu'assez de toute cette histoire : ils ont été accueillis par une fusillade, maltraités et menacés dans les rues de la ville, obligés de se plier à la volonté des Urshant, pour finir par être mis en garde à vue et traités comme des espions industriels. Peut-être que cet argent facile n'était pas une si bonne occasion que ça après tout. D'ailleurs, le pire est encore à venir.

Est-ce que quelqu'un se souvient où on est garé ?

Lorsque les PJ regagnent leur hangar à vaisseau, tout semble d'abord normal. Mais derrière la porte les attend une terrible déconvenue : le vaisseau n'est plus là ! Le hangar, quant à lui, est exactement dans l'état où ils l'ont laissé. Apparemment, les voilà eux aussi bloqués sur Demophon.

Il est probable qu'ils demandent aussitôt l'aide du capitaine Flint. Ce dernier suspecte bien sûr le Réseau, et en particulier Choaty Mossk. Mossk a été hospitalisé après la fusillade du matin et doit se trouver actuellement dans un lit. Flint vérifie les horaires d'arrivée et de départ des différents vaisseaux, et constate que le code des PJ n'a été enregistré qu'une seule fois. Il en conclut que leur transporteur n'a pas pu quitter la planète. La dernière chose qu'il peut leur révéler concerne le lieu de rendez-vous habituel où se retrouvent Mossk et sa bande : "chez Marqo, un ancien restaurant de luxe transformé en salle de jeux, dans le quartier commercial".

Si les PJ vont interroger Mossk dans son lit d'hôpital, Flint permettra à la famille Urshant de prendre un peu de repos dans l'une des loges privées de l'astroport, en attendant le retour des personnages.

Interrogez Mossk est un véritable cauchemar pour les nerfs. Oui, il sait où se trouve le vaisseau, mais non, il ne le dira pas. (Le transporteur est actuellement caché à l'extérieur du dôme, où il

attend d'embarquer une pleine cargaison fournie par le Réseau Tind'i avant de s'envoler au loin.)

La seule autre piste dont disposent actuellement les PJ est celle de "chez Marqo". Peut-être que quelqu'un là-bas pourra leur en apprendre un peu plus sur ce qui est arrivé à leur vaisseau.

"Chez Marqo" a jadis été un endroit pour les gens huppés, mais il a maintenant tendance à recruter sa clientèle parmi les éléments les plus douteux de la cité. Chaque ville compte son lot de criminels, et à D'Larah, leur bistrot favori s'appelle "chez Marqo".

Lorsque les PJ y arrivent, la MCD vient tout juste de faire une descente. Il vient d'y avoir une bagarre et l'endroit est maintenant presque désert. À cette heure-ci, c'est Cradius Lucern qui tient le bar. Il vient à la rencontre des PJ et leur dit : "Bienvenue à tous ! Vous voulez boire, jouer, les deux à la fois ? Laissez-vous tenter, on a plein de gagnants ici, un tas de gens qui ont maintenant suffisamment d'argent pour se payer un aller simple loin d'ici. Ça vous intéresse, ou je me trompe ?".

Cradius est toujours extrêmement obséquieux. Il pousse les PJ à jouer et à dépenser de l'argent, mais il est également prêt à négocier s'il s'agit de donner des informations à propos de Mossk ou de ses associés.

Lisez à voix haute :

Le barman vous entraîne dans une alcôve privée et demande à être payé d'avance. Dès qu'il a l'argent, il dit : "Pour moi c'est clair, Mossk et ses potes travaillent pour le Réseau, bien que je ne sois pas certain qu'il en fasse vraiment partie. Mossk passe sa vie à piquer des vaisseaux pour les refourguer aux gens du Tind'i. Avant, il était mécanicien à l'astroport, ça aide ! Il connaît toutes les combines pour tromper les ordinateurs, la sécurité et tout le reste... D'après ce qu'on m'a dit, les vaisseaux qu'il récupère sont envoyés quelque part au nord-est de la ville où ils sont planqués sous de vieux matériaux de construction. C'est tout ce que je sais."

Si les PJ questionnent Lucern à propos du Réseau, il laisse immédiatement tomber la conversation, en ajoutant qu'il ne souhaite pas perdre son boulot - ou pire - en discutant de ça avec eux.

Épisode 6 : ... En Scylla !

Maintenant que les PJ en ont appris un peu plus sur l'endroit où peut se trouver leur vaisseau, ils n'ont plus qu'à demander l'assistance de leur "protecteur favori", le capitaine Lucius Flint. Théoriquement, ce dernier doit immédiatement prévenir ses associés de la tournure que prennent les événements. Mais qui sait...

Les personnages doivent faire quelques préparatifs avant d'aller livrer bataille contre le Réseau Tind'i à l'extérieur du dôme. Ils ont besoin de se protéger des tempêtes de poussière qui fouettent l'atmosphère. Le capitaine Flint peut d'ailleurs leur fournir les combinaisons de travail protectrices, avec masques et gants, que les employés utilisent pour effectuer des réparations à l'extérieur du dôme.



Une fois l'affaire réglée, il leur demande s'ils ont besoin d'aide. Cette offre est honnête et ne fait pas partie d'un quelconque plan mis au point par le Réseau. Il a finalement choisi son camp et tient réellement à ce que la famille Urshant parvienne à quitter la planète ; en les voyant, il ne peut s'empêcher de repenser à sa propre famille et à son désir d'abandonner Demophon.

Il fait préparer le hangar à vaisseau des PJ afin que leur transporteur n'y fasse qu'une courte halte et leur fournit une escorte de quatre miliciens pour les aider à récupérer leur bien.

L'assaut

Les PJ sont maintenant prêts à monter à l'assaut. Un jet Moyen en *Perception* ou en *Recherche* permet de remarquer que les agents du Réseau Tind'i patrouillent au nord-est du dôme toutes les demi-heures environ. Éviter ces patrouilles demande un jet Moyen en *Discrétion* si elles ont été remarquées précédemment, ou un jet Difficile si ce n'est pas le cas. Les sas sont faciles à franchir car ils sont vieux et obsolètes, mais pour cette même raison, leur temps de vidange est un peu plus long que d'habitude (une minute et demie environ). Laissez les PJ se demander un instant, pendant qu'ils attendent à l'intérieur, si les vieilles portes rouillées comptent à nouveau s'ouvrir un jour.

Une fois à l'extérieur, il faut accomplir une marche pénible d'un bon kilomètre avant d'atteindre un vieux dôme préfabriqué qui servait jadis aux ouvriers, lorsque celui de D'Larah était en construction. L'intérieur du dôme sert maintenant de poste de garde aux huit agents du Réseau Tind'i responsables de la surveillance des vaisseaux volés. Ils ont l'habitude de patrouiller par groupe de deux à quinze minutes d'intervalle chacun.

Tous les vaisseaux sont placés sous alarme à infra rouge et détecteur de mouvement. Tout

déplacement ou source de chaleur à proximité des rampes d'accès ou des sas déclenche, aussitôt, un signal dans le poste de garde et le communicateur personnel de chacun des gardiens. Repérer les senseurs demande un jet Difficile en *Recherche* ou en *Perception*. Une fois repérés, il faut encore réussir un jet Difficile en *Sécurité* pour passer sans les déclencher. Si l'un des jets échoue, les alarmes se déclenchent sans que les PJ en soient pour autant au courant.

Dans ce cas, les huit gardes accourent jusqu'au vaisseau, prêts à combattre. En cas de combat à distance, tous les niveaux de difficulté sont augmentés de un à cause des vents violents qui règnent sur Demophon.

8 Gardes du Réseau Tind'i. *DEXTÉRITÉ 3D, Arme Blanche 3D+2, Blaster 4D, Course à Pied 3D+2, Esquive 4D+1 ; SAVOIR 2D+1, Évaluation 3D+2, Illégalité 4D, Intimidation 3D+1 ; MÉCANIQUE 2D ; PERCEPTION 2D, Discrétion 3D, Dissimulation 3D, Marchandage 3D, Recherche 3D ; VIGUEUR 2D+1 ; TECHNIQUE 2D.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (Dommages 4D), communicateur.

Et les voilà partis !

Une fois que les PJ ont récupéré leur vaisseau et accompli les procédures de décollage en urgence, ils doivent retourner jusqu'à leur hangar dans l'astroport. Le capitaine Flint a demandé aux Urshant de se tenir prêts à embarquer en catastrophe.

Ces derniers n'ont plus qu'une envie, quitter Demophon aussi vite que possible. Ils ont en effet suffisamment de bonnes raisons pour tout abandonner sans un regard en arrière. À ce stade, les personnages ont certainement hâte, eux aussi, d'oublier D'Larah, Demophon et le système tout entier... Une chose est certaine, ils n'auront pas volé leur prime.

■ L'évacuation de Jatee

Background de l'aventure

Parmi les différentes planètes du système Demophon, le planétoïde Jatee est le seul à accueillir une installation minière impériale. En effet, Jatee se trouve être le principal gisement galactique d'un cristal explosif de haute densité : le rutgar-4.

Les mines, jadis exploitées par les Impériaux et les Fla Mar de Demophon, ont été entièrement automatisées depuis qu'une explosion a causé la mort de l'ensemble du personnel. L'administration impériale a décidé de poursuivre l'extraction du rutgar-4 jusqu'au tout dernier moment, en dépit du désastre stellaire imminent. Pour cela, les pilotes du vaisseau de ravitaillement/maintenance (qui préside au bon fonctionnement de la mine) ont tout simplement été remplacés par des Droïds, qui non seulement travaillent avec efficacité, mais en plus n'éprouvent pas la moindre appréhension quant à leur destruction prochaine.

Personne, ou presque, ne soupçonne que Jatee est également la planète natale d'une race de créatures intelligentes : les Ssithers. Les Ssithers ont été découverts par le Dr. Soron Hegerty, une séduisante représentante du Bureau Impérial d'Identification des Espèces Extraterrestres (BIEE). Par expérience, Soron savait que l'Empire ne renoncerait jamais à son exploitation pour de simples raisons de retombées écologiques sur les extraterrestres. Elle a alors résolu de s'emparer de la Foreuse des Étoiles (le vaisseau chargé de réparer les puits de mines et de transporter le minerai en orbite) avant de prendre la tête des Ssithers, afin de mener des raids contre l'Empire. Au cours de cette opération, elle a été contactée par l'Alliance Rebelle qui a réussi à lui fournir un appoint minime.

En réalité, quelques Impériaux connaissaient effectivement l'existence des Ssithers ; ils les avaient même fait travailler dans les mines peu avant l'accident. Mais que l'information n'ait jamais été retransmise sur Demophon ou qu'elle ait été égarée par la suite, la connaissance de cette nouvelle espèce a disparu en même temps que les Impériaux qui occupaient l'avant-poste sur Jatee.

La base rebelle la plus proche de Demophon s'appelle Orflon ; elle est commandée par le colonel Frodar. Dans son dernier envoi destiné au Dr. Hegerty, Frodar a glissé un message à propos de la supernova, détaillant l'ampleur des événements dramatiques à venir. En guise de réponse, Hegerty a demandé qu'on lui envoie un commando rebelle afin de l'aider à évacuer Jatee.

Lisez à haute voix ou paraphrasez :

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

L'Empire vit des heures bien sombres, tandis que le système Demophon approche de sa fin ultime. Pourtant, au cœur même de ce secteur stellaire ultra-conservateur, une poignée de guérilleros au service de l'Alliance s'appêtent à réagir. Les courageux héros vont cependant vite comprendre que leur mission risque de ne pas être facile, tant la présence impériale demeure - une fois de plus - écrasante...

■ Orflon

Type : Astéroïde

Température : Glaciale

Atmosphère : Aucune

Hygrométrie : Aride/gelée

Gravité : Faible

Terrain : Étendue de cratères

Durée du jour : Néant

Durée de la nuit : Néant

Espèces intelligentes : Humains, diverses races extraterrestres

Astroport : Services limités ("Base Astéroïde" rebelle)

Population : 130

Fonction de la planète : Base secrète

Gouvernement : Alliance Rebelle

Niveau de technologie : Espace

Exportations principales : Aucune

Importations principales : Produits alimentaires, haute technologie

Description : Orflon abrite la Base Astéroïde, ultime avant poste de l'Alliance à proximité de Demophon (voir page 73). Mis à part cette base il n'y a aucun centre d'intérêt sur le planétoïde ; l'installation est d'ailleurs tellement isolée qu'elle ne sert même pas de refuge aux Mynocks. Orflon a été découvert par hasard, par un vaisseau de repérage rebelle et n'apparaît donc sur aucune carte stellaire officielle.

Épisode 1 : Le briefing

L'aventure débute dans la Base Astéroïde, alors que les PJ viennent d'être appelés à la salle de briefing. Tandis qu'ils sont en chemin, demandez-leur de faire un jet en *Perception*. Quiconque obtient un résultat Facile ou plus remarque un groupe de techniciens en

Le Secteur Plexus et les Vaisseaux Droïds

Le Secteur Plexus est le département Communication des Renseignements Impériaux (RI). Bien que Plexus travaille avec l'ensemble des autres départements des RI, il ne dépend pas d'eux et reçoit directement ses ordres de l'Ubiqtorat.

Même si Plexus disposait, à l'origine, du meilleur équipement de toute la galaxie (y compris les vestiges de l'HoloRéseau), il était incapable d'assurer des transmissions fiables à vitesse hyperluminique, tant le volume d'informations manipulées par les RI au sein de l'Ordre Nouveau était important. Pour contourner cette difficulté, Plexus et la Division Technique ont mis au point les Vaisseaux Droïds.

Ces vaisseaux, souvent appelés "les Droïds de l'hyperespace" par les autres navigateurs, sont des engins de petite taille dépourvus d'équipage humain et dotés d'un système d'hyperpropulsion. Ils sont "pilotés" par deux Droïds reliés à un ordinateur de bord. Leurs systèmes logiques sont "couplés", ce qui signifie qu'ils accomplissent leurs différentes tâches avec autant d'efficacité qu'un cerveau unique doté de chacun de leurs attributs. Ces compétences, ajoutées à de puissants logiciels d'astrogation et des hyperpropulseurs ultra-performants, en font un vaisseau

permettant de rallier rapidement n'importe quel point de l'Empire afin d'y délivrer des informations vitales.

■ Vaisseau Droïd Plexus

Engin : Tech 4 VDP des Renseignements Impériaux

Type : Vaisseau messager avec équipage de Droïds

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 9 mètres

Équipage : 12-CG (stockage / transmission), 12AM ("capitaine" / astrogateur), Ordinateur A/E (analyse / décryptage / traduction)

Coût : Non disponible à la vente

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1/2

Navordinateur : oui

Maniabilité : 5D

Vitesse spatiale : 15

Coque : 2D

Caractéristiques spéciales :

Compétences des Droïds : les Vaisseaux Plexus possèdent un ordinateur "couplé" à deux Droïds "pilotes" avec les compétences suivantes : *Langages 9D, Systèmes Planétaires 5D, Astrogation 3D, Pilotage de Vaisseau Droïd Plexus 4D, Recherche 5D, Dissimulation 7D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 7D, Programmation/Réparation de Vaisseau Droïd Plexus 7D.*

train de porter divers morceaux et accessoires de Droïd astromec. En jetant un coup d'œil devant le magasin de maintenance, un jet Difficile leur permet d'apercevoir le "cerveau" d'un Droïd astromec disposé sur un plan de travail.

Quand les personnages atteignent leur destination, lisez à voix haute ou paraphrasez :

Dès votre entrée dans la salle de réunion, vous êtes accueillis par le colonel Frodar. Son visage est figé selon une expression qui vous est familière, signifiant quelque chose comme "messieurs, j'ai une mission de la plus haute importance à vous confier".

Il vous fait signe de vous asseoir, tandis que la lumière s'éteint progressivement pour céder la place au bourdonnement de l'écran holographique. Une petite planète aride se matérialise alors dans les airs, en même temps que le colonel prend la parole.

"Comme vous le savez, ceci est le planétoïde Jatee, troisième corps céleste après Demophon dans le système stellaire du même nom. Il constitue la principale source impériale en explosifs de type rutgar-4, un matériau cristallin de haute densité. Le système entier étant en voie de désintégration imminente, cette planète n'est pas censée nous intéresser. Pourtant, le message qui suit nous - ou plutôt VOUS - a mis sur le pied de guerre. Envoyez, opérateur..."

L'image de l'astéroïde désolé est remplacée par la silhouette d'une jeune femme. Son corps svelte, alliant finesse et féminité, est contrasté par l'aspect de son visage, dont les traits reflètent un soucis bien plus ancien que la récente apparition

de la supernova. Pourtant, quels que puissent être ses ennuis, c'est d'un ton léger et joyeux qu'elle s'adresse au groupe...

"Salut à vous, mes bien-aimés traîtres, râteurs de première et autres héros de la galaxie. C'est encore moi, le Dr. Hegerty. Étant donné qu'un désastre imminent plane au-dessus de ma tête - sans parler de celle de mes compagnons et des milliers de citoyens du système - je me vois encore obligée de faire appel à vous. La chanson habituelle, "nourriture et énergie", ne sera pas suffisante cette fois-ci. Nous devons évacuer les lieux, et pour cela nous avons besoin d'un de vos pilotes et de quelques sympathiques soldats. R2-M3 connaît le chemin, alors soyez gentils, ne tardez pas trop. Ah, j'oubliais, dans tous les cas n'oubliez de vous munir d'une combinaison pressurisée. À bientôt !"

L'hologramme s'éteint, tandis que la lumière revient progressivement.

Avant de partir, les PJ peuvent, s'ils le désirent, poser des questions au colonel Frodar. En plus des informations précédentes, Frodar détient les renseignements suivants :

- La Base Astéroïde ravitaille le Dr. Hegerty depuis sa "mort officielle".
- L'approvisionnement est suffisant pour subvenir aux besoins d'une seule personne.
- L'approvisionnement inclut la nourriture, l'oxygène, le carburant pour le vaisseau et des chargeurs



énergétiques pour les blasters, mais rien qui puisse provoquer de réels dommages aux structures des mines de Jatee.

- Le Dr. Hegerty a souvent mentionné l'existence de "compagnons", sans jamais préciser leur nature ou leur identité.
- Moins d'un mois après la "disparition" du Dr. Hegerty, la production des mines de Jatee a diminué de 33 %. Seul ce fait a été pris en considération lorsque l'Alliance a décidé de lui venir en aide.

■ Colonel Erlick Frodar

Type : Capitaine Impérial à la retraite

DEXTÉRITÉ 2D+2

Blaster 4D, Blaster de véhicule 5D, Esquive 3D+2

SAVOIR 3D

Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 3D+2

Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 4D, Senseurs 4D, Transports Spatiaux 6D

PERCEPTION 3D+1

Commandement 5D

VIGUEUR 2D+1

Résistance 4D

TECHNIQUE 3D

Réparation de Transports Spatiaux 5D

Point de Force : 1

Points de Personnage : 7

Déplacement : 10

Équipement : uniforme de colonel de l'Alliance, pistolet blaster lourd (dommages 5D).

