STAR WARS®

Le guide de la trilogie de la

GUERRE DES ÉTOILES

WEST END GAMES®

DESCARTES EDITEUR

STAR WARS®

Le guide de la trilogie de la GUERRE DES ÉTOILES

Version américaine
Conception : **Grant Boucher, Michael Stern**
Contributions additionnelles : **David Avallone, Greg Farshtey, Paul Murphy, Bill Slavicsek, Bill Smith, C.J. Tramontana**
Rédaction : **Greg Farshtey, Bill Smith**
Illustration de couverture et maquette : **John Paul Lona**
Illustrations intérieures : **Joe Johnston, Michael Manley, Ralph McQuarrie, Nilo Rodis-Jamero**
Remerciements particuliers à : **Kevin J. Anderson, Allan Kausch, Bill Olmesdahl, Sue Rostoni, Bill Slavicsek, Tom Veitch, Al Williamson, Martin Wixted et Timothy Zahn pour leur aide précieuse et leur grande connaissance de l'univers de La Guerre des Étoiles.**

Éditeur : **Daniel Scott Palter** • Éditeur adjoint/trésorier : **Denise Palter**
Éditeur associé/responsable des ventes : **Richard Hawran** • Rédacteur en chef : **Greg Farshtey**
Rédacteurs : **Peter Schweighofer, Bill Smith, Ed Stark** • Directeur artistique : **Stephen Crane**
Maquettistes : **John Paul Lona, Brian Schomburg** • Assistant commercial : **Bill Olmesdahl**
Responsable des licences : **Ron Seiden** • Responsable des stocks : **Ed Hill**
Comptabilité : **Karen Bayly, Wendy Lord, Kimberly Riccio** • Promotion : **Amy Giacobbe**

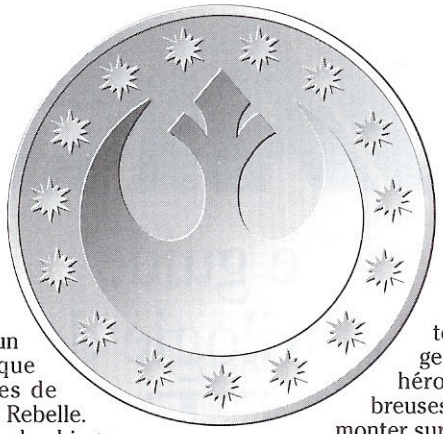
Version française
Traduction et adaptation française : **Jean Balczesak**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Rewriting et adaptation : **Jean-Luc Blaise, Dominique Balczesak**
Réalisation de l'édition française : **Guillaume Rohmer** avec le concours de la SARL **In Edit**

JEUX DESCARTES ÉDITEUR
1, rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris Cedex 15
sous licence de West End Games

®, ™ & © 1994 Lucasfilm Ltd. (LFL). Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Avant propos

Par Voren Na'al, Directeur des Recherches du Conseil de la Nouvelle République.



Cher lecteur,

Vous tenez entre les mains un récit exhaustif du conflit épique qui a vu s'affronter les forces de l'Empire et celles de l'Alliance Rebelle. Il vous est présenté au travers des biographies de ceux qui ont participé aux batailles — depuis la glorieuse victoire de Yavin jusqu'au choc décisif d'Endor, en passant par l'audacieux sauvetage de la Princesse Leia et la résistance héroïque de Hoth. Dans ces pages, vous retrouverez tous les acteurs, grands ou petits, qui se sont alors succédé sur la scène galactique et ont changé à jamais le cours de l'Histoire.

Mon nom est Voren Na'al. Peu après la Bataille de Yavin, j'ai été chargé par le Maître Historien Arhul Hextrophon de rédiger un compte-rendu détaillé des incidents et événements qui ont marqué cet affrontement. Je devais par la suite réaliser des historiques similaires consacrés aux batailles de Hoth et d'Endor, ainsi qu'aux personnalités qui y ont pris part.

À l'heure où j'écris cet avant-propos, nous venons tout juste de résister avec succès aux menées du Grand Amiral Thrawn et des vestiges de l'Empire. Les membres de ma profession ont de tout temps proclamé que ceux qui ne savent pas tirer les leçons des erreurs du passé sont condamnés à les voir se répéter. Et quand je constate la persistance des dissensions et divisions internes dont Thrawn a su si bien tirer parti, je ne peux m'empêcher de faire un désagréable parallèle entre notre situation actuelle et celle qu'a jadis connue la Vieille République.

Il est essentiel, à mon sens, que personne n'oublie tous ceux qui se sont sacrifiés pour qu'existe la Nouvelle République. S'il y a une chose que j'ai appris au cours de mes études, c'est que la liberté est trop précieuse pour qu'on la considère comme un bien définitivement acquis. Car, comme nos ancêtres ont pu le constater, il suffit parfois d'un instant d'inattention pour qu'elle soit remise en question.

C'est pourquoi je vous invite tous à étudier le présent ouvrage, afin de savoir la vérité sur les héros de la Rébellion et les nombreuses épreuves qu'ils ont eu à surmonter sur la route qui devait les mener à la victoire.

Par certains aspects, ce récit semblera n'être guère plus qu'une sorte de conte de fées. Par d'autres, toutefois, il apparaîtra comme une parabole — un mythe — révélant comment nous sommes tous, un jour ou l'autre, amenés à affronter nos propres "moments de vérité". Or, c'est en transcendant les limites que nous nous imposons à nous-mêmes — et en nous battant au nom de ce que nous savons, au plus profond de notre cœur, être juste — que nous pouvons espérer sortir victorieux de telles épreuves. Bien des vérités profondes se cachent ainsi dans les pages qui suivent...

C'est notre passé, à vous et à moi, et il nous rappelle comment nous pouvons réaliser nos rêves les plus fous pour peu que nous ayons le courage d'essayer.

Alors que de nouveaux chapitres viennent s'ajouter à l'histoire de notre peuple et de notre galaxie, j'espère que cette ère révolue sera toujours considérée comme une période glorieuse au cours de laquelle des êtres épris de liberté sont parvenus à vaincre des adorateurs de la tyrannie et du Mal. Quand mes contemporains lisent le *Journal des Whills*, je veux croire qu'ils ne se limitent pas aux simples apparences et qu'ils se rappellent les *causes* qui ont abouti aux événements qui y sont rapportés.

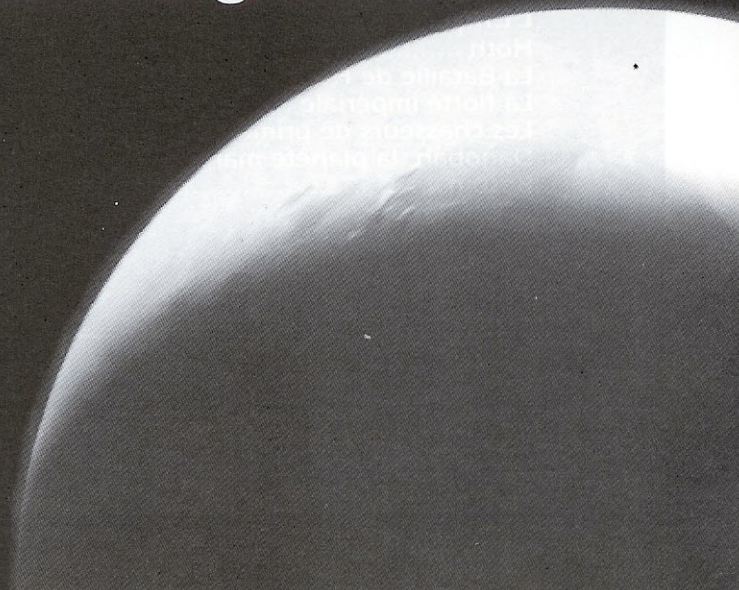
Si vous me demandiez ce que j'aimerais préserver de l'oubli, je répondrais le souvenir de tous les individus qui ont été pris dans la tourmente. Et si vous me questionniez sur ce que je souhaiterais laisser comme legs pour les générations futures, je dirais cette histoire. Car *c'est* une histoire au sens le plus littéral du terme. Une grande et merveilleuse histoire qui pourrait commencer ainsi...

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

C'était une époque de guerre civile. À bord de vaisseaux spatiaux opérant à partir d'une base inconnue, les Rebelles avaient remporté leur première victoire sur l'abominable Empire Galactique

Au cours de la bataille, ils avaient réussi à dérober les plans secrets de l'arme absolue de l'Empire : l'ÉTOILE DE LA MORT, une station spatiale dotée d'un armement assez puissant pour annihiler une planète tout entière.

Poursuivie par les sinistres sbires de l'Empire, la Princesse Leia avait tenté de regagner sa base dans son vaisseau cosmique, porteuse des plans volés à l'ennemi qui pourraient sauver son peuple et restaurer la liberté dans la galaxie...



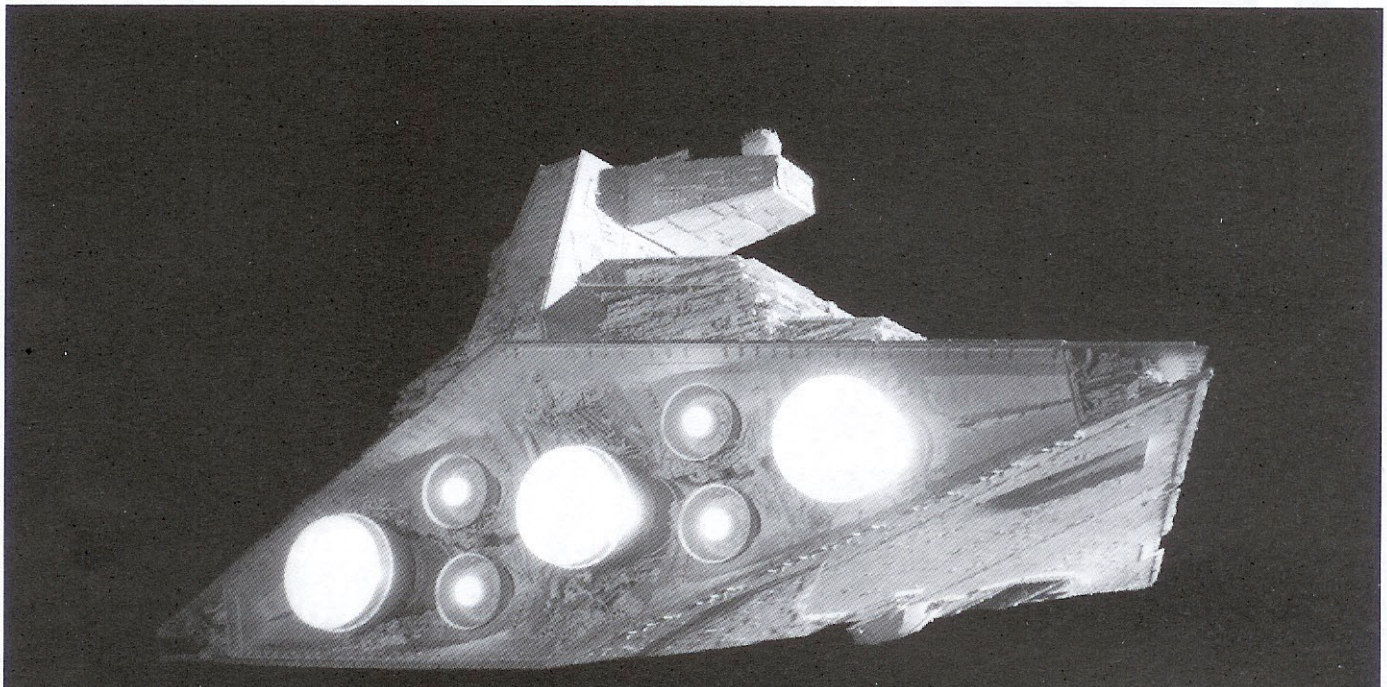


TABLE DES MATIÈRES

Chapitre un : Héros et crapules 5

Chapitre deux :
Un nouvel espoir
- Tatooine 23
- Mos Eisley 34
- L'Étoile de la mort.....46
- Yavin.....54

Chapitre trois :
L'Empire Contre-Attaque
- Hoth 63
- La Bataille de Hoth.....71
- La flotte impériale 84
- Les chasseurs de primes.....88
- Dagobah, la planète marécageuse.....96
- Bespin.....99

Chapitre quatre : Le Retour du Jedi
- Le palais de Jabba 107
- La flotte rebelle 126
- La seconde Étoile de la Mort.....134
- Endor.....139

Épilogue 148

Appendice aux règles 149

Dessins préparatoires
- La Guerre des Étoiles.....150
- L'Empire Contre-Attaque 152
- Le Retour du Jedi 154

Chapitre un
Héros et crapules

Les héros de Yavin

Toute chronique de la Guerre Civile Galactique se doit de commencer par s'intéresser à ceux qui l'ont faite. Parmi les innombrables multitudes qui ont tant sacrifié à la cause qu'ils défendaient, quelques individus d'une bravoure exceptionnelle méritent particulièrement d'être distingués. Communément appelés les "Héros de Yavin", ce sont eux qui — de Yavin à Bilbingri, en passant par Hoth, Endor, Sluis Van et Wayland — ont mené cet amer conflit jusqu'à sa conclusion.

Luke Skywalker

De toutes les personnalités marquantes engagées dans la Rébellion, aucune n'a autant changé au fil des ans que Luke Skywalker. Au début de son odyssée, il n'était qu'un simple adolescent vivant dans une ferme à moisissure du monde désertique de Tatooine. Aujourd'hui, il est devenu le premier d'une nouvelle lignée de Jedi que nous espérons longue et il porte sur ses jeunes épaules plus de responsabilités qu'aucun homme ne devrait jamais avoir à en assumer. Les secrets qu'il a mis à jour concernant son passé lui ont révélé ce que serait sa destinée, tout en imprimant en lui la crainte qu'il pourrait un jour succomber au Côté Obscur. Le rêveur idéaliste qu'il était à l'origine a rapidement cédé la place à un chef compétent, et cela malgré le drame personnel l'ayant affligé quelques années plus tôt.

Enfant, Luke était un perpétuel rêveur. Quand son corps s'escrimait à la tâche à la ferme des Lars, son esprit vagabondait parmi les étoiles, dans l'attente du jour où il pourrait enfin partir à l'aventure. Heureusement pour la galaxie, les vœux de Luke furent finalement exaucés. Mais, je me demande bien si la réalité s'est alors avérée à la hauteur de ses espoirs...

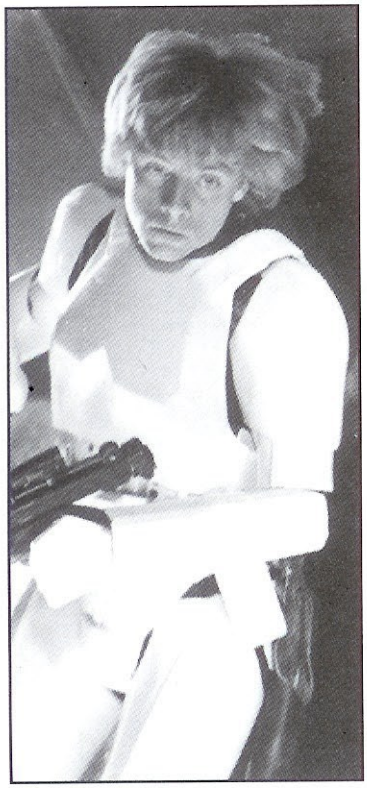
L'aventure commença pour lui de manière assez banale, avec l'acquisition de deux Droïds d'occasion auprès de ferrailleurs jawas. Les deux robots en question — Z-6PO et D2-R2 — étaient cependant bien plus qu'ils ne le semblaient de prime abord. Ils appartenaient en effet à la Maison Royale d'Alderande et étaient porteurs d'un appel à l'aide adressé à un vieillard solitaire du nom d'Obi-Wan Kenobi. Cet homme, l'un des derniers Chevaliers Jedi encore vivants, était venu se réfugier sur Tatooine afin d'échapper à l'Empire. Pendant des années, il avait observé discrètement le jeune Skywalker dont il était convaincu qu'il vaincrait tôt ou tard les forces du Mal et restaurerait l'ordre Jedi.

Soucieux de délivrer son message à tout prix, D2-R2 s'enfuit un jour de la ferme des Lars. Luke ne parvint à rattraper le Droïd têtu que pour tomber dans une embuscade tendue par les Hommes des Sables. C'est alors que survint Obi-Wan. Il fit détaler les Pillards du Désert, avant d'entreprendre de révéler au jeune homme les mystères de la Force. Luke découvrit en cette occasion que le vieil ermite savait beaucoup de choses sur son compte et qu'il avait même connu son père. En effet, selon ses dires, Anakin Skywalker avait été son ami fidèle et son compagnon d'armes à l'époque de la Guerre des Clones, avant d'être trahi et assassiné par Dark Vador, le Sombre Seigneur du Sith. Luke ne devait apprendre que bien plus tard ce qui était vraiment arrivé...

Enfin, Kenobi fit au jeune fermier un présent qui devait lui être des plus utiles : le sabre-laser de son père. Interloqué, Luke n'eut pas le temps de poser toutes les questions qui se bousculaient dans son esprit, car c'est à ce moment précis que D2-R2 commença à communiquer le message qui lui avait été confié. Dans celui-ci, la Princesse Leia révélait que des espions rebelles avaient dérobé les plans de la nouvelle arme secrète de l'Empire et suppliait le vieux Jedi de bien vouloir les remettre à son père, sur Alderande. Kenobi se prépara aussitôt à partir et demanda à Luke de l'accompagner.

Le jeune homme hésita. Peut-être a-t-il alors senti tout ce que cette aventure pouvait avoir comme implications, à moins qu'il n'ait seulement été la proie de la plus grande peur que puisse connaître l'humanité : celle de l'inconnu... Quoi qu'il en soit, l'ironie du sort voulut que son oncle et sa tante soient tués pendant son absence par des soldats de choc lancés à la recherche des Droïds. Skywalker n'avait désormais plus le choix. Sans le savoir, l'Empire venait de sceller son destin.

Pour s'enfuir de Tatooine, Luke, Obi-Wan et leurs compagnons mécaniques firent appel à un célèbre contrebandier corellien, Yan Solo, et à son copilote wookiee, Chewbacca. Cette rencontre devait avoir une grande influence sur la suite des événements.



Pendant ce temps-là, la Princesse Leia — qui était retenue prisonnière à bord de l'Étoile Noire (ou "Étoile de la Mort" — NdT), l'énorme station spatiale de l'Empereur — fut obligée d'assister à la destruction d'Alderande, sa planète natale. Les jours de la Rébellion étaient comptés. Et si les hommes de l'Alliance avaient pu voler les plans de l'Étoile Noire, tout semblait indiquer alors que ceux-ci risquaient de ne pas servir à grand-chose.

Luke et ses nouveaux compagnons arrivèrent trop tard pour sauver Alderande, mais Leia Organa leur dut néanmoins la vie. Après l'avoir sauvée au cours d'une opération audacieuse, ils parvinrent tous à s'échapper de la station, profitant de la diversion causée par un duel au sabre-laser entre Dark Vador et Obi-Wan (lequel devait périr tragiquement au cours de ce combat).

Lorsqu'il ramena la Princesse à Yavin, Luke se retrouva soudain investi d'un rôle clé au sein de la Rébellion. Il n'eut toutefois guère le temps de réfléchir ni de douter, car il devait agir... et vite. Les souvenirs de ses courses folles dans le dangereux Canyon des Mendiants aux commandes d'un Skyhopper T-16 lui furent très utiles lorsqu'il monta pour la première fois dans l'habitacle d'un chasseur Aile-X. Il n'était alors qu'un des nombreux pilotes inexpérimentés qui s'étaient portés volontaires pour attaquer l'Étoile de la Mort. Une attaque qui, comme Yan Solo le souligna fort justement, réclamait plus d'inconscience suicidaire, que de bravoure ou de courage... Luke parvint néanmoins à ajuster un tir d'une précision quasi miraculeuse qui anéantit la monstrueuse station, portant ainsi un sévère coup à l'Empire.

Cela fit de lui, à l'instar de Solo et de bien d'autres, un criminel recherché dont la tête était mise à prix. Il était désormais trop tard pour faire marche arrière.

Il est bien évident toutefois que même le combattant le plus aguerri n'aurait pu exécuter un pareil tir sans une aide extérieure. Luke Skywalker possédait une aptitude naturelle à utiliser la Force, qu'il avait développée sous la férule de Kenobi. C'est elle qui lui permit de toucher une cible que le meilleur pilote rebelle n'aurait pu que manquer, même avec le secours d'un ordinateur de visée. Luke n'oublie jamais, par ailleurs, de rappeler qu'une grande part de mérite revient à Solo. Sans l'intervention opportune de celui-ci, il n'aurait jamais pu atteindre son objectif.

Les événements qui marquèrent cette époque incertaine étaient de ceux dont on fait les légendes. En effet, après avoir porté secours — avec le concours de Solo — à un dirigeant rebelle emprisonné à bord de la station la plus dangereuse de l'Empire (bien que certains indices laissent à penser que cette évasion fut facilitée par l'ennemi qui espérait ainsi pouvoir les suivre avec l'Étoile de la Mort jusqu'à la principale base de l'Alliance), Luke avait réussi un tir extraordinaire sans même employer les dispositifs électroniques dont son chasseur était doté. Le "Mythe Skywalker" était né.

Pour n'importe qui d'autre, un tel haut fait aurait constitué le point culminant de toute une vie. Pour Luke, ce n'était à peine que le commencement d'un combat qui se poursuit encore aujourd'hui, même si l'Empereur et Vador ne sont plus.

À l'heure où j'enregistre ces informations, le nom de Skywalker a pris un sens particulier pour de nombreuses personnes. Pourtant, il n'y a pas si longtemps, il était presque retombé dans l'oubli. C'est à peine si on l'associait encore au souvenir d'un ancien héros d'une guerre qui appartenait à des temps révolus. L'Empereur, lui, n'avait cependant jamais oublié tout ce qu'il pouvait impliquer. C'est pourquoi il n'hésita pas à confier au Seigneur Vador une flotte entière afin qu'il mette tout en œuvre pour capturer celui qui le portait.

Après la Bataille de Yavin, Luke et ses amis se rendirent sur Hoth, la planète des glaces, où avait été édifiée une nouvelle base de l'Alliance sur les recommandations du nouveau héros. Des patrouilles effectuées par les Rebelles devaient néanmoins révéler combien ce monde reculé pouvait receler de dangers. Yan et Luke rencontrèrent d'ailleurs fortuitement une créature, qu'ils qualifièrent de "limace-dragon", dans les parages de l'équateur, à quelque distance de la base Écho. Par la suite, ce fut un redoutable Wampa qui attaqua le jeune Rebelle, avant de le traîner jusqu'à son antre. À ce propos, il convient de noter que Luke s'est toujours montré extrêmement discret sur la manière dont il est parvenu à se sortir de cette situation périlleuse et à résister aux effroyables conditions climatiques de la planète des glaces.

Quoi qu'il en soit, ce fut une nouvelle fois à Yan Solo que le futur Jedi dut son salut. Le contrebandier ignorait alors qu'il aurait bientôt besoin que Luke lui rende la pareille...

La légende de ce dernier grandit encore après les exploits qu'il accomplit lors de

l'assaut de Hoth. Les soldats rebelles postés en première ligne le virent en effet détruire — à lui tout seul — un gigantesque Transport Blindé Tout Terrain ennemi. Et c'est grâce aux efforts des combattants héroïques, qui retardèrent l'avance des TB-TT et des soldats des neiges impériaux, que le plus gros des forces de l'Alliance parvint à quitter la planète. Luke devait toutefois s'éclipser mystérieusement peu après la bataille.

Ce n'est que tout récemment que nous avons appris ce qu'il a fait avant de réapparaître à la Cité des Nuages. Il semble qu'il se soit rendu sur le monde marécageux de Dagobah, où il a rencontré un Maître Jedi connu sous le nom de Yoda. C'est sous la tutelle de celui-ci qu'il a commencé à apprendre à dominer la puissance de la Force. C'est à cette occasion qu'il prit conscience du pouvoir de séduction du Côté Obscur... un pouvoir contre lequel il lui faudrait se battre pendant le reste de ses jours.

Mais, avant qu'il n'ait pu achever sa formation, sa sensibilité à la Force lui révéla que Leia, Yan et Chewbacca couraient un grand danger. À ses yeux, il ne pouvait y avoir d'hésitation : il fallait qu'il sauve ses amis !

Il faut se souvenir qu'en ce temps-là Luke manquait cruellement d'expérience. On ne sera donc pas surpris qu'il se soit précipité tête baissée dans le piège que les Impériaux lui avaient tendu à la Cité des Nuages... Dark Vador commençait à bien connaître son adversaire et il savait que l'amour qui le liait à ses amis était sa principale faiblesse. Le Sombre Seigneur du Sith n'hésita pas à tirer parti de cet état de fait afin de pouvoir livrer le jeune garçon à l'Empereur. À moins que, comme certains le prétendent, il n'ait surtout eu l'intention de convertir Luke au Côté Obscur, avec l'arrière-pensée d'assassiner ensuite Palpatine et de régner avec son fils sur l'Empire.

C'est dans les profondeurs de la Cité des Nuages, loin en dessous des flèches brillantes de la métropole aérienne, que Luke Skywalker affronta Vador. Il dut employer jusqu'aux dernières parcelles de ses pouvoirs pour échapper au piège à congélation carbonique que le Sombre Seigneur lui destinait. Au terme d'un épique duel au sabre-laser, rappelant la glorieuse époque des Chevaliers Jedi, il finit néanmoins par connaître une douloureuse défaite, qui lui valut de perdre à la fois son arme et sa main. Ce fut également au cours de cet affrontement que Vador lui annonça pour la première fois qu'il était son père. Toutefois, cette révélation ne produisit des effets sur son équilibre psychique que quelque temps plus tard.

Bien qu'il ne soit pas parvenu à sauver Yan, son action d'éclat accomplie avec le concours de Lando Calrissian permit à Leia, à Chewbacca et à leurs deux Droïds de s'enfuir à bord du *Faucon Millenium*. C'est alors que la Princesse reçut un appel à l'aide télépathique, qui l'incita à infléchir la trajectoire du vaisseau afin de sauver Luke. Pendant ce temps-là, Solo, prisonnier d'un bloc de carbonite, faisait déjà route vers le repaire de Jabba le Hutt.

Après cette confrontation avec Dark Vador, Luke fut un moment assailli de doutes et de craintes. Il avait toutefois une tâche à accomplir — une tâche importante — et il lui fallait faire abstraction de ses problèmes personnels. Un de ses amis avait besoin de lui. Un homme qui lui avait sauvé la mise bien des fois et auquel il devait beaucoup. Pis encore : la galaxie elle-même comptait sur lui. C'est pour ces deux raisons que Luke Skywalker entreprit de devenir un vrai Chevalier Jedi.

Il avait beaucoup appris — d'abord de Ben Kenobi, puis de Yoda. Il était convaincu d'en savoir assez pour accéder au statut de Jedi à part entière. Il ne lui restait plus qu'une ultime étape à franchir...

Il se rendit au fin fond des contrées désertiques de Tatooine, à la maison abandonnée d'Obi-Wan Kenobi, afin de se fabriquer un sabre-laser : une arme légère, qui tenait bien dans sa main et dont le rayonnement d'un vert flamboyant constituerait un peu sa signature personnelle. Désormais, il était un Jedi... en tout cas, c'est ce qu'il croyait. Il confia alors son arme aux soins attentifs de son fidèle Droïd astromec Dédeu-Erdeu, puis ordonna à celui-ci de se rendre avec Sispéo au palais de Jabba.

Luke pensait que le sauvetage de Yan Solo ne poserait guère de problèmes. Tout ce qu'il lui fallait, c'était entrer dans la prison... la suite coulerait de source. Erdeu et Sispéo avaient été offerts en "cadeaux" à Jabba. Lando et Leia, quant à eux, s'étaient introduits dans les lieux en employant des déguisements. Il ne lui restait plus qu'à attendre le bon moment et à s'assurer que ses amis ne couraient aucun danger, avant de demander à Erdeu de lui rendre son sabre. Le reste ne serait qu'une simple formalité.

Mais, les plans les mieux préparés — même quand ils sont élaborés par un Jedi — se déroulent rarement sans anicroches. Avant d'en avoir fini avec cette "formalité", Luke fut contraint d'affronter le terrifiant Rancor et il se fallut d'un rien qu'il soit jeté — avec Lando — en pâture au Sarlacc. Il reçut en outre un tir de blaster qui endommagea gravement sa main artificielle. Néanmoins, grâce à la Force, son entreprise fut finalement couronnée de succès. Yan fut sauvé et l'organisation de Jabba fut anéantie.

Après ces péripéties, Luke, au lieu d'aller au rendez-vous qui avait été fixé avec la flotte de l'Alliance, retourna sur une certaine planète marécageuse, afin de "tenir une promesse faite à un vieil ami" et poser quelques questions à celui-ci.

Au fond de lui, il n'était pas encore totalement convaincu d'être un vrai Jedi. Lorsqu'il avait affronté Jabba, il n'avait eu aucun doute sur ce point. Mais, à d'autres moments — quand il pensait à Vador, notamment — il n'était sûr de rien. Il voulait aussi savoir la vérité — Vador était-il bien son père ? Il avait absolument besoin des lumières de Yoda.

Lorsqu'il arriva sur Dagobah, le Maître Jedi qui était sur le point de mourir, lui apprit que sa formation était achevée. Pour accéder au statut de Chevalier, il devait cependant encore se mesurer à son père. Malgré les mises en garde du spectre d'Obi-Wan, Luke décida, plutôt que de tuer Vador, d'essayer de lui faire retrouver sa véritable nature afin de le soustraire à l'influence du Côté Obscur.