Description : Bâti comme un colosse, Frodar est un personnage charismatique formé au commandement. Originaire de Demophon, il a participé à la Guerre Civile Galactique, d'abord en tant que soldat de la Flotte Impériale, puis de la Flotte de l'Alliance, avant d'être finalement incorporé dans l'Armée de l'Alliance.

Lorsqu'il n'était encore qu'un jeune diplômé de l'Académie, Frodar pilotait le *Condor*, une navette chargée de parachuter sur le terrain les troupes de choc de l'Empire. Mais le spectacle des soldats d'élite en train de massacrer de pauvres gens tout juste armés devenant insupportable, il décida de "raccrocher" à la fin de son contrat d'engagement. Ses supérieurs lui accordèrent une honnête solde, accompagnée d'une Mention Honorable pour le récompenser de ses services.

Frodar s'offrit alors un transporteur Corellien qu'il baptisa *l'Épervier*, avant de se reconvertir dans le commerce. Hélas, il fit rapidement faillite en voulant concurrencer les gros vaisseaux cargos détenant l'exclusivité commerciale dans le secteur.

Ruiné, Frodar n'avait plus qu'à se retirer dans un trou perdu ou devenir contrebandier... ce qu'il fit. Au début, ce genre d'occupation n'était guère rentable pour un vaisseau d'aussi faible tonnage que son petit YT-1300. Le seul travail qu'il put dénicher dans tout le système Demophon consista à transporter un groupe de soi-disant "mercenaires indépendants". Il s'en tira plutôt bien, affrontant régulièrement le feu des vaisseaux Impériaux tout en accumulant les victoires.

Mais les "mercenaires" s'avèrent être des agents de l'Alliance, et ils lui proposèrent de rejoindre la Rébellion. Frodar accepta, prouvant non seulement sa loyauté mais aussi sa valeur, car il connaissait le secteur mieux que quiconque. Quand l'armée de l'Alliance localisa un site d'implantation à proximité de Demophon, elle sut à qui elle devait en confier le commandement.

Frodar est un amoureux du vol spatial et il apprécie la beauté de son système stellaire plus que tout au monde. Seule la perspective de commander la Base Astéroïde a pu le convaincre de s'éloigner de Demophon.

Le vaisseau

Après avoir répondu aux questions des Rebelles, le colonel Frodar les conduisit au hangar à vaisseaux. Il longe son propre navire et les emmène au plus profond de la baie, où un antique transporteur léger

croupit sous la poussière. Si les PJ possèdent eux-mêmes un vaisseau, ils se souviennent qu'une partie de leurs pièces de rechange ont été prélevées sur ce transporteur. Lisez à haute voix, ou paraphrasez :

De nombreuses personnes s'affairent autour du vaisseau vers lequel vous vous dirigez, transportant du matériel dans les soutes ou réparant le blindage de la coque. Sur l'un des côtés, le pied d'atterrissage semble tordu et incomplètement déployé, ce qui empêche la rampe d'accès d'atteindre le sol. À l'avant, un groupe de techniciens s'acharne à réparer les senseurs extérieurs ; par contre, personne ne semble s'intéresser à la tourelle pivotante, apparemment dépouillée de ses canons lasers depuis des lustres. Les seuls endroits où apparaît encore la coque d'origine sont couverts de bosselures et striés d'impacts de laser.

Le colonel s'arrête au pied de la rampe et, souriant, vous invite à monter à bord.

L'intérieur du vaisseau est à peine différent. Il semble avoir essuyé des douzaines d'abordages, sans compter l'œuvre de ses plus farouches ennemis : les techniciens de l'Alliance en quête de pièces de rechange.

Examiner l'un des équipements intérieurs demande un jet Facile en *Réparation de Transport Spatial*. Ceci permet d'apprendre que, soit l'équipement en question provient d'un matériel de remplacement, soit il a bénéficié d'une réparation de fortune. Le générateur atmosphérique lui-même fonctionne sur le système de secours. Enfin, les propulseurs subluminiques sont en mauvais état, et le système d'hyperpropulsion est, à l'évidence, un modèle archaïque. Lisez à voix haute :

Le colonel vous conduit jusque dans la soute du transporteur où six énormes combinaisons spatiales sont en train d'être examinées par un Droïd MSE-6. Chacune d'elles comporte un canon blaster et un étai de levage à la place des bras, en plus d'une pince manipulatrice fixée sur le "front" du casque. Rattaché aux épaules, un volumineux harnais à répulseur (une forme réduite de moteur à répulsion tel que l'on peut en trouver sur les speeders) permet d'effectuer des déplacements limités dans l'espace.

"Voilà, c'est avec ces "combinaisons" que vous arpenterez la surface du planétoïde, annonce Frodar. Je sais bien que vous ne vous attendiez pas à ça ; pas plus qu'au vaisseau, ou plutôt "l'Épave", comme nous l'appelons ici. Mais en ce qui concerne le matériel, ceci va être un voyage sans retour, et nous ne pouvons pas nous permettre de gaspiller l'équipement...".

L'Épave

Baptisé à l'origine *l'Épervier*, ce vaisseau a longtemps servi la cause de la Rébellion sous les ordres du capitaine Erlick Frodar. Il a maintes fois permis de débarquer des unités armées ou des groupes commandos à la surface de Demophon. Depuis que Frodar commande la Base Astéroïde, il n'a plus guère le temps de voler et *l'Épervier* reste stationné en attendant de servir à une éventuelle évacuation.

À l'occasion, Frodar permet que l'on utilise les divers composants de son navire comme pièces de rechange. Cet usage ayant cours depuis plusieurs années, les techniciens ont rebaptisé le vaisseau d'un nom plus approprié en peignant avec humour son nom sur la coque : ainsi est née *l'Épave*...

■ L'Épave

Engin : Transporteur Corellien YT-1300

Type : Transport léger

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 26,70 mètres

Compétence requise : Transports Spatiaux : YT-1300

Équipage : 2 (1 copilote) ; canonnières : 1, minimum : 1/+15

Compétences de l'équipage : Variées

Passagers : 6

Capacité de la soute : 100 tonnes métriques

Autonomie : 2 mois

Coût : 15.000 crédits

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x 3

Maniabilité : 0D

Vitesse spatiale : 3

Vitesse atmosphérique : 260 ; 750 km/h

Coque : 2D+1

Senseurs :

Passif : 10/0D

Détection : 25/1D

Recherche : 40/2D

Focalisation : 2/3D

Armement :

Canon laser lourd

Arc de tir : avant

Servant : 1

Ordinateur de visée : 2D

Portées spatiales : 1-3/12/25

Portées atmosphériques : 100-300 m / 1,2 km / 2,5 km

Domages : 4D

Laissez piloter les Droïds

L'Épave est donc le vaisseau que doivent utiliser les PJ pour retrouver le Dr. Hegerty sur Jatee. Ce choix a une bonne raison d'être : comme l'explique maintenant le colonel Frodar, la présence d'un navire en surface risque fortement d'attirer l'attention des Impériaux ; aussi des charges explosives ont-elles été placées à bord afin de détruire toute trace de *l'Épave* peu après son atterrissage. Hegerty ayant spécifiquement réclamé un pilote et non un vaisseau, Frodar suppose qu'elle dispose d'un moyen pour quitter le planétoïde. Lisez à voix haute ou paraphrasez :

Une série d'horribles grincements métalliques résonnent soudain derrière vous. En vous retournant, vous apercevez un Droïd astromex comme vous n'en avez encore jamais vu. Il semble constitué d'un assemblage disparate de composants provenant de divers Droïds, certains semblant d'ailleurs tout à fait incompatibles entre eux. Sa tête pivote pour regarder autour de lui et fait jaillir au passage une poignée d'étincelles, tandis qu'un joyeux sifflement de bienvenue vous accueille.

La Base Astéroïde

La Base Astéroïde est située sur un petit planétoïde désertique nommé Orflon. Ce dernier n'est rattaché à l'orbite d'aucun système particulier et flotte, solitaire, en bordure des routes hyperspatiales à proximité de Demophon. C'est la seule base opérationnelle de l'Alliance Rebelle dans cette région totalement soumise à l'Empire.

Creusée à l'intérieur du planétoïde, elle s'agrandit sans cesse mais demeure toujours trop petite pour le nombre croissant de missions qu'elle est censée superviser.

Elle connaît quelques difficultés avec son système de gravité artificielle, attribuables à la qualité de l'équipement plutôt qu'aux compétences de son personnel technique. Dans la mesure où la gravité "naturelle" du planétoïde atteint déjà les trois-quarts de la normale, le matériel sophistiqué nécessaire pour équiper les stations spatiales en système de gravité artificielle ne fait pas partie ici des priorités. D'aussi loin que l'on se souvienne, la base a dû se contenter d'un réseau de petites unités gravitiques "empruntées" aux vaisseaux impériaux. Les surcharges et courts-circuits sont très fréquents, ce qui entraîne constamment des problèmes techniques variés.

La Base Astéroïde ne dispose que d'un minimum de défenses et compte, avant tout, sur sa propre discrétion pour demeurer à l'abri. En temps normal, elle dispose de suffisamment de vaisseaux pour assurer une évacuation rapide en cas de problème, mais les manœuvres en cours dans le système Demophon monopolisent actuellement la plupart des navires. Les caractéristiques suivantes correspondent à celles d'une journée standard, à l'époque de la supernova.

Coque : 3D (échelle : Vaisseaux de Guerre)

Armement :

2 Turbolasers

Arc de tir : Tourelle

Servants : 1

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Compétence : Artillerie Blaster : Sol-Air

Ordinateur de visée : 1D

Portées Spatiales : 3-20/40/90

Dommages : 5D

3 Batteries laser

Arc de tir : Tourelle

Servant : 2

Échelle : Chasseurs Stellaires

Compétence : Artillerie Blaster : Sol-Air

Ordinateur de visée : 1D+2

Portées spatiales : 3-10/30/70

Dommages : 4D+1

Personnel :

Pilotes : 14

Canoniers : 18

Contrôle technique/équipe au sol : 20

Artificiers : 12

Techniciens : 30

Communications : 3

Commandos : 12

Commandement : 7

Droïds : 13

Réfugiés : 100+

Véhicules :

2 chasseurs Aile-X

2 chasseurs Aile-Y (S3)

1 transporteur des Chantiers Gallofree

3 transports légers

3 plates-formes de forage laser de la Compagnie des Mines Quarrens

2 foreuses à plasma Slayne & Korpil

"Voici R2-M3" annonce le colonel. "C'est lui qui remplace le navordinateur à bord de l'Épave ; ses senseurs vous permettront de retrouver le Dr. Hegerty. Faites-y attention, il vous sera peut-être utile au retour.

Par ailleurs, chacune de vos combinaisons comporte un pistolet blaster et un medpac. Tenez-vous prêts à décoller dès que le personnel d'entretien aura quitté le vaisseau. J'en ai à présent terminé. Si vous n'avez pas d'autres questions, que la Force soit avec vous."

Le colonel Frodar tourne alors les talons et s'en va, tandis que R2-M3 roule prestement vers le vaisseau en émettant une série de bips pleins d'entrain...

Si les Rebelles veulent emporter du matériel en plus de celui qu'ils possèdent déjà, Frodar ne fera aucune objection, mais rappelez-leur qu'il n'y a quasiment pas de place à l'intérieur des combinaisons pressurisées.

■ R2-M3

Modèle : Droïd Astromec d'Industries Automaton

Taille : 1 mètre

Déplacement : 5

DEXTÉRITÉ 1D

SAVOIR 1D

Systèmes Planétaires 5D

MÉCANIQUE 1D

Astrogation 13D, Transports Spatiaux 4D

PERCEPTION 1D

Discrétion 7D, Recherche 5D

VIGEUR 1D

TECHNIQUE 1D

Programmation/Réparation d'Ordinateur 6D,

Réparation de Transport Spatial 7D

Équipement :

Trois pieds à roulettes (dont un rétractable)

Bras escamotable : étai (levage 2D)

Bras escamotable : pince de précision

Senseur visuel télescopique, 3 mètres d'extension (rotation à 360°)
Écran vidéo
Projecteur/enregistreur holographique

C'est parti !

Lisez à voix haute ou paraphrasez :

Après avoir reçu l'autorisation de décoller, vous jaillissez du tunnel de pierre qui sert de rampe de lancement à la Base Astéroïde. Le vaisseau plonge aussitôt dans le vide sidéral au large de tout système stellaire ; quelques instants, les voyageurs accomplis que vous êtes demeurez malgré tout fascinés par la majestueuse beauté de l'espace. Mais le spectacle ne dure guère. L'absence de corps célestes à proximité vous permet d'engager l'hyperpropulsion quelques secondes après le décollage, et R2-M3 siffle d'excitation tandis que vous plongez bientôt dans l'hyperespace...

Épisode 2 : L'arrivée

L'hyperpropulsion défectueuse du vaisseau rebelle prolonge le voyage de plusieurs heures. Les PJ peuvent mettre ce temps à profit pour faire connaissance avec R2-M3, ou examiner les combinaisons pressurisées (s'ils ont pensé à les faire transférer de la soute dans les quartiers de l'équipage). Lisez à voix haute :

R2-M3 émet un bip d'approbation tandis que vous émergez au cœur du système Demophon. L'étoile mourante rayonne de tous ses feux et gêne votre vue, même à une telle distance. À l'évidence, cette monstruosité semble parfaitement capable de vous avaler à tout moment, vous et le système entier.

Un jet Difficile en *Senseurs* permet aux Rebelles d'observer une lointaine pluie d'éclairs en bordure de la planète Demophon, témoignant d'un véritable fleuve de vaisseaux plongeant constamment dans l'hyperespace. Cependant, aucun navire de patrouille ne vient les déranger pendant leur approche de Jatee. Lisez à voix haute :

Tandis que vous approchez, le planétoïde grandit peu à peu jusqu'à occuper tout votre champ de vision. Sa surface morne et désolée le rend presque plus sinistre encore que l'étoile qui s'apprête à le réduire en cendre.

■ Jatee

Type : Planétoïde
Température : Varie en fonction de l'altitude
Atmosphère : Type IV (combinaison requise)
Hygrométrie : Aucune
Gravité : Importante
Terrain : Roches arides, canyons
Durée du jour : 546 heures standards
Durée de l'année : 467 jours locaux
Espèces intelligentes : Ssither (N)
Astroport : Classe standard (pour vaisseaux impériaux seulement)
Population : 960.000

Fonction de la planète : Monde natal, mine impériale
Gouvernement : Tribal
Niveau de technologie : Pierre (Ssither), espace (mine impériale)
Exportations principales : Explosif de haute densité rutgar-4
Importations principales : Hautes technologie (Droïds et composants)

Description : Jatee est un monde à très haute densité, riche en minéraux de toutes sortes. Il possède une forte gravité ainsi qu'une atmosphère à la fois oppressante et hostile. En dépit des efforts du Dr. Hegerty et de ses compagnons de la tribu ssither, Jatee demeure la première exploitation de l'Empire en ce qui concerne le rutgar-4. La planète et les installations minières sont donc défendues en conséquence.

Les Droïds du complexe minier poursuivent leur travail, indifférents à la catastrophe imminente qui s'apprête à détruire le système entier. Les Ssithers viennent tout juste d'apprendre les terribles événements qui se préparent, annoncés par le colonel Frodar et le Dr. Hegerty. Après avoir lutté pendant toute ces années contre leur extinction, ils n'ont pas l'intention de laisser la nature leur infliger ce que l'Empire a été incapable d'accomplir.

L'accueil des machines de guerre

Tandis que l'*Épave* et son équipage entrent dans l'espace de Jatee, les Rebelles reçoivent soudain le message suivant :

"Attention, vaisseau spatial non identifié. Vous venez de pénétrer dans une zone interdite sans avoir donné votre code d'identification. Veuillez quitter le secteur ou transmettre immédiatement ce code, ou nos batteries automatiques ouvriront le feu sans sommation. Merci de votre attention."

Le message étant un enregistrement, toute tentative d'*Escroquerie* échoue automatiquement. Les PJ ont cependant plusieurs options possibles.

Ils peuvent s'arranger pour donner un faux code d'identification, en réussissant un jet Très Difficile en *Sécurité*.

Ils peuvent fournir le véritable code. Ceci implique qu'ils ont réussi précédemment à dérober des données impériales (par exemple dans le bureau du BSI sur Demophon), ou qu'ils possèdent des contacts capables de leur fournir immédiatement le code (ils n'ont pas le temps d'entreprendre des recherches).

Ils peuvent décider de franchir les défenses impériales malgré tout. Dans ce cas, lisez à haute voix le paragraphe suivant :

Tandis que vous poursuivez votre progression vers Jatee en dépit de l'avertissement reçu, vos senseurs de bord indiquent la présence de plusieurs sources d'énergie à quelques milliers de mètres au-dessus de la surface du planétoïde. Chacune d'elle correspond à un Droïd de combat spatial type Arakyd. On les dit assez lents, mais ils sont également puissants et surtout très nombreux... à tel point, en fait, que leur décompte exact dépend surtout de la portée de vos senseurs !

■ Droïd de combat

Engin : Droïd de combat spatial Arakyd

Type : Droïd de combat spatial

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 10,30 mètres

Coût : 125 000 crédits

Maniabilité : 1D

Vitesse dans l'espace : 2

Coque : 6D

Armement :

Canon blaster

Arc de tir : tourelle

Compétence : *Canons de Vaisseau*

Portées spatiales : 1-3/12/25

Dommages : 6D+2

Talents spéciaux :

Cerveau Droïd : les Droïds de combat disposent des compétences *Piloter un Droïd de combat 4D* et *Canons de Vaisseau 5D*.

Si les Rebelles affrontent un Droïd Arakyd, il ne disposent que de trois rounds avant l'arrivée des renforts. Dans la mesure où *l'Épave* ne vaut pas grand chose en combat, il vaut mieux tenter de plonger dans "l'atmosphère" et essayer de quitter le vaisseau pour disparaître à l'intérieur du planétoïde, tout en évitant les tirs croisés. Il suffit d'un seul round passé à slalomer entre les Droïds pour pouvoir tenter une telle action.

Si les PJ s'en tiennent à ce plan, le plus difficile sera d'enfiler les combinaisons pressurisées et de réussir à quitter le vaisseau avant que les Droïds ne le pulvérisent. Un jet Très Facile en *Combinaison Énergétique* permet de faire tout cela en 5 rounds. Un jet Facile réduit ce temps à 4 rounds, Moyen à 3, Difficile à 2. Un PJ doit avoir passé sa combinaison en intégralité un round avant qu'il ne débarque ; personne ne peut débarquer si tout le monde ne porte pas sa combinaison (dans la mesure où les PJ sont obligés de quitter le vaisseau par la porte, le sas ne fonctionnant pas).

Si le vaisseau est détruit alors qu'un PJ portant sa combinaison se trouve encore à bord, elle lui confère un certain degré de protection. Considérez que l'explosion inflige 12D de dommages à la combinaison.

Si le vaisseau n'est pas pulvérisé par les Droïds, les PJ doivent activer la charge pour le détruire eux-mêmes. Rappelez-vous qu'ils ne veulent, à aucun prix, qu'un vaisseau impérial ne les découvre.

■ Combinaison Mark VI de Telgorn Corp.