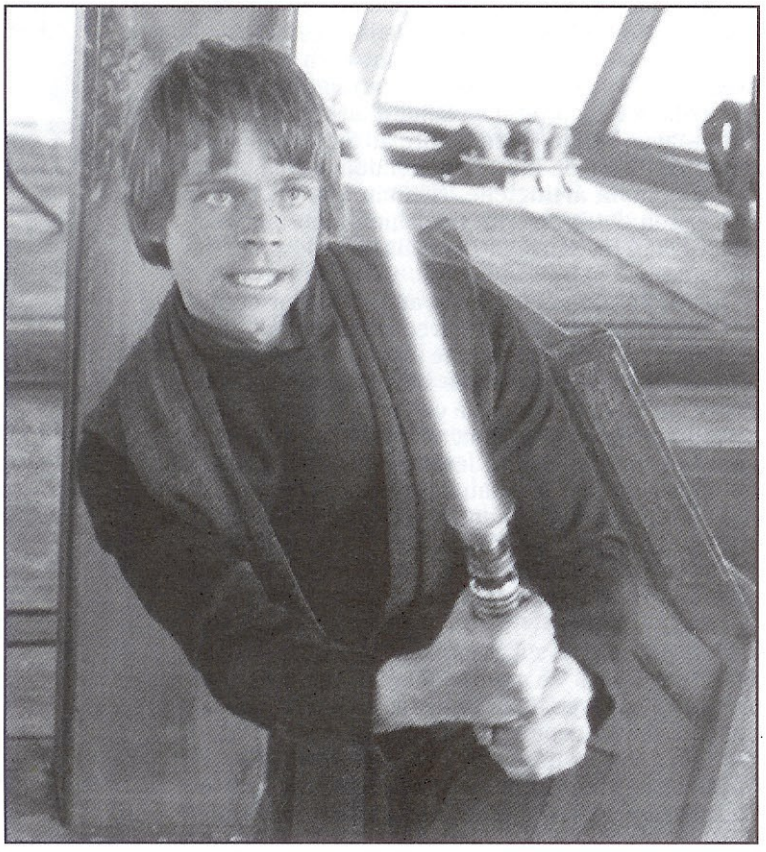
Kenobi pensait qu'un tel plan comportait trop de risques, car si le jeune homme venait à abandonner malencontreusement la voie de la Lumière, tout espoir serait à jamais perdu pour la galaxie. C'est alors que Luke apprit qu'il avait une sœur jumelle : Leia. Sa perception des choses en fut instantanément bouleversée. Sa détermination et sa bravoure lui permirent néanmoins de contrôler ses émotions et de faire ce qu'il considérait comme juste, plutôt que d'opter pour la facilité.

La confrontation finale se déroula à bord de la seconde Étoile de la Mort, un terrible engin que Palpatine avait conçu dans le but de détruire la flotte de l'Alliance Rebelle. Luke dut affronter en même temps Vador et l'Empereur. Ce dernier voulait le corrompre comme il avait corrompu son père, mais le jeune Jedi réussit à trouver la volonté de lui résister. Cela n'empêcha pas l'infâme despote d'être à deux doigts de le mettre à mort.

C'est à cet instant précis qu'une étincelle de ce qui avait été Anakin Skywalker se réveilla dans le cœur de Dark Vador. Il tua l'Empereur et sauva son fils... pour périr quelques instants plus tard des blessures qu'il avait reçues au cours du combat. Il mourut cependant comme un homme qui avait finalement retrouvé la Lumière après un trop long exil dans les ténèbres.

Paradoxalement, Luke perdit son père au moment même où il le retrouvait. Dès lors, il lui faudrait assumer l'effroyable fardeau du défunt Anakin. Une responsabilité qui le ronge encore aujourd'hui.

Luke Skywalker, le Chevalier Jedi, est né sur Tatooine et la première Étoile de la Mort. Mais, il s'est endurci dans la fournaise de Bespin et la chambre de l'Empereur sur la seconde Étoile de la Mort. Comme il est loin le garçon de ferme qu'il était jadis ! Désormais, il est devenu le symbole de tout ce que la Nouvelle République peut avoir de meilleur. Mais, depuis qu'il sait que coule dans ses veines le sang du redoutable Dark Vador, il se peut fort bien qu'il incarne un jour les plus grandes peurs de la galaxie...



■Luke Skywalker

■(Au moment de la Bataille de Yavin)

Type : Pilote Impétueux
DEXTÉRITÉ 3D
Arme Blanche 4D, Blaster 6D, Esquive 6D, Parade Arme Blanche 5D, Parade Mains Nues 4D, Sabre-laser 4D + 1
SAVOIR 2D
Bureaucratie 2D + 2, Évaluation 4D, Illégalité 2D + 1, Races Extraterrestres 3D, Survie 6D
MÉCANIQUE 4D
Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 6D, Écrans de Vaisseau 5D, Équitation 4D + 2, Pilotage de Chasseur Stellaire 7D, Répulseurs 8D, Répulseurs : Airspeeder 8D
PERCEPTION 2D + 1
Commandement 5D, Discrétion 3D, Dissimulation 3D, Marchandage 3D, Recherche 3D
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 5D + 1, Escalade/Saut 6D, Levage 4D, Résistance 6D
TECHNIQUE 3D
Programmation de Droïd 4D, Premiers Soins 3D + 2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Réparation de Chasseur Stellaire 5D, Réparation de Droïd 6D, Réparation de Répulseurs 7D
Talents spéciaux :
Compétences de la Force : Contrôle 3D, Sens 2D
Contrôle : Accélérer la Guérison, Concentration*
*Ce pouvoir est décrit dans ce *Guide*, page 149.
Ce personnage est sensible à la Force.
Points de Force : 6
Points de Personnage : 15
Déplacement : 10
Équipement : Sabre-laser (5D), pistolet blaster (4D), macrojumelles (+3D en *Recherche* à des portées supérieures à 100 mètres), communicateur.

■(Au moment de la Bataille de Hoth)

Blaster 6D + 2, Esquive 7D + 1, Parade Arme Blanche 9D, Parade Mains Nues 5D + 2, Sabre-laser 7D + 2
Bureaucratie 5D + 1, Illégalité 6D, Races Extraterrestres 4D
Astrogation 6D, Canons de Vaisseau 7D + 1, Écrans de Vaisseau 7D, Équitation 4D + 2, Équitation : Tauntaun 6D + 1, Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X 9D + 2, Répulseurs 8D, Répulseurs : Airspeeder 8D, Senseurs 4D + 1
Discrétion 4D + 2, Dissimulation 4D + 2, Recherche 5D
Programmation de Droïd 5D, Premiers Soins 4D + 2, Réparation de Chasseur Stellaire 5D + 2, Réparation de Sabre-laser 7D + 1, Sécurité 4D + 1
Talents spéciaux :
Compétences de la Force : Contrôle 9D, Sens 7D, Altération 6D

La capture de Luke Skywalker

Voici l'histoire que confia Luke Skywalker à Voren Na'al après la Bataille d'Endor. Na'al ayant, par ailleurs, eu connaissance de témoignages de prisonniers impériaux relatifs à cette affaire, il a combiné ces divers récits avant de les consigner dans son journal.

Luke quitta le village ewok édifié dans les profondeurs des forêts d'Endor sans un regard en arrière. Il était convaincu que Leia, dont il venait d'apprendre qu'elle était sa sœur, saurait poursuivre le combat même s'il ne revenait jamais. Ses pensées étaient néanmoins aussi sombres que le sous-bois dans lequel il s'enfonçait. Les hurlements et cris de prédateurs qu'il ne pouvait voir lui rappelèrent ce qu'il allait devoir affronter.

Luke avait assuré sa sœur que l'esprit de son père, bien que consumé par le mal depuis si longtemps, pourrait être influencé et ramené à la Lumière. Il ne pouvait cependant pas se débarrasser de l'arrière-pensée que le grand Obi-Wan Kenobi lui-même avait failli à cette tâche...

Il avait en outre conscience qu'il n'y aurait pas de seconde chance pour lui. S'il ne réussissait pas, il mourrait.

Mais la tâche qui l'attendait dans l'immédiat n'avait rien de très plaisant non plus. Il devait, en effet, trouver des soldats impériaux pour leur présenter sa reddition.

Reddition ! Quel mot désagréable. Pendant six années, en tant que membre de l'Alliance, il avait fui l'Empire. Et voilà qu'aujourd'hui il s'apprêtait à se rendre sans résistance à l'ennemi. Cela semblait une folie. Mais Luke savait que c'était le seul moyen qui lui permettrait de parvenir jusqu'à son père... pour peu qu'un soldat trop nerveux ne l'abatte pas avant.

Tout en se frayant un passage au travers de la végétation, il aperçut une trouée à quelque distance devant lui. Il y avait des lumières à cet endroit et il pouvait aussi entendre des voix. À l'orée de la clairière, il vit un énorme Transport Blindé Tout Terrain : un quadripode.

Luke sourit amèrement. Ces monstrueux engins paraissaient invulnérables, mais il connaissait leurs faiblesses. Il suffisait d'une grenade à plasma au bon endroit et... Il se sermonna en secouant la tête. "Du calme... tranquille", se dit-il, "l'heure n'est pas au combat." Il ferma les yeux pendant un instant et fit le vide dans son esprit. Après avoir pris une profonde inspiration, il s'avança dans la clairière.

Un projecteur installé sur la tourelle du quadripode inspectait méthodiquement le périmètre. Cinq soldats de choc étaient regroupés et discutaient au pied du blindé. Ils étaient censés monter la garde mais, manifestement, ne prenaient pas leur travail très au sérieux. De quoi auraient-ils dû avoir peur, après tout ?

"Attendez un peu demain, les gars", pensa Luke, "vous allez avoir une grosse surprise." Il attendit d'être sous la lumière du projecteur pour s'avancer les mains en l'air. "Je ne suis pas armé", dit-il d'une voix forte. "Je me rends. Conduisez-moi à votre commandant."

Pendant un instant, les soldats, surpris, le considérèrent en silence.

"Il est désarmé" dit le premier.

"Il se rend" ajouta le second.

"Conduisons-le à notre commandant" proposa le troisième.

Les commentaires émis par Ben à propos de la façon dont la Force pouvait influer sur les esprits faibles lui revinrent en mémoire. Il était aisé de comprendre comment quelqu'un de dévoué au Côté Obscur — quelqu'un comme Palpatine... ou son propre père — pouvait tirer avantage d'une telle propriété. Même les hommes les plus honorables avaient parfois du mal à ne pas en profiter.

Les autres soldats opinèrent de la tête, tandis que Luke s'approchait d'eux. Il les laissa prendre son sabre-laser et lui lier les mains.

"Qu'est-ce que c'est que ce truc ?" demanda un Impérial en brandissant l'arme de Jedi de Luke.

"Ça doit être une sorte de grenade" répondit un autre.

"C'est un sabre-laser" rétorqua un soldat sur un ton méprisant. "N'avez-vous donc pas étudié l'Histoire ? Les fanatiques du culte Jedi avaient coutume d'en porter... jusqu'à ce que le Seigneur Vador les élimine."

Le premier soldat s'interrompit et se tourna vers ses camarades. "Vous voulez dire que ce gars est un adepte de ce culte ? Il n'a pourtant pas l'air bien vieux."

Un des Impériaux commença à se montrer intéressé. "Ouais, comment as-tu obtenu cette chose, Rebelle ? Et qu'est-ce que tu fais dans le coin ?"

C'est alors qu'ils arrivèrent devant le commandant, qui était installé dans la section de transport du quadripode. Les soldats se mirent au garde-à-vous et lui présentèrent Luke. Ils racontèrent comment il était sorti de la forêt pour se rendre, avant de montrer son sabre-laser. Le Major Lessim fixa intensément le prisonnier pendant de longues secondes sans prononcer un mot.

"Vous savez qui c'est ?" dit-il finalement. "Luke Skywalker. J'ai vu son visage dans les fichiers des Renseignements. Soldats, vous venez de faire une belle prise. Je serai nommé général grâce à elle."

"Luke Skywalker ?" demanda l'un des hommes. "C'est pas le gars qui..."

Luke sentit les soldats de choc s'écarter de lui. Même avec leurs blasters pointés sur lui, ils éprouvaient une certaine crainte face au Rebelle qui avait détruit l'Étoile de la Mort et croisé le fer avec Dark Vador. L'Empire s'était toujours employé à étouffer les histoires parlant de Rebelles célèbres, mais les hauts faits de Luke n'étaient pas faciles à dissimuler. Lessim parla : "Arno, va me chercher mon imageur. Je veux un holo de moi avec le prisonnier."

"Vous feriez mieux de me conduire au Seigneur Vador sans tarder" dit Luke en employant une fois encore la Force.

"Vous allez le conduire au Seigneur Vador sans tarder" ordonna Lessim. "Préparez-vous à partir. Mais n'oubliez pas mon imageur !"

Luke soupira. Une longue nuit s'annonçait.

Contrôle : Améliorer un Attribut*, Contrôler la Douleur, Neutraliser un Poison*, Réduire les Blessures, Résister à la Paralysie, Rester Conscient, Transe Cataleptique, Vide Spirituel
Sens : Astrogation Instinctive**, Détection de Vie, Réception Télépathique, Sens du Danger*, Sentir la Force, Sentir la Vie
Altération : Télékinésie
Contrôle et Sens : Clairvoyance*, Combat au Sabre-laser, Projection Télépathique
*Ce pouvoir est décrit dans le *Dark Force Rising Sourcebook.*
**Ce pouvoir est décrit dans le *Galaxy Guide 9 : Fragments from the Rim.*
Points de Force : 12
Points de Personnage : 30
Équipement : Sabre-laser (5D), pistolet blaster (4D), communicateur.

■ (Au moment de la Bataille d'Endor)

Type : Chevalier Jedi
Sabre-Laser 8D + 1
Commandement 6D, Discrétion 5D, Dissimulation 5D
Combat Mains Nues 5D + 2, Escalade/Saut 6D + 1
Programmation de Droïd 6D
Talents spéciaux :
Compétences de la Force : Contrôle 10D, Sens 8D, Altération 7D
Contrôle : Absorber-Dissiper l'Énergie
Sens : Sens du Combat*, Sens Exacerbés
Altération : Blesser-Tuer
Contrôle et Altération : Infliger la Douleur*
Contrôle, Sens et Altération : Modifier un Esprit
*Ce pouvoir est décrit dans le *Dark Force Rising Sourcebook.*
Points de Force : 25
Points du Côté Obscur : 2
Points de Personnage : 40
Équipement : Sabre-laser (5D), pistolet blaster (4D), communicateur.

Princesse Leia Organa

Leia Organa s'est toujours montrée digne de la réputation traditionnellement attachée à son nom de famille. Elle est d'ailleurs considérée — à juste titre — comme l'une des plus grandes héroïnes de la Rébellion. Fille adoptive du vice-roi d'Alderande Bail Organa, elle a été la plus jeune représentante élue au Sénat de la République, avant que celui-ci ne soit dissous par l'Empereur. À cette époque, elle menait une dangereuse double vie en étant aussi l'un des plus importants dirigeants de l'Alliance Rebelle. Œuvrant sous le couvert de son immunité diplomatique, elle avait la possibilité de visiter pratiquement n'importe quel monde de la galaxie sans grand risque d'éveiller des soupçons à son endroit. Elle pouvait ainsi clandestinement transmettre des informations, superviser des opérations militaires ou organiser le transfert d'approvisionnements vitaux. C'est grâce à elle qu'Alderande est devenue l'un pivots centraux de la résistance contre le règne injuste de Palpatine.

Alors qu'elle se trouvait en mission humanitaire sur Ralltiir, Leia fut un jour informée que des espions rebelles étaient parvenus à obtenir les plans de la nouvelle arme secrète de l'Empereur, une redoutable station spatiale connue sous le nom d'Étoile de la Mort. Ses ordres étaient de remettre ces plans à son père, sur Alderande, mais elle devait d'abord se rendre sur la planète désertique de Tatooine pour rallier à la cause de l'Alliance un ancien général de la Guerre des Clones en retraite, Obi-Wan Kenobi.

Elle fut malheureusement trahie par un espion embarqué à bord de son vaisseau consulaire, le *Tantive IV*, ce qui lui valut d'être pourchassée par le valet de Palpatine, Dark Vador. Ce dernier captura l'appareil de Leia juste avant qu'il n'atteigne sa destination. En désespoir de cause, la princesse chargea les plans et une supplique holographique destinée à Kenobi dans les mémoires de D2-R2, un Droïd astromec, qu'elle envoya ensuite sur Tatooine dans une capsule de sauvetage.

Pendant les jours qui suivirent, Leia connut un véritable calvaire. Emprisonnée sur l'Étoile de la Mort, elle fut torturée sans relâche par Vador et le Grand Moff Tarkin. Tout semblait indiquer qu'elle deviendrait un nouveau martyr de la Rébellion. Comble de cruauté : elle fut contrainte par Tarkin d'assister à la destruction de sa planète natale, Alderande, par l'effroyable station spatiale. La mort de tous ceux qu'elle avait connus et aimés ne put que renforcer sa conviction profonde : un Empire capable de telles monstruosités devait être anéanti à tout prix.

Le salut vint pour elle sous la forme inattendue d'un garçon de ferme de Tatooine, nommé Luke Skywalker, et d'un contrebandier retors du nom de Yan Solo. Elle ignorait alors que ces deux individus allaient bientôt occuper une place extrêmement importante dans sa vie. Après s'être tous évadés de l'Étoile de la Mort, Leia et les autres assistèrent — non sans quelque fierté — à la façon dont Luke, avec le concours de Yan, parvint à détruire la station spatiale et à venger ainsi Alderande.

Au cours des trois années qui suivirent, l'influence de la jeune femme au sein de l'Alliance ne cessa de croître. Elle était en effet devenue un agent rebelle agissant à visage découvert et sa vie de fonctionnaire diplomatique appartenait désormais au passé. Cela ne l'empêcha cependant pas de conduire des négociations secrètes avec plusieurs mondes qui éprouvaient de la sympathie à l'égard de la Rébellion. Elle apprit également à devenir un véritable chef militaire. En compagnie de ses amis, elle connut bien des aventures aux quatre coins de la galaxie.

S'il fallut quelque temps pour que la véritable nature des liens qui l'unissaient à Luke soit révélée, son inclination pour Yan n'a, elle, jamais été un mystère pour personne. Pendant leur séjour sur Hoth, ils se sont disputés presque continuellement. Tous les membres du personnel de la base Écho se sont ainsi retrouvés, à un moment ou un autre, pris sous le feu croisé de leurs perpétuelles chamailleries. Il ne faisait toutefois aucun doute que leur comportement traduisait, en fait, l'attirance croissante qu'ils éprouvaient l'un pour l'autre. Mais, en temps de guerre, il est bien difficile de vivre une histoire d'amour.

Aujourd'hui encore, Yan Solo et Leia Organa semblent former un couple bien mal assorti. Même après la naissance de jumeaux, ils ont eu bien du mal a passer du temps ensemble. Il est néanmoins évident qu'ils partagent un profond amour et un grand respect mutuel. C'est cela qui leur a permis de surmonter toutes les épreuves qu'ils ont eu — et ont toujours — à traverser.

Bien avant que je n'apprenne que Leia et Luke étaient du même sang, je savais déjà que la Princesse était née pour connaître une destinée hors du commun. Était-ce à cause de ses yeux clairs comme le cristal ou de sa détermination inflexible ? Je l'ignore. Tout ce que je sais, c'est qu'elle possédait quelque chose que je n'avais vu que dans une seule autre personne : son frère, Luke Skywalker.

Bien des choses changèrent le jour où elle vit le vaisseau du chasseur de primes Bobba Fett s'éloigner dans le crépuscule de Bespin, emportant dans sa soute son bien-aimé, Yan Solo, congelé dans un bloc de carbonite.

Même si Leia possède une grande force de caractère, Luke lui a souvent été d'un grand soutien. Quand il s'est retrouvé au comble du désespoir, après sa confrontation avec Dark Vador à la Cité des Nuages, sa sœur a tout de suite remarqué les angoisses et les craintes qui le tenaillaient, sans même qu'il ait à lui expliquer à quoi elles étaient dues. Ils se sont alors soutenus mutuellement, en jurant de laisser de côté leurs tracas personnels pour se consacrer exclusivement à la tâche qu'ils avaient à accomplir.

Dès cet instant, Luke devint un autre homme. La confiance en lui-même dont il fit preuve lors de la préparation du sauvetage de Yan Solo redonna du courage à Leia. La Princesse n'eut jamais aucun doute quant à la réussite de cette mission, même lorsqu'elle fut capturée et enchaînée au trône de Jabba. Les seules questions qu'elle s'est posée concernaient la durée de l'opération et le moment le plus opportun pour agir. L'assurance qu'elle lisait dans les yeux de Luke, et qu'elle éprouvait elle-même, l'a tout de suite confortée dans l'idée qu'un échec était impossible. Et ce fut un succès.

Ses retrouvailles avec Yan eurent un effet libérateur sur ses émotions. Elle lui confessa ouvertement son amour et commença à abandonner la carapace de froideur qu'elle avait jusqu'alors endossée. Le fait d'être à nouveau avec le contrebandier sembla en fait lui donner un nouvel espoir dans l'avenir.

Yan, pour sa part, montra qu'il était tout disposé à s'impliquer totalement avec l'Alliance — et avec elle — en acceptant d'être nommé général et de diriger les troupes terrestres sur Endor. C'était une chose qui aurait été inimaginable quelques années plus tôt, et cet acte d'abnégation consolida les liens qui unissaient la princesse et le pirate.

Ce fut toutefois ce que Luke lui apprit sous les vertes frondaisons du village ewok qui changea sa vie à tout jamais. Quand il lui annonça qu'elle était sa sœur, elle sut tout de suite qu'il disait la vérité. Soudain, elle comprit la nature de la douleur qu'il s'était toujours efforcé de lui cacher. Désormais, la véritable identité de leur père serait un fardeau qu'il leur faudrait porter tous deux.

Lorsque Luke se rendit sur l'Étoile de la Mort pour affronter Vador et l'Empereur, Leia perçut clairement la tristesse mêlée de peur qu'il éprouvait. Mais, ce ne fut qu'à son retour qu'elle apprit la raison de ce sentiment. Elle pleura alors avec son frère la mort d'un père qu'ils n'avaient jamais vraiment connu...

Elle est une Skywalker, héritière de la tradition des Chevaliers Jedi. Mais, elle est aussi la dernière survivante de la famille royale d'Alderande, éduquée et formée selon les principes et croyances de Bail Organa. Enfin, elle aime Yan Solo, et cet amour a fait renaître en elle un côté de sa personnalité qu'elle croyait disparu à jamais. C'est pour toutes ces raisons, et bien d'autres encore, que la Princesse Leia Organa représente l'un des meilleurs dirigeants dont puisse bénéficier une République en pleine expansion.

■Princesse Leia Organa

■(Au moment de la Bataille de Yavin)

Type : Jeune Sénateur
DEXTÉRITÉ 3D
Arme Blanche 5D, Blaster 5D, Blaster de Véhicule 4D, Esquive 6D, Grenade 4D, Parade Arme Blanche 4D, Parade Mains Nues 4D
SAVOIR 4D
Bureaucratie 8D, Cultures 8D, Évaluation 5D, Langages 5D, Races Extraterrestres 7D, Survie 5D, Systèmes Planétaires 5D, Volonté 6D + 1
MÉCANIQUE 2D + 2
Astrogation 3D + 2, Canons de Vaisseau 4D, Écrans de Vaisseau 5D, Équitation 3D + 2, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Répulseurs 4D + 2

PERCEPTION 3D + 1
Commandement 8D, Discrétion 5D + 1, Dissimulation 4D, Escroquerie 5D + 1, Jeu 4D, Marchandage 6D, Persuasion 5D, Persuasion : Débats 7D + 2, Recherche 4D + 1
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 4D, Escalade/Saut 4D, Natation 5D, Résistance 6D
TECHNIQUE 2D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D, Premiers Soins 4D, Programmation de Droïd 4D, Réparation de Droïd 4D, Sécurité 3D
Ce personnage est sensible à la Force.
Points de Force : 4
Points de Personnage : 13
Déplacement : 10
Équipement : Mini-blaster (3D), communicateur, fichiers techniques de l'Étoile Noire.

■ (Au moment de la Bataille de Hoth)

Artillerie Blaster 3D + 2, Blaster 7D + 1, Esquive 7D
Bureaucratie 9D + 1, Cultures 9D, Évaluation 6D + 1, Illégalité 6D, Langages 6D + 2, Survie 7D + 1, Systèmes Planétaires 9D
Commandement 10D, Discrétion 6D, Dissimulation 6D, Persuasion 7D, Persuasion : Débats 8D + 2, Recherche 5D + 2
Premiers Soins 6D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D + 2
Points de Force : 6
Points de Personnage : 20
Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur, masque respiratoire, fusil blaster (5D).

■ (Au moment de la Bataille d'Endor)

Blaster 7D + 2
Cultures 9D + 1, Langages 7D, Survie 8D
Astrogation 4D
Commandement 10D + 1, Recherche 6D
Combat Mains Nues 4D + 1, Escalade/Saut 4D + 1
Réparation de Chasseur Stellaire 3D + 2, Sécurité 4D + 1
Points de Force : 7
Points de Personnage : 25
Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur.

Yan Solo

Yan Solo peut, à bon droit, prétendre être l'un des hommes les plus célèbres ("tristement célèbres" pour certains) de la galaxie connue. Ses aventures en tant que contrebandier, pirate et bandit sont entrées dans la légende, alors même qu'elles datent d'avant ses exploits au cœur du Secteur Corporatif. Quoi qu'il en soit, au cours des dernières années, il s'est surtout fait connaître et respecter pour ses activités au service de l'Alliance Rebelle et, aujourd'hui, de la Nouvelle République.

La première fois que Yan Solo s'associa à Luke Skywalker, ce fut pour l'unique motivation de tous ses agissements de l'époque : l'argent. En fait, il avait alors un besoin urgent des 17 000 crédits qu'un vieux fou se proposait de lui donner afin de rembourser une dette qu'il avait envers Jabba le Hutt. Ce vieillard était accompagné d'un garçon de ferme et de deux Droïds qui avaient l'air parfaitement inoffensif. Et si éviter de susciter "l'intérêt de l'Empire" pouvait sembler une bien grande exigence de leur part, pour Solo ce n'était que routine quotidienne. De toute façon, Alderande était un bel endroit à visiter, car on n'y trouvait aucun pantin impérial. C'est ainsi, qu'aidé par son compagnon wookiee, Chewbacca, Solo pilota le *Faucon Millenium* au travers de l'espace, avec à son bord Skywalker, Obi-Wan Kenobi, D2-R2 et Z-6PO.

S'il avait su dans quoi il mettait les pieds... eh bien, il est difficile de savoir ce qu'il aurait fait, l'imprévisibilité de ses actes constituant l'un de ses meilleurs atouts dans les situations de combat. Contentons-nous de dire que le voyage n'eut rien d'une partie de plaisir... Avant même qu'il ait le temps de s'en apercevoir, Yan se retrouva déguisé en soldat de choc impérial et occupé à se frayer un chemin au travers de la station de combat Étoile de la Mort afin de retrouver la Princesse Leia Organa qui avait été capturée. Mais, si Luke essayait de libérer celle-ci parce qu'il considérait que c'était là son devoir, la motivation affichée par Solo était exclusivement liée à l'opportunité de mettre la main sur un trésor royal.

Dès que la Princesse fut en sécurité à la base rebelle sur Yavin, Yan tira sa révérence. Comme il le répéta souvent alors à cors et à cris, l'idée d'attaquer l'Étoile de la Mort relevait du suicide et il n'était pas question pour lui d'y prendre part. Bien que sa décision l'attrista profondément, Luke ne fit rien pour s'y opposer.

Yan Solo est un homme de paradoxes. Sous des dehors durs, pragmatiques et insensibles, il cache en fait une affinité pour les causes perdues et les opprimés. C'est pourquoi, malgré toutes ses déclarations, il ne put se résoudre à laisser ses nouveaux amis périr au cours d'un combat contre l'Empire sans faire de son mieux pour les aider.

Son intervention devait se révéler décisive pour l'issue de la bataille... En effet, c'est lui qui, en détournant l'attention des chasseurs TIE qui poursuivaient Skywalker, offrit à celui-ci la possibilité de détruire l'Étoile Noire. En un court instant, il était devenu un héros de l'Alliance, dont le nom serait désormais cité aux côtés de ceux de Luke et de la Princesse Leia.

Mais, avoir sa tête mise à prix ne peut que vous causer des désagréments, même si vous êtes très prudent... et personne n'était plus prudent que Yan Solo en ce temps-là. Bien qu'il ait projeté de retourner sur Tatooine pour régler ses comptes avec Jabba tout de suite après la Bataille de Yavin, diverses choses retardèrent son départ...

Depuis qu'il avait rejoint la Rébellion, il avait peut-être l'impression d'être impliqué dans quelque chose d'une extrême importance. Peut-être aussi n'avait-il jamais cherché qu'une juste cause à défendre. À moins que l'affection grandissante qu'il éprouvait pour la Princesse Leia ne l'ait incité à suivre les Rebelles jusqu'à leur nouvelle base sur Hoth (sur ce monde glacé, il participa notamment aux combats visant à repousser un assaut impérial et à permettre l'évacuation du personnel de l'Alliance). Mais, peut-être que ce qui comptait par-dessus tout pour Yan, c'était le fait d'avoir trouvé des amis honnêtes — une "famille" en quelque sorte — après

des années de contrebande, de trahisons et d'insécurité constante.