Engin : Combinaison Mark VI de Telgorn Corp.

Type : Combinaison énergétique blindée

Échelle : Personnages

Compétence requise : Combinaison Énergétique : Mark VI

Équipage : 1

Abri : Total

Capacité de la soute : 10 kg

Autonomie : 2 jours

Coût : 30 000 crédits

Disponibilité : 2, F

Maniabilité : 1D

Vitesse dans l'atmosphère : 35 ; 100 km/h

Coque : 6D

Armement :

Canon laser

Arc de tir : avant ou droit (fixé au bras)

Compétence : *Blaster de Véhicule*

Ordinateur de visée : 2D

Portées : 3-25/50/100

Dommages : 6D

Description : Conçue en tant qu'armure intégrale pour évoluer en milieu hostile, la combinaison peut accomplir des tâches à la fois militaires, scientifiques et de secourisme. Son intérieur spacieux permet à toute sorte de races extraterrestres de s'y adapter. Une taille "universelle" a été adoptée, car des combinaisons conçues sur mesure seraient revenues bien trop cher par rapport à la demande.

La Mark VI est équipée d'un canon blaster couplé à un système de lentille à focalisation capable d'augmenter l'intensité et la portée d'un rayon énergétique, dans un milieu à l'atmosphère dense. La combinaison permet également de réaliser des manipulations simples grâce à ses deux bras articulés qui ressemblent à ceux des Droïds.

Mais ce qui la rend réellement remarquable, c'est son volumineux système de répulseur dorsal (une version réduite du classique répulseur Ubrikkien).

La combinaison encaisse des dommages à la manière des véhicules. Lorsqu'elle est sévèrement endommagée, jetez un dé et consultez la table suivante :

Combinaison Mark VI : table des avaries

Jet de dé	Résultat
1	Répulseur : la combinaison est immobilisée
2	Canon blaster : l'arme ne fonctionne plus
3	Générateur à oxygène : les convertisseurs gazeux ne fonctionnent plus. Son porteur dispose de juste assez d'air pour tenir encore 15 minutes.
4	Bras : l'un des deux bras devient inutilisable.
5	Déchirure : la combinaison subit une déchirure, la différence de pression broie instantanément le personnage.
6	Destruction : la combinaison est détruite dans une formidable explosion.

Dans les profondeurs de Jatee

Lisez à voix haute ou paraphrasez :

R2-M3 en tête, vous survolez le sol du planétoïde à l'aide de vos combinaisons à répulseurs. Le Droïd fait pivoter sa tête pour vous indiquer la direction à suivre, tandis que vos senseurs internes signalent l'approche d'une zone de perturbations atmosphériques. Au loin derrière vous, l'Épave s'autodétruit dans une explosion de lumière. Quel que soit le plan prévu par le Dr. Hegerty, vous êtes maintenant à sa merci...

Les combinaisons Mark VI sont relativement lentes, mais R2-M3 tire habilement parti des courants aériens pour augmenter la vitesse du groupe. Au total, le voyage ne prend qu'une heure à peine. Lisez alors à voix haute ou paraphrasez :

Soudain, une masse gigantesque émerge des tourbillons gazeux qui dansent à la surface, à quelque distance de vous. Les senseurs intégrés à votre combinaison confirment alors votre impression. Malgré sa forme étrange, il s'agit bien là d'un vaisseau spatial, dont la taille dépasse un demi kilomètre de long. R2-M3 ne marque pas la moindre hésitation et se dirige vers le vaisseau. Avant même que vous ne puissiez réagir, l'immense navire est déjà sur vous ; un sas béant s'ouvre alors dans sa coque et vous happe telle une mâchoire gigantesque, avant de se refermer derrière vous dans un "clac" retentissant.

■ La foreuse des étoiles

Engin : Vaisseau minier Arakyd Stellar Mag V
Type : Vaisseau de réparation des puits de mines et de transport de minerai
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Longueur : 542 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Mag V
Équipage : 3, Droids : 19, canonnière : 1
Compétences de l'équipage : Variées
Passagers : 10
Capacité de la soute : 500 000 tonnes métriques
Autonomie : 1 mois
Coût : 5 millions de crédits
Maniabilité : 1D
Vitesse spatiale : 5
Vitesse atmosphérique : 295 ; 850 km/h
Coque : 4D+1
Senseurs :
Passif : 20/0D
Détection : 50/1D
Recherche : 70/2D
Focalisation : 2/3D
Armement :
Batterie turbolaser
Arc de tir : tourelle
Servant : 1
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de visée : 2D+2
Portées spatiales : 3-15/36/75
Portées atmosphériques : 6-15 km / 72 km / 150 km
Dommages : 3D

Docteur Hegerty, je présume...

L'espace confiné dans lequel se retrouvent les PJ résonne soudain d'un bourdonnement mécanique, tandis que l'atmosphère toxique de Jatee est évacuée par un système d'aspiration. Un voyant "Dépressurisé" s'illumine alors au-dessus de la porte intérieure du sas, tandis qu'une voix féminine retentit dans le communicateur des PJ. Lisez à voix haute :

"Bienvenue à tous, très chers. Si l'atmosphère artificielle ne vous fait pas peur, sortez du sas et venez donc faire un tour à l'intérieur. Je vous attends sur le pont principal."

Vous quittez vos combinaisons et pénétrez à l'intérieur du vaisseau, pour y découvrir l'une des plus vastes pièces que vous ayez jamais vue. Vous êtes debout sur la paroi d'un cylindre si long que chacune des deux extrémités, à droite et à gauche, plonge dans les ténèbres. La paroi s'élève en pente douce devant et derrière vous. Juste en face, une ouverture découpée dans la paroi donne sur un couloir parcouru par un tapis roulant. R2-M3 y prend place aussitôt et se laisse emporter.

Si les PJ cherchent d'autres ouvertures à l'intérieur de la pièce cylindrique, ils découvrent un certain nombre de portes verrouillées, d'échelles et d'élévateurs débouchant à diverses hauteurs. Un jet Moyen en *Sécurité* permet de franchir les portes et de découvrir des pièces où s'entassent des carcasses de Droids en réparation, des outils ou de vieux modèles de combinaisons pressurisées. Les consoles qui commandent l'ouverture des portes permettent également de programmer la gravité à l'intérieur du cylindre de manière à ce qu'elle soit en permanence dirigée vers l'extérieur (ainsi, chacun peut faire le tour du cylindre tout en marchant). Lorsque les PJ quittent la pièce et suivent le tapis roulant, lisez à voix haute :

Le tapis vous emporte le long des quartiers de l'équipage, qui demeurent sombres et déserts. La poussière s'est accumulée un peu partout, sauf devant l'une des cabines et les différentes pièces d'où l'on contrôle le fonctionnement du vaisseau. Vous pénétrez enfin sur le pont principal où vous attend la séduisante jeune femme déjà aperçue sur l'holo-console du colonel Frodar. Le Dr. Hegerty tapote amicalement la tête de R2-M3 tout en vous adressant un sourire de bienvenue.

"Vous avez fait un long voyage, chers amis. Nous allons le poursuivre encore pendant quelque temps, si vous le voulez bien, de façon à retrouver mes compagnons."

■ Dr. Soron Hegerty

Type : Docteur/biologiste
DEXTÉRITÉ 2D
 Blaster de Véhicule 5D
SAVOIR 4D
 Langages 5D, Races Extraterrestre 6D, Survie 6D, Systèmes Planétaires 5D, Xénobiologie (A) 9D+1
MÉCANIQUE 2D
 Combinaison Énergétique 5D, Senseurs 4D, Transports Spatiaux 3D
PERCEPTION 3D
 Commandement 4D, Discrétion 5D, Dissimulation 4D
VIGUEUR 3D
TECHNIQUE 4D
 Démolition 5D, Premiers Soins 5D, Programmation de Droid 6D, Réparation d'Armure 5D
Talents spéciaux :
Familiarité télépathique avec les Ssithers : bien qu'elle ne soit pas télépathe, le Dr. Hegerty pratique ce mode de communication avec les Ssithers depuis si longtemps que la portée et la clarté de ses mots sont bien plus importantes que ceux des non-télépathes. Les modificateurs concernant la portée sont divisés par deux.
Point de Force : 2

Points de Personnage : 11

Déplacement : 10

Équipement : mini Blaster (dommages 3D+1), uniforme du Bureau Impérial d'Identification des Espèces Extraterrestres.

Description : Soron Hegerty est une jeune femme athlétique aux formes féminines et harmonieuses. Son visage reflète un intérêt constant pour tout ce qui l'entoure. Fille d'un vétéran de l'armée de la Vieille République, elle a profité d'une jeunesse riche en expériences diverses. Elle a grandi en apprenant à apprécier la façon dont son père, et son gouvernement, prenaient soin des diverses races extraterrestres, préservant leur mode de vie et leurs particularismes tout en les faisant bénéficier des ressources de toute une galaxie. Elle a décidé de consacrer sa vie à aider les différentes formes de vie intelligentes à travers l'univers. Lorsque l'empereur établit l'Ordre nouveau, le président du système Apgar, qui avait été élu démocratiquement, s'opposa à lui avec véhémence. Le père de Soron fut alors désigné pour le déposer. Lors de son arrivée au pouvoir, ce dernier fit régner l'ordre avec une efficacité toute militaire, diminuant considérablement le taux de criminalité et de corruption dans ce secteur retiré. Grâce à l'influence de son père, Soron put être introduite dans le Bureau Impérial d'Identification des Espèces Extraterrestres, en espérant pouvoir y développer son action humanitaire.

Mais une fois admise au sein du Bureau, le Dr. Hegerty constata avec amertume que ses remarques étaient constamment rejetées ou ignorées. Lorsqu'elle pris conscience du degré d'intolérance de l'Empire à l'égard des autres espèces, elle sut à quel point elle avait fait fausse route. De cette époque date le début de sa coopération avec l'Alliance. Elle découvrit la race des Ssithers sur le planétoïde Jatee peu de temps avant l'accident qui coûta la vie aux superviseurs impériaux de la mine. Elle comprit aussitôt que le secret de leur existence devait être préservé, sous peine de les condamner à devenir les cobayes des généticiens de l'Empire (à l'époque, des rumeurs circulaient à propos d'études menées conjointement sur des humains et des extraterrestres, peut-être dans le but de créer une race de soldats hybrides à partir de leurs différents codes d'ADN). Après avoir simulé sa mort au court d'un accident spatial, elle a rejoint les Ssithers sur Jatee. C'est elle qui a saboté les installations impériales, pour détourner l'attention de l'existence des Ssithers.

Le Dr. Hegerty est une personne agréable et pleine de vie, toujours prête à plaisanter, mais aussi capable d'une grande clairvoyance quant à la protection des espèces extraterrestres, qu'elle considère comme sa première priorité.

Rencontre avec les Ssithers

Soron Hegerty laisse mécaniquement courir ses doigts sur les commandes du vaisseau impérial qu'elle a dérobé. Malgré toutes ces années vécues dans la solitude, elle ne s'est jamais vraiment habituée au confinement d'un navire interstellaire.

Lisez à voix haute :

En voyant la marque sombre laissée par un tir de blaster, juste au niveau du dossier du pilote, vous comprenez qu'il est inutile de demander à la

jeune femme ce qui a bien pu arriver à l'équipage originel. Elle vous cède la place aux commandes, et vous plongez bientôt dans les canyons profonds qui sillonnent la surface de Jatee. Le sourire qui vous a accueillis lors de votre arrivée est maintenant remplacé par un visage tendu, empreint de détermination. Après un moment, Soron s'approche du cockpit en transparent et déclare :

"Bonjours, chers amis. Je ramène avec moi les gens qui vont nous aider." La réponse, inattendue, résonne alors comme un grondement de tonnerre à l'intérieur même de vos esprits : "Merci, docteur, et que nos sauveurs soient les bienvenus sur notre planète. Nous sommes les Ssithers." Dans le même temps, sept créatures reptiliennes émergent des profondeurs d'un tunnel, loin au-dessous du vaisseau.

Le Dr. Hegerty explique alors que c'est elle qui a découvert la race des Ssithers et qu'elle a appris à communiquer avec eux. Ils lui ont révélé que les déchets toxiques entreposés par les Impériaux étaient en train de détruire leur environnement. De son côté, elle avait l'habitude de voir l'Empire ignorer ses requêtes quant à l'exploitation à outrance des petites planètes pour nourrir l'effort de guerre. La situation ne lui laissait guère de choix. Elle aurait voulu se contenter d'envoyer les plans de la base au colonel Frodar et le laisser prendre les choses en main, mais elle savait que les vaisseaux standards de l'Alliance n'étaient pas équipés pour franchir les gigantesques puits miniers creusant le planétoïde. Elle dut se résoudre à yoler le vaisseau de ravitaillement ("la Foreuse des Étoiles"), qu'elle a depuis utilisé pour endommager la mine avec l'aide des Ssithers.

Si les PJ souhaitent prendre un peu de repos avant d'aller plus loin, Soron leur désigne les quartiers de l'équipage. En ce qui la concerne, elle est parfaitement détendue et tout à fait prête à défier les éventuels volontaires à une partie d'holo-échecs (elle en a assez de jouer contre l'ordinateur de bord et elle ne peut pas affronter ses amis : les Ssithers devinent toujours ses tactiques à l'avance !).

Les Ssithers

Vivant dans les cavernes qui creusent le planétoïde, les Ssithers sont les autochtones de Jatee. Peut-être ont-ils un jour habité la surface, avant d'être contraints de se réfugier à l'intérieur sous l'influence de quelque cataclysme naturel. Ces imposantes créatures écaillées possèdent une tête reptilienne. Leur torse puissamment musclé est humanoïde, tandis que la partie inférieure de leur corps se prolonge à la manière d'un serpent. Leur longueur varie de 1m75 à 2m50 pour les mâles adultes. Leurs yeux, dépourvus d'iris, sont semblables à deux immenses puits dorés.

Les Ssithers sont des créatures télépathes demeurant à un stade très archaïque de technologie. Ils pratiquent la chasse et la récolte, subsistant essentiellement grâce aux formes de vie végétales qui poussent encore dans les tunnels.

■ LES SSITHERS

Dés à répartir entre les attributs : 12D

DEXTÉRITÉ 2D/4D

SAVOIR 2D+2/4D+2

MÉCANIQUE 1D/3D
PERCEPTION 2D+1/4D+1
VIGUEUR 3D/5D
TECHNIQUE 1D/3D

Compétence particulière :

Compétence de savoir : Télépathie des Ssithers : ils se servent de cette compétence pour émettre ou capter les pensées des non télépathes. Cette compétence coûte quatre fois le nombre de points normaux pour être améliorée. Seuls les Ssithers la possèdent.

Talents spéciaux :

Télépathie : Les Ssithers sont télépathes et se servent de la compétence *Télépathie des Ssithers*. Ils peuvent sélectionner les pensées ou les émotions qu'ils émettent ou reçoivent, et filtrer les communications indésirables. Les personnes concernées doivent être coopératives, les Ssithers ne peuvent pas "Lire dans les esprits". La difficulté est Moyenne plus deux fois les modificateurs de distance et de relation listés pages 147-148 des compétences de la Force (voir *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition.*). Si le Ssither se sert de la *Télépathie des Ssithers* avec une autre race, ajoutez un modificateur de +15, à moins que le non-Ssither possède la compétence *Familiarité Télépathique avec les Ssithers* (qui coûte 10 points de personnage si l'on veut l'acquérir).

Déplacement : 10/12

Taille : 1.75 à 2 mètres de hauteur

Description : Les Ssithers sont une race pacifique, bien qu'ils aient été plus violents dans un lointain passé. Leur environnement leur procure tout ce dont ils ont besoin, mais ne fournit pas un terrain propice au développement de la technologie. Ils possèdent une compréhension limitée de la galaxie, acquise au cours des mois de conversation avec le Dr. Hegerty.

Les Ssithers qui attaquent la mine ont les caractéristiques suivantes :

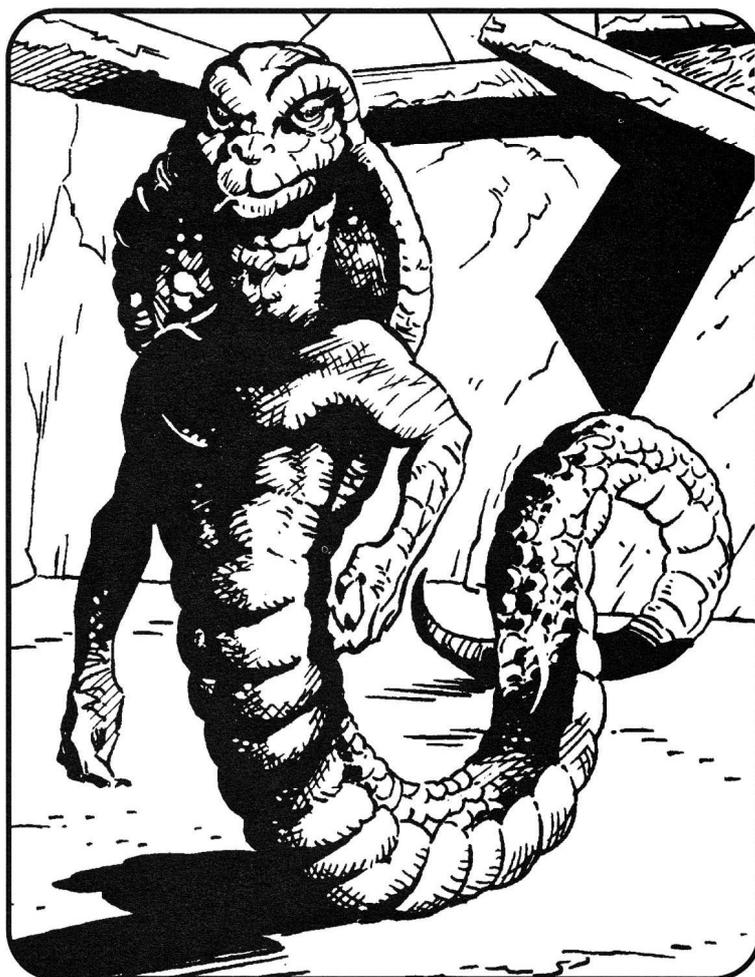
Combattants Ssithers. *DEXTÉRITÉ 3D+2, SAVOIR 2D+2, MÉCANIQUE 1D+1, PERCEPTION 4D, Dissimulation 5D, VIGUEUR 5D, Combat Mains Nues 6D, TECHNIQUE 1D+1, Démolition 3D.* Déplacement : 10. Points de Personnages : 3.

Épisode 3 : Ce qui est à moi est à toi

Après avoir laissé les Rebelles prendre quelque repos, le Dr. Hegerty leur expose la situation. Lisez à voix haute ou paraphrasez :

"Ce vaisseau servait seulement à réparer les puits d'extraction de la mine et à transporter le minerai obtenu, afin de le dépressuriser et de le ramener jusqu'au vaisseau-cargo qui attendait en orbite. Par conséquent, il ne possède pas de système d'hyperpropulsion.

Après que je leur ai eu volé, les Impériaux l'ont remplacé par un autre qui, *lui*, est pourvu de l'hyperpropulsion. Ils auraient pu se contenter de l'ancien modèle, mais avec l'approche de la supernova, ils ont sans doute préféré mettre toutes les chances de leur côté et conserver la cargaison en cas d'évacuation urgente.



Ce deuxième vaisseau est le seul à pouvoir nous faire partir d'ici en compagnie de tous les Ssithers, que nous devons conduire sur une planète d'accueil. Autrement dit : il va falloir s'en emparer.

Je sais que vous avez fait un grand sacrifice en abandonnant votre vaisseau, mais croyez-moi, c'était nécessaire. Les patrouilleurs impériaux n'ont pas arrêté de croiser dans le coin, ces derniers temps. S'ils vous avaient repérés, la guerre serait déjà terminée pour nous tous à l'heure qu'il est."

Le plan

Après vous avoir demandé de piloter le vaisseau en direction de la mine, le Dr. Hegerty vous fait part des détails de son plan. Lisez à voix haute :

"Les Ssithers ont réussi à se procurer un peu de rutgar-4 non raffiné. Depuis que je me suis établie ici, nous l'utilisons régulièrement pour endommager les puits d'extraction de la mine. C'est ce que nous allons faire aujourd'hui, une fois encore... sauf qu'au lieu de faire retraite à l'intérieur des tunnels, nous allons nous cacher dans les puits et attendre le vaisseau qui va venir le réparer, pour lui donner l'assaut !"

Pendant ce temps, la Foreuse des Étoiles sillonne la surface de Jatee à grande vitesse et arrive bientôt en vue de l'entrée du puits de mine.

“Il reste juste à espérer que les Impériaux ne remarqueront pas trop vite notre vaisseau. Ou du moins, qu'ils le prendront pour leur navire automatisé.”

Si les Rebelles ont endommagé une ou plusieurs de leurs combinaisons Mark VI pressurisées, le vaisseau du Dr. Hegerty en contient d'autres modèles, plus anciens. Soron les a toutes testées et peut faire part aux PJ de leurs divers avantages et inconvénients. Elles sont identiques au modèle Mark VI, excepté en ce qui concerne les caractéristiques suivantes :

■ Combinaison Mark II Telgorn Corp.

Vitesse : 21 ; 60 km/h
Coque : 5D

Description : Ce modèle conçu pour les secouristes comporte un brancard dorsal et un laser à découper la tôle (portée : 1 mètre, dommages 4D) pour dégager les victimes d'accidents.

■ Combinaison Mark III Telgorn Corp.

Vitesse : 21 ; 60 km/h
Coque : 4D

Armement :

Canon blaster

Arc de tir : avant
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de visée : 1D
Portées : 3-25/50/100
Dommages : 5D

Mini torpilles à proton

Arc de tir : avant
Compétence : Lance-Projectiles
Ordinateur de visée : 1D
Portées : 3-5/10/20
Dommages : 6D :

■ Combinaison Mark IV Telgorn Corp.

Vitesse : 25 ; 70 km/h
Coque : 4D

Armement :

Canon laser

Arc de tir : avant
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de visée : 1D
Portées : 3-20/40/80
Dommages : 4D

Description : Cette version est conçue pour la fuite et comporte un accès facilité. Entrer dans ce véhicule est plus facile d'un niveau, par rapport aux autres.

■ Combinaison Mark V Telgorn Corp.

Vitesse : 28 ; 80 km/h
Coque : 4D

Armement :

Canon blaster

Arc de tir : avant
Compétence : Blaster de Véhicule
Ordinateur de visée : 1D
Portées : 3-20/40/80
Dommages : 4D

Description : Ce modèle de réparation comporte une pléthore d'outils en tout genre qui en font un accessoire de maintenance idéal.

Le sas d'accès à la mine peut être ouvert à l'aide d'un jet Moyen en *Sécurité*.

À l'attaque !

Lisez à voix haute ou paraphrasez :

Les Ssithers vous attendent déjà à l'intérieur du puits de mine, où ils se sont rendus en utilisant leurs propres tunnels. Sans plus tarder, ils vous conduisent jusqu'au site où la charge de rutgar-4 doit être implantée.

Vous remarquez trois rails parcourant les parois du puits en hauteur, face à trois autres situés sur la paroi opposée. Soudain, quelque chose remonte des profondeurs le long de l'un des rails. Sa nature ne demeure pas longtemps mystérieuse, car cela tire bientôt un missile dans votre direction !

Avant que les Ssithers ne puissent mettre en place les explosifs, les Rebelles doivent les aider à franchir les défenses de la mine. Ces dernières consistent en deux types de Droïds : un Droïd à action rapide fixé sur les rails latéraux, et un Droïd plate-forme lance-missiles, dont les tentacules magnétiques lui permettent de poursuivre ses proies sur toute la circonférence du puits.

■ Droïd plate-forme lance-missiles DCM-8

Type : Droïd de patrouille lance-missiles Arakyd

DEXTÉRITÉ 3D

Arme de Jet 5D

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 5D

TECHNIQUE 1D

Armement :

12 mini-missiles à concussion

Arc de tir : tourelle

Portée : 3-30/60//150

Dommages : 7D

Déplacement : 7

Taille : 1 mètre de haut

■ Droïd d'action rapide C-10-L

Type : Droïd d'action rapide Industries Automaton

DEXTÉRITÉ 4D

Blaster 6D, Course à Pied 6D

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 4D

TECHNIQUE 1D

Armement :

Canon blaster

Arc de tir : tourelle

Portée : 3-20/40//80

Dommages : 6D

Déplacement : 30

Taille : 1,5 mètre de haut

Les Rebelles et leurs nouveaux alliés affrontent d'abord un DCM-8, auquel vient rapidement s'ajouter un C-10-L. Chaque round, lancez 1D ; sur un jet de 5 ou 6, un autre C-10-L arrive.

L'explosion

Les Ssithers ont besoin de trois rounds pour mettre l'explosif en place. Une fois que c'est fait, n'importe quel faisceau énergétique braqué sur le rutgar-4 provoque son explosion (pour cela, le Dr. Hegerty se sert habituellement du laser de sa combinaison Mark V).

Lorsque les Rebelles estiment qu'il est temps de faire sauter la paroi du puits de mine, ils doivent viser la charge et tirer droit dedans. Rappelez-vous qu'ils n'ont aucun moyen d'évaluer la puissance exacte du rutgar-4 non raffiné. La difficulté du tir dépend de la distance (voir p. 60 de *Star Wars, Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*). Plus les PJ sont proches de la charge de minerai, plus le tir est facile... et plus ils encaissent des dommages consécutifs à la déflagration. Cette dernière ayant lieu dans un espace réduit, tous ceux qui se trouvent à proximité sont susceptibles d'être touchés. Le décompte des dommages se fait selon la table suivante :

Distance de l'explosion	Dommages
0-2 mètres	5D
4	4D
6	3D
10	2D

L'explosion détruit une partie des rails verticaux, déconnectant du même coup l'alimentation énergétique des Droïds C-10-L se trouvant dans cette zone. Quant au DCM-8, le souffle de la déflagration le projette au fin fond du puits de mine.

Lisez à voix haute :

Un flash d'une extraordinaire intensité vous aveugle un instant malgré la visière protectrice de votre combinaison, immédiatement suivi par une onde de choc qui vous projette en arrière. Lorsque la fumée se dissipe, la paroi éventrée du puits de mine s'ouvre sur un espace béant...

L'intérieur du complexe minier

Tandis que les Ssithers s'éclipsent discrètement, les PJ et le Dr. Hegerty se préparent à accueillir le vaisseau de maintenance, en se cachant à l'intérieur de la brèche qu'ils viennent de créer. Lisez à voix haute :

La brèche ouverte dans le puits donne sur une deuxième paroi, séparée de la première par un espace mort de quelques mètres de large (sans doute destiné à limiter les dégâts lors d'éventuels accidents ou explosions). Dans cette nouvelle paroi s'ouvre un tunnel de service, suffisamment large pour que vous puissiez l'emprunter en combinaison.

Le tunnel conduit à l'intérieur de l'un des plus vastes complexes automatisés que vous ayez jamais vu. Un nombre incalculable de Droïds de toutes sortes occupent leur poste de travail, mais ils demeurent désespérément immobiles : sans doute l'explosion a-t-elle déconnecté une partie de

leur système de commande. Plusieurs écrans de force se sont automatiquement enclenchés au niveau des différentes issues, afin d'empêcher l'air de s'échapper du reste du complexe.

Laissez les Rebelles les plus curieux visiter le complexe s'ils le souhaitent. Cette usine entièrement automatisée emploie des centaines de Droïds qui travaillent sur d'énormes machines servant au conditionnement du minerai.

À l'assaut du vaisseau de maintenance

Tandis que les PJ jettent un coup d'œil à l'intérieur du complexe, faites-leur faire un jet en *Perception*. Sur un résultat Facile ou plus, ils remarquent que les senseurs intégrés à leurs combinaisons indiquent une pression atmosphérique extérieure en train de revenir à la normale. S'ils sont près de la brèche, ils peuvent constater que le vaisseau de maintenance est arrivé et s'est plaqué contre l'ouverture. Une petite armée de Droïds surgit aussitôt d'un sas pour venir réparer la paroi. Absorbés par leur travail, ils ne prêtent aucune attention aux PJ si ces derniers décident de passer à côté d'eux et de s'introduire dans le vaisseau.



L'intérieur du navire de maintenance, également automatisé, ressemble en tout point au vaisseau du Dr. Hegerty (sauf en ce qui concerne la couche de poussière, naturellement). Si les Rebelles s'y introduisent, un jet Facile en *Recherche* ou en *Perception* permet de remarquer une caméra de sécurité en train de les filmer. Immédiatement après, trois écoutes s'ouvrent sur les côtés du vaisseau pour libérer deux Droïds DCM-8 et un Droïd de sécurité Centurion K4.

■ Droïd de sécurité Centurion K4

Type : Droïd de sécurité

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 7D, Course à Pied 4D, Esquive 8D

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 1D

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 1D

Équipement :

- Deux pieds avec système d'équilibrage automatique
- Deux bras
- Armure corporelle : +2D dans toutes les localisations
- Fusil blaster intégré (dommage 5D. Portées : 5-30/100/200)

Déplacement : 11

Taille : 1,6 mètre de haut

Dans le cockpit

Une fois que les Droïds ont été vaincus, les Rebelles et le Dr. Hegerty pénètrent enfin dans la cabine de pilotage. Au même instant, une unité R2 se déconnecte de la console centrale en émettant un sifflement menaçant, tandis qu'un second Droïd demeure fermement vissé aux commandes. Au-dessus d'eux, les écrans affichent un compte à rebours : 30 secondes, 29, 28...

Si les PJ ne comprennent pas la situation tout seuls, un jet Moyen en *Programmation de Droïd* leur permet de réaliser que le système d'autodestruction vient tout juste d'être enclenché, afin d'empêcher qu'on s'empare du vaisseau.

Il faut réussir un jet Difficile en *Sécurité* pour accéder au système informatique (ou un jet Moyen si les PJ ont pensé à neutraliser le Droïd encore aux commandes), puis un jet Moyen en *Programmer un ordinateur* pour interrompre la séquence d'autodestruction.

■ L'extracteur galactique

Engin : Vaisseau de réparation CNK classe 7

Type : Vaisseau de réparation et de maintenance

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 560 mètres

Compétence requise : Transports Spatiaux : CNK classe 7

Équipage : 3, 15 Droïds, canonnière : 1

Compétence de l'équipage : Variées

Passagers : 10

Capacité de la soute : 400 000 tonnes métriques

Autonomie : 3 mois

Coût : 4,5 millions de crédits

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x2

Hyperpropulseur de secours : x10

Navordinateur : oui

Maniabilité : 1D

Vitesse spatiale : 5

Vitesse atmosphérique : 295 ; 850 km/h

Coque : 5D+2

Écrans : 1D

Senseurs :

Passif : 25/1D

Détection : 50/2D

Recherche : 75/2D+2

Focalisation : 3/4D

Armement :

Batteries turbolaser

Arc de tir : tourelle

Servant : 1

Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de visée : 3D

Portées spatiales : 3-15/36/75

Portées atmosphériques : 6-15 km / 72 km / 150 km

Dommages : 5D

Un dernier adieu

Une fois en possession du vaisseau, le Dr. Hegerty conduit les Rebelles jusqu'au domaine des Ssithers. Malgré sa victoire, Soron demeure bien triste ; en effet, le vaisseau n'est de toute façon pas assez vaste pour pouvoir évacuer tous les extraterrestres, et certains devront être abandonnés en arrière.

À cet instant précis, l'esprit des PJ est envahi par une profonde vague d'amertume semblant jaillir de tout le planétoïde à la fois, comme un écho lointain des milliers de Ssithers dont l'âme est soudain submergée par la peine.

Hegerty indique aux Rebelles où poser le vaisseau et part à la rencontre de ses vieux amis extraterrestres. Ces derniers sont tous rassemblés. Ils ont choisis les plus jeunes et les plus robustes d'entre eux afin de perpétuer leur race sur la lointaine planète qui les accueillera. Les Ssithers élus par leur peuple embarquent alors à bord du vaisseau, angoissés de quitter leurs familles mais reconnaissants envers les Rebelles qui ont empêché leur race de s'éteindre.

Le départ de Jatee

Après que le premier vaisseau de réparation/maintenance a été volé, l'Empire a décidé d'implanter une balise de repérage sur le second. La balise émet sur une fréquence que personne ne peut capter, hormis les Droïds de combat patrouillant dans les couches supérieures de l'atmosphère. Les Rebelles doivent réussir un jet Difficile en *Recherche* ou *Perception* pour la détecter, et un jet Difficile en *Sécurité* pour démanteler le système, sans quoi les Droïds les repèrent inmanquablement pendant leur fuite.

Lisez à voix haute :

Le vaisseau grimpe toujours plus haut dans l'atmosphère, tandis que votre mission semble se terminer. Comme prévu, les senseurs vous indiquent la présence d'une ou deux sources d'énergie, mais ce ne sont pas quelques Droïds de combat qui risquent de stopper votre nouveau navire, bien armé et en parfait état de marche...

Mais soudain, de nouveaux sillages énergétiques apparaissent sur les écrans, puis d'autres, et encore d'autres... Avant même d'avoir le temps



d'imaginer ce qui a bien pu clocher, vous vous retrouvez bientôt à portée de tir et les premiers Droïds ouvrent le feu !

Les PJ doivent se tailler un chemin à travers un véritable déluge de feu, déclenché par les huit Droïds de combat actuellement au contact. Les Rebelles auront tout intérêt à plonger dans l'espace profond qui les attend droit devant, plutôt que de s'évertuer à combattre un nombre de Droïds sans cesse croissant. De toute façon, l'explosion de Demophon se chargera bientôt de régler leur sort...

Une nouvelle patrie

Après avoir longuement compulsé les registres planétaires du bord, le Dr. Hegerty choisit finalement une planète d'accueil pour les Ssithers et fournit aux PJ les coordonnées hyperspatiales permettant de s'y rendre. L'endroit s'appelle Havre Bud : c'est une petite planète du système Stribos située non loin de Demophon, dépourvue de présence humaine et surtout inconnue des Impériaux (c'est du moins ce que Soron croit). Après un bref saut dans l'hyperespace, ils arrivent sur Havre Bud. Lisez à voix haute :

Vous émergez de l'hyperespace à proximité d'un monde forestier aux chatoyants reflets émeraude. Le Dr. Hegerty se penche par-dessus l'épaule du copilote pour lire les senseurs et déclare, un sourire de soulagement aux lèvres :

"Bien, tout cela m'a l'air parfait. Allons aider nos amis à emménager sur leur nouvelle planète."

Tandis que le cargo plonge à travers la couche de nuages, Soron part s'entretenir avec les Ssithers. Lorsque vient le moment de l'atterrissage, une voix désormais familière résonne une dernière fois dans vos têtes :

"Merci encore, chers sauveteurs. Votre collaboration touche maintenant à sa fin. Laissez-nous seuls et regagnez vite les confort de l'univers moderne, si chers à votre espèce. Si le combat sans fin que vous livrez contre ceux-qui-nous-ont-empoisonnés vous en laisse un jour le temps, repassez donc nous voir, nous en serons heureux et honorés."

■ Havre Bud

Type : Forêts de type terrestre
Température : Tempérée
Atmosphère : Type I (respirable)
Hygrométrie : Moyenne
Gravité : Importante
Terrain : Forêts, montagnes
Durée du jour : 25 heures standards
Durée de l'année : 380 jours locaux
Espèces intelligentes : Aucune
Astroport : Terrain d'atterrissage
Population : 0
Fonction de la planète : Monde refuge
Gouvernement : Aucun
Niveau de technologie : Pierre
Exportations principales : Aucune
Importations principales : Aucune

Description : Havre Bud a été découvert il y a quelques années par un fameux pirate nommé Bud le Rouge, qui comptait utiliser cette planète en tant que repaire pour lancer des raids sur le système Demophon. Malheureusement, il semblerait que Bud ait été tué lors du premier raid de ce genre. Sa bande s'est dispersée aux quatre vents, et ce monde est resté vierge depuis lors.

Une nouvelle menace

Juste quand les PJ pensaient en avoir fini avec leur mission, ils se trouvent confrontés à un nouveau danger menaçant les Ssithers.

Lisez à voix haute ou paraphrasez :

Tandis que le sol de la planète disparaît derrière les nuages, les derniers vestiges du lien mental qui vous unissait aux Ssithers semblent s'évanouir comme une goutte d'encre diluée dans l'eau. Le Dr. Hegerty vous a rejoint dans la cabine de pilotage. Pour la première fois depuis des années, elle a perdu le contact télépathique avec ses amis. Quelques larmes roulent doucement sur ses joues, et vous savez qu'il serait bien inutile de vouloir les retenir. Les deux mains appuyées sur le dossier du pilote, elle regarde dans le vide... quand elle déclare soudain :

"Regardez ! Qu'est ce que c'est que ça...?"

Si les Rebelles vérifient leurs senseurs, ils constatent que quelqu'un est en train de les observer.

En effet, les Ssithers ne sont pas les seuls à avoir besoin d'un nouvel espace vital : l'Empire est également à la recherche de nouveaux sites d'implantation pour ses troupes évacuées de Demophon ! Ainsi, il a envoyé des vaisseaux-éclaireurs dans tous les systèmes proches afin de dénicher une planète à l'environnement favorable. Au moment où les PJ s'éloignent, ils viennent tout juste d'être repérés par l'un de ces vaisseaux...