C'était la confiance qu'il avait dans un autre de ses amis — Lando Calrissian — qui causa sa perte et aboutit à sa capture sur Bespin... Aux yeux de Dark Vador, Yan Solo n'était guère plus qu'un appât utile pour le piège qu'il voulait tendre à Skywalker (un appât très efficace, comme devait le prouver la suite des événements). Pour le chasseur de primes Bobba Fett, il représentait surtout une coquette récompense offerte par Jabba. C'est ainsi que, congelé dans de la carbonite, Solo fut ramené sur Tatooine pour comparaître devant le redoutable seigneur de la pègre.

Yan Solo a décrit son expérience cryogénique comme "un grand cauchemar éveillé". Jusqu'au moment de sa libération par la Princesse Leia, il avait connu la torture d'être une simple décoration murale dans le palais de Jabba. Il n'était là que pour subir les railleries des créatures de la cour du Hutt qui allaient parfois jusqu'à lui cracher dessus. Il ne sentait rien, ne voyait rien, n'entendait rien. Tout ce qu'il pouvait faire c'était rêver.

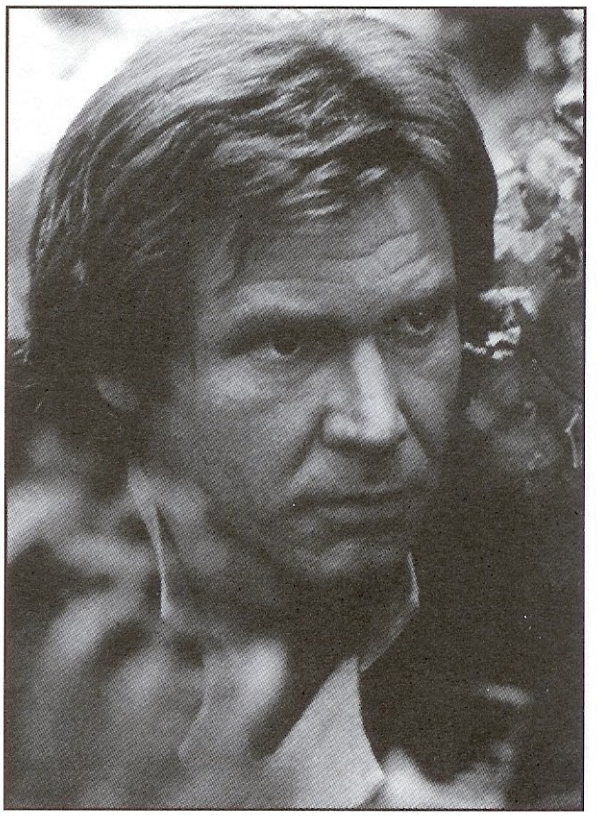
Pendant son séjour en hibernation carbonique, Solo rumina sans trêve sa vengeance. Il a sans doute alors dû se voir des milliers de fois en train de perforer l'armure de Bobba Fett à coups de blaster ou d'étrangler de ses propres mains Lando Calrissian. Néanmoins, lorsqu'il fut ramené à la vie, il n'était pas en état de mener à bien ses projets... pas dans l'immédiat, du moins.

Bien entendu, ses sentiments à l'égard de Lando changèrent du tout au tout lorsque Chewie expliqua ce qu'il avait fait pour la Princesse et lui — sans parler du fait qu'il avait pris une part active à son sauvetage. En fait, Solo ne fut pas vraiment surpris d'apprendre le changement d'attitude de Calrissian. Au fond de lui, il n'avait jamais douté qu'il viendrait lui porter secours, comme le véritable ami qu'il était. Lando détestait devoir quoi que ce soit à quiconque, même à sa conscience.

C'est toutefois Luke qui avait monté toute l'opération. Ce gamin à peine sorti des jupes de sa mère, dont Solo avait sauvé la frêle carcasse dans la toundra glacée de Hoth, avait — presqu'à lui tout seul — décimé l'entourage de l'un des plus puissants seigneurs de la pègre galactique. Ce gosse avait décidément bien changé ! Mais, c'était aussi le cas du contrebandier. Pour la première fois de son existence, il avait le sentiment d'avoir trouvé un *sens* à sa vie. Et cela n'était pas pour lui déplaire.

Bien sûr, il avait déjà prêté main forte à la Rébellion par le passé, mais il avait toujours cru qu'il ne faisait alors que rembourser les faveurs qui lui avaient été accordées. Il souhaitait juste "payer ses dettes" et n'était nullement motivé par un quelconque altruisme stupide. Mais, désormais, il ne pouvait plus continuer à se cacher derrière de fausses excuses. Il *voulait* agir. Il *voulait* combattre le Mal et, ainsi, faire œuvre utile de sa vie.

Après avoir pris conscience que son destin était lié à celui de l'Alliance, Solo accepta d'être nommé général par Mon Mothma et son Conseil Consultatif. Il demanda cependant à ce que sa nomination soit "tenue secrète pendant quelque temps" parce qu'il



voulait en faire la surprise à Leia. Celle-ci fut effectivement stupéfaite en apprenant la nouvelle...

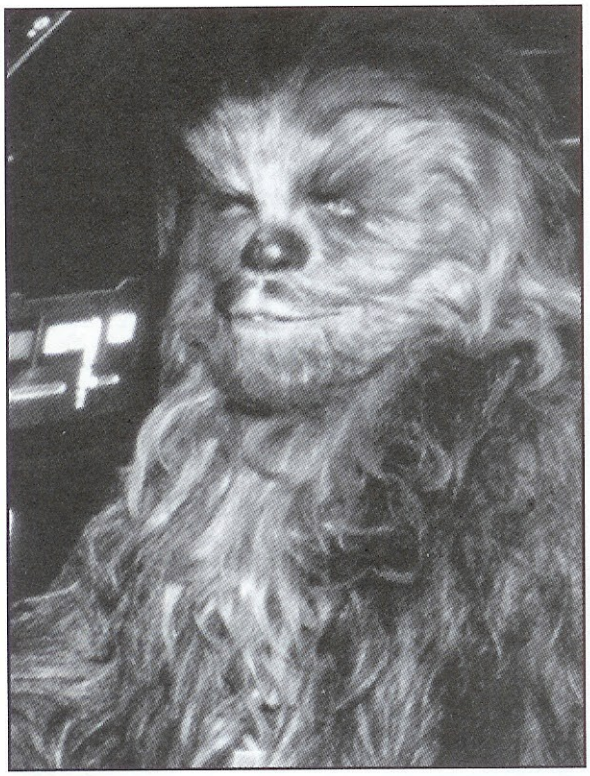
Solo accepta ensuite de conduire un petit détachement rebelle sur la lune forestière d'Endor, afin de mettre hors service le générateur d'écran qui protégeait la seconde Étoile de la Mort. Son talent, la chance et le concours des indigènes ewoks lui permirent de mener à bien cette mission qui devait rendre possible la destruction de l'effroyable arme impériale.

Depuis, Yan et la Princesse Leia se sont mariés et ont eu des jumeaux. Ayant quitté son poste au sein des forces armées, l'ancien contrebandier est aujourd'hui un agent spécial détaché auprès du Conseil Intérieur de la Nouvelle République.

■Yan Solo

■(Au moment de la Bataille de Yavin)

Type : Contrebandier
DEXTÉRITÉ 3D + 1
Arme Blanche 6D + 1, Arme de Jet 4D, Artillerie Blaster 6D + 1, Blaster 6D + 2, Blaster : Pistolet Blaster Lourd 9D + 1, Blaster : Fusil Blaster 5D + 1, Blaster de Véhicule 6D + 1, Course à Pied 3D + 2, Esquive 8D, Grenade 5D + 1, Parade Arme Blanche 5D, Parade Mains Nues 6D, Pickpocket 4D + 1
SAVOIR 2D
Affaires 4D, Affaires : Contrebande 5D, Bureaucratie 5D, Cultures 4D, Évaluation 5D, Illégalité 7D, Illégalité : Organisation de Jabba le Hutt 8D + 2, Intimidation 5D + 1, Langages 5D, Maintien de l'Ordre 5D, Races Extraterrestres 6D, Survie 6D, Systèmes Planétaires 7D, Volonté 3D



MÉCANIQUE 3D + 2
Armement de Vaisseau de Guerre 5D + 1, Astrogation 8D, Canons de Vaisseau 9D, Communications 4D, Écrans de Vaisseau 6D + 2, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D + 1, Équitation 5D + 2, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D + 1, Pilotage de Fonceur 6D + 2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 7D, Pilotage de Véhicule Terrestre 4D + 2, Répulseurs 7D, Senseurs 4D + 2, Transports Spatiaux 6D + 2, Transports Spatiaux : Transporteurs YT-1 300 10D
PERCEPTION 3D
Commandement 6D, Discrétion 4D + 1, Dissimulation 7D + 1, Escroquerie 8D, Falsification 5D, Falsification : Identification des Vaisseaux 7D, Jeu 8D, Marchandage 8D, Persuasion 5D, Recherche 5D + 2
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 7D, Escalade/Saut 6D, Natation 4D + 2, Levage 5D + 1, Résistance 7D
TECHNIQUE 2D + 2
Démolition 4D + 2, Programmation de Droïd 5D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 7D, Réparation d'Arme de Vaisseau 4D, Réparation de Blaster 4D, Réparation de Droïd 5D, Réparation de Répulseurs 7D, Réparation de Transport Spatial 5D, Réparation de Transport Spatial : Transporteurs YT-1 300 9D, Réparation de Véhicule Terrestre 3D
Points de Force : 2
Points de Personnage : 22
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster lourd (5D), communicateur.

■(Au moment de la Bataille de Hoth)

Arme de Jet 4D + 2, Blaster 7D, Blaster : Pistolet Blaster Lourd 10D, Parage Mains Nues 7D + 1
Affaires 6D, Affaires : Contrebande 7D, Cultures 5D + 1, Illégalité 7D + 2, Illégalité : Organisation de Jabba le Hutt 9D + 2, Intimidation 6D + 2, Langages 5D + 2, Races Extraterrestres 6D + 2, Survie 7D + 2, Systèmes Planétaires 7D + 2, Volonté 4D + 1
Communications 5D, Équitation : Tauntaun 6D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Répulseurs 7D + 1, Transports Spatiaux 7D, Transports Spatiaux : Transporteurs YT-1 300 11D + 1
Discrétion 4D + 2, Dissimulation 8D
Combat Mains Nues 7D + 2
Démolition 6D + 2, Programmation de Droïd 5D + 1, Réparation de Blaster 4D + 2, Réparation de Droïd 5D + 1, Réparation de Transport Spatial 6D
Points de Force : 3
Points de Personnage : 30
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster lourd modifié (5D + 1), fusil blaster modifié (6D + 2), communicateur.

■(Au moment de la Bataille d'Endor)

Blaster 7D + 2
Points de Force : 2
Points de Personnage : 24

Chewbacca

Le puissant Wookiee Chewbacca s'est révélé une recrue de choix pour l'Alliance Rebelle (et aujourd'hui la République) depuis l'époque de la Bataille de Yavin. Il est l'extraterrestre le plus célèbre de la Rébellion, à l'exception peut-être de l'Amiral Ackbar. Fort, insensible à la peur, pilote compétent, mécanicien adroit... ne sont que quelques-uns des talents et vertus qui le rendent si précieux pour la Nouvelle République. Ami loyal de Yan Solo, Chewbacca était au côté du contrebandier corellien quand celui-ci entreprit sa folle équipée à destination d'Alderande avec à son bord Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi et deux Droïds...

Il a également joué un rôle clé dans le plan de sauvetage de la Princesse Leia en acceptant de se faire passer pour un "prisonnier extraterrestre", afin de permettre à Yan et Luke de s'introduire dans le Bloc de Détention AA-23. C'est en outre lui qui persuada le contrebandier de revenir pour participer à la Bataille de Yavin — Solo se plaît d'ailleurs parfois à l'appeler "ma conscience".

C'est à l'occasion des événements de Bespin que se produisirent sans doute les plus importants changements en Chewbacca. Tandis que l'on commençait à descendre Yan dans une chambre à congélation carbonique, le Wookiee poussa un énorme rugissement et se mit à tailler en pièces les soldats de choc qui l'entouraient. Il fallut que Solo lui-même calme son ami pour mettre fin à son accès de rage combative.

"Garde tes forces", lui dit-il. "Elles pourront te servir. La Princesse... tu dois prendre bien soin d'elle."

C'est alors que Chewbacca comprit que l'honneur de sa famille ne dépendait pas uniquement de Yan Solo... sans pour autant oublier son ami corellien. En compagnie de Lando Calrissian, il retourna avec le *Faucon Millenium* sur Tatooine pour y attendre Luke Skywalker. Il avait en effet la ferme conviction qu'ensemble ils sauraient tirer Yan des griffes de Jabba le Hutt. Il était certain que rien ne pourrait les arrêter.

La confiance aveugle qu'il vouait à ses amis n'a pas faibli tout au long de la guerre. Qu'il ait été obligé de se glisser dans un vaisseau conçu pour des êtres bien plus petits que des Wookiees, qu'il se soit retrouvé ficelé à un poteau de torture par des Ewoks ou qu'il ait eu à affronter une légion des troupes d'élite de l'Empire, Chewbacca n'a jamais eu le moindre doute sur le fait que lui et ses amis finiraient par l'emporter.

Au cours des dernières années, Chewbacca a été mêlé à la campagne avortée de l'Amiral Thrawn visant à rétablir l'Empire. Cela lui a permis d'apprendre beaucoup de choses des Noghri et il a pris alors très au sérieux sa tâche de garde du corps de la Princesse Leia Organa Solo. Aujourd'hui, Chewie joue le rôle d'oncle dévoué auprès des jumeaux de Leia et Yan, tout en aidant occasionnellement son vieil ami lors de ses missions pour la Nouvelle République.

■Chewbacca

■(Au moment de la Bataille de Yavin)

Type : Wookiee
DEXTÉRITÉ 2D + 2
Arbalète Wookiee 9D, Arme Blanche 8D, Blaster 5D + 2, Blaster de Véhicule 6D + 1, Esquive 6D, Grenade 5D, Parade Arme Blanche 8D, Parade Mains Nues 7D
SAVOIR 2D
Affaires 4D, Bureaucratie 4D, Cultures 3D + 1, Évaluation 7D + 1, Illégalité 6D + 1, Intimidation 8D + 2, Langages 5D + 2, Races Extraterrestres 6D + 2, Survie 7D, Systèmes Planétaires 7D
MÉCANIQUE 3D
Astrogation 8D, Canons de Vaisseau 7D, Communications 3D + 1, Écrans de Vaisseau 6D, Équitation 4D, Répulseurs 7D, Senseurs 5D, Transports Spatiaux 6D + 1, Transports Spatiaux : Transporteurs YT-1 300 8D
PERCEPTION 2D
Commandement 4D + 2, Discrétion 3D, Dissimulation 3D, Jeu 4D + 1, Marchandage 5D, Recherche 3D
VIGUEUR 5D
Combat Mains Nues 10D, Escalade/Saut 7D, Levage 9D, Natation 7D, Résistance 10D
TECHNIQUE 3D + 1
Démolition 5D + 2, Premiers Soins 5D, Programmation de Droïd 7D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 8D, Réparation d'Arbalète Wookiee 5D + 2, Réparation de Blaster 5D + 1, Réparation de Droïd 6D, Réparation de Répulseurs 6D, Réparation de Transport Spatial 6D + 2, Réparation de Transport Spatial : Transporteurs YT-1 300 10D + 2, Sécurité 6D + 1
Talents spéciaux :
Rage combative : Chewbacca gagne 2D en *Vigueur* lorsqu'il est enragé. Voir page 137 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle, Seconde Édition* et page 124 du *Manuel du Maître de Jeu de Star Wars.*
Griffes d'escalade : + 2D en Escalade.
Points de Force : 1
Points de Personnage : 16
Déplacement : 13
Équipement : Arbalète Wookiee (4D), bandoulière à munitions, trousse de réparation pour Droïds, trousse de réparation pour vaisseaux spatiaux, bourse de ceinture.

■(Au moment de la Bataille de Hoth)

Blaster 6D, Esquive 6D + 1, Grenade 5D + 1, Parade Mains Nues 7D + 1
Affaires 4D + 2, Évaluation 7D + 1, Illégalité 7D, Langages 6D, Races Extraterrestres 7D, Systèmes Planétaires 7D + 2
Astrogation 8D + 1, Canons de Vaisseau 8D, Communications 4D + 2, Écrans de Vaisseau 6D + 1, Répulseurs 7D + 1, Senseurs 6D, Transports Spatiaux 6D + 2
Discrétion 3D + 1, Dissimulation 3D + 2, Jeu 5D
Escalade/Saut 7D + 2, Levage 10D
Programmation de Droïd 7D + 2, Réparation de Droïd 7D + 2, Réparation de Transport Spatial 8D
Points de Force : 3
Points de Personnage : 21

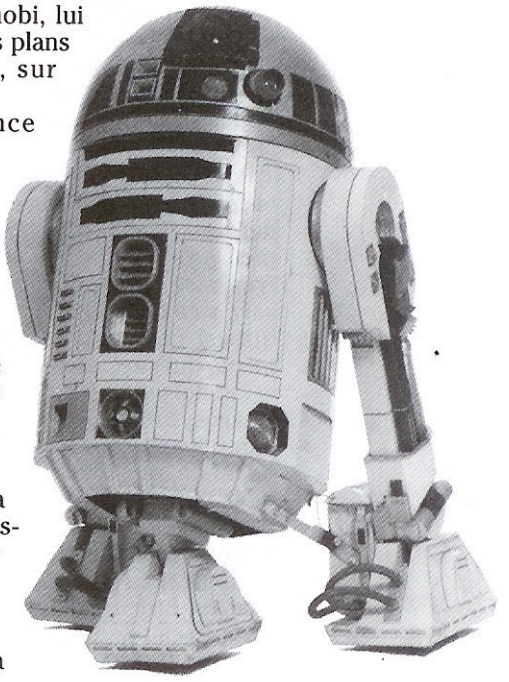
■(Au moment de la Bataille d'Endor)

Blaster 6D + 2, Parade Mains Nues 7D + 2
Évaluation 7D + 2
Commandement 5D, Discrétion 3D + 2
Démolition 6D, Premiers Soins 5D + 1, Programmation de Droïd 8D, Réparation de Répulseurs 6D + 1, Sécurité 7D
Points de Force : 4
Points de Personnage : 24

Dédeu-Erdeu et Zed-Sispéo

Bien qu'ils ne jouissent pas de la même notoriété que leurs amis humains, D2-R2, le petit Droïd astromec, et son compagnon, Z-6PO, ont joué un rôle prépondérant lors de la Bataille de Yavin, au même titre que Yan, Luke ou Leia.

Alors qu'il était affecté au *Tantive IV*, D2-R2 s'est vu confier une mission importante au moment même où les troupes impériales prirent d'assaut le vaisseau consulaire. Les plans volés de l'Étoile de la Mort furent stockés dans ses banques mémorielles et Leia enregistra également un message destiné à Obi-Wan Kenobi, lui demandant de remettre les plans en question à son père, sur Alderande.



Par un coup de chance exceptionnel, R2 et 6PO furent trouvés dans le désert de Tatooine par des récupérateurs jawas, qui les vendirent peu après à Owen Lars. C'est au neveu de celui-ci, un certain Luke Skywalker, qu'échut la charge de s'occuper d'eux. Cette coïncidence devait conduire à la rencontre entre Kenobi et le jeune homme, qui constitua la première étape du processus qui verrait ce dernier devenir un Chevalier Jedi.

Les deux Droïds participèrent également au sauvetage de la Princesse Leia

qui était retenue prisonnière sur l'Étoile de la Mort. R2 seconda en outre Luke Skywalker lorsque celui-ci parvint à détruire la terrible station spatiale. Depuis lors, les robots ont toujours été mêlés aux aventures des Héros de Yavin.

Erdeu et Sispéo ont eu à supporter plus que leur part de responsabilités, en tant qu'assistants personnels de la Princesse sur Hoth. Ils commirent bien sûr quelques erreurs, dont la plus notable fut certainement l'inondation des appartements de Leia, après qu'Erdeu — sur le conseil indirect de Sispéo — eut augmenté inconsidérément le chauffage, au point de faire fondre les parois de la chambre de sa maîtresse !

Comme cela se produit souvent au cours des batailles, les deux compagnons furent séparés lors de l'assaut de Hoth. Erdeu dut en effet "manœuvrer" le chasseur Aile-X de Skywalker au moment de l'évacuation du personnel de la base, tandis que Sispéo, lui, accompagna l'équipage du *Faucon Millenium* dans sa fuite éperdue de la planète des glaces. À l'origine, Sispéo était censé partir avec Leia sur le transport personnel de celle-ci, mais tous deux avaient été séparés accidentellement par un éboulement. Le Droïd de protocole doré n'avait en fait aucune envie d'embarquer à bord du *Faucon*, surtout après les désagréments qu'il avait déjà connus avec ce vaisseau de contrebandier et son impétueux pilote. Plonger tête baissée dans un champ d'astéroïdes n'était d'ailleurs pas exactement l'idée qu'il se faisait d'un itinéraire de voyage idéal. Il n'apprécia guère non plus de se retrouver pris au piège à l'intérieur d'une gigantesque limace spatiale, d'attaquer avec un petit appareil mal armé un Destroyer Stellaire impérial et d'être réduit en pièces à coups de blasters par des soldats de choc...

Pour Erdeu, le trajet jusqu'à la mystérieuse planète marécageuse de Dagobah se déroula sans incident particulier, ce qui ne fut pas le cas pour Sispéo. Il assista son maître quand celui-ci se plia à un très rare et très ancien rituel. Il est difficile de savoir ce qu'il a bien pu comprendre alors, mais ce qui est certain, c'est qu'il remarqua les changements qui affectèrent Luke.

Une fois qu'il eut retrouvé les autres à la Cité des Nuages, Erdeu fit tout son possible pour faciliter leur fuite à tous, alors que les forces impériales tentaient de les capturer. Ce fut également lui qui acheva la réparation de Zed-Sispéo et évita à l'équipage du *Faucon Millenium* d'être fait prisonnier par le Super Destroyer Stellaire *Exécuteur*. En effet, en consultant l'ordinateur central de la Cité des Nuages, Erdeu découvrit que les hyperpropulseurs du vaisseau de Yan avaient été déconnectés par des soldats de l'Empire. Il se précipita alors aussitôt jusqu'au circuit concerné, afin de le brancher à nouveau, permettant ainsi au *Faucon* de fuir en vitesse-lumière. Il se battit aussi aux côtés de Yan, Leia et Chewbacca au cours de la Bataille d'Endor.

Tout compte fait, la contribution d'Erdeu et de Sispéo à la cause de l'Alliance depuis leur départ de Hoth est loin d'avoir été négligeable... en premier lieu parce qu'eux-mêmes, en tant qu'individus, sont loin de pouvoir être négligés. S'il est possible qu'un Droïd change et évolue comme les Humains, il ne fait aucun doute que ces deux-là ont connu de telles métamorphoses. Les événements auxquels ils ont pris part leur ont conféré une sorte de sagesse que l'on trouve rarement chez les robots. Ils sont ainsi devenus aussi précieux à leurs maîtres, qu'à la Nouvelle République tout entière.

■Zed-Sispéo

■(Au moment de la Bataille de Yavin)

Type : Droïd Relationnel Humain-Cyborg de Cybot Galactica
DEXTÉRITÉ 2D
Esquive 4D
SAVOIR 5D + 2
Bureaucratie 8D, Cultures 8D, Évaluation 5D + 2, Langages 12D, Races Extraterrestres 7D, Survie 5D + 2, Systèmes Planétaires 6D
MÉCANIQUE 3D
Répulseurs 4D
PERCEPTION 3D + 1
Escroquerie 5D, Marchandage 6D
VIGUEUR 2D
TECHNIQUE 3D
Équipement :
- Corps humanoïde (deux bras, deux jambes, une tête)
- Deux senseurs visuels et deux senseurs auditifs — correspondant aux perceptions humaines
- Antenne de réception à large bande
- VerboCerveau AA-1
- Module de communication TradLang III contenant plus de six millions de langages
- Dispositif vocal "parole/son" capable de reproduire un large éventail d'effets sonores et d'imiter parfaitement les voix.

Points de Force : 1
Points de Personnage : 8
Déplacement : 8
Taille : 1,67 mètre
Prix : 1 700 crédits (lors de l'acquisition par Owen Lars)

■(Au moment de la Bataille de Hoth)

Esquive 4D + 2
Langages 12D + 1, Races Extraterrestres 7D + 1
Premiers Soins 4D
Points de Personnage : 12
Prix : Indisponible à la vente

■(Au moment de la Bataille d'Endor)

Esquive 5D
Bureaucratie 8D + 2
Répulseurs 4D + 2
Discrétion 4D + 1, Dissimulation 4D + 1
Points de Personnage : 15

A NEW HOPE
STAR WARS

TWENTIETH CENTURY-FOX Presents
A LUCASFILM LTD. PRODUCTION
STAR WARS
Starring MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER
PETER CUSHING
and
ALEC GUINNESS
Written and Directed by GEORGE LUCAS Produced by GARY KURTZ Music by JOHN WILLIAMS
PANAVISION® PRINTS BY DE LUXE® TECHNICOLOR®
PG PARENTAL GUIDANCE SUGGESTED
Making Films Sound Better
DOLBY SYSTEM
Noise Reduction - High Fidelity

COPYRIGHT © & ℗ 1993 LUCASFILM LTD.
A NEW HOPE-STYLE "A"
93/00-1

Illustration : Greg et Tim Hildebrandt © 1993 Lucasfilm Ltd.

Poster 1 1st Edition Artist: Howard Chaykin **Luke Skywalker** © The Star Wars Corporation 1976

■Dédeu-Erdeu

■(Au moment de la Bataille de Yavin)

Type : Droïd Astromec R2 d'Industrial Automaton
DEXTÉRITÉ 2D
Esquive 3D, Tige à Électrochocs 4D
SAVOIR 2D
Évaluation 6D, Survie 6D, Systèmes Planétaires 8D
MÉCANIQUE 4D
Astrogation 10D, Canons de Vaisseau 4D, Communications 5D + 1, Écrans de Vaisseau 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Senseurs 7D
PERCEPTION 3D
Discrétion 4D, Jeu 6D
VIGUEUR 3D
Levage 4D
TECHNIQUE 4D
Programmation de Droïd 5D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 8D, Réparation de Chasseur Stellaire 6D, Réparation de Droïd 5D, Réparation de Machine 5D + 2, Réparation de Répulseur 4D, Réparation de Transport Spatial 5D, Sécurité 6D
Équipement :
- Trois jambes à roulettes (dont une rétractable)
- Un bras rétractable muni d'une pince puissante (+1D en *Levage*)
- Un bras rétractable doté d'une pince de précision
- Un senseur visuel télescopique de 30 cm de long (pouvant pivoter sur 360°)
- Un petit poste de soudure à l'arc électrique (dommages : 3D, portée : 30 cm)
- Une petite scie circulaire (dommages : 4D ; portée : 30 cm)
- Un écran vidéo
- Un projecteur/enregistreur holographique (portée : 1 mètre)
- Un extincteur
- Une petite "soute" interne (20 cm sur 18 cm)
- Un signal sonore aigu
- Un dispositif sensoriel à longue portée comportant radar, compteur Geiger, senseur de formes de vie, récepteurs à infrarouges, récepteur à champ électromagnétique (+3D en *Recherche* jusqu'à 100 mètres de portée)
- Une antenne réceptrice à large bande (capable de capter toutes les fréquences d'émission et de communication)
- Fiche d'interface informatique "enregistrement/recherche"
- Un lance-projectiles à air comprimé (employé pour le sabre-laser de Luke ou des fusées de signalisation)

Points de Force : 1
Points de Personnage : 13
Déplacement : 5
Taille : 0,96 mètre
Prix : 1 250 crédits (lors de l'acquisition par Owen Lars)

■(Au moment de la Bataille de Hoth)

Esquive 4D, Tige à Électrochocs 4D + 1
Canons de Vaisseau 4D + 1, Écrans de Vaisseau 4D + 1, Évaluation 6D + 2, Survie 6D + 2, Systèmes Planétaires 8D + 2
Astrogation 10D + 2, Communications 6D, Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X 8D + 1
Discrétion 4D + 1, Escroquerie 3D + 2
Programmation de Droïd 5D + 1, Programmation/Réparation d'Ordinateur 8D + 2, Réparation de Chasseur Stellaire 6D + 1, Réparation de Chasseur Stellaire : Aile-X 7D + 2, Réparation de Droïd 6D + 2, Réparation de Transport Spatial 5D + 2, Réparation de Transport Spatial : Transporteurs YT-1 300 7D + 1
Points de Force : 2
Points de Personnage : 18
Prix : Pas à vendre

■(Au moment de la Bataille d'Endor)

Tige à Électrochocs 4D + 2
Systèmes Planétaires 9D
Astrogation 11D, Communications 6D + 1, Senseurs 7D + 1
Commandement 3D + 1, Discrétion 4D + 2, Recherche 3D + 1
Natation 3D + 1
Réparation de Droïd 7D
Points de Force : 2
Points de Personnage : 20

Lando Calrissian

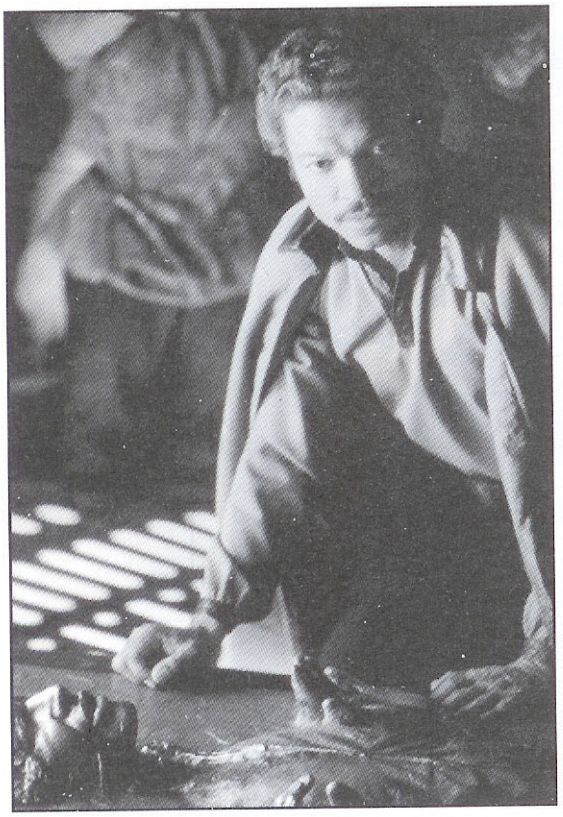
La vie de Lando Calrissian prit un tour dramatique le jour où Dark Vador arriva sur Bespin. Les choses avaient été tellement simples avant cela... L'ancien joueur professionnel, bandit et escroc interstellaire appréciait en effet son agréable petite existence de Baron Administrateur de la Cité des Nuages. Bien sûr, cet emploi impliquait son lot de soucis — problèmes d'approvisionnement, conditions de travail difficiles, etc. — mais ils n'étaient rien comparés au genre d'ennuis qu'il avait jadis à affronter quotidiennement (maris jaloux, gangsters humiliés, fonctionnaires gouvernementaux outragés... entre autres).