■ Le Nomade

Engin : Vaisseau-éclaireur Loronar
Type : Vaisseau-éclaireur léger
Échelle : Chasseurs Stellaires
Longueur : 63 mètres
Compétence requise : Transports Spatiaux : Vaisseau-Éclaireur Loronar
Équipage : 4, canonier : 1
Compétence de l'équipage : Astrogation 4D, Canons de vaisseau 5D, Transports Spatiaux 5D
Passagers : 4
Capacité de la soute : 70 tonnes métriques
Autonomie : 8 mois
Coût : 500.000 crédits
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x1
Hyperpropulseur de secours : x8
Navordinateur : Oui
Maniabilité : 2D
Vitesse spatiale : 4
Vitesse atmosphérique : 280 ; 800 km/h
Coque : 3D+2
Écrans : 1D
Senseurs :
Passif : 30/1D
Détection : 50/2D
Recherche : 75/2D+2
Focalisation : 5/4D
Armement :
Canon laser
Arc de tir : tourelle
Servant : 1
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Ordinateur de visée : 1D+2
Portées spatiales : 3-5/15/30
Portées atmosphériques : 75-200 m / 1 km / 2 km
Dommages : 3D+2

Les Rebelles possèdent assez de puissance de feu pour détruire le vaisseau éclaireur, mais ceci ne ferait que retarder — au mieux — l'implantation de l'Empire sur Havre Bud. En conclusion, la seule chose vraiment utile à faire est de fausser le rapport du vaisseau destiné à l'Empire.

Si personne n'y pense, le Dr. Hegerty se chargera de le faire remarquer. Elle fera également la suggestion suivante :

"Si je ne m'abuse, le vaisseau qui vient droit sur nous n'a pas l'air aussi rapide que ça. Si nous pouvions le rattraper avant qu'il ne fasse demi-tour et passe en vitesse-lumière, nous pourrions le bloquer à l'aide de l'étai d'arrimage dont est doté notre vaisseau. Il ne resterait plus qu'à les "convaincre" de faire un faux rapport."

Si les PJ ne s'intéressent pas au plan du Dr. Hegerty ou détruisent "accidentellement" le vaisseau impérial, ils peuvent quand même essayer d'émettre un faux rapport. Pour cela, il faut réussir successivement un jet Difficile en *Communications*, un jet Moyen en *Sécurité* et un jet Moyen en *Escroquerie*.

Au début du combat, le vaisseau ennemi se trouve à 30 unités de distance. L'équipage ne décide pas tout de suite de prendre la fuite, mais il change rapidement d'avis si le vaisseau encaisse des dommages. "Attraper" le navire n'est possible que si les deux vaisseaux sont à une seule unité de distance, et cela requiert un jet Difficile en *Transports Spatiaux*. Le pilote ennemi ne se doute pas de ce qui va arriver et ne tente donc aucune action particulière pour se mettre hors de portée du vaisseau minier (à moins qu'il n'ait une bonne raison de soupçonner un coup fourré).

Pirater le vaisseau éclaireur

Si les PJ ont réussi à s'emparer du vaisseau ennemi, il leur reste à "convaincre" l'équipage d'émettre un faux rapport expliquant que la planète est impropre à l'implantation d'une base impériale. Après ça, ils n'ont plus qu'à faire prisonnier les membres d'équipage et saboter leur vaisseau pour simuler une mort accidentelle.

Le Dr. Hegerty donne un ordre aux Droïds mécanos et ceux-ci s'empressent d'aller démanteler le système de tir ennemi, en empruntant la passerelle d'accès située le long de l'étai d'arrimage.

8 Éclaireurs Impériaux. Toutes les compétences sont à 2D exceptés : *DEXTÉRITÉ 2D+2*, *Blaster 4D*, *SAVOIR 4D*, *Systèmes Planétaires 6D*, *MÉCANIQUE 3D*, *Astrogation 5D*, *Canons de Vaisseau 4D*, *Transports Spatiaux 4D*. Déplacement 10. Pistolet blaster (dommages 4D).

Un jet Moyen en *Sécurité* permet d'ouvrir le sas d'accès, mais un sabre laser ou une torche à plasma feront de même. Les éclaireurs tentent de se défendre en tirant depuis les cabines de l'équipage, disposées de part et d'autre du couloir d'entrée principal, à trois mètres d'intervalle les unes des autres. Ils se rendent dès que la moitié d'entre eux est neutralisée.

Dès que les éclaireurs sont capturés, faites faire aux PJ un jet d'opposition *Intimidation* contre *Volonté* (voir page 76 de *Star Wars, Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*). S'il est réussi, les PJ forcent les éclaireurs à émettre un faux rapport. S'il échoue, les éclaireurs font semblant de se laisser convaincre et parviennent à révéler la vérité à leurs supérieurs. Même dans un tel cas, les Rebelles ont largement le temps de quitter le système, mais la nouvelle planète des Ssithers risque fort d'accueillir bientôt une nouvelle base impériale.

De retour, enfin !

Après avoir affronté toutes ces péripéties, les PJ sont enfin prêts à rentrer chez eux. Soron Hegerty leur demande d'abord d'atterrir sur Refgar, une planète proche de la Base Astéroïde, où le vaisseau minier impérial pourra être discrètement démantelé. Elle suggère alors que l'un des Rebelles se dévoue pour devenir ambassadeur de l'Alliance auprès des Ssithers, dans la mesure où elle-même ne peut plus assumer ce rôle (elle compte en effet se reposer quelques temps et réapprendre à vivre parmi les humains). Elle leur demande également de considérer l'éventualité d'une nouvelle mission de sauvetage, afin de secourir le reste des Ssithers.

Tout semble aller pour le mieux, pourtant l'aventure n'est pas encore terminée...

Les Rebelles quittent maintenant Refgar pour regagner la Base Astéroïde (ils ont pu, par exemple, échanger le vaisseau impérial contre un transporteur Ghtroc pour accomplir le reste du voyage)... Mais à peine ont-ils décollé qu'ils sont pris en chasse par une Corvette Corellienne !

Ce nouveau péril a une explication simple : la bande de Bud-le-Rouge. Depuis que les événements se sont précipités dans le système Demophon, de nombreux groupes de pirates rôdent dans le secteur. Certains ont entendu dire que Bud, leur ancien capitaine, aurait enterré un trésor sur Havre Bud. Partis en quête du butin, ils ont repéré le vaisseau des Rebelles et sont maintenant persuadés que ce sont les PJ qui ont emporté le trésor. Ils ont bien l'intention de les poursuivre pour réclamer leur part. Les PJ vont-ils les combattre ou, plutôt, tenter de négocier ? Et si le trésor existait vraiment ? Mais ceci est une autre histoire...

■ Transport Léger Ghtroc

Engin : Transporteur de classe 720 fabriqué par Industries Ghtroc

Type : Vaisseau de transport léger

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 35 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Transport Léger Ghtroc

Équipage : 1

Compétences de l'équipage : Variées

Passagers : 10

Capacité de la soute : 135 tonnes métriques

Autonomie : 2 mois

Coût : 37.000 crédits

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x 2

Hyperpropulseur de secours : x 15

Navordinateur : Oui

Maniabilité : 1D

Vitesse spatiale : 3

Vitesse atmosphérique : 260 ; 750 km/h

Coque : 3D+2

Écrans : 1D

Senseurs :

Passif : 15/0D

Détection : 30/1D

Recherche : 50/3D

Focalisation : 2/4D

Armement :

1 double canon laser

Arc de tir : avant

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de visée : 1D+2

Portées spatiales : 1-3/12/25

Portées atmosphériques : 100-200 m / 1,2 km / 2,5 km

Dommages : 4D

■ La Griffe

Engin : Corvette fabriquée par la Corporation Technique Corellienne

Type : Vaisseau multifonctions de moyen tonnage

Échelle : Vaisseaux de Guerre

Longueur : 150 mètres

Compétence : Pilotage de Vaisseau de Guerre : Corvette

Équipage : 30, canonnières : 6, minimum : 15/+10

Compétences de l'équipage : Armement de Vaisseau de Guerre 4D+1, Astrogation 3D, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D+2, Senseurs 3D+1,

Passagers : 100

Capacité de la soute : 3 000 tonnes métriques

Autonomie : 1 an

Coût : 1,2 million de crédits

Multiplicateur d'hyperpropulsion : x 2

Navordinateur : oui

Maniabilité : 2D

Vitesse spatiale : 6

Vitesse atmosphérique : 330 ; 950 km/h

Coque : 4D

Écrans : 2D

Senseurs :

Passif : 40/1D

Détection : 80/2D

Recherche : 100/3D

Focalisation : 5/4D

Armement :

Six doubles turbolasers

Arc de tir : 3 avant, 1 gauche, 1 droit, 1 arrière

Servant : 1

Échelle : chasseurs stellaires

Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre

Ordinateur de visée : 3D

Portées spatiales : 3-15/35/75

Portées atmosphériques : 5-30 km / 70 km / 150 km

Dommages : 4D+2

Récompenses

Chacun des PJ gagne huit Points de Personnage à la fin de cette aventure. N'oubliez pas de leur accorder également quelques Points de Force (après tout, ils ont sauvé une race extraterrestre de l'extinction !).

Le début de la fin

Background de l'aventure

Les PJ sont chargés de retrouver Enid Varh, un espion rebelle qui détient d'importantes informations au sujet des nouvelles technologies utilisées par l'Empire. Varh était censé dérober un certain nombre de données informatiques, avant de quitter discrètement la planète à la faveur du chaos ambiant. Malheureusement, le vaisseau qui devait le ramener a été réquisitionné par les Impériaux pour être utilisé au cours de la procédure d'évacuation générale.

Piégé, Varh a été obligé de faire appel à certains "amis" dans la ville de Byrne pour s'enfuir de Demophon. Ses relations se sont avérées être un bien mauvais choix, car il s'agissait en fait de dangereux pirates profitant de la crise et de la crédulité de leurs victimes pour s'enrichir outrageusement. Leur manière de procéder est toujours la même : ils acceptent d'embarquer des réfugiés, puis les assassinent sauvagement pour les dépouiller dès l'instant où ils ont quitté Demophon.

Varh est mort entre les mains de ces brutes sanguinaires. Les PJ vont devoir suivre les indices leur permettant de remonter la piste jusqu'aux pirates. Dans le même temps, les agents de l'Empire tentent également de retrouver Enid Vahr et les données volées. Au moment où Demophon vit ses derniers instants, un terrible affrontement se prépare entre pirates, Rebelles et Empire...

Introduction

Depuis le début de la crise, la cité de Byrne s'est peu à peu transformée. Les magasins de luxe, les clubs, et les commerces jadis florissants sont aujourd'hui désertés par la population. Les vandales

L'ambiance de Demophon

Gardez à l'esprit que Demophon est loin d'être un endroit plaisant : n'oubliez pas de faire de cette atmosphère la toile de fond de cette aventure. Dans cet univers sombre et impitoyable, les PJ seront confrontés à des situations très inhabituelles. Lisez attentivement le background de la planète et faites jouer, si possible, quelques aventures ayant pour cadre Demophon avant de commencer la campagne Supernova. L'ampleur du cataclysme en train de s'y dérouler en sera d'autant plus extraordinaire.

pillent régulièrement les boutiques et les hangars des compagnies à la recherche de nourriture et de médicaments. Des groupes armés de soldats impériaux patrouillent régulièrement dans les rues de la cité, autrefois si paisibles. Ils tentent vainement de réfréner les mouvements de foule, sans pouvoir empêcher les bagarres qui éclatent un peu partout, souvent pour un simple morceau de pain.

L'astroport est placé sous la loi martiale et des murs temporaires ont été élevés tout autour. Perchés en haut, des hommes de troupe lourdement armés montent la garde nuit et jour, en tentant de réprimer le flot d'humanité. Des abris de fortune ont été bâtis en toute hâte sur des kilomètres à la ronde, afin d'accueillir les familles qui attendent leur tour dans l'espoir d'obtenir une place à bord d'un prochain vol. Les enfants se blottissent contre leurs parents, mâchouillant des morceaux de bois ou de tissu pour tenter d'oublier la faim qui les tenaille. Le rationnement alimentaire a commencé depuis déjà un mois, et les gens ne reçoivent guère plus d'un repas par jour. Certains prétendent que les stocks de nourriture seront épuisés avant la fin de la semaine... mais peut-être que la planète n'existera même plus à ce moment-là.

Cette attente insupportable semble durer depuis des siècles, pourtant, toute l'histoire a commencé il y a deux mois à peine. À l'époque, les scientifiques étaient en train de travailler à bord de la station stellaire de surveillance, effectuant un contrôle de routine sur les senseurs étudiant le soleil de Demophon, lorsqu'ils découvrirent d'énormes anomalies dans l'équipement. Ils prétendirent que les instruments avaient été sabotés, mais comment croire une chose pareille ? Quoi qu'il en soit, les capteurs auraient dû détecter l'accroissement subit de la dégénérescence solaire plus d'un an auparavant, ce qui aurait largement laissé le temps de planifier l'évacuation. Au lieu de cela, la Marine Impériale fut prévenue quelques semaines avant l'éclosion de la supernova, bien trop tard pour envisager de faire partir tout le monde.

Les membres du gouvernement tentèrent de garder l'information secrète pendant les deux semaines qui suivirent cette horrible découverte. Mais, qu'un haut dignitaire ait parlé, que la présence des troupes impériales ait éveillé les soupçons ou qu'un hideux pressentiment se soit répandu à travers la population, chacun, d'une manière ou d'une autre, comprit ce qui l'attendait...

C'est alors que la guerre civile commença. Du plus petit employé au plus digne des directeurs, des travailleurs au comportement jadis exemplaire abandonnèrent soudain leurs occupations pour prendre le chemin de l'astroport en emmenant tout ce qu'ils pouvaient avec eux.

Les incidents furent très violents pendant les premiers jours. Les vandales pillaient sans hésiter toute la nourriture et tous les médicaments qui leur tombaient sous la main. Quiconque possédait un vaisseau pouvait faire fortune en une nuit, en acceptant de transporter les plus riches des passagers. La situation continua ainsi de dégénérer jusqu'à l'apparition récente du Destroyer Stellaire impérial *Victrix*. À présent, les habitants n'ont rien d'autre à faire que de patienter dans les tentes et les boxes cantonnés autour de l'astroport, en espérant que leur numéro soit appelé, pour quitter Demophon.

En cette époque troublée, certains pirates et contrebandiers ont réussi à se glisser sur la planète sans être repérés. Ils sont là pour proposer aux riches habitants d'être évacués contre de très fortes sommes d'argent. Bien sûr, ce trafic est très risqué pour tout le monde : s'ils sont pris, les pirates perdent à la fois leur vaisseau et leur vie ; quant aux passagers, ils s'en tirent à peine mieux...

Impliquer les personnages

Si les PJ sont en bon terme avec la Rébellion, on leur confie pour mission de voyager jusqu'au système Demophon afin d'y enquêter sur la disparition d'un agent transportant des informations vitales. Lorsque les PJ pénètrent dans le système, ils sont immédiatement contactés par les forces impériales. On leur ordonne de se poser à Port Byrne et leur vaisseau est réquisitionné pour participer à la procédure d'évacuation.

Si les PJ sont des indépendants, ils peuvent être contactés par des agents rebelles parce qu'ils constituent le seul groupe de "mercenaires" disponible dans le secteur.

Épisode 1 : La réquisition

Dès leur atterrissage dans la ville de Byrne, les PJ sont aussitôt accueillis par un coordinateur impérial, Jared Fronz, accompagné d'une imposante escorte. Fronz les invite alors à se rendre dans ses bureaux provisoires, qui occupent l'ex-immeuble municipal de la cité, avant de leur exposer les faits. Lisez à voix haute :

"Mes très chers amis, si je puis me permettre de vous appeler ainsi. Vous êtes malheureusement dans une position pour le moins "délicate". Hélas, la situation actuelle est telle que nous sommes dans l'obligation d'emprunter momentanément votre véhicule. Soyez sans crainte, il vous sera rendu en temps voulu.

Mais racontez-moi plutôt pourquoi vous êtes ici. Nous ne sommes pas habitués à voir des touristes dans le coin. Et cet endroit n'offre guère d'intérêt pour des hommes tels que vous. Vos intentions sont-elles vraiment les meilleures ?



Mais je doute que vous admettiez le contraire. De toute façon, cela n'a pas la moindre importance. L'essentiel est que vous soyez parmi nous maintenant... Sachez que votre contribution à notre effort communautaire est très appréciée. Bien sûr, vous êtes mes invités pendant votre séjour. C'est bien simple : nous ne regarderons pas à la dépense pour assurer votre confort. On vous assignera vos quartiers dans le dortoir communautaire que nous avons créé dans le hall d'un ancien bâtiment, non loin d'ici. Ne vous inquiétez pas, vous serez surveillés, mais en aucun cas dérangés. Et si vous êtes bien sages, vous pourrez même récupérer votre vaisseau avant l'explosion de la planète. Bonne journée, gentlemen."

■ JARED FRONZ

Type : Bureaucrate Impérial

DEXTÉRITÉ 1D+2

Esquive 2D

SAVOIR 5D

Bureaucratie 5D+2, Bureaucratie : Cité de Byrne 6D,

Cultures 5D+1, Cultures : Demophon 5D+2, Intimidation

5D+2, Volonté 6D

**MÉCANIQUE 2D**

Communications 3D

PERCEPTION 4D

Escroquerie 4D+1, Marchandage 4D+2, Persuasion 4D+2

VIGUEUR 3D**TECHNIQUE 2D+1**

Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D

Points de Personnage : 4**Déplacement** : 9**Équipement** : communicateur, bloc de données

Description : Jared Fronz est un homme suant et obèse, aux cheveux blancs et au visage rougeaud. Il porte un costume trop étroit pour lui et s'éponge sans cesse le front avec un vieux mouchoir. Pour un officier impérial il n'a pas vraiment l'air dangereux, mais lorsqu'on l'écoute, la moindre de ses paroles semble toujours contenir une menace voilée.

Le logement attribué aux PJ est situé dans un hall près de l'astroport, aménagé pour l'occasion. Ils sont regroupés avec une partie des habitants de Byrne qui attendent, parqués, leur tour de quitter la planète. Fronz a prétendu qu'ils seraient surveillés mais ce n'est pas le cas. Les Impériaux sont bien trop occupés à repérer les suspects qui rôdent en ville ces derniers temps.

Épisode 2 : Votre mission, si vous l'acceptez...

À propos de l'agent porté disparu, les Rebelles sont au courant des informations suivantes :

- Son nom est Enid Vahr. Il a été placé au sein de la Vortex Corporation quelques années auparavant, afin de repérer tous les contrats que la société pourrait passer avec l'Empire. Il a plusieurs fois réussi à

communiquer d'importantes informations au sujet des armements à guidage automatique conçus par Vortex pour les Impériaux.

- Vahr a été transféré dans le département de la compagnie implantée sur Demophon quelques mois auparavant. Il était alors surveillé de près par les agents impériaux. Il y a plusieurs semaines de cela, il a réussi à envoyer un bref message à la Base Astéroïde en profitant de la vague de confusion qui ravageait la planète. Il disait être en possession de renseignements capitaux concernant de nouveaux missiles à longue portée destinés aux vaisseaux de guerre impériaux. Il a reçu l'ordre de quitter la planète dès que possible, afin de remettre ces informations au colonel Frodar, le commandant de la base rebelle. Mais aucun autre message n'est parvenu à l'Alliance, et personne ne l'a plus revu depuis.

- Vahr habitait près des locaux de Vortex Corporation et avait l'habitude de fréquenter un casino appelé "Les Bâtons". Les PJ peuvent débiter leur recherche dans l'un de ces deux endroits.

L'appartement de Vahr

Les logements de Vortex Corporation se trouvent à deux kilomètres des bureaux de recherche de la firme. Actuellement, cette portion de la ville semble totalement livrée à l'abandon. Les vitres brisées et les portes fracturées jalonnent les rues tout au long du chemin conduisant à l'appartement de Vahr. Une multitude de débris jonchent le sol de la ville, autrefois si propre.

L'immeuble de Vahr comporte quatre étages. Au rez-de-chaussée gisent les restes de ce qui furent, sans doute, d'impressionnantes baies vitrées ; le verre brisé s'accroche encore aux cadres par pans entiers. À l'intérieur, le bureau massif derrière lequel prenait place le concierge a été repoussé contre les portes, pour bloquer l'entrée. Dans le hall sombre et abandonné, une petite lumière solitaire a conservé un semblant de vie, palpitant faiblement au gré des courts-circuits.

Si les PJ réussissent un jet Difficile en *Perception*, ils remarquent un câble très fin courant entre les deux portes d'entrée. Le câble s'éloigne ensuite à ras de terre, avant de remonter le long du mur attendant, jusqu'à une grenade à fragmentation qu'il retient tout juste. Si les PJ ne remarquent pas la grenade, cette dernière explose à l'ouverture de la porte en causant 5D de dommages et en avertissant les occupants de l'immeuble.

La raison pour laquelle cette porte est piégée est très simple : l'appartement de Vahr sert actuellement de campement provisoire à une équipe d'agents rebelles partis à sa recherche.

Faits comme des rats !

Les Rebelles qui se cachent ici sont venus sur Demophon dans l'espoir de retrouver Enid Vahr. Ils ont essayé de forcer le passage à travers le cordon de vaisseaux impériaux qui entourent la planète, mais leur transporteur a été abattu. Quatre d'entre eux ont réussi à s'éjecter avant que le vaisseau ne s'écrase.

Les survivants ont pu traverser la plaine irradiée et rallier la ville grâce au réseau de tunnels souterrains reliant les camps des Fla Mar au secteur industriel, à l'intérieur du Dôme. Ils étaient censés retrouver Vahr chez lui, mais ils sont tombés en route sur un groupe de Fla Mar devenus fou furieux en apprenant que personne n'avait la moindre intention de les évacuer. Ils ont été attaqués par la meute hurlante, qui comptait s'approprier leurs badges d'identité pour pouvoir quitter la planète.

Les Rebelles ont vaillamment combattu mais le chef de leur équipe a été tué au cours de l'affrontement. Des soldats impériaux sont alors apparus pour mettre un terme au combat, et un autre Rebelle, Roz, a été blessé pendant la fuite. Affaibli et démoralisé, le petit groupe a réussi à se replier jusqu'à l'immeuble, où il s'est retranché depuis lors en attendant de reprendre des forces et de décider de l'attitude à adopter.

Les trois survivants n'ont pas du tout envie de plaisanter : terrifiés et privés de chef, ils n'ont apparemment aucune chance d'accomplir leur mission ou de quitter la planète, d'où leur tendance à tirer d'abord et à poser des questions ensuite.

■ Almera Zan

Type : Agent Rebelle

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 5D, Arme de Jet 5D+2, Blaster 6D, Esquive 5D, Grenade 5D, Parade Mains Nues 5D

SAVOIR 2D

Illégalité 4D, Survie 3D, Volonté 3D

MÉCANIQUE 2D

Communications 3D+2, Équitation 3D

PERCEPTION 4D

Commandement 5D, Discrétion 5D, Dissimulation 6D, Recherche 4D+1

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D, Escalade/Saut 3D+2, Résistance 4D

TECHNIQUE 3D

Démolition 4D, Premiers Soins 4D, Réparation de Blaster 4D+1, Sécurité 5D

Ce personnage est sensible à la Force.

Point de Force : 2

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : blaster (dommage 4D), medpac, couteau (dommage VIG+1D), 5 grenades (dommage 5D), 500 crédits.

Description : Almera Zan est une belle jeune femme blonde aux yeux d'un bleu profond. Petite et athlétique, elle est d'une force surprenante. Son teint mat lui vient des années passée sur Jaxus, sa planète natale.

Le défaut majeur d'Almera est son manque de confiance en elle. Elle a peu d'expérience en tant qu'agent rebelle, cette mission étant la première qu'elle effectue sur le terrain.

■ Roz

Type : Négociant

DEXTÉRITÉ 3D+1

Arme Blanche 4D, Blaster 4D+1, Esquive 4D

SAVOIR 2D+2

Illégalité 3D+1, Volonté 3D+2

MÉCANIQUE 4D

Astrogation 4D+2, Senseurs 4D+1, Transports Spatiaux 4D+2

PERCEPTION 3D

Discrétion 3D+2, Escroquerie 3D+2, Jeu 3D+2, Marchandage 4D

VIGUEUR 3D

Combat Mains Nues 4D, Résistance 3D+2

TECHNIQUE 3D

Premiers soins 4D, Réparation de Blaster 4D, Réparation de Transport Spatial 4D+1

Points de Personnage : 4

Déplacement : 10

Équipement : pistolet blaster lourd (dommage 5D).



Description : Roz est un négociant engagé par Almera et son coéquipier, Grashk, pour les emmener sur Demophon. Il n'a pas cessé de se plaindre depuis que son vaisseau s'est écrasé, jusqu'au moment où il s'est fait tirer dessus. Roz est actuellement blessé et inconscient.

■ Grashk

Type : Jeune Agent Rebelle Wookiee

DEXTÉRITÉ 3D

Arbalète Wookiee 4D, Arme Blanche 3D+2, Esquive 3D+2, Parade Arme Blanche 3D+2, Parade Mains Nues 3D+2

SAVOIR 2D

Intimidation 3D+1, Survie 3D+2

MÉCANIQUE 3D

Astrogation 3D+2, Canons de Vaisseau 4D, Transports Spatiaux 3D+2

PERCEPTION 2D

Persuasion 3D, Recherche 2D+2

VIGUEUR 5D

Combat Mains Nues 5D+2, Escalade/Saut 6D, Levage 5D+2, Résistance 5D+2

TECHNIQUE 3D+1

Réparation de Blaster 4D, Réparation de Transport Spatial 4D

Capacités spéciales :

Rage combative : voir page 137 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition*, et page 124 du *Manuel du Maître de Jeu*.

Griffes d'escalade : ajoutent 2D en *Escalade*.

Points de Personnage : 5

Déplacement : 10

Équipement : arbalète wookiee (dommage 4D), 150 crédits.

Description : Grashk se trouve dans un état de rage quasi-perpétuel depuis que Tamarc, le leader du groupe, a été abattu par les Impériaux. Il est tout à fait improbable que les PJ parviennent à le calmer s'ils débarquent à l'improviste.

Si le piège de la porte d'entrée se déclenche, les PJ sont attaqués par les Rebelles deux rounds après. Zan jette une grenade dans le couloir tandis que Grashk tire sur tout ce qui bouge avec son arbalète, essayant d'éliminer ou de repousser les assaillants. Si la manœuvre échoue, Zan se replie et récupère Roz, toujours inconscient, avant de l'entraîner dans les sous-sols du bâtiment. Grashk couvre leur fuite, en se sacrifiant si nécessaire.

Si les PJ parviennent à surprendre les Rebelles (en entrant sans dégoupiller la grenade), ou à les convaincre qu'ils sont tous du même bord, ils peuvent apprendre d'eux les informations suivantes :

- Les Rebelles ont fouillé l'appartement de Vahr et ont découvert deux indices. Le premier est une holocarte de visite provenant d'un bar appelé "Les Bâtons". Lorsque la carte est activée, un hologramme représentant le logo du bar apparaît quelques centimètres au-dessus, flottant dans les airs. Simultanément, un petit haut parleur incorporé déclare "Les Bâtons - Après une pénible journée de labeur, venez vous détendre et retrouver le confort de la Cité Impériale, comme si vous y étiez !". Au

dos de la carte est inscrite une date (un jet Facile en *Savoir* permet d'apprendre qu'elle correspond au jour où Vahr a disparu), ainsi qu'un nom : "Kasey".

- Le deuxième indice est une holophoto de Vahr en compagnie d'une jeune femme en robe de soirée noire. Ils sont assis à une table, dans un café. À demi cachée par une gerbe de fleur, on parvient à lire une enseigne portant le nom de l'endroit "le Shool Club".

Les Rebelles proposent de se joindre aux PJ, à condition que ces derniers conduisent Roz auprès d'un médecin. Si les PJ acceptent le marché, n'oubliez pas que le groupe de Rebelles est actuellement recherché par tous les Impériaux de la ville : compliquez à souhait cette mission annexe, qui ne saurait être trop facile. Par ailleurs, tenez compte de la personnalité des différents PJ : un Chevalier Jedi se doit d'aider des Rebelles en difficulté ; si les joueurs ne tiennent pas bien leur rôle, pénalisez-les lors de l'attribution des récompenses à la fin de l'aventure.

En fouillant l'appartement de Vahr

Si les PJ n'établissent pas le contact avec le groupe des Rebelles, ils peuvent quand même découvrir les deux indices eux-mêmes en fouillant chez Enid Vahr. Dès l'instant où ils pénètrent dans son appartement, lisez à voix haute :

Les pièces de l'appartement sont dans un désordre indescriptible. Le mobilier a été détérioré au point de devenir totalement méconnaissable. Les effets personnels de Vahr, vêtements, objets, etc, sont éparpillés un peu partout dans les pièces. Quelqu'un a manifestement fouillé les lieux sans ménagement, mais a-t-il seulement trouvé ce qu'il cherchait ?

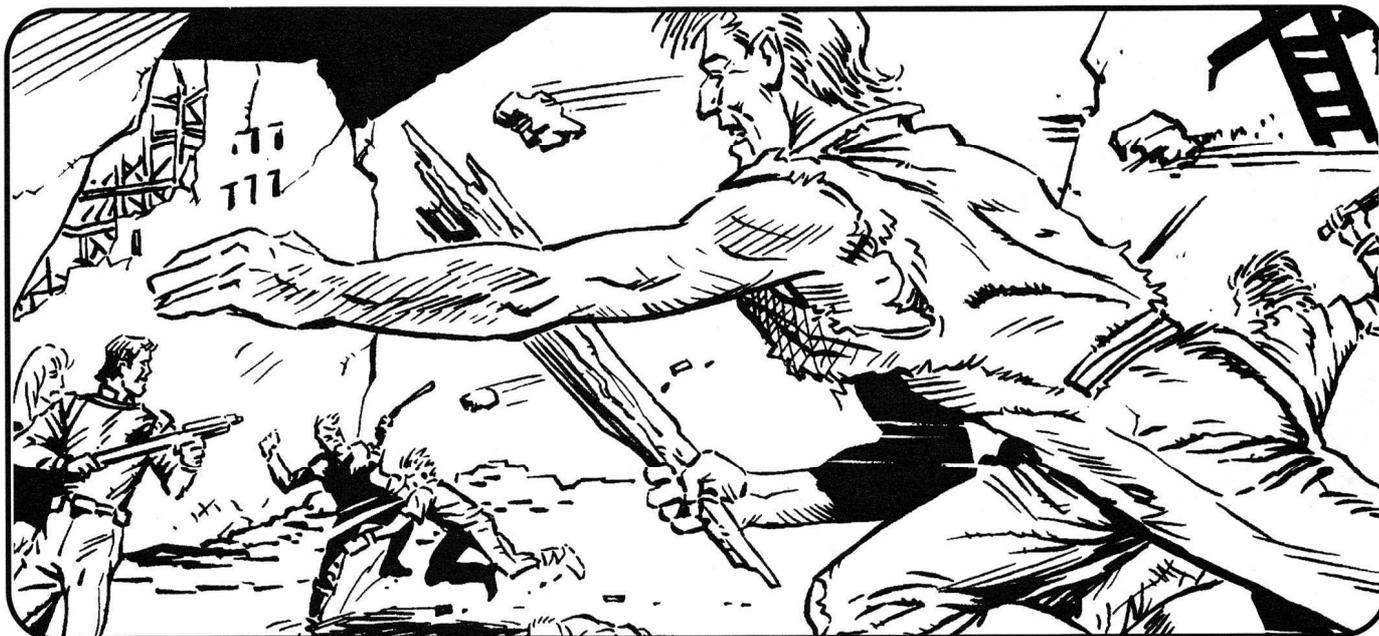
Un jet Difficile en *Recherche* permet de localiser l'holo-photographie mentionnée plus haut, posée à plat sur le dessus d'un bureau. L'holocarte est glissée derrière les restes d'un miroir brisé encore accrochés au mur.

Les PJ peuvent suivre plusieurs pistes à partir d'ici : se rendre au "Bâtons", transporter Roz à l'hôpital ou localiser le café dont le nom apparaît partiellement sur l'holophoto. À partir du moment où ils quittent l'immeuble, utilisez les rencontres suivantes (quelle que soit la direction prise).

Rencontres dans l'obscurité

Durant la nuit, Byrne se transforme en véritable cité fantôme aux ruelles sombres et malfamées. À partir de maintenant, et durant tout le reste de l'aventure, tirez au sort (ou choisissez) une rencontre parmi les suivantes dès que l'action retombe, sans laisser aux PJ le temps de reprendre leur souffle. Ceci est un excellent moyen de leur faire prendre conscience de l'atmosphère qui règne dans la cité, et de les obliger à rester vigilants en permanence.

1) La meute : Un groupe de Fla Mar, passé inaperçu au milieu de la confusion générale, rôde dans les rues de la ville. Ces esclaves considèrent qu'ils ont reconquis leur liberté et veulent maintenant quitter



Demophon. Ils portent des armes primitives (masse, pierres, etc.) et combattent avec l'énergie du désespoir. Ils feront tout pour s'approprier des cartes d'identité, car ils sont persuadés de détenir ainsi le moyen de quitter la planète.

6 Fla Mar. Toutes les caractéristiques à 2D, sauf *Arme Blanche* 3D. Déplacement : 10. Couteau (dommage VIG +1D), bâton (dommage VIG +1D).

2) Vandales : Ils sont bien plus dangereux que les Fla Mar : en effet, ils sont suffisamment enragés - ou désespérés - pour s'en prendre directement aux troupes impériales (alors qu'ils n'ont aucune chance). Ils volent tout ce qu'ils peuvent afin de réunir de quoi se payer un billet. Leur mot d'ordre : frapper d'abord, discuter ensuite.

8 Vandales. Toutes les caractéristiques à 3D. Déplacement : 10. Blaster (dommage 4D), bâton (dommage VIG +1D).

3) Soldats impériaux : Un groupe de six soldats impériaux patrouillent dans les environs, en essayant de refréner la panique et la violence. Leur consigne est de maintenir l'ordre à tout prix. Ils interrogent systématiquement les gens qu'ils rencontrent après la tombée de la nuit, mais n'arrêtent personne (hormis les délinquants pris sur le fait ou les gens recherchés par les autorités impériales).

6 Soldats impériaux. *DEXTÉRITÉ* 3D, *Blaster* 4D+1, *Esquive* 4D+1, *Grenade* 3D+2 ; *SAVOIR* 1D+1 ; *MÉCANIQUE* 1D+1 ; *PERCEPTION* 2D ; *VIGUEUR* 3D+1, *Combat Mains Nues* 3D+1, *TECHNIQUE* 1D. Déplacement : 10. Pistolet blaster (dommages 4D), fusil blaster (dommages 5D).

4) Sans domiciles fixes : Les PJ rencontrent les membres d'un vaste clan familial qui ne peut pas -

ou ne veut pas - être parqué avec les autres dans les boxes aménagés par les autorités. Ils réagissent avec hostilité à toute intrusion dans leur territoire, à moins que les PJ ne leur proposent de la nourriture ou une assistance médicale. Ils peuvent éventuellement (au choix du maître de jeu) renseigner les PJ sur la localisation des "Bâtons" ou du "Shool Club".

Épisode 3 : La carte de la Mort

De l'extérieur, "Les Bâtons" semble un endroit parfaitement désert. L'état du bâtiment est à peine meilleur que celui des immeubles voisins, poussiéreux et fissurés. La porte d'entrée massive, en acier renforcé, est fermée pour l'instant. Un interphone est plaqué contre le mur attendant.

Un jet Moyen en *Perception* permet de remarquer une caméra de surveillance dissimulée dans les ombres au-dessus de la porte. Elle comporte un minuscule voyant rouge indiquant qu'elle est en état de marche. Si les PJ sonnent à l'entrée, la caméra se focalise sur eux tandis qu'une voix retentit, en provenance de l'interphone : "Qu'est ce que c'est, encore ? On n'est plus ouvert à c'te heure-ci pour le boulot ordinaire. Alors taillez-vous !".

Puis la voix s'interrompt, tandis que le voyant de la caméra s'éteint. Si les PJ récidivent, la même voix éraillée jaillit du speaker en disant : "Bon, je vous ai dit que le club était fermé en ce qui concernait le boulot ordinaire. Alors, vous voulez quoi au juste ?"

Si les personnages mentionnent le nom d'Enid Vahr ou proposent une poignée de crédits, la porte s'ouvre tandis que la voix leur commande de se presser. L'entrée se referme derrière eux au bout d'une dizaine de secondes.

"As des Bâtons"

À peine entrés, les PJ sont immédiatement agrippés par deux énormes videurs pour être fouillés. S'ils résistent, ces deux hommes de main sortent



leurs armes et leurs collègues arrivent en courant. Une fois que les PJ ont été fouillés et débarrassés de leurs armes, ils sont conduits à l'intérieur du bar. Lisez alors à voix haute :

Assis à une table centrale se tient un homme au faciès reptilien, de petite taille, en costume et chapeau blancs. Son visage bouffi, percé de deux petits yeux chafouins, rappelle vaguement la tête d'un cobra. Il vous accueille d'un large sourire, révélant une luxueuse fausse dent en neutronium.

"Bienvenue, mes amis, bienvenue !" dit-il. "Que puis-je faire pour vous ? Comme vous pouvez le voir, le casino est fermé pour le moment, mais nous pouvons peut-être vous aider."

Ce personnage grotesque n'est autre que "As" Lorly, le propriétaire des "Bâtons". Avant la supernova, il se servait de son club pour repérer les employés soupçonneux ou trop bavards à propos de leur compagnie. Il n'avait plus qu'à les dénoncer ensuite à leur firme ou aux Impériaux. Il laissait également courir le bruit qu'il connaissait certaines

Qui est Enid Vahr et pourquoi toutes ces calamités nous tombent-elles dessus ?

Vahr comptait être évacué de Demophon grâce à l'aide de Lorly. Il lui avait d'ailleurs déjà offert un somme considérable et s'appropriait à lui remettre le reste de l'argent

Par chance, l'agent rebelle est arrivé au rendez-vous quelques minutes en avance... juste assez tôt, en fait, pour observer les gardes impériaux en train de se cacher pour l'attendre. Vahr s'est enfui avant de pouvoir être capturé, résolu à trouver un autre moyen de quitter la planète.

Lorly a été ridiculisé par la disparition inattendue de sa proie. Il est maintenant prêt à tout pour le retrouver et lui faire payer sa déconfiture. Il compte se servir des PJ pour remonter le piste jusqu'à Vahr et s'emparer des informations dont il était en possession.