En tant que cadre supérieur de la métropole aérienne, Lando menait à bien des égards une double vie. Le jour, il était un chef responsable qui réglait les différends, assistait aux réceptions de charité et prenait part à toutes sortes de cérémonies officielles. Mais dès le crépuscule, c'était une autre histoire... Il passait en effet souvent des nuits entières, sous un déguisement ou un autre, à soutirer aux casinos de la cité autant d'argent qu'il le pouvait.

C'était la bonne vie, et elle s'écoulait doucement bien à l'écart du conflit galactique en cours. Vador changea tout cela. Du jour au lendemain, l'existence confortable de Lando se mit à dépendre de la bonne volonté qu'il mettrait à trahir son vieil ami, Yan Solo.

Calrissian respectait plus le Corellien que celui-ci ne pouvait l'imaginer. Pourtant, c'était Yan qui lui avait pris le célèbre *Faucon Millenium* au terme d'une partie de sabacc restée dans les annales, le forçant ainsi à abandonner sa vie de bandit galactique itinérant et à se ranger. Bien entendu, ce "rangement" ne se fit pas en un jour ; après tout, mieux valait éviter toute décision hâtive dans ce genre de situation...

"Où que vous alliez — aussi loin du Noyau Galactique que vous puissiez vous rendre — les ennuis



finissent toujours par vous rattraper." Telles furent les paroles de Lando quand on lui demanda finalement de rejoindre l'Alliance. "Je crois que je me faisais des illusions", poursuivit-il, "quand je pensais pouvoir me tenir à l'écart des problèmes, alors qu'en fait j'évitais avant tout de me poser des questions essentielles. Je n'ai jamais éprouvé la moindre sympathie pour l'Empire et j'ai même toujours eu le sentiment de le combattre... à ma façon bien personnelle."

Le sourire carnassier de Calrissian se dissipa tandis qu'il finissait sa déclaration. "Quand je me suis installé sur Bespin, tout ce que je faisais, je le faisais uniquement dans mon propre intérêt. Les exigences de Vador furent alors comme une sorte d'épreuve. En général, j'ai toujours su comment m'en tirer avec les épreuves, mais, cette fois, je n'ai trouvé aucune solution appropriée. Je me retrouvais en fait dans l'incapacité de tricher. Je devais juste dire "oui" ou "non", et aucune autre alternative ne m'était proposée. Disons que j'ai choisi une option — et découvert qu'elle ne me satisfaisait pas — avant de me rabattre sur l'autre."

Lando devint ainsi un Rebelle. Il aida Leia à s'enfuir, avant de participer au sauvetage de Yan. Vador l'avait contraint à sortir de sa retraite et il était bien décidé à se faire craindre. Ce serait une chose que l'Empire finirait par regretter.

À peine avait-il déclaré la guerre aux Impériaux, que Lando s'embarquait déjà avec Leia et Chewbacca pour Tatooine afin de porter secours à Solo. Mais, s'il lui était facile de se rendre au palais de Jabba avec les "relations" qui étaient les siennes dans le milieu, rien n'indiquait que Yan s'y trouvait encore. Le Hutt pouvait très bien l'avoir envoyé dans n'importe quel coin de l'univers... ou, pire encore, l'avoir abattu froidement. Il fallait que quelqu'un s'introduise dans le repaire du gangster pour repérer les lieux. Lando savait qu'il était l'homme de la situation.

Mais, il ne suffisait pas de se présenter à la porte de Jabba et de demander l'autorisation de faire un tour du propriétaire, surtout si vous vouliez en sortir vivant. Lando avait pleinement conscience qu'il lui faudrait infiltrer l'organisation du gangster. Cela prendrait du temps et pas mal d'efforts, mais c'était là l'unique moyen permettant de sauver Yan.

Le plan de sauvetage était, à l'époque, assez vague... Lando était censé déposer Chewbacca à Mos Eisley, où il ne manquerait pas d'attirer l'attention des porte-flingues de Jabba. Mais, avant qu'aucun d'entre eux n'ait le temps de s'emparer du Wookiee, Leia, déguisée en chasseur de primes, ferait semblant de le capturer.

Pendant ce temps-là, Lando, prendrait contact — sous le couvert d'une de ses personnalités d'emprunt les plus connues — avec un ancien "collègue" d'Anchorhead, afin qu'il lui trouve un emploi au palais de Jabba. Ensuite, Luke s'introduirait dans la place par ses propres moyens, juste après s'être rendu dans le désert pour une raison qu'il souhaitait garder secrète. Une fois que tout le monde serait à pied d'œuvre, il faudrait passer à l'action.

En vérité, Lando n'était guère enthousiasmé par ce plan qui avait été imaginé par Luke. Il en discuta avec ce dernier et fut pleinement rassuré. Ce n'est que bien plus tard qu'il se rappela ses quelques objections. Le jeune homme avait néanmoins le don de le rendre un peu nerveux...

Hormis le fait que tout le monde faillit se retrouver dans la panse du Sarlacc, l'opération se déroula correctement. Le gang de Jabba fut anéanti et Yan retrouva la liberté, sain et sauf.

Étonnamment, Solo ne manifesta aucune rancœur à l'encontre de Lando et se contenta de le remercier de lui avoir sauvé la vie. C'était là une preuve supplémentaire des changements profonds qu'il avait subis depuis qu'il avait rejoint l'Alliance.

Tout comme l'ancien contrebandier, Calrissian s'enrôla dans la Rébellion et reçut le grade de général. Il devait par la suite être l'un des officiers qui dirigèrent l'assaut contre la seconde Étoile de la Mort.

Pour Lando, rejoindre l'Alliance était une décision logique. Lorsqu'il était Baron Administrateur de la Cité des Nuages, il avait appris à assumer des responsabilités de toutes sortes. Maintenant, il apprenait à se battre pour des choses qui lui tenaient à cœur, en attachant plus d'importance — aussi incroyable que cela pouvait paraître — à l'amitié qu'à l'argent. Sa transformation avait été plus subtile que celle de Yan, mais elle s'était faite sur les mêmes bases. Tous deux se retrouvaient finalement dans la peau de généraux de l'Alliance Rebelle, prêts à participer à de dangereuses missions qui les verraient affronter des adversaires bien supérieurs en nombre.

Mais, ce genre de détail ne préoccupa pas outre mesure Calrissian. Il en avait assez de toujours se plier aux lois des probabilités. À quoi bon jouer quand on ne risque pas de perdre !

Aujourd'hui, Lando est toujours impliqué dans notre interminable conflit galactique. Lorsque ses exploitations minières sur Nkllon furent détruites, il dut, une fois de plus, tout reprendre à zéro. Aux dernières nouvelles, il semblerait qu'il se soit à nouveau engagé dans l'armée de la République, mais cela n'aura peut-être qu'un temps. Lando n'est de toute évidence pas du genre à rester longtemps à la même place...

■Lando Calrissian

■(Au moment de son départ de la Cité des Nuages)

Type : Joueur Professionnel
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Arme Blanche 4D + 2, Blaster 6D + 2, Blaster : Mini-Blaster 7D, Esquive 6D, Grenade 4D + 2, Parade Arme Blanche 5D + 1, Parade Mains Nues 5D + 1
SAVOIR 3D
Affaires 7D, Affaires : Exploitations Minières 10D + 1, Bureaucratie 7D, Cultures 6D + 2, Évaluation 5D + 1, Gestion d'Entreprise 7D + 1, Illégalité 7D + 1, Langages 5D, Races Extraterrestres 5D, Survie 5D, Systèmes Planétaires 5D
MÉCANIQUE 2D + 1
Astrogation 6D + 2, Canons de Vaisseau 7D, Communications 4D, Écrans de Vaisseau 7D, Pilotage de Chasseur Stellaire 8D, Pilotage de Fonceur 4D + 2, Pilotage de Vaisseau Archaïque 3D + 1, Pilotage de Véhicule Terrestre 3D + 1, Répulseurs 4D, Répulseurs : Voiture des Nuages 5D + 1, Senseurs 4D + 2, Transports Spatiaux 8D
PERCEPTION 4D
Commandement 6D, Discrétion 6D, Dissimulation 6D, Escroquerie 8D + 2, Falsification 6D + 1, Jeu 9D + 2, Marchandage 8D, Marchandage : Gaz Tibanna 10D + 1, Persuasion 6D + 1
VIGUEUR 2D + 2
Combat Mains Nues 5D + 1, Escalade/Saut 5D, Levage 4D + 2, Natation 4D, Résistance 5D
TECHNIQUE 2D + 2
Programmation de Droïd 3D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Réparation d'Arme de Vaisseau 4D, Réparation de Répulseurs 4D, Réparation de Transport Spatial 6D + 2, Sécurité 6D + 1
Points de Force : 1
Points de Personnage : 10
Déplacement : 10
Équipement : Mini-blaster (4D), communicateur, jeu de cartes de sabacc.

■(Au moment de la Bataille d'Endor)

Illégalité 8D
Commandement 7D, Escroquerie 9D
Réparation de Transport Spatial 7D
Points de Force : 2
Points de Personnage : 18

Dark Vador

Pendant longtemps, l'idée que se faisait Luke de son père découlait uniquement de ce que son oncle Owen lui en avait dit. Il lui avait raconté qu'il s'agissait d'un navigateur à bord d'un cargo à minerai, d'un simple travailleur. Et malgré toutes les tentatives du neveu pour avoir quelques précisions supplémentaires, l'oncle ne révéla jamais rien de plus sur Anakin Skywalker.

En fait, le besoin de préserver le secret sur son géniteur avait été l'unique raison qui avait conduit Owen à ne pas inscrire Luke à l'école d'Anchorhead et à l'instruire lui-même. Il craignait en effet qu'en grandissant, il ne devienne comme son père, un "rêveur idéaliste". Sachant où cela avait mené Anakin, il avait mis tout en œuvre pour que la même chose n'arrive pas à son fils.

Ce fut seulement lorsqu'il rencontra Ben Kenobi au-delà de la Mer des Dunes, que Luke en apprit plus sur son père. Le vieil ermite lui révéla alors que ce dernier avait été "le meilleur astropilote de la galaxie" et "un tacticien hors de pair". Apparemment, ils avaient tous deux combattu côte à côte durant la Guerre des Clones (ou "Guerre Noire". NdT). Mais le plus intéressant pour le jeune homme fut quand Ben prétendit que son père avait été un Chevalier Jedi et lui montra son sabre-laser afin d'appuyer ses dires.

Mais, la vérité — comme l'apprit Luke bien plus tard — est parfois une pilule bien amère. Car si Anakin avait jadis été un Jedi, il avait été corrompu par Palpatine et séduit par le Côté Obscur de la Force. Depuis, il avait aidé l'Empereur à exterminer tous les Jedi de la galaxie.

Il était devenu Dark Vador, le Mal incarné.

Ce fut lui qui captura la Princesse Leia et supervisa son interrogatoire accompagné de tortures. En tant que second du Grand Moff Tarkin à bord de l'Étoile de la Mort, Vador assista également à la destruction d'Alderande. Et lorsque Skywalker et Solo vinrent sauver Leia, il affronta et tua Obi-Wan Kenobi.

Quand l'Étoile de la Mort explosa, tout le monde crut un moment que Vador avait péri avec elle. Mais il revint, plus fort que jamais, et reçut le commandement de la flotte chargée de pourchasser Skywalker.

Il finit d'ailleurs par le débusquer, lui et ses amis, sur la planète des glaces, Hoth. Et si la plupart des Rebelles réussirent à s'enfuir, il put capturer Leia, Chewbacca et les Droïds sur Bespin et il se servit d'eux pour appâter Luke. C'est au cours du duel qui opposa le Sombre Seigneur du Sith au jeune Jedi, que la main de ce dernier fut tranchée et que Vador révéla à son adversaire qu'il était son père.

Luke devait apprendre par la suite que c'était là la stricte vérité. Néanmoins, il s'accrocha, en dépit de toutes les évidences, à l'idée qu'il restait encore quelque chose de bon en Vador. Une conviction pour laquelle il n'hésita pas à risquer son âme en se rendant sur Endor.

La tentative visant à corrompre son fils sur Bespin ayant échoué, Vador se retrouva perplexe et dubitatif, bien que l'Empereur, lui, ne parut guère surpris de la tournure des événements. La puissance de son fils était manifeste, mais pourquoi était-il incapable d'en tirer parti ? C'était à ses yeux un mystère. N'avait-il pas ressenti l'attraction du Côté Obscur ? Luke avait laissé libre cours à sa colère et sa haine, pourtant il n'avait pas vu la "voie véritable" qui s'offrait à lui. Qui avait raison alors ? Le jeune homme aurait-il su exploiter une quelconque faiblesse de son père ?

Et que penser de l'Empereur ? C'était un maître de la Force, peut-être le plus grand qui ait jamais vécu. N'avait-il pas pressenti que Vador se servirait de son fils pour le renverser ? N'avait-il pas plutôt conçu un plan plus subtil pour s'attirer la fidélité de Luke à l'insu de son père ?

La subtilité de Palpatine n'était plus à démontrer.

Il avait toujours méthodiquement et implacablement tracé son chemin. Le jeune homme n'avait aucune chance. Dans l'univers entier, rien ne pourrait le sauver. Étrangement, au plus profond de lui, cette certitude fit éprouver comme un vague regret à Vador.

Et cela, plus que tout, le perturba...

En plusieurs occasions, Palpatine avait demandé au Sombre Seigneur si ses "sentiments" concernant le jeune Skywalker étaient bien clairs. Chaque fois, il lui avait assuré que oui, ce qui leur avait permis de poursuivre leurs projets.

Ce lien de parenté unissant deux ennemis faillit une fois provoquer la perte de la Rébellion. Lorsque le commando dirigé par Yan Solo approcha de la lune d'Endor à bord d'une navette impériale volée, l'un de ses membres sentit tout de suite que Vador n'était pas loin. Assis dans le poste de pilotage de la navette, Luke Skywalker perçut clairement la présence de son père à bord de l'un des Destroyers Stellaires en orbite autour de la planète. Il ne fait aucun doute que le Sombre Seigneur le détecta en retour.

Néanmoins, Vador laissa le petit vaisseau poursuivre sa route jusqu'à la lune forestière, en se remémorant les paroles prophétiques de son maître : "Le moment venu, il viendra à toi." Et effectivement, une fois à terre, Skywalker se rendit aux Impériaux et se jeta ainsi de lui-même dans la gueule du loup. Le jeune homme prétendit alors qu'il avait senti "le Bien" qui subsistait derrière la noire carapace de son père et qu'il était venu pour aider Anakin Skywalker à retrouver la Lumière.

À bord de l'Étoile de la Mort en cours d'achèvement, Luke fut conduit devant l'Empereur et dut une nouvelle fois se battre contre Vador. Cette fois-ci, le jeune Jedi l'emporta. Il refusa toutefois de porter le coup de grâce à son adversaire avec son sabre-laser. Il ne voulait pas succomber aux tentations du Côté Obscur. "Je n'embrasserai jamais le Côté Obscur" déclara-t-il. "Je suis un Jedi, comme mon père avant moi."

"Qu'il en soit ainsi... Jedi." Sur ces mots, l'Empereur déploya tous ses sinistres pouvoirs afin de l'anéantir. C'est alors que se produisit en Vador un déclic, qui le poussa à attaquer l'effroyable dictateur. L'Empereur fut tué et le père donna sa vie pour sauver son fils. C'était une noble fin, digne d'un vrai Chevalier Jedi.

Les derniers mots qu'il prononça ne firent que confirmer ce que Luke avait toujours su. "Tu avais raison à mon sujet" parvint à dire Vador tandis que la vie le quittait. "Dis à ta sœur... que tu avais raison."

Pendant de nombreuses années il avait été Dark Vador, le symbole des maléfices de l'Ordre Nouveau. Mais ses dernières actions furent celles d'un Chevalier Jedi. Il mourut en tant qu'Anakin Skywalker. Il mourut dans la Lumière.

■Dark Vador

■(Au moment de la Bataille de Yavin)

DEXTÉRITÉ 3D
Arme Blanche 7D, Artillerie Blaster 4D + 1, Blaster 5D, Blaster de véhicule 6D, Esquive 6D, Parade Arme Blanche 9D, Parade Mains Nues 6D + 1, Sabre-Laser 11D + 2

SAVOIR 3D + 2
Bureaucratie 9D, Cultures 7D, Évaluation 6D, Illégalité 7D, Intimidation 10D + 1, Langages 6D + 1, Races Extraterrestres 7D + 1, Survie 5D, Systèmes Planétaires 7D, Volonté 8D + 1

MÉCANIQUE 4D
Astrogation 6D + 1, Canons de Vaisseau 8D, Écrans de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau de Guerre 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 10D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 8D, Répulseurs 5D + 2

PERCEPTION 3D + 1
Commandement 10D, Discrétion 4D + 1, Dissimulation 4D + 1, Escroquerie 4D, Jeu 4D + 1, Marchandage 4D, Persuasion 8D + 1, Recherche 8D

VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 8D + 2, Escalade/Saut 7D, Levage 8D, Résistance 8D

TECHNIQUE 3D
Réparation d'Armure 8D + 2, Réparation de Chasseur Stellaire 5D, Réparation de Sabre-Laser 7D + 2, Réparation de Vaisseau de Guerre 5D, Sécurité 6D

Talents spéciaux :
Compétences de la Force : Contrôle 11D, Sens 12D, Altération 10D + 1
Pouvoirs de la Force (cette liste ne répertorie que les pouvoirs "connus" de Vador, mais certains pensent qu'il en possédait d'autres) :
Contrôle : Absorber-Dissiper l'Énergie, Accélérer la Guérison, Améliorer un Attribut**, Concentration*, Contrôler la Douleur, Neutraliser un Poison**, Réduire les Blessures, Résister à la Paralysie, Rester Conscient, Transe Cataleptique
Sens : Astrogation Instinctive†, Détection de Vie, Réception Télépathique, Sens du Combat**, Sens du Danger**, Sens Exacerbés, Sentir la Force, Sentir la Vie

Altération : Blesser-Tuer, Télékinésie
Contrôle et Sens : Clairvoyance**, Combat au Sabre-laser, Projection Télépathique
Contrôle et Altération : Infliger la Douleur**, Puiser dans le Côté Obscur†
Contrôle, Sens et Altération : Modifier un Esprit, Meurtre Télékinétique**
*Ce pouvoir est décrit dans ce *Guide*, page 149.
**Ce pouvoir est décrit dans le *Dark Force Rising Sourcebook*.
***Ce pouvoir est décrit dans le *Galaxy Guide 9 : Fragments from the Rim*.
Ce personnage est sensible à la Force.
Points de Force : 13
Points du Côté Obscur : 14
Points de Personnage : 27
Déplacement : 10
Équipement : Sabre-laser (5D), armure corporelle (+1D à toutes les attaques ; Vador a besoin d'un respirateur pour être maintenu en vie).

■ (Au moment de la Bataille de Hoth)

Esquive 7D
Survie 6D, Systèmes Planétaires 8D
Astrogation 7D + 1, Canons de Vaisseau de Guerre 8D
Commandement 11D, Discrétion 5D + 2, Dissimulation 5D + 2
Combat Mains Nues 9D, Escalade/Saut 7D + 1, Levage 8D + 1, Résistance 8D + 1
Sécurité 6D + 2
Talents spéciaux :
Compétences de la Force : Contrôle 11D + 1, Sens 12D + 1, Altération 11D
Points de Force : 20
Points du Côté Obscur : 25
Points de Personnage : 35

■ (Au moment de la Bataille d'Endor)

Parade Mains Nues 7D + 1
Intimidation 11D
Commandement 11D + 2
Réparation de Vaisseau de Guerre 5D + 1
Points de Force : 22
Points du Côté Obscur : 30
Points de Personnage : 43

L'Empereur

Dans la dépouille même de la Vieille République, un homme nommé Palpatine se tailla un empire. C'était presque effrayant de constater combien cela lui était facile, car il était à la fois un maître du Côté Obscur de la Force et un génie à l'esprit dangereusement subtil. Les Jedi furent anéantis, le Sénat fut dissous et, en un rien de temps, il devint le souverain incontesté du plus puissant empire que la galaxie ait connu.

L'Empereur savait que rien ne pourrait vraiment ébranler son règne... Sa vieille adversaire, Mon Mothma, avait beau être intelligente et déterminée, sans la Force, elle ne représenterait jamais une menace sérieuse pour lui — même si l'Alliance Rebelle ne cessait de croître. Par bien des aspects, la Rébellion constituait d'ailleurs un parfait bouc émissaire, en lui fournissant une excuse pour continuer à saper et pervertir les lois de la Vieille République — "le temps que tout rentre dans l'ordre" évidemment. Mais, il n'aurait bientôt plus besoin d'elle et Palpatine comptait bien s'occuper de son cas le moment venu. Tout allait pour le mieux dans la galaxie ; l'Ordre Nouveau ne pourrait plus être stoppé.

C'est alors que l'Empereur sentit une perturbation dans le flux ininterrompu de la Force. Elle se manifesta d'abord par une faible ondulation de puissance, à peine perceptible. Mais elle se transforma en très peu de temps en une lueur éclatante, connue sous le nom de Luke Skywalker. Le Seigneur Vador avait également perçu cette perturbation, mais il n'avait pas la clairvoyance de son maître. Celui-ci envisagea de corrompre cette source d'énergie dès qu'il eut connaissance de son existence.

Il élabora son plan avec toute la ruse et la dissimulation qui le caractérisaient. Ses projets auraient pu avoir des conséquences incalculables, car il était capable d'entrevoir l'avenir comme personne. Sans doute est-ce parce qu'il savait qu'Obi-Wan Kenobi prendrait le jeune Luke sous son aile dans un lointain futur, qu'il n'a pas détruit le vieil homme en même temps que les autres Jedi. Ben avait déjà échoué une fois en donnant naissance à Vador, le meilleur serviteur dont disposait l'Ordre Nouveau. Palpatine escomptait peut-être qu'il échouerait à nouveau et lui offrirait alors un disciple encore plus puissant.

Peut-être avait-il aussi prévu le rôle que jouerait le jeune garçon dans la destruction de la première Étoile de la Mort. Peut-être savait-il aussi qu'après ce succès, Luke commettrait un excès de confiance fatal dans ses nouveaux pouvoirs en tentant de ramener son père dans le droit chemin et en osant l'affronter, lui, dans son propre repaire. L'Empereur était en effet tout à fait capable de sacrifier une Étoile de la Mort pour s'approprier le dernier des Jedi.

Tout cela n'est que pure spéculation, puisque personne — pas même Vador — n'a jamais su ce que Palpatine complotait dans les tréfonds de son esprit. Il est clair, toutefois, qu'il ne fut pas surpris lorsque le Sombre Seigneur ne parvint pas à convertir son fils au Côté Obscur. En fait, il semblerait même qu'il l'avait prévu.

Le jeune Luke avait alors goûté à la puissance du Côté Obscur au travers de sa colère et de sa peur. Son esprit était embrumé par le doute et il n'était pas sûr de pouvoir survivre à une nouvelle confrontation avec son père. Pourtant, il restait convaincu qu'il y avait encore une part de bonté dans ce dernier et il était prêt à tout tenter pour la faire ressortir. L'Empereur comptait sur cette conviction "erronée" pour faire tomber le jeune homme dans ses rets. Une fois en son pouvoir, il pourrait exterminer tous ses amis bien aimés. Ensuite, il le forcerait à assassiner son père. Il lui appartiendrait alors tout entier et la galaxie n'aurait plus d'espoir auquel se raccrocher.

Tout se passa selon les prévisions de Palpatine. Luke vint à sa rencontre et l'Alliance passa à l'attaque. Les Rebelles envoyés sur Endor furent

tous capturés par les troupes de choc avant d'avoir pu mettre hors service les générateurs d'écrans qu'ils étaient censés détruire. La flotte impériale et l'Étoile de la Mort en parfait état de marche prirent l'ennemi de court et commencèrent à décimer les vaisseaux de l'Alliance. L'Empereur avait amené le jeune Skywalker exactement là où il voulait qu'il aille : vaincu et débarrassé de toutes ses illusions, il était prêt à porter le coup de grâce à son père et à prendre sa place au côté du maître de l'univers.

Mais, brusquement, tout s'effondra. Après avoir dans un premier temps subi des pertes importantes, la flotte rebelle résista aux assauts impériaux et réussit même à abattre un Super Destroyer Stellaire. Pis encore : la racaille qui grouillait sur la lune forestière parvint à baisser les écrans de l'Étoile de la Mort, plaçant celle-ci dans une situation très inconfortable. Mais, Palpatine estima néanmoins que ces problèmes n'avaient rien d'insurmontable : avec Luke à ses côtés, tout rentrerait rapidement dans l'ordre.

C'est alors que le jeune homme trouva en lui les ressources nécessaires pour se soustraire au pouvoir corrupteur de l'Empereur et déjouer ses manœuvres visant à le faire basculer dans le Côté Obscur. Aussi incroyable que cela pouvait paraître, ce petit morveux était plus fort que lui ! C'était intolérable !

Fou de rage, l'Empereur décida de tuer l'apprenti Jedi... mais il échoua, une fois de plus. Apparemment, ce gamin avait eu raison de croire qu'il y avait encore quelque chose de bon en Dark Vador. Celui-ci, voyant son maître tenter d'exécuter son enfant, reprit soudain des forces.

Pour sauver son fils, le Sombre Seigneur dut toutefois tuer l'Empereur et faire le sacrifice de sa propre vie.

L'Empereur

(Au moment de la Bataille d'Endor)

Type : Maître Jedi
DEXTÉRITÉ 2D + 1
Esquive 7D
SAVOIR 4D + 1
Bureaucratie : Empire 12D, Cultures 9D, Érudition : Anciennes Bibliothèques 8D, Érudition : Histoire des Sabres-Lasers 12D, Érudition : Savoir du Côté Obscur 12D + 1, Érudition : Savoir des Jedi 12D + 1, Érudition : Techniques de Clonage 7D + 2, Érudition : Technologies Mystérieuses 7D, Histoire Militaire 10D + 2, Intimidation 13D, Langages 8D, Maintien de l'Ordre : Empire 6D, Races Extraterrestres 10D, Systèmes Planétaires 7D, Tactique : Assauts Terrestres 5D, Tactique : Flottes Stellaires 10D, Volonté 12D + 1
MÉCANIQUE 2D
PERCEPTION 4D + 1
Commandement 10D, Commandement : Forces Impériales 12D + 1, Dissimulation 5D + 2, Escroquerie 8D, Investigation 7D, Marchandage 10D, Persuasion 11D, Persuasion : Discours 13D + 2, Recherche 7D
VIGUEUR 3D
Résistance 6D
TECHNIQUE 2D
Réparation de Sabre-Laser 8D

Talents spéciaux :
Compétences de la Force : Contrôle 13D, Sens 15D, Altération 14D
Pouvoirs de la Force (cette liste ne répertorie que les pouvoirs connus de Palpatine, on croit toutefois qu'il en possédait d'autres) :
Contrôle : Absorber-Dissiper l'Énergie, Accélérer la Guérison, Améliorer la Mémoire à Court Terme**, Améliorer un Attribut**, Concentration*, Contrôler la Douleur, Neutraliser un Poison**, Rage****, Réduire les Blessures, Résister à la Paralysie, Rester Conscient, Transe Cataleptique
Sens : Astrogation Instinctive***, Détection de Vie, Réception Télépathique, Sens du Combat**, Sens du Danger**, Sens Exacerbés, Sentir la Force, Sentir la Vie
Altération : Blesser-Tuer, Télékinésie
Contrôle et Sens : Clairvoyance**, Combat au Sabre-laser, Projection Télépathique
Contrôle et Altération : Accélérer la Guérison d'un Autre, Contrôler la Douleur d'un Autre**, Éclair de Force**, Infliger la Douleur**, Puiser dans le Côté Obscur***, Ramener à la Conscience, Transférer de la Force
Contrôle, Sens et Altération : Améliorer la Coordination**, Contrôler l'Esprit**, Doppelgänger****, Drainer l'Essence Vitale****, Meurtre Télékinétique**, Modifier un Esprit, Transférer la Vie****
Sens et Altération : Atténuer les Sens d'un Autre
*Ce pouvoir est décrit dans ce *Guide*, page 149.
**Ce pouvoir est décrit dans le *Dark Force Rising Sourcebook*.
***Ce pouvoir est décrit dans le *Galaxy Guide 9 : Fragments from the Rim*.
****Ce pouvoir est décrit dans le *Dark Empire Sourcebook*.
Ce personnage est sensible à la Force.
Points de Force : 35
Points du Côté Obscur : 43
Points de Personnage : 60
Déplacement : 10

Chapitre deux
Un nouvel espoir

Tatooine

Ayant été chargé de rédiger les biographies des Héros de Yavin, j'ai été amené à voyager d'un bout à l'autre de la galaxie. Mon périple a commencé sur Thila, où nous étions encore en train de nous organiser après avoir dû abandonner la base de la quatrième lune de Yavin. Il nous fallait en effet partir de là-bas avant que la flotte impériale n'arrive pour parachever les dégâts causés par la station de combat.