"personnes haut placées" loin de Demophon, intéressées par toute information à propos des projets technologiques en cours sur la planète. En réalité, tous ceux qui lui ont donné le moindre renseignement ont été promptement remis entre les mains de l'Empire, en échange d'une belle prime.

Lorly écoutera les PJ avec attention et offrira même de les aider.

S'ils l'interrogent à propos de Vahr, Lorly répond que ce dernier est venu lui demander son aide. Il s'est arrangé pour le faire repartir de Demophon plusieurs jours auparavant. Il propose d'ailleurs la même chose aux PJ, en assurant qu'il peut les mettre en contact avec leur ami. En fait, il promet à peu près n'importe quoi, du moment que cela détourne leur attention.

À la fin de la conversation, sa main se glisse imperceptiblement vers un bouton dissimulé sous la table permettant d'appeler ses hommes de main. Il faut réussir un jet *Difficile* en *Perception* pour remarquer son mouvement.

■ "As" Lorly

DEXTÉRITÉ 3D+2

Blaster 4D, Blaster : Mini-Blaster 4D+1, Esquive 4D+2

SAVOIR 3D

Bureaucratie 3D+1, Bureaucratie : Cité de Byrne 3D+2, Évaluation 4D, Illégalité 4D

MÉCANIQUE 2D+1

Transports Spatiaux 2D+2

PERCEPTION 4D+1

Escroquerie 5D+2, Jeu 5D+1, Marchandage 5D+1, Persuasion 5D+2

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 2D

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Équipement : jeu de Sabacc, 5000 crédits, mini-blaster (dommages 3D+2).

Description : "As" n'est pas seulement un parasite, c'est aussi un nuisible. On raconte qu'il jetterait sans hésitation sa grand-mère dans une fosse à Rancor contre une poignée de crédits... et ce n'est pas totalement faux. En fait, la seule raison qui l'empêche de faire une chose pareille, c'est qu'il l'a déjà dénoncée à l'Empire en échange d'une belle récompense. "As" ne fait rien sans que cela lui rapporte quelque profit.

4 hommes de main. Toutes les compétences sont à 2D exceptés : *DEXTÉRITÉ 3D, Arme Blanche 4D ; VIGUEUR 3D+1, Combat Mains Nues 4D.* Déplacement : 10. Couteau (dommage VIG+1D), barreau de chaise (VIG+1D).

Les hommes de Lorly essaient de maîtriser les PJ désarmés et tentent, autant que possible, de les capturer vivants. Pendant ce temps, Lorly se réfugie dans son bureau derrière le bar. Il verrouille la porte et contacte aussitôt les Impériaux par visiophone, avant de s'enfuir par la porte secrète conduisant au niveau inférieur.

Si les PJ perdent la bataille, enchaînez sur "On faisait juste un tour dans le coin". S'ils gagnent, enchaînez sur "Je ne suis là pour personne".

Je ne suis là pour personne

Lisez à voix haute ou paraphrasez :

Les hommes de main de Lorly gisent maintenant à vos pieds, plus ou moins inconscients. Leur patron reste invisible, mais vous vous rappelez l'avoir vu se glisser dans une petite pièce, à l'arrière, pendant le combat.

Les PJ qui vont jusqu'au bureau se retrouvent devant une porte verrouillée. Un jet Moyen en *Sécurité* leur permet de la franchir et de découvrir une pièce en désordre où s'amoncellent des piles de disquettes informatiques. L'image d'un officier impérial est visible sur le visiophone. Il répète sans cesse "Agent Lorly, répondez. Parlez, Agent Lorly. Une équipe d'intervention est en train de vous rejoindre. Répondez s'il vous plaît."

Lorly n'est manifestement pas là, mais un jet Moyen en *Recherche* permet de repérer les contours d'une porte secrète dissimulée dans le mur du fond. Elle est censée être quasi-invisible en temps normal, mais dans sa précipitation le patron y a coincé un morceau de sa veste.

Le passage qui s'étend au-delà descend en pente douce, creusé à même la roche. Sombre et humide, il sinue sur des centaines de mètres dans les entrailles de la terre avant de déboucher dans une vaste caverne.

La salle, à peine éclairée, est taillée dans la pierre brute comme les autres couloirs. Des monceaux de marchandises et d'armes de contrebande s'y entassent le long des parois. Des lanternes à gaz naturel pendent du plafond, baignant la pièce de leurs bleutées fantomatiques. Lorly se tient caché dans un angle derrière une pile de caisses, armé d'un fusil-blaster. Lorsque les PJ entrent, il tire au-dessus de leur tête et leur ordonne de lever les mains en l'air.

Lisez à voix haute :

"Cher amis, je suis navré que votre obstination rende les choses si difficiles pour chacun d'entre nous", annonce Lorly, à bout de souffle. **"J'espère que vous tenez à la vie autant que moi, parce que mes amis impériaux, que je viens de contacter, seront là dans moins d'une minute. Vous avez peut-être le temps de fuir avant leur arrivée, mais certainement pas celui de me combattre. Partez, filez et que je ne vous revoie plus. Je les retiendrai le temps qu'il faut pour votre fuite si vous me fidez la paix.**

Si les PJ menacent Lorly et l'obligent à révéler ce qu'il sait à propos d'Enid Vahr, il ajoute :

"Je n'ai pas la moindre idée de ce qui est arrivé à cette crapule ! J'avais préparé un joli petit piège tout exprès pour lui, mais ce chien n'est jamais venu. Vous n'avez qu'à aller au "Shool Club", je sais qu'il fréquentait des gens, là-bas. J'aurais préféré ne jamais l'avoir connu. C'était un gâcheur de plaisir, tout comme vous. Et maintenant fidez le camp, avant que les Impériaux n'arrivent vraiment jusqu'ici, et que je sois obligé de leur expliquer tout ça (en désignant les caisses autour de lui).

Si les PJ s'enfuient dès cet instant, ils quittent les "Bâtons" sans encombre avant l'arrivée de la patrouille impériale. S'ils décident de combattre Lorly, ils disposent de 6 rounds avant que les soldats n'interviennent. Dans ce cas, le patron fera tout pour retarder les PJ jusqu'à l'arrivée des gardes impériaux, en se mettant à couvert derrière les piles de caisses.

On faisait juste un tour dans le coin

Si les PJ sont vaincus par les brutes de Lorly, ils se réveillent pieds et poings liés à l'arrière d'un transporteur impérial, en route pour le quartier général du BSI. Six soldats impériaux leur servent de gardiens. S'ils ne trouvent pas un moyen de s'évader, ils sont emprisonnés dans un centre de détention (niveau de Sécurité : moyen), en attendant de revoir leur "excellent ami" : Jared Fronz.

Laissez-leur une chance de s'échapper ; s'ils n'y parviennent pas, il y a fort à parier qu'ils passeront leurs derniers jours à se morfondre dans une cellule miteuse, en attendant l'explosion de la supernova. L'occasion d'agir peut se présenter pendant leur entrevue avec Fronz. Un jet Difficile en *Perception* permet de remarquer que l'un des gardes est très inattentif et qu'il laisse pendre son arme à portée de main. Il est alors possible de s'en emparer grâce à un jet Moyen en *Combat Mains Nues*. Si l'un des PJ y parvient, il peut s'en servir pour menacer Fronz et le prendre en otage. Ce dernier est loin d'être téméraire : il devient une véritable "chiffe molle" à la moindre menace physique !

Si cette tentative échoue, les PJ sont terrassés par le nombre de leurs adversaires et se retrouvent bientôt plaqués à terre. À partir de là, il ne reste plus qu'à faire appel aux talents d'un Chevalier Jedi présent dans l'équipe ou à faire intervenir les Rebelles qui occupent l'appartement d'Enid Vahr. Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas que les Impériaux prendront par la suite les PJ en chasse à la moindre occasion.

Épisode 4 : À la rencontre des Fla Mar

Les PJ peuvent retrouver le "Shool Club" grâce aux informations de Lorly ou à l'aide de l'indice fourni par l'holo-photographie (en recherchant l'adresse du lieu par l'intermédiaire d'une borne informatique publique). Le "Shool Club" est l'un des hauts lieux de la vie nocturne de Byrne. Situé en plein cœur de la ville, à deux pas du quartier commerçant, il regroupe les avantages d'un club de remise en forme avec ceux d'une boîte de nuit.

L'extérieur du club présente une façade richement décorée, ornée d'une incroyable diversité de lumières chatoyantes. Ce coin de la ville semble miraculeusement épargné par les émeutes et les incidents qui ont ravagé les autres quartiers depuis quelque temps. Une inspection plus poussée permet néanmoins de remarquer la présence d'un certain nombre d'impacts et de marques sombres, parsemant les murs ici et là. L'imposante enseigne lumineuse trônant au-dessus de l'entrée est éteinte pour l'instant ; les portes du club sont ouvertes, mais il ne semble pas y avoir âme qui vive.

L'intérieur de l'établissement baigne dans un silence feutré, renforcé par la présence de riches et lourdes tentures ornant les murs et de tapis profonds étalés sur le sol. Sur les côtés, de vastes alcôves accueillent des chaises, des tables basses, des poufs, ainsi que tous les aménagements luxueux que peut offrir un club de cette classe.

Les seuls occupants actuellement visibles sont un homme et une femme qui discutent à voix basse en prenant un verre. L'homme est large d'épaules et porte des cheveux roux coupés en brosse ; la jeune femme correspond en tous points à celle de l'holographie trouvée chez Vahr.

Leur réaction dépend totalement de l'attitude des personnages. Si les PJ pointent leurs armes sur le couple en exigeant qu'il réponde à leurs questions, il y aura du grabuge. S'ils agissent posément et conservent leur calme, ils peuvent facilement les convaincre que leurs intentions sont pacifiques.

■ Kasey

Type : Pirate

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme Blanche 4D+1, Blaster 4D+1, Esquive 4D+2, Parade Mains Nues 4D

SAVOIR 2D+1

Illégalité 5D, Illégalité : Cité de Byrne 7D, Intimidation 3D+2

MÉCANIQUE 3D+2

Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 4D+1, Écrans de Vaisseau 4D+1, Transports Spatiaux 4D+1

PERCEPTION 3D

Escroquerie 3D+2, Marchandage 3D+2

VIGUEUR 2D+1

Combat Mains Nues 3D

TECHNIQUE 3D+1

Démolition 4D+2, Réparation de Blaster 3D+2, Sécurité 4D

Points de Personnage : 4

Déplacement : 10

Équipement : pistolet blaster (dommage 4D), 500 crédits, 2 grenades (dommages 5D).

Description : Kasey était encore une pirate quand elle a rencontré Enid Vahr, dont elle est tombée aussitôt amoureuse. Vahr a put la convaincre d'abandonner son passé criminel et de travailler pour le compte de la Rébellion. Au sein de la cellule rebelle créée par Vahr, elle constitue une recrue de choix du fait de son excellente connaissance de la cité de Byrne.

■ Bower

Type : Chasseur de Primes

DEXTÉRITÉ 4D

Arme Blanche 5D, Blaster 4D+2, Esquive 4D+2, Parade Arme Blanche 4D+2

SAVOIR 3D

Illégalité 3D+2, Illégalité : Cité de Byrne 4D, Survie 3D+2

MÉCANIQUE 3D

Transports Spatiaux 4D

PERCEPTION 3D

Discrétion 4D+1, Dissimulation 4D

VIGUEUR 3D+1

Combat Mains Nues 4D

TECHNIQUE 2D

Réparation de Blaster 3D+1

Points de Personnage : 3

Déplacement : 10

Équipement : pistolet blaster lourd (dommage 5D), 250 crédits.

Description : Bower a exercé, dans le passé, les professions de chasseur de prime et de pirate. Quand Kasey a laissé tombé la piraterie pour rallier la Rébellion, il l'a suivie. Il ne partage pas son engouement pour l'Alliance, mais il est amoureux d'elle et espère bien gagner son cœur dès l'instant où elle cessera de fréquenter Vahr.

Kasey et Bower sont membres d'une petite cellule pro-rebelles mise sur pied par Vahr avant sa disparition. Ils se servent du "Shool Club" comme lieu de rencontre. Ils sont actuellement réunis pour mettre au point un plan permettant de quitter la planète. Pour eux, Enid Vahr s'est échappé au début de la crise et a rejoint ses amis rebelles. Il avait promis de leur envoyer de l'aide, mais ils ont attendu en vain un signe de sa part.

Kasey sait que Vahr a demandé l'assistance d'As Lorly. Cependant, il semble qu'au dernier moment le Rebelle ait douté de l'honnêteté du patron des "Bâtons". Apparemment, Vahr a préféré quitter la planète par l'intermédiaire d'amis contrebandiers. Il devait les rencontrer à l'extérieur du dôme, dans la plaine jouxtant le village des Fla Mar. Selon ses dires, les contrebandiers étaient de "vieilles connaissances, d'avant son séjour sur Demophon". Des hommes dangereux au demeurant, mais qu'il pensait pouvoir contrôler.

À l'heure actuelle, les contrebandiers maintiennent toujours leur trafic de passagers. En fait, Kasey et Bower s'apprêtent justement à se rendre au village fla mar pour les contacter. Kasey connaît le nom de leur chef : O'Roark.

Kasey et Bower offrent leur aide aux PJ si ces derniers les aident à quitter Demophon. Ils connaissent l'emplacement du village fla mar et prétendent même avoir un speeder à leur disposition pour le voyage (ceci n'est pas tout à fait exact, comme vous pourrez le constater dans "Mais, où ai-je bien pu fourrer les clefs ?"). Si les personnages acceptent leur offre, passez à la section suivante.

Si les PJ ne veulent pas aider les deux Rebelles à s'enfuir, ils ne sont plus d'aucune utilité pour la suite du scénario. En fait, ils feront leur maximum pour arriver au village avant les personnages et obtenir des places en premier à bord du vaisseau pirate. Les PJ ne pourront compter que sur eux-mêmes pour résoudre le problème du transport jusqu'au village.

Mais où ai-je bien pu fourrer les clefs ?

Le moyen de transport auquel songent Kasey et Bower ne leur appartient pas... encore. En fait, si l'on excepte le réseau souterrain (maintenant hors d'usage), les seuls véhicules en état de marche sont les speeders-transports de troupes dont les Impériaux se servent pour patrouiller en ville. Il y a actuellement six de ces véhicules dans Byrne. Ils circulent du côté des bidonvilles, vers l'astroport, pour aider au maintien de l'ordre dans ce secteur.



Le plan de Kasey est très simple : il consiste à faire sauter l'un des murs temporaires de l'astroport avec une grenade, pour y ouvrir une brèche, puis profiter de la confusion pour pénétrer dans le hangar à véhicule et voler l'un des transporteurs (bien sûr, les deux Rebelles peuvent "oublier" de mentionner les détails de leur plan aux PJ, histoire qu'ils ne se débinent pas avant. C'est ce qu'on appelle un plan *brillant* de simplicité).

Si les PJ retournent à l'astroport avec leurs nouveaux alliés, lisez à haute voix le paragraphe suivant :

Le secteur de l'astroport est encore plus glauque la nuit que le jour. La lueur des poubelles en train de flamber illumine des rangées de tentes en lambeaux, entre lesquelles s'entasse une foule hétéroclite. Des grappes d'humains et d'extraterrestres se pressent encore, sans trop y croire, contre le mur d'enceinte haut de cinq mètres qui protège les vaisseaux spatiaux. Le silence de la nuit est constamment interrompu par les cris des hommes et des femmes repoussés par les gardes impériaux.

Le plan de Kasey consiste à se frayer un chemin jusqu'au mur, puis à placer une grenade à retardement juste à sa base. L'explosion devrait perturber les Impériaux suffisamment longtemps pour pouvoir franchir l'obstacle. Leurs troupes seront débordées par le flot des réfugiés, et les PJ pourront se glisser dans l'astroport.

Un jet Moyen en *Discrétion* permet de s'approcher de la base du mur sans être repéré. Kasey, ou l'un des PJ, doit alors réussir un jet Facile en *Démolition* pour placer la grenade. Après quoi, l'explosion ouvre une brèche dans le mur et les PJ n'ont plus qu'à réussir un jet Facile en *Discrétion* pour s'y glisser dans la confusion générale. Restent encore les cinq cents mètres à parcourir jusqu'au hangar à véhicules : deux jets Faciles en *Discrétion* permettent aux PJ d'y pénétrer inaperçus.

Oups, désolé... C'était votre transporteur de troupes ?

Dans le hangar attendent deux transporteurs et un groupe de huit soldats impériaux (voir caractéristiques ci-dessous), sur le point de partir en patrouille. Les hommes terminent de s'installer à bord de l'un d'eux, tandis que les répulseurs commencent à chauffer. Si les PJ surgissent trop tôt dans le hangar, ils sont obligés de combattre les soldats ; s'ils attendent deux rounds, ils peuvent s'emparer du deuxième transporteur sans problème.

Malheureusement, ce deuxième transporteur est cantonné ici pour une bonne raison : il est en réparation. Le laser lourd pivotant n'est pas opérationnel et le répulseur droit ne fonctionne qu'à 70 %. En terme de jeu, ceci signifie que la difficulté en *Véhicule à Répulseur* est augmentée d'un niveau.

■ Transporteur de troupes impérial

Engin : 6500 ATV d'Ubrikkien
Type : Transport de troupes multi-usages
Échelle : Speeders
Longueur : 6 mètres
Compétence : Répulseurs : Speeders
Équipage : 1
Compétences de l'équipage : Variées
Passagers : 8
Capacité de la soute : 500 kilogrammes
Abri : 1/2
Marge d'altitude : niveau du sol-1,5 mètres
Prix : 35.000 crédits
Maniabilité : 0D
Déplacement : 70 ; 200 km/h
Carrosserie : 3D
Armement :
Canon laser
 Arc de tir : avant
 Compétence requise : Blaster de Véhicule
 Ordinateur de visée : 2D
 Portées : 3-50/100/200
 Dommages : 5D

Les PJ n'auront aucun problème avec leur véhicule... au début. Les ennus commencent seulement après qu'ils sont sortis du hangar. Leur transporteur n'étant pas le seul dans le périmètre, ils se retrouvent rapidement face à deux autres véhicules se dirigeant vers la brèche dans le mur. Ces transporteurs sont identiques à celui des PJ, mais conduits par des soldats impériaux. Les PJ ont le choix entre affronter les véhicules ou surclasser les manœuvres des autres pilotes pendant trois rounds de suite. S'ils y parviennent, ils sèment les Impériaux et ne rencontrent pas d'autre résistance jusqu'à ce qu'ils atteignent la plaine.

Le piège à touristes

Le temps que les personnages se frayent un chemin à travers les ruelles venteuses de Byrne et trouvent un sas vers l'extérieur, l'aube se lève dans le ciel de Demophon. La spectacle est proprement grandiose : des couleurs extraordinaires, jaillissant de l'ensemble du photospectre lumineux, rayonnent du soleil moribond en un feu d'artifice grandiose. Devant les PJ s'étend un paysage désolé, une immensité aride ravagée par les vents mordants et les tempêtes de sable qui obscurcissent régulièrement la vue.