Après avoir quitté Thila, j'ai entrepris de refaire le voyage qui avait mené les héros de Tatooine à Yavin. Me faisant alors passer pour un journaliste du Bureau Impérial des Informations, j'ai pu jouir d'un crédit raisonnable auprès de mes interlocuteurs et justifier le fait de transporter sur moi un holo-enregistreur. C'était aussi une bonne excuse pour poser toutes sortes de questions sans risquer de trop attirer l'attention.

J'ai réussi à me faire embarquer à bord d'un vaisseau de ravitaillement de l'Alliance... qui me déposa sans autre forme de procès dans la forêt vierge de Yuga Deux — un endroit sans aucun intérêt où est installée une base ultra-secrète.

Là-bas, perdu au cœur des arbres enchevêtrés du Parc Planétaire de Yuga (un infâme piège à touristes), j'ai dû payer le prix fort pour obtenir une cabine sur le *Princesse Kuari* de la compagnie Galaxy Tours. D'ordinaire, j'aurais pesté d'avoir à verser une petite fortune pour suivre seulement une petite portion d'un voyage organisé, mais, cette fois, il était indispensable que j'emprunte un moyen de transport anodin pour me rendre là où je voulais aller. Je me délestais donc de mes crédits sans rechigner.

Tatooine, la prochaine destination du paquebot, n'était qu'à une semaine de distance. Sur cette planète de sable et de roche, je pourrais enfin commencer mes recherches consacrées à Luke Skywalker, la Princesse Leia Organa, ainsi qu'aux autres personnalités marquantes de la Bataille de Yavin.

Les informations concernant les individus, créatures et extraterrestres présentés ci-après proviennent toutes d'interviews, de discussions informelles et d'observations que j'ai faites au cours de mon séjour sur le monde des sables. Tatooine est la principale planète du système stellaire de Tatooine. Ses deux soleils, Tatoo I et Tatoo II, évoluent dans des cieux qui dominent des étendues arides, favorisant des conditions climatiques chaudes, sèches et foncièrement inhospitalières.

Bien que je n'aie pas visité toute la surface planétaire, j'ai passé un temps considérable à Mos Eisley. Cette "cité", que d'aucuns qualifient de "capitale de Tatooine", abrite le principal astroport de la planète, ainsi qu'un petit Poste Gouvernemental Impérial.

L'histoire que je dois raconter a toutefois commencé loin des ruelles confinées de Mos Eisley. Même les xénobiologistes les plus distingués ne sauraient imaginer tout ce qui vit dans les profondeurs des déserts, au milieu d'innombrables petites fermes à hydratation. Lorsqu'une capsule de sauvetage provenant du *Tantive IV*, le vaisseau consulaire de la Princesse Leia, se posa dans une zone inhabitée de ce monde fascinant, deux Droïds furent jadis confrontés à d'étranges indigènes...

Jawas

Les Jawas sont une race de récupérateurs qu'on ne trouve que sur Tatooine. Ces espèces de rongeurs intelligents ont la manie de ramasser tous les équipements et machines mis au rancart. Mesurant un mètre de haut, ils sont généralement vêtus de robes grossièrement tissées qui les protègent des rayons des soleils jumeaux. Seuls leurs yeux lumineux sont alors visibles dans l'ombre des capuchons dont sont munis leurs oripeaux. Il émane de leur corps une odeur particulièrement déplaisante.

Bien qu'ils comprennent le basique — la langue officielle de la galaxie — les Jawas ne s'expriment que dans leur dialecte natal, une sorte de charabia quasi incompréhensible.

Ces créatures habitent dans d'énormes "chars des sables" qui sillonnent en permanence les étendues désertiques de la planète. On croit savoir que plusieurs centaines d'individus vivraient dans chacun de ces chars, dont l'intérieur n'est qu'un entrelacs de tunnels et de conduits, semés de piles de déchets. Les groupes de Jawas cherchent tous des épaves de vaisseaux spatiaux, des Droïds abandonnés et, d'une manière générale, tous les articles technologiques susceptibles d'être remis en état, avant d'être revendus aux modestes fermiers à hydratation de ce monde ingrat.

Ces ferrailleurs de haute technologie adorent bricoler et réparer les machines qu'ils récupèrent, dans le seul but de pouvoir ensuite marchander âprement leur prix avec d'éventuels acheteurs. Bien qu'ils soient censés ne

Au travers des sables brûlants de Tatooine

Je dois avouer tout de suite que je ne me suis pas moi-même aventuré dans le désert. En effet, quand j'ai su ce qui m'attendait là-bas, je n'ai pas pu me résoudre à y aller. Reconnaissez quand même que le titre de ce texte est accrocheur !

À peine arrivé sur Tatooine, je me suis d'abord rendu à l'infâme Cantina de Mos Eisley. Après y avoir mené quelques discussions dans des conditions plus qu'hasardeuses, l'air chaud et sec des rues m'a semblé étonnamment rafraîchissant. Je ne devais toutefois pas jouir très longtemps de cette solitude, bienvenue après les heures passées dans le bar surpeuplé...

Je fus immédiatement accosté par de sinistres petits Jawas. Ils voulaient absolument me vendre deux Droïds : un astromec appelé R5-DA et un modèle énergétique. Désireux d'établir de bonnes relations avec ces créatures — sur lesquelles j'étais, de toute façon, obligé de faire un rapport — je leur ai demandé de me fournir de plus amples détails sur ces deux machines.

Ce fut là la première et la dernière erreur que je commis sur Tatooine. En effet, mes réticences initiales furent balayées en un rien de temps et je me suis soudain retrouvé en train d'acheter les deux Droïds à un prix qui relevait de l'extorsion. En fait, je devais bien vite découvrir que je m'étais fait proprement escroquer ! L'unité R5 était dotée d'un motivateur défectueux et je n'avais vraiment aucun besoin d'un Droïd énergétique... surtout d'un modèle aussi dépassé que celui-ci.

Dans l'incapacité de retrouver les Jawas qui m'avaient arnaqué — ils se ressemblent tous pour moi — j'ai dû finalement me résoudre à chercher un atelier de réparation. C'est ainsi que j'appris que le R5 avait déjà eu des problèmes de motivateur auparavant, comme en attestaient les traces noirâtres qui ornaient l'intérieur de sa "tête". Je décidais alors de remplacer la pièce défectueuse, en essayant de me convaincre que l'Alliance trouverait bien une utilité à deux nouveaux Droïds.

Une fois la révision accomplie, ceux-ci me suivirent docilement jusqu'à la cabane où je résidais. J'en appris alors un peu plus à leur sujet. Red, comme j'appelais maintenant le vieux R5, était capable de communiquer avec moi en se raccordant à mon bloc de données. Il put ainsi me servir d'interprète auprès du Droïd énergétique, bien que cette machine n'ait pas grand-chose à raconter. Néanmoins, l'entretien que j'eus alors se révéla des plus surprenants...

Sans le savoir, mes infects petits ferrailleurs venaient de m'économiser des semaines de recherches. Mes deux Droïds étaient en effet présents lorsqu'un groupe de Jawas captura les robots les plus célèbres de l'Alliance - Dédeu-Erdeu et Zed-Sispéo. Ils avaient également assisté à leur achat par feu l'oncle de Luke Skywalker. Les mésaventures qu'ils connurent ensuite, aussi sordides et terrifiantes qu'elles furent, me permirent d'amasser un grand nombre de renseignements sur les Jawas et les Hommes des Sables.

Avant de quitter Tatooine, j'ai offert le Droïd énergétique à un fermier nécessiteux et vendu R5-D4 à l'administrateur adjoint du préfet impérial. L'Alliance Rebelle saura sans aucun doute tirer grand profit des informations qu'il collectera. Pour l'heure, cependant, seul Momaw Nadon a connaissance du rôle que joue Red pour le compte de la Rébellion.

Ombrageux et craintifs, les Jawas éprouvent une méfiance quasi paranoïaque à l'égard des races plus grandes. Ils considèrent les dragons krayts et les Hommes des Sables comme leurs ennemis naturels. Et s'ils provoquent rarement les affrontements, ils ont coutume de se défendre avec des blasters bricolés et des projectiles. Le plus souvent, toutefois, ils préfèrent, en cas d'attaque, aller s'abriter à l'intérieur de leurs formidables chars des sables. Ils possèdent par ailleurs une étonnante arme à ionisation qui leur permet de court-circuiter les Droïds.

Les Jawas côtoient régulièrement les habitants de Tatooine. Il n'est en effet pas rare qu'ils rendent des visites aux quelques communautés installées dans le désert, afin d'y vendre leurs marchandises et de tripoter avec curiosité les nouveaux articles technologiques qu'ils peuvent y trouver. En général, leurs peurs cèdent le pas à l'attrait irrésistible qu'exercent sur eux les engins perfectionnés et il est parfois nécessaire de les chasser des landspeeders rutilants autour desquels ils s'agglutinent.

En dépit des apparences, les Jawas sont des réparateurs accomplis, dotés d'un don inné pour la mécanique. Même s'ils ne comprennent pas toujours les principes scientifiques qui président à la construction des speeders ou des Droïds, ils sont néanmoins capables de les remettre en état dans un temps record.

ramasser que des rebuts, on les a plusieurs fois vus s'emparer de Droïds "abandonnés" ou mal gardés, quand ils ne subtilisaient pas tout simplement des objets dans les demeures des fermiers à hydratation. Mais, si certaines races appellent cela du vol, les Jawas, eux, considèrent de tels actes comme de "bonnes affaires". D'autant qu'ils ont toujours l'intelligence de modifier suffisamment engins et Droïds pour qu'ils en deviennent méconnaissables, même pour leurs anciens propriétaires.

Jawa typique. *DEXTÉRITÉ 2D, Blaster 2D + 2, Esquive 3D ; SAVOIR 2D, Évaluation 3D + 1, Illégalité 4D, Survie : Désert 4D + 2 ; MÉCANIQUE 3D, Pilotage de Véhicule Terrestre : Char des Sables 3D + 2 ; PERCEPTION 1D, Escroquerie 3D + 1, Marchandage 4D ; VIGUEUR 1D, Escalade/Saut 2D + 2 ; TECHNIQUE 3D, Programmation/Réparation*

d'Ordinateur 4D, Réparation de Répulseurs 4D + 2. Déplacement : 8. Équipement : Fusil à ionisation jawa (+1D en *Blaster*, 3D de dommages ionisants, 3-4/8/12), trousse à outils.

Hommes des Sables (Pillards du Désert)

Par bien des aspects, les Hommes des Sables de Tatooine constituent une énigme pour les Humains qui vivent sur le monde désertique. Même leurs activités quotidiennes les plus banales sont auréolées d'un certain mystère. On a toutefois souvent l'impression que les actions imprévisibles de ces créatures énigmatiques obéissent à une sorte d'étrange et ancien code de conduite. Cela pourrait expliquer les bizarres débordements de violences, apparemment erratiques, auxquels se livrent régulièrement les Pillards du Désert.

Quoi qu'il en soit, les Hommes des Sables forment une communauté aussi dangereuse qu'incontrôlable et doivent être évités à tout prix. Ils sont connus pour résider particulièrement dans les canyons rocailleux du désert de Jundland. C'est pour cette raison qu'une "route périphérique" a été créée, de façon à éviter cette zone lorsqu'on voyage entre Anchorhead et Mos Eisley.

Grands, forts et agressifs, ces humanoïdes nomades habitent dans les étendues désertiques de Tatooine. Ils s'habillent de bandes de tissus et de robes dépenaillées pour se protéger des redoutables rayons des soleils jumeaux. Ils portent également des masques respiratoires rudimentaires destinés à filtrer les particules de sable et à humidifier l'air qu'ils respirent.

Comme aucun des autres habitants de la planète n'entretient de relations avec les Hommes des Sables, leur langage — fait de consonnes gutturales et de grognements — reste un mystère. Hormis le fait qu'ils sont des maîtres en matière de discrétion, on sait peu de chose sur leur culture et leurs coutumes. Considérés unanimement comme des combattants féroces et puissants, ils ne craignent presque personne.

Les Pillards du Désert se déplacent en bandes de 20 à 30 individus et ne restent jamais très longtemps dans un même endroit. Des groupes plus petits, spécialisés dans les attaques et la chasse, ne sont pas rares. Il convient néanmoins de savoir que la découverte d'un groupe d'Hommes des Sables implique souvent qu'il y en a d'autres dans les parages. Comme ils ne sont toutefois pas très nombreux, ils préfèrent se cantonner dans les régions les plus désolées afin d'éviter tout problème avec les colons. Ils emploient des banthas domestiqués comme bêtes de somme, et certains spécialistes pensent qu'ils considèrent ces animaux comme des membres à part entière de leurs communautés.

Le garderffii — ou bâton gaffi — est l'arme de prédilection des Pillards des Sables. Cette sorte de hache à double lame est fabriquée à l'aide de métaux de récupération prélevés sur des véhicules ou vaisseaux abandonnés. Certains Hommes des Sables possèdent également des carabines blasters — sans doute volées à quelques malheureuses victimes — dont ils se servent pour se défendre à longue distance.

Pillard des Sables typique. *DEXTÉRITÉ 2D + 1, Arme Blanche : Bâton Gaffi 4D, Blaster : Carabine Blaster 3D + 1, Esquive 4D + 1, Parade Mains Nues 4D + 1 ; SAVOIR 2D, Survie 4D, Survie : Désert 5D + 2 ; MÉCANIQUE 1D, Équitation 3D, Équitation : Banthas 4D + 2 ; PERCEPTION 2D, Discrétion 3D + 1, Dissimulation 2D + 1, Recherche 2D + 2 ; VIGUEUR 3D + 2, Combat Mains Nues 4D + 2, Levage 4D + 2, Résistance 4D ; TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 10. Équipement : Carabine blaster (5D, 0-25/50/250), bâton gaffi (VIG + 2D), masque respiratoire.

Owen et Beru Lars

Ce sont eux qui ont élevé Luke Skywalker dans leur ferme à hydratation de Tatooine. Le jeune homme a d'ailleurs grandi en croyant qu'Owen et Beru étaient son oncle et sa tante, alors qu'en fait Owen était le frère d'Obi-Wan Kenobi.

Les Lars étaient tout à fait représentatifs des familles de fermiers que l'on trouve sur la planète désertique. Travailleurs acharnés fermement décidés à domestiquer un environnement hostile, ils ont toujours défendu ce qu'ils avaient eu tant de mal à obtenir. Ils tiraient en effet une grande fierté du produit de leur labeur et revendiquaient une farouche indépendance. Il n'y a pas de meilleur école que celle-ci pour développer un caractère basé sur l'autodiscipline et des valeurs fortes, bien que le désert de Tatooine ait souvent pour effet d'exacerber ce goût pour les voyages et la solitude qu'on rencontre fréquemment chez les jeunes gens.

En homme raisonnable qu'il était, Owen Lars a enseigné à Luke à travailler dur et à respecter le foyer familial. L'existence pénible des fermiers à hydratation a ainsi obligé le jeune homme à dompter — provisoirement — sa nature aventureuse. Il a néanmoins commencé peu à peu à fréquenter un groupe de joyeux drilles de la ville voisine d'Anchorhead, parmi lesquels se trouvait un certain Biggs Darklighter.

Beru vit alors l'étincelle qui s'était allumée dans le regard de son protégé, et il s'opposa plusieurs fois à lui quand il émit le désir d'aller à l'Académie avec ses amis. Owen resta toujours ferme dans son refus et sans son absurde assassinat par les troupes de choc impériales, il ne fait aucun doute que Luke aurait dû passer "encore une saison" sur Tatooine.

Les Lars étaient comme tous leurs semblables. Ils se débattaient constamment dans un environnement impitoyable pour gagner leur pitance, sans espoir d'accéder un jour à la gloire ou la fortune. Leur seul but était de travailler encore et encore, et l'on peut porter à leur crédit qu'ils ne se sont jamais plaints de leur condition auprès de leurs voisins.

L'histoire de Camie

Cette histoire, racontée à Voren Na'al par une jeune femme qui prétendait être une amie d'enfance de Luke Skywalker, éclaire d'un jour nouveau les relations qu'entretenait le jeune homme avec les Lars.

C'était la première année où Luke s'était retrouvé contraint de rester à la ferme à hydratation, alors que le dernier de ses amis était parti. Oh, bien sûr, j'étais toujours dans le coin, mais pour lui ce n'était pas la même chose que de faire des courses de vitesse avec des gars comme Biggs Darklighter... Comme sa tante Beru était sans cesse à entretenir les fosses à cultures ou à ranger sa maison, ça lui laissait largement le temps de se plaindre de son oncle Owen et d'exprimer sa haine des vaporateurs.

Je m'amusais à le voir donner des coups de pied à ces satanés engins qu'il avait le plus grand mal à faire fonctionner correctement. Le sable et le manque de pièces détachées posaient constamment des problèmes. En plus, il fallait se méfier des Jawas en maraude et des fermiers peu scrupuleux qui n'hésitaient pas à s'attaquer, pendant la nuit, aux équipements qui n'étaient pas protégés par les écrans de clôture. Ils ne prenaient jamais un appareil entier, ils se contentaient de quelques pièces vitales. Vous savez, Owen était tellement habitué à travailler dur qu'il s'arrangeait toujours pour réparer les dégâts.

Un jour, juste avant que Biggs ne parte pour l'Académie, oncle Owen s'est fâché avec Luke quand celui-ci a voulu envoyer un dossier de candidature. Owen avait besoin de lui pour la récolte. À l'époque, il n'avait pas les moyens d'engager quelqu'un pour l'aider, en tout cas c'est ce qu'il disait. La tante de Luke, une femme superbe, a finalement proposé un compromis... Luke resterait encore une saison à la ferme, et Owen mettrait de côté suffisamment de crédits pour embaucher un commis une fois qu'il serait parti.

À ma grande surprise, Owen accepta. Mais, ce qui fut encore plus étonnant, c'est qu'il offrit quelques semaines plus tard un Skyhopper T-16 à Luke. Il nécessitait bien quelques réparations, mais Owen aida son neveu à le remettre en état de voler. Cet homme était parfois plein de contradictions, mais j'ai souvent eu l'impression qu'il ne voulait surtout pas que Luke quitte Tatooine. Chaque fois que celui-ci revenait sur ce sujet, j'ai vu une sorte d'éclair dans les yeux de son oncle... pas de la colère, non ; quelque chose comme de la tristesse mêlée de peur. Mais, peut-être que je me faisais des idées.

Ils passaient tous les deux beaucoup de temps dans un atelier qui se trouvait sur l'arrière de l'exploitation. Ils remplaçaient des pièces, remontaient des trucs, etc. Luke voulait que le Skyhopper soit assez rapide pour battre celui, plus récent, de Biggs, et je crois bien que c'était aussi le désir d'Owen.

Tante Beru avait toujours une bonne idée à soumettre ou une boisson fraîche à offrir quand elle venait rendre visite à ses deux hommes. Et quand ils cédaient au découragement, elle trouvait toujours des mots d'encouragement qui les poussaient à se remettre à la tâche.

De temps en temps, je m'asseyais pour les regarder travailler. Luke n'arrêtait pas de parler de ses rêves, alors qu'Owen avait les pieds bien sur terre. Luke voulait mener une vie d'aventure. Son oncle disait qu'il avait vu trop de héros mourir.

Eh bien, finalement ils sont quand même parvenus à faire marcher leur airspeeder et c'était sans aucun doute le plus rapide de la région. Je crois toutefois que ses performances tenaient autant aux talents de pilote de Luke qu'aux réparations accomplies. Même les blasters fonctionnaient, mais Owen a tout de suite prévenu Luke — en termes très clairs — qu'il ne voulait pas que l'on s'en serve. Selon ses propres mots, il pensait que ces armes pourraient donner de "mauvaises habitudes" à son neveu.

Ce fut un choc d'apprendre la mort d'Owen et Beru. Certaines personnes ont prétendu que c'était Luke qui les avait tués et la police de Mos Eisley a même offert une récompense pour sa capture. Je n'y ai pas cru une seconde. Je me demande quand même qui a pu faire ça. C'étaient des gens tellement gentils ! Cette famille me manque... parce que c'était une "vraie" famille et, parfois, la galaxie n'a pas mieux à offrir.

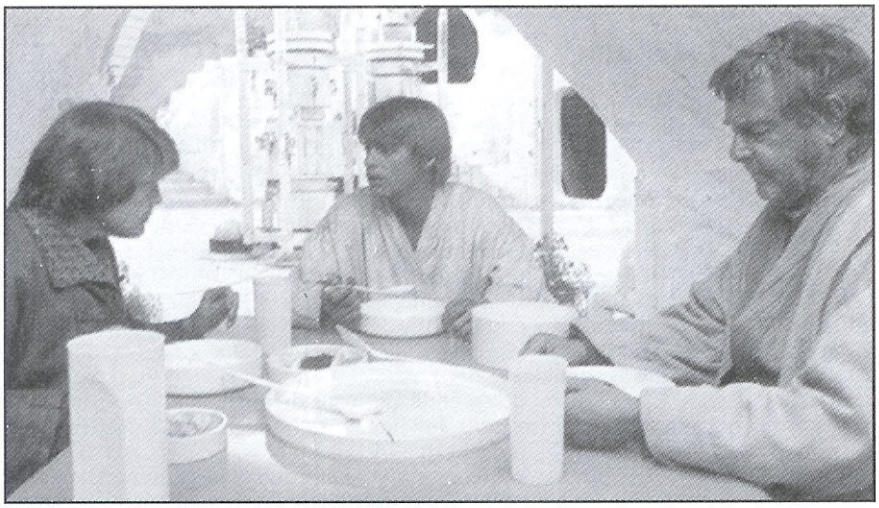
Comme pour la plupart des cultures, la valeur d'une moisson à hydratation varie de manière aléatoire selon les années. Les soleils jumeaux de Tatooine rendent particulièrement difficile la prédiction des conditions climatiques. Avec ses problèmes de taches solaires et ses variations gravitationnelles, la planète est un véritable cauchemar de météorologue. De plus, ses étendues arides sont souvent balayées par de formidables tempêtes de sable qui représentent de sérieuses menaces pour toutes les constructions édifiées en surface. Malgré tout, saison après saison, décennie après décennie, les fermiers à hydratation triment inlassablement afin d'extraire de précieuses quantités d'eau d'un paysage desséché. Certains forent des puits, alors que d'autres extraient l'humidité de l'air ou des sables mouvants.

Owen Lars, lui, employait des vaporateurs pour récupérer l'eau de l'air, qu'il redirigeait ensuite vers des cultures souterraines. Tous les fermiers de Tatooine ne produisent pas forcément des denrées alimentaires, car cela a pour effet de doubler leurs risques de mauvaise récolte. L'agriculture et la récupération d'eau étant déjà difficiles par elles-mêmes, leur cumul ne simplifie rien... au contraire. C'est pourquoi, la plupart des fermiers à hydratation ne produisent que de l'eau destinée à être revendue à de grandes exploitations régionales.

Il faut reconnaître aux Lars d'être toujours parvenus à assurer leur propre subsistance et de n'avoir laissé aucune dette à leur mort. Peu de couples — et peu de fermiers ! — peuvent en dire autant.

Comme le soulignait souvent Owen Lars : "Les valeurs fortes font les hommes forts". Il a éduqué Luke en accord avec ce principe, tandis que Tante Beru a, quant à elle, tenté de lui enseigner des vertus telles que la patience, la compréhension et, surtout, la compassion. Les premières années du jeune Skywalker furent relativement heureuses, car ses parents adoptifs l'aimaient et faisaient toujours de leur mieux pour lui prodiguer ce dont il avait besoin. Ils lui apprirent la loyauté et le dévouement, contribuant ainsi à former un homme qui deviendrait par la suite un héros galactique.

Owen Lars. Toutes caractéristiques à 2D, sauf : *Survie 3D + 2, Répulseurs 2D + 1, Commandement 4D, Levage 2D + 1, Programmation de Droïd 2D + 2, Réparation de Droïd 3D, Réparation de Matériel Agricole 4D.* Équipement : Carabine blaster (5D), hydrocompresseur, macrojumelles et divers outils agricoles.



Beru Lars. Toutes caractéristiques à 2D, sauf : *Blaster 3D, Survie 5D, Répulseurs 3D + 1, Marchandage 4D, Matériel de Ferme à Hydratation 5D + 2, Premiers Soins 3D + 2.* Déplacement : 9. Équipement : Diverses pièces d'équipement agricole, assortiment d'appareils ménagers.

Obi-Wan Kenobi

Au cours de mes voyages au travers de la galaxie, j'ai souvent pu constater par moi-même combien les apparences étaient trompeuses. Ainsi, en m'intéressant à l'histoire d'Obi-Wan Kenobi — le Chevalier Jedi — je me suis vite rendu compte de la pertinence de cet adage...

Kenobi a résidé dans le désert de Tatooine pendant de nombreuses années. À l'époque, si beaucoup d'habitants d'Anchorhead connaissaient son existence, la plupart le considéraient comme un vieil ermite un peu fou, qu'il valait mieux laisser tranquille. Kenobi vivait au cœur du dangereux Désert de Jundland, au bord de la Mer des Dunes. Il était rare qu'on le rencontre, mais il arrivait, de temps à autre, que le "Vieux Ben" fasse une apparition pour aider un voyageur égaré ou signaler aux autorités locales un rassemblement d'Hommes des Sables.

Ben Kenobi, que les gens de Tatooine voyaient comme un banal ermite, avait jadis sillonné la galaxie en tant que défenseur de la Vieille République et Chevalier Jedi. Il avait en effet été l'un des plus grands héros de la Guerre des Clones, aux côtés de légendaires compagnons d'armes tels que Bail Organa d'Alderande et Anakin Skywalker.

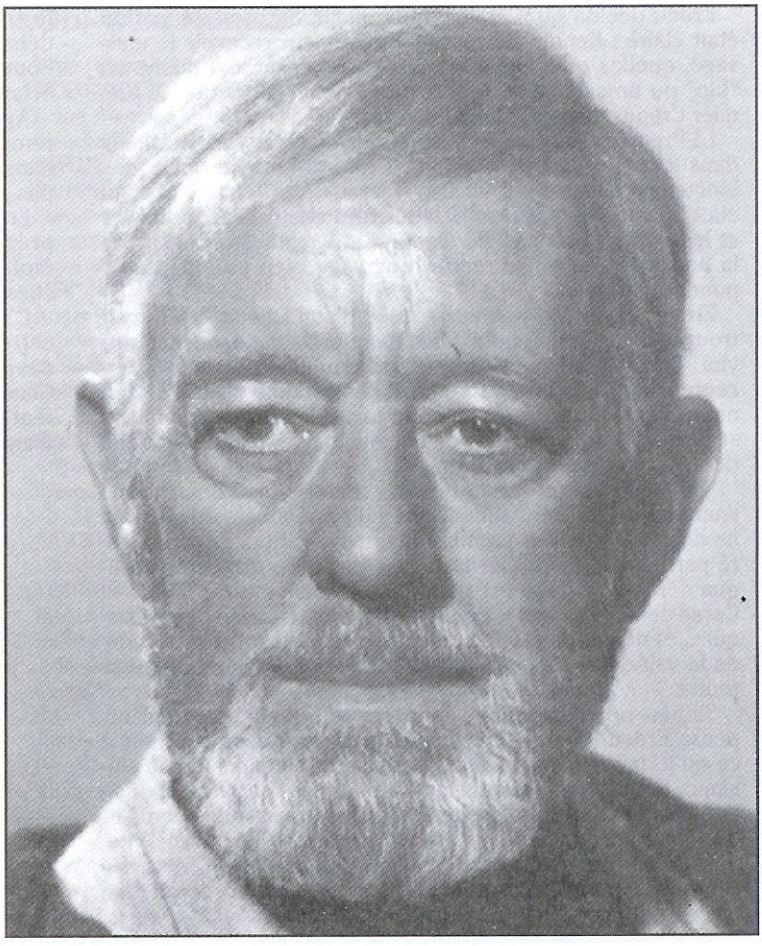
Grisé par ses succès, Kenobi avait un jour accepté un disciple, avec la conviction qu'il saurait lui enseigner les mystères de la Force. Mais, l'expérience tourna au désastre par la faute d'Obi-Wan ou de son élève. Anakin Skywalker s'abandonna au Côté Obscur de la Force et devint Dark Vador. En se mettant au service de Palpatine, celui-ci devait par la suite jouer un rôle majeur dans l'extermination des Chevaliers Jedi.