Le village des Fla Mar se trouve à plusieurs kilomètres, aussi les PJ peuvent-ils mettre le temps du trajet à profit pour réparer l'armement de leur véhicule. Il faut réussir un jet Moyen en *Réparation de Blaster* pour remettre en marche le canon laser. S'ils ne pensent pas à le faire d'eux-mêmes, Kasey ou Bower peuvent le suggérer.

Trente minutes après avoir quitté la cité de Byrne, les PJ sont attaqués par deux chasseurs TIE envoyés pour retrouver et détruire le transporteur volé. Les pilotes ont chacun 2D en *Pilotage de Chasseur Stellaire* et 4D+1 en *Canons de Vaisseau*.

2 Chasseurs TIE. *Chasseurs stellaires, Maniabilité 2D ; Vitesse atmosphérique : 415, 1200 km/h ; Coque 2D. Armement : 2 canons laser (asservis, Ordinateur de visée 2D ; Portées 100-300/1,2 km/2,5 km ; Dommages : 5D).*

Le village

Le village fla mar est composé d'une centaine de huttes métalliques formées de matériaux de récupération, assemblés de manière à fournir un abri contre l'environnement hostile. L'accès au réseau de transport souterrain conduisant à Byrne est situé en plein centre du village. Tout à côté est posé un vieux vaisseau spatial, autour duquel s'est agglutinée une foule grouillante d'esclaves. Le vaisseau ressemble à un vieux transporteur spatial modifié de façon à pouvoir accueillir un grand nombre de passagers.

Un groupe d'hommes aux visages burinés tentent de contenir la foule, la main posée sur la poignée de leur arme. L'un d'eux, probablement le capitaine du vaisseau, se tient debout sur le cockpit et s'adresse à la foule en utilisant une sorte de mégaphone. Dès l'instant où il aperçoit le speeder-transport de troupe, il laisse tomber son appareil et fait de grands gestes à ses hommes, puis adresse une ultime parole à la foule avant de regagner l'intérieur du vaisseau. Tandis que les propulseurs commencent à

vibrer, la meute d'esclaves fait volte-face et se précipite sur le véhicule des PJ en brandissant toutes sortes d'armes rudimentaires.

Les PJ disposent de trente secondes avant que la foule n'atteigne leur véhicule, et d'une minute supplémentaire avant que le vaisseau ne puisse tirer sur eux. S'ils stoppent leur transporteur et sortent les mains en l'air, ils ont une chance de pouvoir s'expliquer avant l'attaque des esclaves (les Fla Mar ne s'en prendront plus à eux lorsqu'ils comprendront qu'ils n'ont pas affaire à des Impériaux). Si les PJ ne dissipent pas rapidement ce malentendu, le vaisseau pirate tente de les pulvériser sans se préoccuper des ravages qu'il peut faire dans la foule. La frénésie meurtrière des pirates ne s'interrompt qu'après la destruction totale du transporteur.

Une fois l'identité des PJ clairement établie, ils sont conduits par une escorte de gardes jusqu'au pied du vaisseau. Le capitaine, Jor Entel, les invite alors à monter à bord. Il se comporte avec une élégance et un raffinement presque déplacés dans de telles circonstances, répondant avec courtoisie à toutes les questions posées par les PJ. Il prétend avoir évacué Vahr, en même temps qu'un groupe de réfugiés, vers Tyed Kant, une planète située dans un système voisin, disposée à accueillir les victimes de la supernova.

Jor offre alors aux PJ de les embarquer pour son prochain voyage. Le prix qu'il réclame est dérisoire : à peine 500 crédits pour tout le groupe. Questionné à ce sujet, il répondra qu'il agit uniquement pour des raisons humanitaires et qu'il ne fait pas le moindre bénéfice sur ses transactions. Sa conversation s'étire ainsi sur de longues minutes avant d'être brutalement interrompue par une explosion faisant trembler le navire. L'un des hommes accourt en criant que les Impériaux attaquent... À l'évidence, l'Empire a réussi à retrouver la trace du transporteur !

Dans la ligne de mire

Au dehors, la situation est critique. Deux transporteurs de troupe et leur équipage d'Impériaux se trouvent actuellement à portée de tir, alors qu'un troisième s'apprête déjà à les rejoindre. Simultanément, trois chasseurs TIE plongent des hauteurs de l'atmosphère et commencent à pilonner le navire. De nouvelles explosions retentissent tandis que les impacts de laser viennent vriller la coque. Sans perdre une seconde, Jor pianote une série d'ordres sur le clavier de contrôle, et la rampe d'accès se referme brutalement tandis que les écrans du vaisseau s'activent.

Jor n'a qu'un seul homme d'équipage à bord, aussi ordonne-t-il aux PJ de s'occuper des canons lasers tandis qu'il pilote. Il va tenter un décollage en catastrophe pour échapper aux forces terrestres et porter le combat en orbite. Si les PJ s'en sont sortis facilement jusqu'à présent, rajoutez deux chasseurs TIE.

■ Vol de Nuit

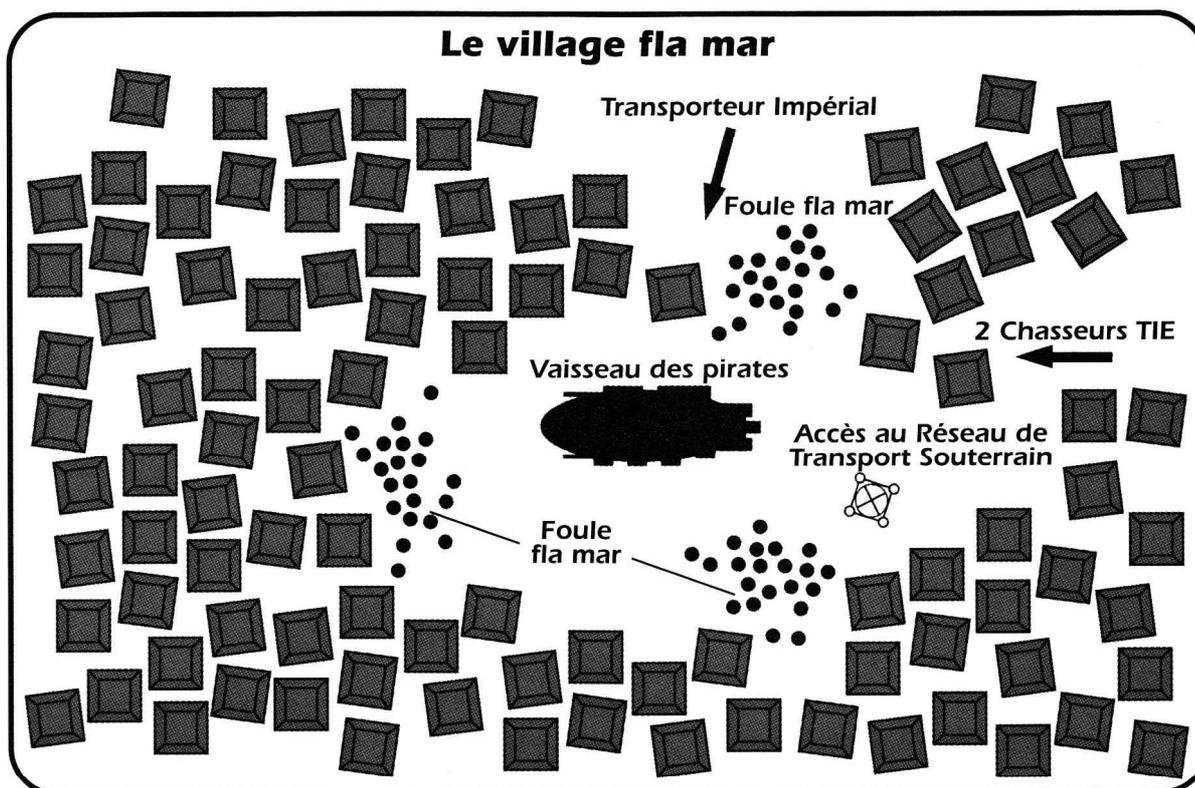
Vaisseau : Transport YT-1300 fabriqué par la Corporation Technique Corellienne

Type : Vaisseau de transport léger

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 26,7 mètres

Compétence requise : Transports Spatiaux : Transports YT-1300



Équipage : 1 (1 peut exécuter des actions combinées),
 canonnier : 1
Compétences de l'équipage : Variées
Passagers : 6
Capacité de la soute : 100 tonnes métriques
Autonomie : 2 mois
Coût : 65 000 crédits
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x 2
Hyperpropulseur de secours : x 12
Navordinateur : Oui
Maniabilité : 0D
Vitesse spatiale : 4
Vitesse atmosphérique : 280 ; 800 km/h
Coque : 4D
Senseurs :
Passif : 10/0D
Détection : 25/1D
Recherche : 40/2D
Focalisation : 2/3D
Armement :
1 double canon laser
Arc de tir : tourelle
Servant : 1
Compétence requise : Canons de Vaisseau
Ordinateur de visée : 2D
Portées spatiales : 1-3/12/25
Portées atmosphériques : 100-300 m / 1,2 km / 2,5 km
Dommages : 4D

Une fois la bataille terminée, les PJ sont assignés aux quartiers de l'équipage. Faites faire à chacun un jet en *Perception*. Un résultat Moyen ou plus indique qu'ils remarquent des impacts de blaster contre le mur de leur cabine, ainsi que des taches de sang sur le sol. Un conduit d'aération mène de leurs quartiers

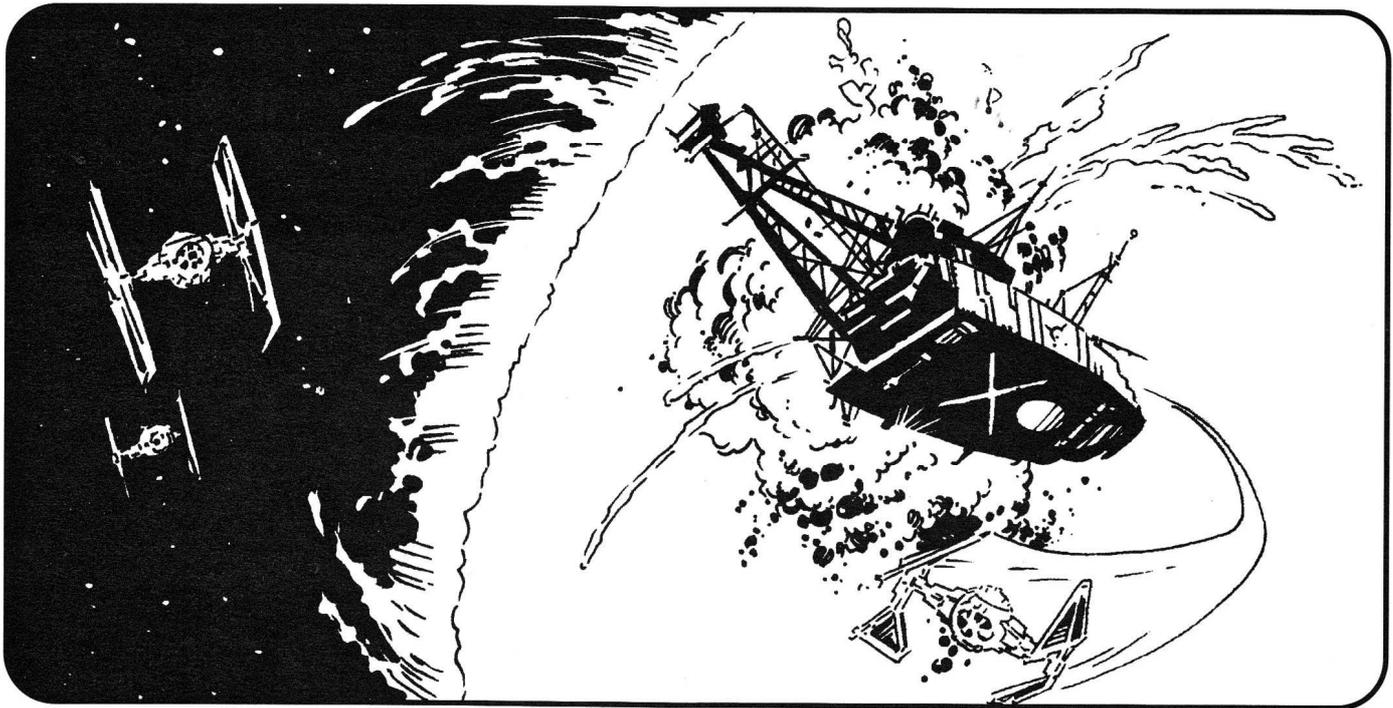
à la soute, juste au-dessous. La conduite peut être ouverte sur un jet Facile en *Sécurité*. La soute abrite un spectacle effroyable : des douzaines de corps empilés à même le sol ! Près de l'entrée, le corps décomposé d'Enid Vahr gît dans une position grotesque, à côté d'un formidable amoncellement de richesses diverses, armes, vêtements, antiquités, etc. le tout estimé à plusieurs milliers de crédits.

À ce moment précis, un bruit retenti derrière les PJ, et ils se retournent pour faire face au capitaine Entel accompagné de son second, qui les tiennent en joue.

Lisez à voix haute ou paraphrasez :

“Je suis désolé de vous infliger ce triste spectacle. J'aurais préféré faire de vous les nouveaux membres de mon équipage. Épargnez-vous la peine de pleurer les morts, s'il vous plaît : même sans mon intervention, ils étaient condamnés de toute façon. Ce n'étaient que des “indésirables”, de pauvres gens que l'Empire n'avait aucune intention de sauver. Leurs possessions ne leur servaient plus à rien. Si je n'avais pas été là, tout ceci aurait simplement disparu dans l'explosion de la supernova. Je ne suis coupable que d'une seule chose, en réalité : les avoir fait rêver un peu avant de leur ramener les pieds sur terre. Mais revenons à vous. Je ne vous le dirai qu'une seule fois : joignez-vous à moi et vous serez riches, résistez-moi et vous rejoindrez le charnier, à fond de cale...

Le combat est censé débiter ici. Si les PJ décident de rejoindre les rangs du capitaine Entel, il les abandonnera à leur sort (à savoir une mort expéditive) le plus tôt possible.



■ Le capitaine Jor Entel

Type : Capitaine Pirate

DEXTÉRITÉ 3D+2

Arme Blanche 4D, Blaster 4D+2, Esquive 4D+1, Parade

Arme Blanche 4D, Parade Mains Nues 4D+1

SAVOIR 2D+2

Intimidation 3D+2, Volonté 3D+1

MÉCANIQUE 3D+1

Astrogation 4D, Canons de Vaisseau 4D+1, Senseurs

3D+2, Transports Spatiaux 4D, Transports Spatiaux :

YT-1300 4D+1

PERCEPTION 3D

Commandement 4D, Escroquerie 4D+1, Persuasion 4D+2

VIGUEUR 4D

Combat Mains Nues 5D

TECHNIQUE 3D

Réparation d'Arme de Vaisseau 3D+2, Réparation de

Transport Spatial 4D

Points de Personnage : 6

Déplacement : 10

Équipement : pistolet blaster (dommages 4D), vibro-lame (dommages VIG+3D).

Description : Jor Entel est une crapule de la pire espèce. Le genre de ceux qui rationalisent tellement le mal, qu'ils sont incapables de le voir au sein de leurs actions. Bien qu'il espère un jour être considéré comme un gentleman, il ne sera jamais rien d'autre qu'un vautour, festoyant de la misère de ses semblables.

Commandant en second. Toutes ses caractéristiques sont à 2D, sauf : *VIGUEUR 3D+2*, *Combat Mains Nues 4D*. Déplacement : 10. Pistolet blaster (dommages 4D).

Final apocalyptique

Le combat achevé, les PJ fouillent le vaisseau et parviennent enfin à retrouver la disquette de données

pour laquelle Vahr a perdu la vie. Ils peuvent vouloir regagner la cité de Byrne pour y récupérer leur vaisseau (ce qu'ils feront alors sans encombre). Si Kasey et Bower ne sont pas avec eux, ils peuvent éventuellement aller les chercher, ainsi que tous les réfugiés qu'ils jugeront bon de ramener avec eux (pour cela aussi, ils n'éprouveront pas de difficulté majeure).

Dès que les PJ en ont terminé avec leur mission, alors qu'ils s'apprêtent à sauter dans l'hyperespace, lisez à voix haute :

Soudain, un flash extraordinaire illumine l'espace, plus brillant qu'un million de soleils. Par chance, le vaisseau tourne le dos, ce qui vous évite d'être irrémédiablement aveuglés. Devant vous, la vague de lumière se déploie comme une aile immense, tel un être vivant grossissant et grossissant encore pour venir occulter la totalité du ciel.

Vous comprenez aussitôt ce qui vient d'arriver. Le soleil de Demophon, dans un ultime sursaut d'agonie, a fini par exploser en emportant la vie d'un système stellaire entier. Tout est maintenant accompli, et il ne vous reste qu'à remercier le Destin pour les quelques vies que vous avez pu sauver.

En votre for intérieur monte une prière silencieuse pour ceux qui n'ont pu échapper à l'holocauste, tandis que vous pianotez sur l'ordinateur de bord. Il est temps de programmer le dernier voyage qui vous emportera loin des vestiges de Demophon et des heures sombres que vous y avez vécues...

Récompenses

Pour avoir survécu à cette aventure, les PJ gagnent 8 Points de Personnage. Ajoutez quelques Points supplémentaires s'ils ont réussi à sauver Kasey, Bower, Roz, Grashk ou Zan

STAR WARS®

Supernova

Par Steven H. Lorenz, Brian J. Murphy, William Olmesdahl,
Bill Smith et Stewart Werley

Les habitants du système Demophon affrontent un péril bien plus grand que celui représenté par l'Empire : leur soleil s'apprête à se transformer en supernova et à détruire toute vie sur les planètes alentour !

Un groupe de Rebelles déterminés doit sauver ceux à qui l'Empire refuse le droit de vivre, et résoudre les sombres mystères de Demophon. Avec eux, rencontrez les bizarres Ssithers et le monstrueux lagoïn ; combattez le virus "Mynock" ; taillez-vous un chemin jusqu'au cœur des défenses impériales pour secourir des prisonniers Rebelles !

Ce palpitant recueil d'aventures contient cinq scénarios et une description générale du Système Demophon.

Ce livret de 96 pages contient :

- Cinq mini-aventures ayant pour cadre les alentours du système Demophon, accompagnées de nombreux plans et de nouveaux PNJ.
- Un aperçu détaillé des planètes du Système Demophon et de ses fabuleuses cités sous dôme.
- La description d'une nouvelle et mystérieuse race extraterrestre.
- Des passages à lire à voix haute pour donner corps à l'action.

Un supplément pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle*.
Pour un maître de jeu et un joueur ou plus.
À partir de 14 ans.

UN SUPPLÉMENT POUR

STAR WARS®

Le Jeu de Rôle de *La Guerre des Etoiles*
conçu par



® , ™ & © 1995 Lucasfilm Ltd. (LFL)
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



136 F - M 422



9 782740 801048

ISBN : 2-7408-0104-1