Kenobi décida alors de se cacher. Il était en effet convaincu que s'il voulait qu'un jour la liberté triomphe, il valait mieux pour lui qu'il surveille Luke, le fils d'Anakin, plutôt que de s'engager dans un combat perdu d'avance. Obi-Wan regretta longtemps ses erreurs passées, car il ne pouvait ignorer combien son ancien disciple avait favorisé l'avènement de l'Ordre Nouveau et provoqué la mort d'innombrables Jedi.

Il choisit toutefois d'attendre le moment propice pour agir contre l'Empire. Il attendit que vienne un nouvel espoir... Ayant adopté le nom de Ben, il revêtit une cape et se fit passer pour un sorcier fou. Bien des années plus tard, lorsque deux Droïds lui amenèrent le jeune Skywalker, il sut tout de suite que son attente était finie.

L'un des Droïds lui apportait un message que lui adressait son vieil ami Bail Organa, par le biais de sa fille, la Princesse Leia d'Alderande. L'Alliance Rebelle se devait de passer à l'action et elle avait désespérément besoin de l'aide de Kenobi. Sur l'effroyable station spatiale Étoile de la Mort, Obi-Wan se sacrifia au cours d'un duel contre Dark Vador, afin que Luke Skywalker et ses compagnons disposent du temps nécessaire pour s'échapper. Bien qu'il ait péri lors de ce combat, l'avertissement qu'il adressa à Vador avant de mourir se vérifia par la suite : même défait, il reviendrait, plus puissant que jamais.

Il avait désormais "rejoint la Force", mais il continua néanmoins à tenir une place importante dans la vie de Luke. Dès l'instant où celui-ci rencontra Dark Vador à la Cité des Nuages, son esprit fut obnubilé par une question cruciale à laquelle seul Kenobi pouvait apporter une réponse.



Le récit d'Erdeu

Voici une histoire rapportée à Voren Na'al par le Droïd astromec Dédeu-Erdeu et traduite par son compagnon Zed-Sispéo.

Luke Skywalker venait juste de partir dîner, abandonnant ses deux nouveaux Droïds dans l'atelier de la ferme. Erdeu était embarrassé à l'idée de trahir son nouveau maître, qu'il aimait bien. Il était aussi énervé parce que son ami, Z-6PO, ne comprenait pas l'importance de sa mission.

"Tu devrais vraiment envisager de lui faire entendre ton message" bougonna Z-6PO. Erdeu aurait voulu lui expliquer que le fait d'avoir été programmé directement par une personnalité officielle à bord du vaisseau lui interdisait cela.

— Sispéo arrêta alors sa traduction en produisant un son qui n'était pas sans rappeler un reniflement indigné. Il considéra Erdeu d'un œil acerbe et dit : "Eh bien, tu aurais pu au moins me tenir au courant, Erdeu. Si quelqu'un pouvait t'aider, c'était bien moi !"...

Erdeu ne révéla rien à Sispéo. Il espérait néanmoins que son nouveau maître, Luke, l'aimait bien. Il était obligé d'agir comme il le faisait.

Z-6PO, tout en agitant sa tête de métal, lui dit : "Non, je crois qu'il ne t'aime pas beaucoup." La patience limité du Droïd de protocole était épuisée. "Non, et moi je ne t'aime plus non plus."

— Sispéo parut chagriné par ce dernier commentaire et prit quelques minutes pour discuter avec son petit compagnon. Leurs attitudes respectives montrèrent toute l'amitié et la camaraderie qui les unissaient mieux qu'aucune description verbale ne pourrait le dire.

Erdeu décida qu'il était temps d'agir. Sa programmation était claire : Kenobi devait impérativement recevoir le message, quelles que soient les circonstances. Sans même un "bip" ou un sifflement, il sortit de l'atelier alors que le Premier Crépuscule embrasait les sables du désert.

La Première Aube se leva au-dessus d'un canyon rocailleux dans lequel progressait le petit Droïd. Il lui avait fallu plus longtemps que prévu pour traverser le désert et arriver ici. Il était néanmoins parvenu à éviter tout ennui avec les Jawas et les autres habitants de Tatooine. La relative fraîcheur de la nuit avait en outre rendu le voyage bien plus agréable pour ses circuits.

Erdeu n'avait qu'une vague idée d'endroit où il pourrait trouver le Général Kenobi. C'est alors qu'un landspeeder survint. Luke Skywalker et Zed-Sispéo en jaillirent pour l'intercepter. Sa mission était terminée. Maître Luke n'allait certainement pas hésiter une seconde fois à lui poser un plot de sécurité. Il avait échoué ! Voilà ce qui arrive quand on oublie de se servir de ses détecteurs.

"Hé là, où est-ce que tu t'en vas comme ça ?" demanda le jeune homme. Erdeu sifflota une faible réponse, que Sispéo ne daigna même pas prendre en considération. Encore ulcéré par leur dernière discussion, le Droïd de protocole répliqua : "Messire Luke est maintenant notre maître légitime. Cesse de nous casser les oreilles avec ton Obi-Wan-je-ne-sais-qui... et ne me parle plus de cette mission grotesque. Tu as de la veine que Monsieur ne te désactive pas une fois pour toutes."

Sispéo peut parfois se montrer tellement exaspérant, pensa Erdeu. Complètement abattu, il essaya de réfléchir à ce qu'il devait faire, quand ses senseurs lui signalèrent plusieurs formes qui approchaient rapidement. Le petit robot se mit aussitôt à sauter sur place en poussant des sifflements et des cris frénétiques.

"Oh, Monsieur", traduisit Sispéo, "il nous signale des créatures non identifiées venant du sud-est." Erdeu savait que son ami ne le soupçonnerait pas de mentir en une telle occasion... de toute façon, il n'avait aucune chance de pouvoir semer le landspeeder de Luke.

Le jeune homme se saisit de son blaster. "Des Hommes des Sables ! Ou pire encore ! Venez, on va jeter un coup d'œil. Allez, venez !" De toute évidence, il était excité à l'idée de vivre une petite aventure.

Luke et le grand Droïd partirent voir de quoi il retournait. Erdeu, quant à lui, soumis les environs à un balayage sensoriel, tout en s'empressant de faire ce que tout astromec courageux ferait à sa place : il alla se cacher dans un renfoncement rocheux.

Le petit robot entendit un bruit de lutte, mais ses perceptions étaient obscurcies par la roche alentour. Il préféra ne pas sortir de sa cachette.

Il s'écoula un bon moment avant que quelqu'un ne vienne. Erdeu vit alors un groupe de vicieux Hommes des Sables jeter le corps de Luke à côté de son landspeeder. Ils commencèrent à fouiller le véhicule, sans plus se préoccuper du jeune homme inconscient qui était étendu par terre. Erdeu dut se contenter de regarder, tandis que les Pillards du Désert éparpillaient leur butin un peu partout.

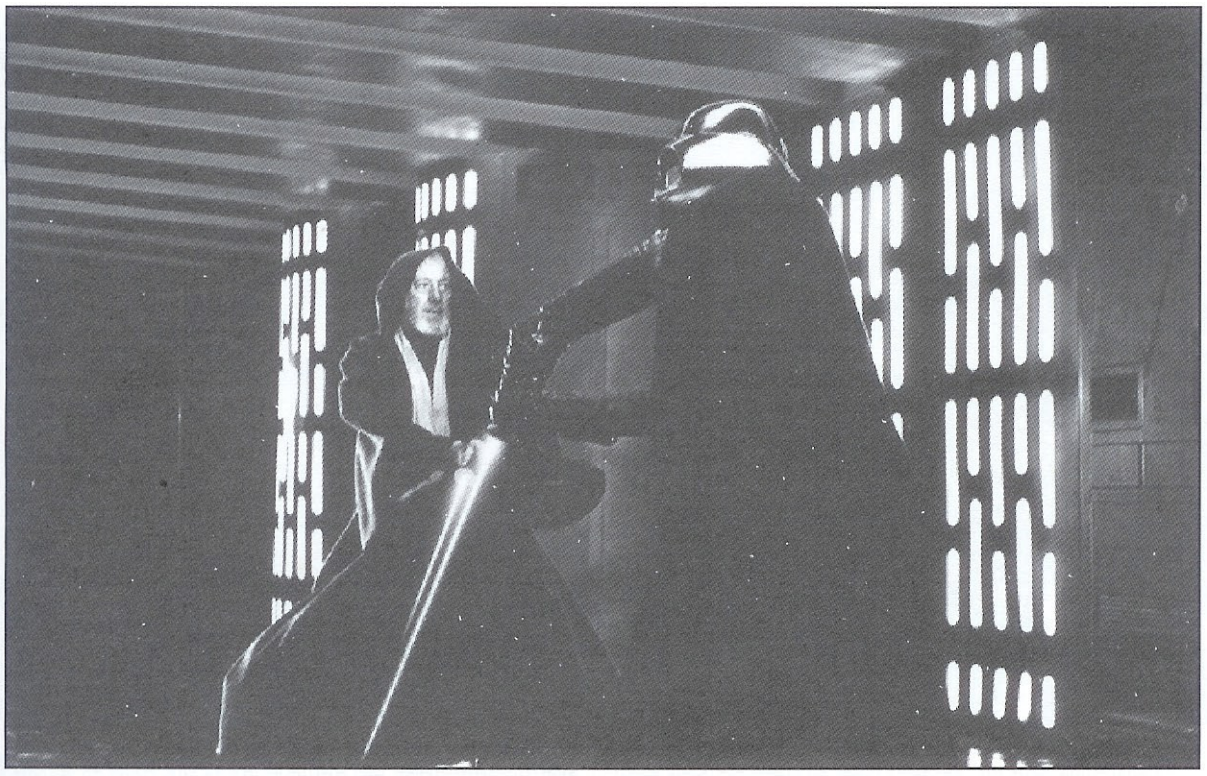
Soudain, ils s'arrêtèrent. Un silence mortel s'abattit aussitôt sur le canyon et même Erdeu sentit un frisson parcourir sa carcasse de métal. Un puissant beuglement se répercuta entre les parois de roc. C'était terrifiant.

Pris de panique, les Hommes Sables fuirent en désordre et Erdeu se blottit encore plus dans l'ombre, quand il entendit le bruit se rapprocher. Mais, au lieu d'une créature horrible, le Droïd vit seulement une silhouette vêtue d'une robe débraillée venir se pencher sur Luke. L'inconnu était un vieil homme dont le visage tanné orné d'une barbe blanche était éclairé par des yeux sombres au regard pénétrant.

Après avoir attentivement examiné Luke, l'homme se retourna pour faire face à Erdeu qui était toujours dissimulé dans l'ombre. "Bonjour toi ! Approche, mon petit ami. N'aie pas peur."

Erdeu se demandait comment l'homme avait pu sentir sa présence. Il n'avait absolument pas bougé, ni produit le moindre son. Cet homme si bon avait vraiment quelque chose d'étrange.

C'est seulement lorsque Luke se réveilla et déclara que cette personne était Ben Kenobi, qu'Erdeu sut qu'il avait devant lui l'homme qu'il devait trouver. Il était le célèbre Général Obi-Wan Kenobi. Les circuits du petit Droïd rayonnèrent de fierté, quand il comprit qu'il avait réussi là où bien d'autres de ses congénères auraient échoué !



Le Sombre Seigneur avait prétendu qu'il était son père et Luke avait le *sentiment* qu'il disait vrai. Mais, Obi-Wan lui avait dit que Vador avait trahi et assassiné son père. Le vieil homme lui aurait-il menti ? Cela paraissait inconcevable, mais Skywalker ne pouvait réprimer le malaise qu'il éprouvait.

Il ressassa cette question jusqu'à ce qu'il se rende sur Dagobah, la planète marécageuse. Là, il reçut de Yoda la confirmation que Vador était bien son père.

Ainsi, Ben lui avait menti.

Lorsqu'il vit pour la première fois l'image de Kenobi apparaître dans les marais de Dagobah, Luke s'adressa à son ancien mentor avec une animosité qu'il n'avait jamais, jusqu'alors, ressentie à son égard.

Obi-Wan comprit son désarroi et lui pardonna son coup de colère. Il calma définitivement le jeune homme en lui révélant toute la vérité. Vador avait bien "trahi et assassiné" son père, parce que le jour où il s'était tourné vers le Côté Obscur de la Force, l'homme bon qu'avait été Anakin Skywalker avait aussitôt cessé d'exister. Il avait, en quelque sorte, été "assassiné" par Vador.

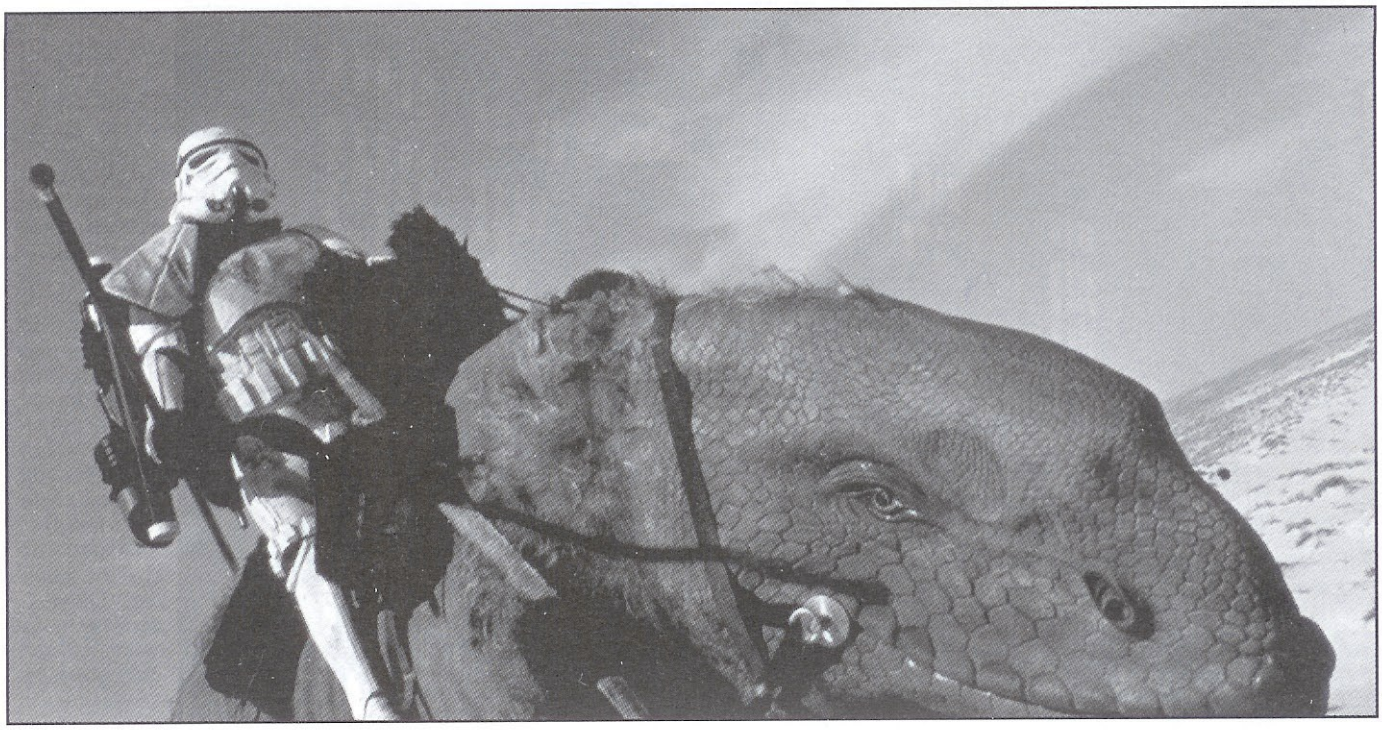
Mais ce ne fut pas la plus importante des nouvelles qu'il avait à lui annoncer. Luke apprit ainsi l'existence de sa sœur jumelle, dont il avait été séparé depuis la naissance afin de ne pas attirer l'attention de l'Empereur. Alors que lui-même avait été confié au frère de Ben — Owen Lars — sur Tatooine, sa sœur, quant à elle, avait été adoptée par la Famille Royale d'Alderande. La Princesse Leia était donc sa sœur... et la fille de Dark Vador.

Les éclaircissements apportés par Obi-Wan eurent pour effet de poser de nouveaux problèmes à Luke. Il fallait maintenant qu'il protège Leia de l'Empereur et affronte son père afin de le ramener dans la voie de la Lumière. Le destin de la galaxie était lié à celui du jeune homme. Le sort de l'univers tout entier dépendait de l'issue de son affrontement titanesque.

Heureusement, Luke se montra digne de ses maîtres et amis...

Obi-Wan Kenobi

Type : Chevalier Jedi
DEXTÉRITÉ 3D
Arme Blanche 6D, Blaster 5D, Esquive 6D, Parade Arme Blanche 9D, Parade Mains Nues 6D, Sabre-Laser 11D
SAVOIR 3D + 2
Bureaucratie 6D, Cultures 6D, Évaluation 6D + 1, Érudition : Savoir des Jedi 9D + 1, Illégalité 5D + 2, Intimidation 5D + 2, Langages 6D, Races Extraterrestres 8D, Survie 8D, Systèmes Planétaires 6D
MÉCANIQUE 2D
Armement de Vaisseau de Guerre 4D + 1, Astrogation 5D + 2, Canons de Vaisseau 6D, Écrans de Vaisseau 6D, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D, Équitation 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 3D + 1, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Répulseurs 4D, Transports Spatiaux 6D
PERCEPTION 3D + 1
Commandement 9D + 1, Discrétion 7D, Dissimulation 5D + 2, Escroquerie 6D, Jeu 5D + 2, Marchandage 7D, Recherche 6D + 1
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 5D, Escalade/Saut 6D, résistance 6D
TECHNIQUE 3D
Programmation de Droïd 4D, Premiers Soins 5D, Réparation de Droïd 5D, Sécurité 6D
Talents spéciaux :
Compétences de la Force : Contrôle 12D, Sens 12D, Altération 8D
Pouvoirs de la Force (cette liste ne répertorie que les pouvoirs "connus" de Kenobi, on croit toutefois savoir qu'il en possédait d'autres) :
Contrôle : Absorber-Dissiper l'Énergie, Accélérer la Guérison, Améliorer la Mémoire à Court Terme**, Améliorer un Attribut**, Concentration*, Contrôler la Douleur, Neutraliser un Poison**, Réduire les Blessures, Résister à la Paralysie, Rester Conscient, Transe Cataleptique, Vide Spirituel
Sens : Astrogation Instinctive***, Détection de Vie, Réception



Télépathique, Sens du Combat**, Sens du Danger**, Sens Exacerbés, Sentir la Force, Sentir la Vie, Voie de Sens***
Altération : Blesser-Tuer, Télékinésie
Contrôle et Sens : Clairvoyance**, Combat au Sabre-laser, Projection Télépathique
Contrôle et Altération : Accélérer la Guérison d'un Autre, Contrôler la Douleur d'un Autre**, Ramener à la Conscience, Transférer de la Force
Contrôle, Sens et Altération : Améliorer la Coordination**, Modifier un Esprit
Sens et Altération : Atténuer les Sens d'un Autre
*Ce pouvoir est décrit dans ce *Guide*, page 149.
**Ce pouvoir est décrit dans le *Dark Force Rising Sourcebook*.
***Ce pouvoir est décrit dans le *Galaxy Guide 9 : Fragments from the Rim*.
Ce personnage est sensible à la Force.
Points de Force : 9.
Points de Personnage : 20.
Déplacement : 10.
Équipement : Sabre-laser (5D), robe.

Troupes de choc du désert

Il existe de nombreuses unités de soldats de choc qui ont été spécialement créées pour affronter les conditions climatiques qui règnent à la surface des millions de mondes soumis au joug de l'Empire. C'est ainsi qu'il existe, entre autres, des "soldats des sables", aussi appelés soldats de choc du désert.

Ces combattants exceptionnels sont sélectionnés parmi les plus motivés, courageux et talentueux des soldats de choc. Tous ont montré des dispositions particulières pour les milieux arides, ou ont suivi un entraînement spécial dans des disciplines telles que les techniques de survie, le camouflage, les tactiques ou le pistage en environnement désertique.

Du fait de leurs compétences et de leur formation, ils furent dépêchés sur Tatooine pour récupérer les plans du projet Étoile de la Mort.

Les armures des soldats des sables ont été modifiées afin de supporter les rigueurs de la vie dans le désert. Leurs dispositifs de refroidissement et de récupération de l'humidité ont ainsi été considérablement améliorés, et un appareillage de dissipation calorifique a été intégré à leurs plaques de blindage. Leur "sous combinaison" noire a également subi des modifications afin de favoriser la déperdition de chaleur.

Par nature, les soldats des sables sont habitués à opérer de manière bien plus autonome que les troupes de choc standard. Ainsi, s'ils font régulièrement des rapports à leurs supérieurs, ils n'ont néanmoins aucun mal à prendre des décisions de leur propre chef lorsque la situation l'exige. Par ailleurs, au lieu de s'en remettre totalement à des machines toujours susceptibles de connaître des avaries dans le désert, ces soldats préfèrent employer des créatures indigènes comme moyens de transport. Sur Tatooine, par exemple, ils utilisent souvent les Dewbacks, des espèces de grands sauriens, pour traverser les étendues arides.

Tous les soldats des sables sont équipés de fusils blasters et de communicateurs à longue portée, ainsi que de rations de nourriture et de boisson. L'équipement qu'ils emportent avec eux varie, en quantité et nature, en fonction de la longueur de leurs missions.

Soldat des sables typique. Toutes caractéristiques à 2D, sauf : *Blaster 4D, Blaster de Véhicule 4D, Esquive 4D, Parade Mains Nues 4D, Survie 4D, Équitation 4D + 1, Recherche 3D + 2, Combat Mains Nues 3D.* Déplacement : 10. Armure lourde anti-impact (+1D en *Vigueur* pour résister aux dommages, -1D en *Dextérité* et dans toutes les compétences qui en dépendent), pistolet blaster (4D), fusil blaster lourd (6D), communicateur à longue portée (6D), rations nourriture/eau.

Officier supérieur des Sables du Désert SSD-0956. Toutes caractéristiques à 2D, sauf : *Blaster 4D + 2, Blaster de Véhicule 4D, Esquive 5D, Parade Mains Nues 4D, Intimidation 5D, Survie 4D, Équitation 4D + 1, Commandement 4D, Recherche 3D + 2, Combat Mains Nues 3D.* Déplace-

Débriefing sur Tatooine

Extrait du rapport audio réalisé personnellement par l'officier supérieur des Sables du Désert SSD-0956, remis à l'historien de l'Alliance Voren Na'al par le Réseau d'Espionnage Rebelle.

L'appel avait fini par arriver. Après de longues semaines d'inaction passées à bord du Destroyer Stellaire du Seigneur Vador, des ordres m'enjoignaient enfin de mettre en branle mon unité. Et ces ordres découlaient directement de directives du Sombre Seigneur en personne ! L'unité Sables du Désert devait se rendre sur Tatooine afin de récupérer une capsule de sauvetage volée. Il semblait en effet que celle-ci contenait des documents ultra-secrets qui avaient été dérobés à l'Empire et que des agents rebelles de la planète désertique allaient tenter de s'en emparer.

Je convoquais rapidement mon unité à bord d'une navette de débarquement afin de lui communiquer des ordres clairs et précis. Nous devions récupérer les documents à tout prix et les rapporter au Seigneur Vador. Une fois le but de notre mission exposé, la navette fut larguée et nous déposa sur la surface de Tatooine grillée par la lumière écrasante de deux soleils.

Il ne nous fallut pas longtemps pour retrouver la capsule. Il nous suffit pour cela de nous guider sur la balise de secours qui se déclenche automatiquement au moment du largage de ce genre d'engin. Une fouille rapide de celui-ci révéla que les documents n'étaient plus à son bord et aucune forme de vie ne se trouvait dans les environs immédiats. Nous remarquâmes toutefois des signes indiquant que des Droïds étaient bien dans la capsule au moment de son atterrissage et s'étaient ensuite éloignés... dans des directions différentes. Ils avaient une petite avance sur nous, mais ils n'avaient fait aucun effort pour effacer leurs traces. Je décidais donc de scinder mes hommes en deux groupes avant de les lancer sur leurs pistes.

Nous avons rencontré nos premières difficultés lorsque les traces des Droïds s'interrompirent dans un enchevêtrement de marques laissées par d'énormes chenilles. D'après les informations qui m'avaient été données lors du briefing, je sus tout de suite qu'un char des sables jawa nous avait pris de vitesse. Je donnais aussitôt l'ordre de localiser cet engin et de le mettre en pièces jusqu'à ce que les automates soient retrouvés. Cela demanda plusieurs jours. On aurait dit que les Jawas étaient aussi nombreux que les grains de sable qui forment la Mer de Dunes ! Même les autochtones avaient du mal à identifier les groupes de ces créatures. Nous finîmes néanmoins par découvrir le char des sables que nous cherchions, mais les Droïds avaient déjà été vendus à des fermiers à hydratation.

Conformément aux ordres qui nous imposaient d'éliminer tout risque potentiel d'indiscrétion, nous nous sommes empressés de retourner voir les Jawas. Montés sur des Banthas et armés de grossiers fusils blasters, nous avons attaqué et détruit le char des sables, avant d'exterminer tous ses occupants. Nous avons alors pris grand soin de faire en sorte que cette opération ressemble à un raid des Hommes des Sables.

Nous nous sommes ensuite rendus à la ferme à hydratation où avaient été vendus les Droïds. Nos registres nous avaient indiqué qu'elle appartenait à un colon du nom d'Owen Lars. Une fois encore, nous sommes arrivés trop tard. Les Droïds — accompagnés de Luke Skywalker, le neveu de Lars — avaient quitté l'exploitation dans la matinée et n'avaient pas été vus depuis. Skywalker étant sans aucun doute un agent rebelle, il était peu probable qu'il ait l'intention de revenir. J'étais sûr qu'il devait déjà être en route pour Mos Eisley afin de trouver un moyen de quitter la planète. Je suis donc retourné à cette agglomération pour mettre son astroport en quarantaine, ne laissant en arrière que quelques hommes chargés d'éliminer Lars et sa femme, ainsi que toute trace de notre venue.

Le besoin de garder le secret ne nous facilita pas la tâche. Les Droïds et Skywalker s'étaient apparemment acoquinés à un vieil ermite nommé Ben Kenobi. Ensemble, ils parvinrent à franchir nos barrages et à décoller à bord d'un transport léger modifié d'origine corellienne. De nouveaux ordres enjoignirent alors à l'unité Sables du Désert de rester sur Tatooine afin de parachever les opérations de nettoyage. Celles-ci se déroulèrent comme prévu.

Par le présent rapport, j'endosse la pleine responsabilité de l'évasion des Droïds. Je me soumettrai de mon plein gré à tout châtiment que vous jugerez bon de m'infliger.

ment : 10. Armure lourde anti-impact (+1D en *Vigueur* pour résister aux dommages, -1D en *Dextérité* et dans toutes les compétences qui en dépendent), pistolet blaster (4D), fusil blaster lourd (6D), communicateur à longue portée (6D), rations nourriture/eau.

R5-D4

L'embarquement à bord des vaisseaux spatiaux de petits Droïds de modèle R a constitué une grande avancée dans le domaine de l'astrogation. En effet, bien que les ingénieurs se soient depuis longtemps fait à l'idée de charger les données de navigation dans les mémoires des ordinateurs de bord, il a toujours existé un consensus sur le fait que deux pilotes étaient indispensables pour manœuvrer efficacement un appareil.

Les progrès en robotique — notamment au niveau des facultés de raisonnement, de la miniaturisation et de la fiabilité des composants — ont permis de remplacer l'un des deux pilotes normalement requis par un Droïd. Mais, l'innovation réellement décisive fut la mise au point d'un microprocesseur permettant à de tels Droïds d'emmagasiner plusieurs ensembles de coordonnées de navigation. Cette découverte essentielle valut à Industrial Automaton d'obtenir le plus important brevet jamais accordé à une corporation non-militaire.

À l'époque, le service de développement des produits de cette société avait déjà mis sur le marché des automates spécialement conçus pour les industries et les transports de masse. Ses ingénieurs purent dès lors proposer également des Droïds aptes à assumer des tâches d'astrogation et de réparation des vaisseaux spatiaux.

Cinq séries d'unités R furent successivement produites sur la lancée du succès initial, chacune étant censée être meilleure que la précédente. Sur le long terme, ce fut toutefois la série des R2 qui finit par acquérir la meilleure réputation de fiabilité, résistance et efficience. Cela ne signifiait pourtant pas que les autres modèles n'étaient pas à la hauteur.

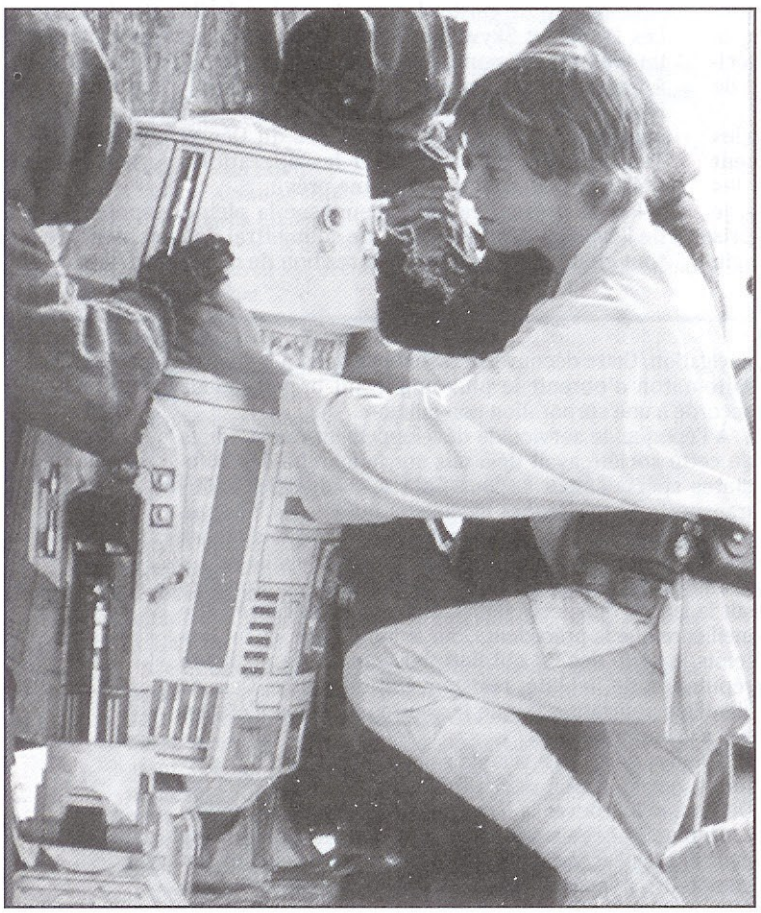
L'un des derniers nés de la gamme — aujourd'hui arrêtée — des R5 fut un petit Droïd astromec rouge : R5-D4. Déterminé à prouver la fausseté des critiques, ce modèle - surnommé affectueusement "Red" — mit un point d'honneur à travailler aussi dur que le lui permettaient ses servomoteurs pour satisfaire pleinement ses propriétaires. Mais, même le plus dévoué des Droïds reste toujours tri-

butaire des capacités de sa programmation et de ses équipements. Or, la gamme des R5 était l'exemple même de la façon dont de malencontreuses erreurs de conception peuvent trahir les meilleures ambitions...

Après être passé de maître en maître, ce petit Droïd finit par échouer dans les Territoires de la Bordure Extérieure pour y être vendu au plus offrant. Découragé et envieux des modèles plus populaires — notamment ceux de la gamme R2 — Red devint capricieux, aigri et méprisant... des traits de caractère qui s'accommodaient mal avec la vie à bord de vaisseaux de petites tailles. Le pauvre Droïd toucha le fond quand il fut "acquis" par un groupe de Jawas sur la planète désertique de Tatooine.

Cette mésaventure lui donna cependant la chance d'être confronté aux ferments du "nouvel espoir" de la galaxie. À bien des égards, les événements qui se déroulèrent lors de son séjour à bord du char des sables jawa permirent au Droïd de redorer son blason en lui donnant le sentiment qu'il avait finalement accompli quelque chose d'utile.

Pourtant, les premiers jours que vécut Red avec les Jawas faillirent bien être ses derniers. Connu pour s'emporter inconsidérément à tout bout de champ, il perdit rapidement patience lorsque les petits ferrailleurs en robes de bure se mirent à farfouiller à l'intérieur de sa carapace de métal. Heureusement, avant qu'il n'ait eu le temps de commettre l'irréparable, un petit Droïd énergétique survint. Il réussit à convaincre R5-D4 d'accepter sans broncher les sévices des Jawas. S'ils se montraient coopératifs, tous deux auraient de bonnes chances d'être vendus à de nouveaux maîtres. Et, comme se plaisait à le dire le petit Droïd, ces nouveaux maîtres ne pourraient pas être pires que ceux-ci !



Les jours passèrent. Tandis que le char des sables sillonnait les étendues arides, Red se lia d'amitié avec son compagnon d'infortune. Un jour, arrivèrent deux nouveaux Droïds qui allaient à tout jamais changer l'existence de R5-D4... Ce n'étaient pas des robots ordinaires, comme en attestait le fait qu'ils avaient été trouvés errant dans le désert. En effet, les Droïds coûtent cher et requièrent un entretien constant... personne ne voudrait les laisser se promener à leur guise.

Le premier à être ramassé par les Jawas était un modèle R2 — cabossé, mais néanmoins opérationnel — qui se distinguait par un caractère jovial et courageux. Même si Red éprouvait une profonde jalousie pour les appareils de ce type, il ne put s'empêcher d'être intrigué par le tempérament aventureux de celui-ci. Il s'approcha donc de lui et remarqua qu'il faisait preuve d'une assurance bien supérieure à celle dont témoignent habituellement ses congénères. Il déclara s'appeler D2-R2 et lui raconta quelques-unes de ses mésaventures, dont l'attaque par un Destroyer Stellaire qu'avait subie le vaisseau sur lequel il servait. Il ne fit cependant pas mention du Chevalier Jedi qu'il recherchait ou des plans volés de la station de combat Étoile de la Mort.

Red n'avait jusqu'alors jamais été très bavard, mais il passa pourtant beaucoup de temps avec Erdeu. Lorsqu'un second Droïd à l'abandon fut récupéré, il eut le pressentiment que quelque chose d'important allait bientôt se produire... il le sentait dans ses circuits ! Le nouveau venu, un modèle de protocole nommé Z-6PO, salua Erdeu comme s'il s'agissait d'un ami de longue date et l'unité R2 essaya aussitôt de le convaincre de l'importance de la mission qui lui avait été confiée.

Sous des dehors hautains, R5-D4 avait toujours gardé une faiblesse pour les causes perdues. Si D2-R2 voulait vraiment aider l'Alliance Rebelle — une cause perdue, s'il en était ! — alors il ferait tout pour l'aider dans sa tâche. L'heure de Red sonna plus tôt qu'il ne l'aurait cru...

Les Jawas s'arrêtèrent un jour près d'une ferme à hydratation dans l'espoir de vendre au plus vite une partie de leur stock. Les fermiers — un homme mûr et son jeune assistant — portèrent rapidement leur choix sur Z-6PO et Red, pour lesquels ils versèrent une bonne somme aux Jawas. Erdeu se mit aussitôt à bipper et à siffler pour être — lui aussi — emmené loin de ses tortionnaires, mais les Humains ignorèrent ses suppliques. Hésitant quant à la conduite à adopter, Red ne cessa de regarder tour à tour Erdeu et le jeune fermier amical, tout en rêvant à ce que serait sa vie au service d'un bon maître capable d'apprécier ses talents. C'est alors qu'il se rappela la mission de l'astromec. Quand Luke Skywalker et son oncle commencèrent à s'éloigner en laissant D2-R2 derrière eux, Red eut l'idée de faire sauter son motivateur (celui-ci lui ayant déjà causé quelques soucis par le passé, il n'eut aucun mal à le court-circuiter intentionnellement). Les Jawas furent alors obligés d'offrir R2 en compensation, tandis que R5 se retrouva contraint de passer encore quelques temps en leur désagréable compagnie. Mais, peu importait, R2 pourrait poursuivre sa mission.

Red ne se doutait pas alors de ce qui l'attendait. Des soldats des sables impériaux attaquèrent par la suite le char des sables, tuant tous les Jawas et détruisant par la même occasion un grand nombre de Droïds. Et si Red échappa à ce cruel destin, il nécessitait toujours des réparations et dut attendre dans l'épave carbonisée du char que d'autres Jawas viennent récupérer les biens de leurs camarades.

Aujourd'hui encore, la plupart des Jawas croient toujours que les Hommes des Sables furent responsables de ce carnage. Red, lui, sait qu'ils se trompent. Grâce au

Illustration : Drew et Charles White III © 1978 20th Century Fox

Star Wars Happy Birthday One Sheet

Illustration : Tony Seiniger et associés © 1978 20th Century Fox

Droïd énergétique, il a pu garder ses banques mémorielles intactes jusqu'à ce qu'il soit réparé. Convaincus que ses mémoires avaient été effacées et peu désireux de se charger eux-mêmes de cette tâche, ses nouveaux maîtres jawas se contentèrent de nettoyer ses circuits et de rafistoler son motivateur avant de se rendre à Mos Eisley pour y organiser une "braderie".

C'est là que R5 fut acheté et — enfin — convenablement réparé par Voren Na'al, un membre de l'Alliance Rebelle.

■R5-D4

Type : Droïd Astromec R5 d'Industrial Automaton
DEXTÉRITÉ 1D
Esquive 2D + 1
SAVOIR 1D
Évaluation 3D, Systèmes Planétaires 5D
MÉCANIQUE 3D
Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 3D + 2, Écrans de Vaisseau 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D
PERCEPTION 2D
VIGUEUR 3D
Levage 2D + 2
TECHNIQUE 4D
Programmation de Droïd 3D + 1, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Réparation de Chasseur Stellaire 4D + 1, Réparation de Droïd 4D, Réparation de Répulseurs 4D + 1
Équipement :
• Trois jambes à roulettes (dont une rétractable)
• Un senseur visuel
• Deux bras manipulateurs de précision (+1D à toutes les compétences de réparation)
• Un poste de soudure à l'arc électrique (dommages : 3D, portée : 30 centimètres)
• Un écran vidéo
• Un signaleur acoustique Cybot (langages Droïd et informatique uniquement)
Déplacement : 5
Taille : 1 mètre
Prix : 1 450 crédits

Droïd énergétique

Les Droïds énergétiques ne sont guère plus que des batteries sur pattes. Ils sont tellement répandus dans la galaxie et leurs caractéristiques sont tellement standardisées, que l'on n'a même pas cru bon de leur assigner un code d'identification (mais ils possèdent néanmoins des numéros de série).

Ces Droïds sont presque exclusivement utilisés dans les zones rurales où il n'existe pas de distribution électrique centralisée, les nouvelles colonies où des générateurs n'ont pas encore été construits ou les systèmes reculés pour l'alimentation de petites résidences privées, de bateaux ou de commerces.

La plupart de ces Droïds cubiques possèdent des circuits logiques très limités, juste suffisants pour qu'ils puissent obéir à de simples ordres vocaux et actionner les petites jambes pataudes qui les rendent si amusants à regarder. Certains ont toutefois été modifiés par des propriétaires bricoleurs ou à la demande expresse de certains acheteurs qui souhaitaient leur confier des tâches spécifiques.

Les Droïds énergétiques comptent indiscutablement parmi les moins futées de toutes les mécaniques douées d'intelligence. Comme ils n'ont pas vraiment besoin d'une programmation très évoluée, on en a déjà vu sauter sans hésitation du haut d'une plate-forme d'atterrissage parce qu'on leur en avait donné l'ordre.

Le Droïd énergétique qui se trouvait à bord du char des sables jawa qui a recueilli R2-R2 et Z-6PO était toutefois un cas particulier. Il avait en effet été légèrement amélioré par l'adjonction de modules de réflexion perfectionnés. Du fait de cette modification, il était capable de servir comme machine à analyser et diagnostiquer les pannes. Il était en outre particulièrement adapté aux relations avec les machines agricoles, ayant passé le plus clair de son existence dans une ferme à hydratation de Tatooine.

Peu avant le début des événements qui devaient atteindre leur point culminant avec la Bataille de Yavin, cette exploitation avait été pillée par les Hommes des Sables et ses propriétaires avaient été tués. Des récupérateurs jawas s'étaient alors appropriés le petit Droïd et une partie des équipements abandonnés par les pillards. Ils le placèrent alors dans une soute où il fit, peu après, connaissance avec R5-D4, D2-R2 et Z-6PO.

Bien que fruste, ce petit Droïd très amical peut occasionnellement donner quelques conseils pertinents sur divers problèmes techniques. Comme son numéro de série a été effacé à une époque dont il n'a gardé aucun souvenir, il n'a pas de nom. Cela ne paraît cependant pas le déranger outre mesure, du moment qu'il sait qu'il surclasse légèrement ses pairs.

■Droïd énergétique

Type : Droïd Énergétique EG-6 des Industries Veril Line
DEXTÉRITÉ 1D
Esquive 1D + 2
SAVOIR 2D
MÉCANIQUE 3D
Recharger des Cellules Énergétiques 5D + 2
PERCEPTION 1D
Marchandage 2D
VIGUEUR 2D
TECHNIQUE 4D
Diagnostic de Panne 5D
Équipement :
• Un senseur visuel
• Locomotion bipède
• Un bras manipulateur ultra-précis (+1D à toutes les compétences de *Technique*)
• Un signaleur acoustique Cybot (ce Droïd est incapable de parler le basique ou tout autre langage courant)
Déplacement : 2
Taille : 1,10 mètre
Prix : 1 750 crédits

Mos Eisley

Mos Eisley. Une cité solitaire perdue au cœur de l'impitoyable désert de Tatooine. Le seul astroport digne de ce nom se trouvant dans cette ville, cela fait d'elle *de facto* la capitale planétaire.

Après m'être plusieurs fois rendu en ce lieu, je ne peux que partager l'opinion de Obi-Wan Kenobi — Mos Eisley est effectivement "le repaire des malandrins les plus infâmes de toute la galaxie".

C'est une ville où le blaster a force de loi. Car si le Préfet Impérial a toujours tenté de maintenir un semblant d'ordre public, les forces de police (un nom prétentieux pour désigner ce qui n'est qu'une milice) sont trop peu nombreuses pour être vraiment efficaces. C'est une ville où chacun ne s'occupe que de ses propres affaires et où il est malsain de se montrer trop curieux.

J'ai néanmoins été contraint de m'y rendre pour y poursuivre scrupuleusement mon enquête. À mon arrivée, j'ai tout d'abord cherché la fameuse Cantina où Luke Skywalker a jadis rencontré Yan Solo pour la première fois. Étonnamment, cela ne m'a pas pris autant de temps que je l'aurais cru. Je suis resté un instant devant la porte de cet établissement, en essayant de deviner ce que j'allais découvrir à l'intérieur. Les descriptions faites par Skywalker et Solo m'inspirèrent alors toutes sortes d'images mentales.

J'imaginais le changement brutal entre la rue écrasée par un soleil aveuglant et la pénombre de la taverne, qui ne manquerait pas de perturber mes sens lorsque je descendrais les marches fatiguées conduisant dans les entrailles de ce bouge. Ce contraste violent permettrait aux consommateurs de me détailler à loisir, avant même que je puisse me faire une idée de la disposition des lieux. La Cantina serait certainement saturée de fumée et de sons étranges, avec des formes indistinctes se mouvant mystérieusement dans les coins sombres. Lorsque ma vue retrouverait de son acuité, je verrais une scène inoccupée sur ma droite, avec des instruments extraterrestres entassés autour d'un écriteau rédigé en cinq langues annonçant : "De retour dans un instant." Je m'approcherais d'un pas mal assuré jusqu'au comptoir, comme l'avait sans doute fait Luke Skywalker, et...

C'est alors que ma rêverie fut interrompue par un extraterrestre impoli et antipathique doté d'une demi-douzaine d'yeux qui me demanda avec rudesse si j'avais l'intention d'entrer ou si je comptais rester en travers de sa route jusqu'au Second Crépuscule. À l'intérieur, une mélodie entraînante commençait à se faire entendre. Le moment était venu pour moi de voir ce que la Cantina de Mos Eisley me réservait...

Momaw Nadon

Momaw Nadon, un Ithorien, fait partie de ces déracinés qui avaient un jour dû prendre parti dans un conflit auquel ils ne s'étaient jamais intéressés auparavant. Aux premières heures de l'Empire, Momaw occupait la fonction de "chef de troupeau" du grand vaisseau touristique *Baie de Tafanda*, sur Ithor. À l'époque, il n'était qu'un aimable fonctionnaire qui vivait dans une bienheureuse ignorance des exactions commises par les Impériaux. À l'instar de tous ses congénères, il se refusait encore à voir le Mal qui gagnait progressivement la galaxie.

Les Ithoriens — que le commun des mortels surnomme parfois "Têtes de Marteaux" — sont originaires d'un monde qui regorge de richesses écologiques. Ils y vivent en harmonie avec leur environnement, sans jamais chercher à l'exploiter pour leur profit personnel. Les vastes jungles d'Ithor, sauvages et inexplorées, abritent une faune abondante que ce peuple pacifique et doux considère comme sacrée. Ces êtres ont toujours fait preuve d'un profond respect pour toutes les formes de vie. Ils sillonnent les routes hyperspatiales à bord de grands "vaisseaux-troupeaux", transportant des cargaisons étranges d'un bout à l'autre de la galaxie. À l'intérieur de ces vaisseaux les conditions climatiques d'Ithor sont reproduites avec minutie, orages artificiels et faune compris.

Mais, si les Ithoriens sont confiants par nature, ils n'en sont pas pour autant aveugles. Momaw prit conscience de la véritable nature de l'Empire, le jour où le Destroyer Stellaire *Conquête* se plaça en orbite autour de sa planète natale. En sa qualité de membre du premier comité de réception, il entendit alors toutes sortes d'arguments fallacieux parlant de "sécurité impériale" et de "soupçons de contrebande". Au début, il se plia au verdict des anciens de son peuple, lorsque ceux-ci décidèrent d'accéder à ce qu'ils appelaient la "petite lubie" de l'Empereur. "Après tout", disaient-ils, "nous n'avons rien à cacher."

C'est ainsi que, pendant des mois, les paisibles Ithoriens furent soumis à des enquêtes et interrogatoires incessants. Un jour, la situation se dégrada aussi vite qu'elle avait commencé à la suite d'un grave incident, assez peu connu, survenu à bord du Grand Vaisseau-Troupeau *Baie de Tafanda*.

Les magnifiques vaisseaux-troupeaux ithoriens sont réputés pour la richesse et la diversité de la flore et de la faune contenues dans leurs coques en forme de disques. Certains sont conçus pour voyager dans l'espace, alors que d'autres ne sont que des véhicules terrestres qui se déplacent à la surface d'Ithor à l'aide d'énormes moteurs à répulsion. Véritable petit écosystème autonome, le *Baie de Tafanda* était à l'époque le fleuron de la flotte terrestre ithorienne. Tous les types de terrains et de climats que l'on trouvait sur la planète avaient été reproduits avec le plus grand soin au sein des myriades de biosphères qu'il contenait. Il convient à ce propos de porter au crédit des concepteurs de ce peuple la nature "ouverte" de ces vaisseaux qui permet de leur ajouter de nouvelles attractions sous la forme de bulles modulaires.

Conformément à la coutume, l'énorme véhicule terrestre était ouvert aux touristes et la visite totalement gratuite. Mais, les Ithoriens étaient aussi des marchands, dont l'économie dépendait entièrement de leurs activités mercantiles. C'est pourquoi, même s'ils ne payaient rien à l'entrée, les visiteurs repartaient rarement sans emporter un ou deux souvenirs. Les autochtones avaient toutefois toujours tenu à garder secrètes leurs techniques agricoles en invoquant des "motifs religieux".

Le commandant du Destroyer Stellaire demanda néanmoins à ce que ces secrets lui soient communiqués. Bien qu'il ait prétendu alors agir sur ordres de l'Empereur, il est probable qu'il ait cherché avant tout à provoquer un conflit avec les Ithoriens, ceux-ci ne pouvant

décemment accéder à sa requête. On croit toutefois savoir que l'Empire convoitait aussi ces connaissances afin de faciliter ses programmes de terraformage et d'accroître le rendement de ses cultures. Il est également possible qu'il ait envisager de les employer pour le développement d'armes biologiques. Comme il leur était virtuellement impossible de se déguiser en Ithoriens, les Impériaux ont tenté à plusieurs reprises de recruter des espions de cette race. Malgré tous leurs efforts, ils ne sont jamais parvenus à trouver un Tête de Marteau d'accord pour trahir la Mère Jungle...

L'Empire dut donc se résoudre à recourir à des méthodes d'espionnage moins subtiles. C'est ainsi que, peu après l'arrivée du *Conquête*, six Impériaux furent découverts alors qu'ils tentaient de recopier les fichiers informatiques du *Baie de Tafanda*. Les Ithoriens chassèrent aussitôt les indélicats et interdirent l'accès des étrangers aux vaisseaux-troupeaux aussi longtemps que le Destroyer Stellaire serait dans les parages. En guise de représailles, le commandant décréta la saisie immédiate du *Baie de Tafanda* et exigea qu'on lui transmette les informations qui l'intéressaient, sinon le *Conquête* commencerait à raser la planète. Il incomba alors à Momaw, en tant que chef de troupeau, de trouver une solution à ce problème.

Les options qui s'offraient à lui étaient des plus limitées. S'il refusait de révéler les secrets rituels de son peuple, il devrait se résoudre à assister à l'anéantissement de la Mère Jungle. S'il satisfaisait les exigences des Impériaux, il serait taxé de blasphémateur. Il choisit ce qui lui semblait le "moins pire" : il donna au commandant ce qu'il demandait.

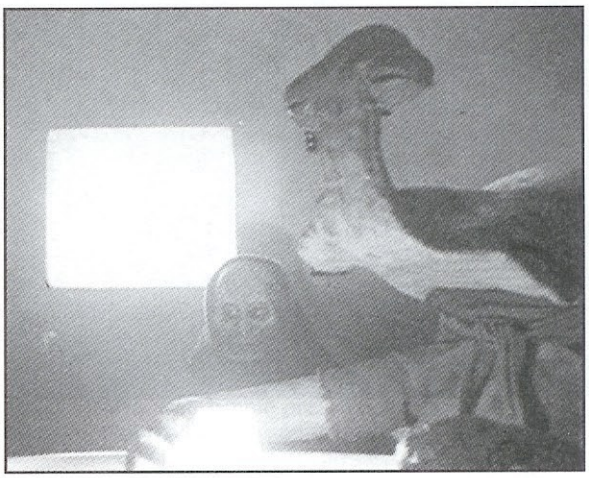
Lors de son procès, Momaw prononça une allocution controversée qui est encore aujourd'hui l'objet de débats passionnés à bord de tous les vaisseaux-troupeaux. Il expliqua en effet que s'il avait péché à l'encontre de la Mère Jungle, Ithor, pour sa part, n'avait aucunement fait preuve d'une coupable complaisance. "Nous avons vu ce qu'est l'Empire" dit-il devant le Conseil d'Ithor. "C'est une mauvaise herbe qui étouffe les jardins de la galaxie. Or, nous autres cultivateurs des terres fertiles, nous savons que les mauvaises herbes doivent être extirpées avant qu'elles n'aient fait trop de dégâts au sein des bonnes cultures. Je demande donc à Ithor de renoncer à son aveuglement et de se plier aux enseignements de la Mère Jungle !"

Les paisibles anciens eurent bien du mal à accepter ce que sous-entendait la déclaration de Momaw. Il avait vu l'Empire sous son véritable jour et il était convaincu que "l'Alliance Rebelle devait croître désormais, sinon ses pousses seraient arrachées et jetées aux quatre vents de la tyrannie".

Mais, si son discours fit l'effet d'une bombe, la société ithorienne pouvait difficilement — du fait même de sa nature — prendre une décision rapide. Les anciens décidèrent de noter cette question en bonne place sur l'ordre du jour du prochain "Rassemblement", qui verrait tous les troupeaux de la galaxie se réunir pour célébrer la vie sous toutes ses formes. L'ennui, c'est que le prochain Rassemblement ne devait avoir lieu que trois ans plus tard...

Momaw fut banni d'Ithor. Il erra d'astroport en astroport, pour finalement échouer à Mos Eisley où il résida pendant quelque temps. Pendant son séjour, il vécut dans une petite villa remplie de végétaux de toutes sortes. Sous une grosse plante carnivore, il avait aménagé une salle secrète, juste assez grande pour accueillir six créatures de taille humaine. La plante qui défendait l'accès à ce réduit était connue pour inspirer de la terreur aux soldats des environs, mais il suffisait que son maître soit présent pour qu'elle devienne inoffensive. Momaw apporta aide et assistance à la Rébellion en lui communiquant des informations "sensibles" et en cachant chez lui, à plusieurs occasions, des personnes recherchées. Il eut ainsi la possibilité de se venger de l'Empire, avant de quitter définitivement Mos Eisley.

Le jour du Rassemblement tant attendu finit par arriver. Les suggestions de Momaw servirent alors de base à l'élaboration d'une politique officielle et, en dépit des risques que cela impliquait, les Ithoriens décidèrent d'embrasser la cause de l'Alliance Rebelle. Heureusement pour eux, l'Empire était à cette époque trop occupé à pourchasser les Rebelles et Ithor se trouvaient suffisamment à l'écart de ses préoccupations immédiates pour subir son courroux à brève échéance. En toute logique, Momaw fut autorisé à rejoindre ses frères de troupeau et reprit aussitôt le commandement du *Baie de Tafanda*.



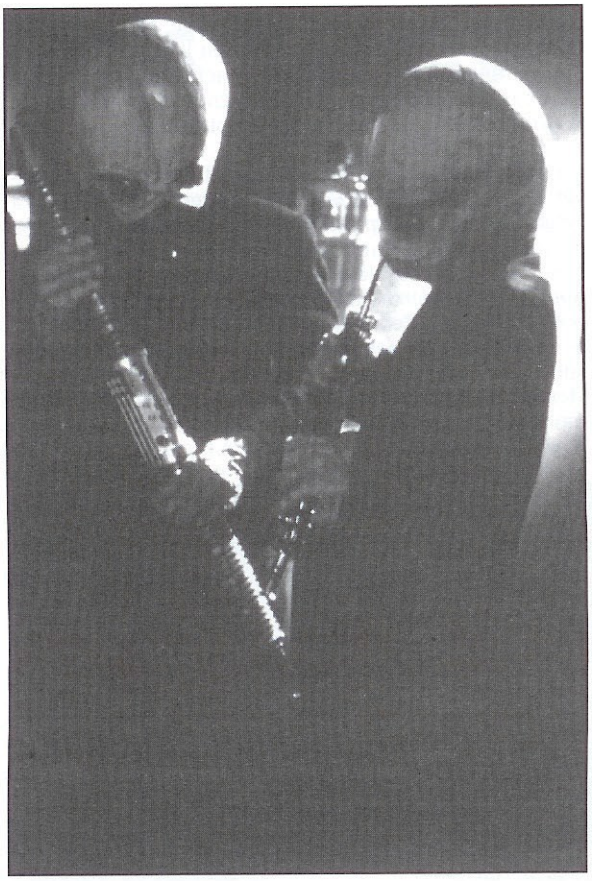
Momaw Nadon

Type : Réfugié Ithorien
DEXTÉRITÉ 3D
Arme Blanche : Bâton de Pouvoir 4D, Esquive 4D
SAVOIR 3D + 2
Agriculture 5D, Bureaucratie : *Baie de Tafanda* 7D, Cultures 4D + 2, Écologie 6D, Survie : Jungle 5D
MÉCANIQUE 2D + 1
Répulseurs 4D + 1
PERCEPTION 3D + 1
Marchandage 4D + 1
VIGUEUR 3D
Levage 4D
TECHNIQUE 2D + 2
Premiers Soins 4D + 2
Points de Force : 1
Points de Personnage : 7
Déplacement : 9
Équipement : Agri-kit (+1D en *Survie*), bâton de pouvoir (VIG + 2D).

Figrin Da'n

Le musicien Figrin Da'n comptait parmi les personnalités les plus mystérieuses et les plus réservées de Mos Eisley. Surnommé "Figrin le Féroce" par les autochtones, il avait coutume de se produire avec son orchestre à la Cantina.

C'était un passionné des jeux d'argent. Il jouait beaucoup, et il jouait très bien. Yan Solo lui-même fut jadis



Figrin (à gauche) et un membre de son orchestre sur l'une de ses scènes favorites.

plusieurs fois victime de ses dons dans ce domaine. Personne ne savait exactement ce qu'il faisait de tout l'argent gagné, mais ce qui était sûr, c'est qu'il avait des goûts dispendieux. Il suffisait pour s'en rendre compte de voir sa réserve d'épice corellienne d'excellente qualité et sa formidable collection d'enregistrements musicaux.

En dépit d'un comportement parfois difficile à comprendre (sans doute à cause de son faible pour l'épice), Figrin faisait sans aucun doute parti des membres les mieux informés de la société de Tatooine. En tant qu'artiste et joueur, il était amené à rencontrer tous les habitués de la Cantina, à un moment ou un autre. Il était toutefois très difficile de le pousser à dire ce qu'il savait.

Figrin avait appris à ses dépens ce qu'il en coûtait d'être trop bavard. Il connaissait en outre suffisamment bien les bas-fonds pour savoir qu'aucun endroit n'était vraiment sûr à Mos Eisley. Et s'il était flatté d'être le chef d'orchestre préféré de Jabba le Hutt, il avait aussi pleinement conscience des limites de cette affection, Jabba étant connu pour régulièrement "prendre en grippe" ses favoris.

En ce qui concernait le conflit qui opposait la Rébellion à l'Empire, Figrin n'avait pas d'opinion particulière. Dès lors que personne ne venait le déranger dans ses petites habitudes, il s'en moquait. Il était convaincu que l'Alliance n'était qu'un ramassis de boys scouts qui ignoraient tout de ce qu'était la bonne vie et qui s'empresseraient de rendre la galaxie ennuyeuse s'ils l'emportaient. D'un autre côté, il avait aussi conscience des vices inhérents aux conceptions que prônait l'Empire en matière de lois et d'ordre...

Pour obtenir quoi que ce soit de Figrin, il fallait lui donner des crédits. Beaucoup de crédits. Mais comme les pots-de-vin l'écœuraient un peu, il préférait recourir à une méthode plus subtile. Il conviait généralement ses clients potentiels à des parties de sabacc et leur révélait alors les informations qu'ils désiraient chaque fois qu'ils perdaient de l'argent. Sa devise dans ce domaine était simple : "Plus tu perds, plus tu gagnes".

Lorsque Jabba le Hutt fut vaincu, Figrin Da'n et ses compagnons partirent pour des cieux plus hospitaliers. Son orchestre s'est depuis produit sur de nombreux mondes, mais toujours dans des établissements de seconde catégorie et pour des cachets de misère.

Figrin Da'n

Type : Musicien Bith
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster : Mini-Blaster 4D, Esquive 4D
SAVOIR 2D + 2
Cultures 4D + 2, Érudition : Musique 6D
MÉCANIQUE 3D + 2
Jouer d'un Instrument de Musique 5D + 2
PERCEPTION 3D + 2
Jeu 5D, Investigation 5D + 1, Marchandage 4D + 2
VIGUEUR 2D + 1
Combat Mains Nues 3D + 1
TECHNIQUE 2D + 2
Réparation d'Instrument de Musique 4D + 2
Talents spéciaux :
Vision : Les Biths ayant une très mauvaise vue, toutes les actions exigeant qu'ils utilisent leurs yeux subissent une pénalité de -1D quand ils doivent voir quelque chose situé à plus de 20 mètres. Au-delà de 40 mètres, ils ne voient strictement rien.
Odorat : Les Biths ont développé un excellent odorat, qui leur permet de bénéficier d'un bonus de + 1D à toutes leurs compétences de *Perception* lorsqu'elles concernent des objets ou personnes situés à moins de trois mètres d'eux.
Déplacement : 8
Équipement : Trompette kloo, tambour à corde gasan, mini-blaster (3D + 1), jeu de sabacc (cartes marquées).

Docteur Evazan (alias Docteur Cornelius, Roofoo)

Le visage de fouine aux yeux chassieux de ce criminel endurci a souvent conduit les gens à se demander comment un hors-la-loi aussi notoire pouvait encore être en liberté. L'infâme Docteur Evazan (également connu sous divers pseudonymes tels que Docteur Cornelius, Roofoo, etc.) se considère lui-même comme un médecin talentueux, spécialisé en cybernétique et chirurgie esthétique. Il a de tout temps été fasciné par l'adresse dont font preuve les chirurgiens pour trancher les chairs et les recoudre de manière originale et c'est ce qui l'a décidé un jour à embrasser cette "profession". Après s'être facilement évadé de Delrian, la planète prison, Evazan s'est rendu dans le système Hindasar. Là, il s'est acheté un faux diplôme de chirurgie et s'est installé à son compte. Le "docteur" — comme il se fait appeler dans une dizaine de systèmes stellaires — a pu dès lors réclamer des honoraires exorbitants à ses patients en leur promettant qu'ils seraient opérés sans le concours de Droïds spécialisés.

Des centaines de personnes ont, à ce jour, été irrémédiablement estropiées ou défigurées par le scalpel du "docteur"... et deux fois plus sont mortes de leurs blessures. Bien sûr, chaque fois qu'il s'est installé dans un

Entre les mailles du filet

Voici comment Jodo Kast, le célèbre chasseur de primes, a raconté la façon dont il a échoué dans sa tentative pour capturer le Docteur Evazan dans le système stellaire corellien. Ce rapport intercepté par des agents de l'Alliance était à l'origine adressé à l'Empire.

"J'ai des yeux partout. En permanence, ils scrutent la galaxie, et quand ils repèrent quelque chose d'intéressant, je ne tarde jamais à passer à l'action. Cette fois, j'avais suivi une proie dans le système corellien, jusqu'à une minuscule ville dont je n'avais jamais entendu parler auparavant... bien que je sois déjà allé presque partout.

Ma cible n'était autre que le Docteur Evazan. Il avait recommencé à faire des siennes et représentait pour moi une prime d'un million de crédits, mort ou vif. C'est le genre de traque que je préfère. Quand il est précisé "mort ou vif", on peut flinguer à tout va, sans avoir à se préoccuper du carnage.

Le docteur méritait un châtiment aussi douloureux que possible. Il avait pratiqué son art sur bien des personnes, et si certaines avaient péri, d'autres avaient connu un sort plus terrible encore : elles avaient survécu ! Je voulais lui montrer ce que souffrir voulait dire...

Mes informateurs m'avaient dit qu'il "opérait" dans une petite clinique de location située aux abords de la ville. Quand je suis arrivé à cet établissement, j'ai tout de suite vu l'affichette classique annonçant : "Ne confiez pas votre vie à un Droïd. Faites confiance à Chirurgie Créative — La pointe du progrès !"

Je n'ai pu m'empêcher de rire sous cape en passant sous les arcades de l'entrée, avant de m'engager dans un escalier conduisant à l'étage. Au cabinet d'Evazan, la "réceptionniste" govienne a sursauté en m'apercevant, mais je l'ai assommée avant qu'elle ait pu ouvrir la bouche. Un tir de blaster eut été plus mon style, mais je ne voulais pas faire de bruit.

J'ai alors entendu le docteur qui marmonnait dans le couloir d'à côté. Il parlait de plier bagages et de filer au plus vite. Apparemment, j'étais arrivé juste à temps. Après avoir défoncé la porte, j'ai commencé à tirer sur lui avant qu'il n'ait le temps de réagir.

C'est à ce moment que j'ai compris que je venais de désintégrer un simple mannequin. Un écran de surveillance était relié à la porte d'entrée et ma discrétion avait été inutile. Une fenêtre était ouverte et ma proie était en train de dévaler la rue à toutes jambes.

Dans une telle situation, un chasseur de primes moyen aurait laissé tomber, mais Jodo Kast n'a rien de "moyen". Après avoir rengainé mon blaster, j'ai mis mon propulseur dorsal en marche. Je me suis aussitôt lancé sur les traces du fuyard qui n'avait que quelques longueurs d'avance sur moi.

Je me suis ensuite mis à courir, mon propulseur étant plus un handicap qu'autre chose dans ces ruelles étroites. Lorsque le docteur à tourné au coin de la rue, j'ai fait sauter un pan de fibrolite du mur le plus proche d'un tir de blaster mal ajusté. Je devais reconnaître qu'il était rapide, mais personne ne l'est assez pour échapper à Jodo Kast.

Arrivé moi-même au coin, j'ai aperçu à une certaine distance un hangar à vaisseaux. C'est là que, pour la première fois, j'ai commencé à redouter un échec. Je n'avais emmené avec moi ni grenades ni détonite, car je voulais Evazan en suffisamment bon état pour être identifié. S'il parvenait jusqu'à son vaisseau, il pourrait passer en vitesse-lumière avant que je n'aie le temps de rejoindre mon propre appareil, le *Renardier*.

Le docteur était à bout de souffle. En atteignant le hangar, il s'est néanmoins retourné pour me tirer dessus. Mon armure a absorbé son tir sans problème. J'ai continué à avancer avec assurance.

J'ai soudain compris qu'il était acculé. Il devait s'être trompé de hangar ou quelque chose comme ça. Il ne pouvait plus fuir et désormais ce n'était plus qu'une question de temps pour que le meilleur gagne.

J'ai progressé — d'encoignure de porte en encoignure de porte, de poubelle en poubelle — jusqu'au pied de l'édifice. Evazan s'était abrité derrière un vaisseau, un transport léger corellien comme on en voit tant.

Une fois dans le hangar, j'ai commencé un véritable tir de barrage. La chance était avec moi et un de mes projectiles lui a brûlé le visage. Je n'aurais pu rêver mieux : il n'était pas mort, juste un peu abîmé.

Je me suis alors avancé précautionneusement, juste au cas où ses cris de douleur auraient été feints. Arrivé à dix mètres de lui, j'ai posément visé son corps répugnant étendu par terre. Une simple pression sur la détente et j'étais plus riche d'un million de crédits !

C'est à cet instant précis qu'une tourelle escamotable est apparue en dessous du vaisseau. Un tir d'arme lourde a soudain percé mon armure. Constatant que la chance avait tourné, j'ai préféré bondir sur un toit proche à l'aide de mon propulseur.

En contrebas, j'ai aperçu ce fils de Rancor, Ponda Baba, installé aux commandes du vaisseau. Je savais qu'il me gardait une certaine rancune à cause d'un différend récent. Mais, avant que je n'aie eu l'opportunité d'en discuter avec lui, son appareil a brusquement décollé pour se perdre dans les cieux crépusculaires.

C'était fini... pour l'instant. Jodo Kast n'oublie jamais rien ! Un jour, mes yeux repéreront Evazan ou Baba, et ce jour-là, je ne perdrai pas de temps pour passer à l'action..."

endroit, il a aussitôt attiré l'attention d'organismes de surveillance médicale. Evazan possède toutefois un don inné pour se tirer à temps de toutes les situations dangereuses.

De plus, il ne se borne pas à n'être qu'un banal médecin fou. Ce dément ne connaissant aucune limite, il a aussi pris part à toutes sortes d'activités plus criminelles les unes que les autres : esclavagisme, assassinats, greffes cybernétiques illégales, etc.

Lorsqu'il a déclaré à Luke Skywalker qu'il était "condamné à mort à la chaise électronique dans une vingtaine de systèmes", il ne mentait pas. Depuis, la liste des atrocités qu'il a commises n'a jamais cessé de s'allonger et aujourd'hui c'est plus d'une trentaine de systèmes qui ont signé un ordre d'exécution à son nom.

Une association regroupant ses victimes et leurs parents a d'ailleurs offert une prime d'au moins un million de crédits pour sa tête. Mais, jusqu'à tout récemment, personne n'était jamais parvenu à l'approcher d'assez près — lui ou son compagnon, Ponda Baba — pour espérer pouvoir réclamer ce magot.

Le "docteur" est depuis longtemps passé maître dans l'art du déguisement. Quelques mois avant son arrivée sur Tatooine, un chasseur de primes ambitieux

Le Docteur Evazan et Ponda Baba lors de leur première — et plus mémorable — confrontation avec un Chevalier Jedi.

et talentueux nommé Jodo Kast a néanmoins réussi à retrouver la trace du prétendu médecin. Il est alors parvenu à lui brûler le côté droit du visage d'un tir de blaster. Si Ponda Baba n'était pas intervenu à temps et si Kast n'avait pas eu des obligations à l'égard de l'Empire, on peut être sûr qu'Evazan aurait été tué ou emprisonné bien avant de rencontrer Luke et Kenobi à la Cantina de Mos Eisley.

Le destin en a toutefois décidé autrement en lui permettant de survivre à sa rencontre avec le chasseur de primes. Mais, quand la nouvelle de sa blessure au visage a été connue, Evazan a tout de suite compris que rares seraient désormais les endroits où il ne risquerait pas d'être capturé. Il s'est donc transformé en fugitif, avant d'aller se réfugier à Mos Eisley où il comptait trouver des associés qui partagent ses propres conceptions perverties.

Son ami aqualish Ponda Baba et lui-même allaient toutefois avoir le désagrément de devoir écourter leur séjour sur Tatooine, après avoir commis l'erreur de déclencher une bagarre avec le jeune Skywalker et le Chevalier Jedi Obi-Wan Kenobi. L'altercation ne dura que le temps de deux éclairs de sabre-laser. Ensuite, il leur fallut quitter la ville en catastrophe. On ignore ce qui leur arriva alors, mais certaines rumeurs prétendent qu'Evazan est revenu quelques temps plus tard à Mos Eisley pour officier dans une petite clinique sous le nom de "Docteur Cornelius". On dit même qu'il se serait attiré les foudres de Ponda Baba, après une opération lamentablement ratée visant, à l'origine, à remplacer le bras amputé de son complice par une prothèse mécanique. Aux dernières nouvelles, Baba poursuivrait toujours Evazan au travers de la galaxie. Il est vraiment étonnant que ces deux criminels n'aient toujours pas été appréhendés...

Docteur Evazan

(alias Docteur Cornelius, Roofoo, etc.)
Type : Chirurgien Homicide
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Blaster 4D + 2, Parade Mains Nues 4D + 2
SAVOIR 2D + 2
Langages 4D
MÉCANIQUE 2D + 1
Commandement 4D + 1, Escroquerie 3D, Marchandage 3D + 1
VIGUEUR 3D + 2
Combat Mains Nues 4D + 2
TECHNIQUE 2D
(A) Médecine 1D, (A) Médecine : Greffes Cybernétiques 2D, Premiers Soins 5D
Points de Force : 1
Points du Côté Obscur : 2
Points de Personnage : 4
Déplacement : 10
Équipement : Medpac, instruments chirurgicaux, pistolet blaster (4D).

Ponda Baba

Avant de rencontrer — par le plus grand des hasards — le célèbre Docteur Evazan, Ponda Baba n'était qu'un pirate de second ordre qui écumait les frontières de l'Empire, semant meurtres et désordres sur son passage. Un jour qu'il réparait son vaisseau, un échange de tirs de blasters éclata non loin de lui entre Jodo Kast et Evazan. Comme le chasseur de primes avait carbonisé son dernier associé sans avoir l'amabilité de partager la récompense qui pesait sur sa tête, Ponda estima qu'il était en droit de lui rendre la pareille...

Lorsqu'après avoir touché Evazan au visage, Kast s'approcha lentement de sa proie pour l'achever, Ponda

fit feu sur lui avec une arme suffisamment puissante pour percer son armure de combat.

Il fit ensuite monter le docteur à son bord, en comptant bien empocher lui-même la prime promise pour sa capture. Mais quand il sut combien son passager était célèbre, il considéra — non sans quelque raison — qu'il pourrait être plus profitable de s'associer à lui. Car s'il lui était un peu difficile de tirer un trait sur un million de crédits, la présence d'Evazan à ses côtés lui garantirait que personne ne lui chercherait des noises... Un genre d'assurance qui n'a pas de prix ! "De plus", pensa le pirate aqualish, "j'ai justement besoin d'un copilote et d'un traducteur."

Les deux crapules décidèrent donc de faire de la contrebande ensemble, n'hésitant pas alors à comparer leur association à celle de Yan Solo et Chewbacca. Ponda et Evazan reprirent même, pendant une brève période, les trafics réalisés auparavant par le *Faucon Millenium* pour le compte de Jabba le Hutt.

Ponda perdit un de ses gros bras velus lors d'une bagarre à la Cantina de Mos Eisley. Il commit, en effet, l'erreur de provoquer un jeune fermier d'allure inoffensive : Luke Skywalker. Mais, si celui-ci n'était pas vraiment de taille à se mesurer à lui, son compagnon, Obi-Wan Kenobi, l'était...

Depuis, Ponda s'est fait greffer une prothèse bionique à la place de son membre perdu et recherche activement Evazan afin de se venger. Les sabres-lasers lui inspirent aujourd'hui une telle terreur, qu'il suffit qu'il en voie un pour décamper aussitôt à toutes jambes.

Ponda Baba

Type : Contrebandier Aqualish
DEXTÉRITÉ 3D + 1
Arme Blanche 4D + 1, Parade Mains Nues 4D + 1
SAVOIR 2D + 1
Intimidation 5D, Races Extraterrestres 3D + 2
MÉCANIQUE 3D + 2
Canons de Vaisseau 4D + 2
PERCEPTION 3D
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 5D, Résistance 5D
TECHNIQUE 2D + 2
Réparation de Transport Spatial 3D + 2
Points de Personnage : 4
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), grenades (5D), matraque (VIG + 1D).

Labria

Le sinistre Labria de Devaron est certainement le plus gros ivrogne et le plus grand mouchard de Mos Eisley. Véritable informateur professionnel, il est toujours prêt à vendre n'importe quel renseignement au plus offrant... mais, il est en fait très rare qu'il ait quoi que ce soit à vendre.

Labria n'est en effet pas très doué, aussi doit-il souvent se contenter de négocier le peu qu'il sait avec les rares personnes susceptibles d'être intéressées. Comme il ne prend jamais la peine de vérifier l'exactitude de ses informations, ses clients réguliers ont coutume de ne pas prendre ses déclarations pour argent comptant.

Apparemment, Labria dépense le peu qu'il gagne pour se payer des verres dans les divers bars de l'astroport. Il lui arrive d'ailleurs souvent de faire semblant d'être ivre, afin de se procurer plus facilement des renseignements qu'il pourra ensuite revendre. Mais, même si la plupart des gens tombent dans le panneau, ils évitent néanmoins de lui raconter des choses qu'il n'est pas censé savoir.

Il a été la principale source d'informations de Garindan lorsque celui-ci s'est intéressé à Jabba le Hutt... et cela explique sans doute l'échec cuisant qu'a connu son client lors de ses négociations avec l'Enflé.

Labria continue néanmoins à épier son entourage. Cela lui a permis d'amasser 5 000 crédits qu'il a placés sur un compte bancaire au nom de Airbal. La subtilité n'est décidément pas son fort...

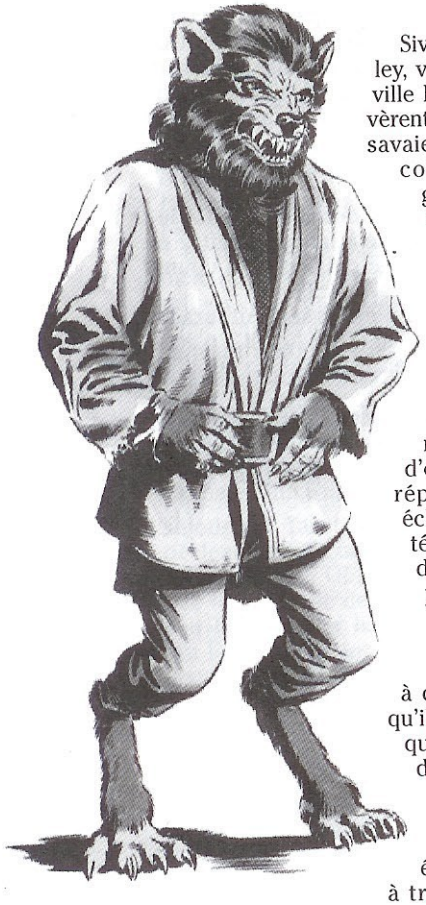
Malgré ses insuccès répétés, il se refuse à abandonner son métier d'espion public. Mais comme il n'a rien compris aux changements politiques survenus dernièrement à Mos Eisley, un verre gratuit l'intéresse toujours plus qu'une information fiable.

Labria

Type : Escroc Devaronien
DEXTÉRITÉ 2D
Esquive 3D
SAVOIR 3D
Illégalité 4D
MÉCANIQUE 1D
Astrogation 3D + 1
PERCEPTION 2D + 2
Discrétion 3D + 2, Dissimulation 3D, Escroquerie 3D + 2, Investigation 4D + 1
VIGUEUR 2D + 1
TECHNIQUE 1D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D

Points de Personnage : 3
Déplacement : 10
Équipement : Une bouteille à moitié vide de bière jawa.

Sivrak



Sivrak, l'homme loup de Mos Eisley, venait à peine de s'installer en ville lorsque Luke et Obi-Wan arrivèrent à la Cantina. Les autochtones savaient peu de choses sur lui, et comme Sivrak n'était pas du genre bavard, ils se posaient quelques questions sur son compte.

En réfléchissant un peu, certains avaient cru deviner qu'il provenait du système stellaire Uvena, un groupe de planètes dirigé exclusivement par les Hommes-Loups de Shistavanen. Ces êtres paisibles sont d'excellents chasseurs et ont la réputation d'être les meilleurs éclaireurs de l'Empire. Une dextérité exceptionnelle et certains dons pour la survie les prédisposent, en effet, à explorer des mondes inconnus et indomptés.

C'est pour ces raisons — et à cause du fusil blaster éraflé qu'il portait toujours à l'épaule — que Sivrak eut vite la réputation d'être un éclaireur compétent. À l'époque, l'Empire avait sévèrement restreint les possibilités d'exploration et les éclaireurs avaient bien du mal à trouver du travail. Les seules missions qui leur étaient offertes étaient toujours supervisées par les Impériaux, lesquels s'intéressaient plus à découvrir de nouvelles civilisations qu'à coloniser de nouveaux mondes.

Ce que les autochtones ignoraient — car, pour l'apprendre, il leur aurait fallu fouiller les énormes banques de données de l'Alliance — c'est que Sivrak (de son vrai nom Lak Sivrak) était un éclaireur connu pour avoir cartographié la plupart des territoires les plus dangereux de l'Empire. Maintenant, les hommes de Palpatine le recherchaient parce qu'il leur avait dissimulé la présence d'un monde-repaire de la Rébellion dans une des Régions Inconnues qu'il avait été chargé d'explorer.

Comme Sivrak avait passé le plus clair de son existence à l'écart de la civilisation, il n'avait jamais entendu parler de la Rébellion. À ses yeux, tous les sénateurs étaient des bureaucrates et leurs histoires ne l'intéressaient pas, aussi longtemps qu'il n'avait pas affaire à eux trop souvent. C'est alors qu'il avait découvert une communauté installée sur une lune rocailleuse. Ses membres étaient des "traîtres recherchés par l'Empire" et des réfugiés originaires de planètes dévastées telles que Dalron Cinq. Sivrak crut qu'il s'agissait seulement de colons ou de survivants d'un accident de vaisseau, aussi leur proposa-t-il ses services. La méfiance des rebelles cessa lorsqu'il les aida à s'organiser et à se préparer en prévision des prochains mois d'hiver.

C'est autour de feux de camp et de bons dîners que Sivrak apprit les exactions commises par ses patrons et les buts que s'était fixée l'Alliance. Lorsqu'il finit par se décider à "bouger un peu" (pour reprendre l'expression qu'il emploie quand il éprouve le besoin de changer de lieu), il promit de ne jamais trahir ses nouveaux amis. Il se rendit alors dans un autre secteur et bâcla rapidement un rapport pour l'Empire.

Malheureusement, un autre éclaireur découvrit la colonie peu après et alerta aussitôt la Marine Impériale. Et si les espions parvinrent alors à prévenir la communauté suffisamment tôt pour que la plupart des réfugiés puissent être sauvés, quelques Rebelles furent néanmoins capturés. Soumis aux méthodes d'interrogation ultra-efficaces utilisées par l'Empire, ils ne purent que révéler la visite de Sivrak quelques mois plus tôt.

Quand il fut obliger d'abattre un groupe de soldats de choc, Lak comprit tout de suite que l'Empire voulait sa peau. Il changea donc son nom et mit le cap sur le côté opposé de la galaxie. À Mos Eisley, il vint en aide à plusieurs agents rebelles. Il fut ensuite enrôlé par l'Alliance et participa à de nombreux combats, avant de trouver la mort au cours de la Bataille d'Endor.

Sivrak

Type : Éclaireur Shistavanen
DEXTÉRITÉ 2D + 2
Blaster 5D + 2, Esquive 4D + 2
SAVOIR 4D
Races Extraterrestres 6D, Survie 6D, Systèmes Planétaires 6D

MÉCANIQUE 3D
Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 5D + 2, Écrans de Vaisseau 4D + 1, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D, Transports Spatiaux 4D
PERCEPTION
Discrétion 4D, Dissimulation 4D, Recherche 5D, Recherche : Pistage 7D
VIGUEUR 3D
Escalade/Saut 4D, Résistance 4D + 1
TECHNIQUE 3D + 1
Premiers Soins 4D + 1, Réparation de Chasseur Stellaire 4D + 1, Réparation de Transport Spatial 4D + 1
Points de Force : 3
Points de Personnage : 9
Déplacement : 11
Équipement : Pistole blaster (4D), fusil blaster (5D), vibrolame (VIG + 2D), équipement de survie.

Muftak

Muftak est né à Mos Eisley et a grandi sur Tatooine. Pourtant, contrairement à celles des Jawas et des Hommes des Sables, sa race n'est pas originaire de cette planète. En fait, Muftak ne sait même pas à quelle race il appartient, car il a perdu très jeune ses parents et a dû dès lors faire sa propre éducation dans les ruelles de l'astroport.

C'est ainsi qu'il s'est endurci et a beaucoup appris sur la cité et ses habitants. Malgré son apparence féroce et son immense stature, Muftak est un être doux avec lequel il est facile de s'entendre. Néanmoins, à l'instar des Wookiees, il n'éprouve jamais de scrupules à arracher les membres de ceux qui l'ennuient ou le menacent. Il a en outre fait serment de protéger Kabe, sa fidèle compagne.

Muftak a découvert cette jeune extraterrestre pour laquelle il éprouve de la sympathie, abandonnée dans les rues de Mos Eisley par des esclavagistes qui l'avaient apparemment trouvée trop petite pour être vendue. Il l'a alors recueillie et lui a enseigné de son mieux ce qu'il sait.

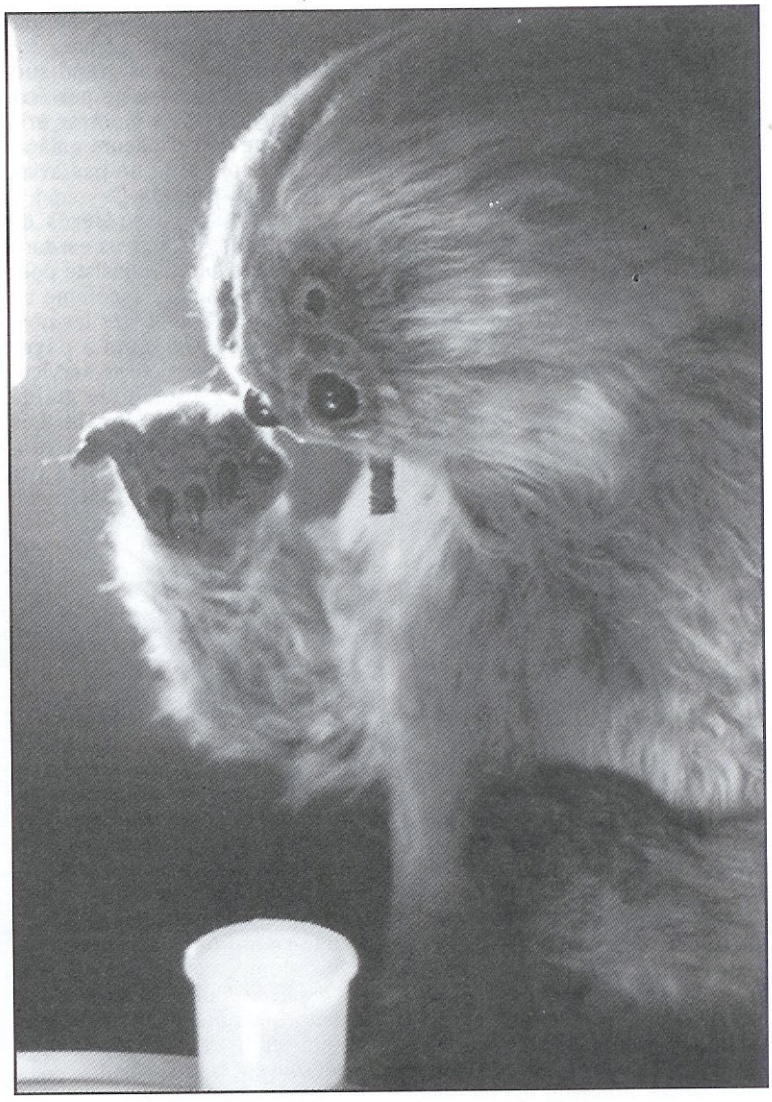
Muftak préfère se battre à mains nues, parce qu'il a un don dans ce domaine. Il possède bien un mini-blaster tout cabossé, mais celui-ci lui a trop souvent fait faux bond pour qu'il puisse encore s'y fier. Avec son amie Kabe, il vit dans un réseau de tunnels souterrains désaffectés qui s'étend sous la Piste d'Atterrissage 83.

Muftak n'a pas de projets, car ses désirs sont aussi limités que ses ambitions. Chaque fois qu'il a besoin d'un peu d'argent, soit Kabe le lui vole, soit il l'obtient en vendant des informations à des étrangers. Il s'est lié d'amitié avec Momaw Nadon, l'Ithorien, et a passé de longues heures à discuter avec lui.

Muftak n'a pas choisi son camp dans la guerre civile. Le fait qu'il ait passé toute sa vie sur Tatooine l'a, en effet, tenu à l'écart des aspects les plus discutables de l'Empire. Quoi qu'il en soit, peu après les événements qui ont secoué Mos Eisley, il s'est retrouvé emporté par le souffle de la rébellion galactique et a dû quitter Tatooine avec Kabe pour se lancer en quête de sa propre destinée...

■Muftak

Type : Dériveur Talz
DEXTÉRITÉ 2D + 2
Parade Mains Nues 3D + 2
SAVOIR 2D + 1
Illégalité 4D + 1
MÉCANIQUE 3D
Équitation 4D
PERCEPTION 2D + 1
VIGUEUR 4D + 1



Combat Mains Nues 6D, Levage 5D + 1
TECHNIQUE 3D
Déplacement : 9
Équipement : Mini-blaster cabossé (2D + 1)

Kabe

Kabe est une petite Chadra-Fan, qui a été abandonnée par des esclavagistes lorsque ceux-ci durent quitter précipitamment Mos Eisley. Elle est sans doute la seule survivante de la catastrophe de Chadran, un terrible tremblement de terre qui a anéanti l'essentiel de la civilisation assez primitive de son peuple, dix ans avant que Luke et Obi-Wan ne viennent à la Cantina.

Sa petite taille, ses sens aiguisés et ses réflexes rapides lui sont extrêmement utiles dans ses activités de voleuse. Muftak, son grand ami, veille toujours à tenir à distance tous les policiers, prédateurs et chasseurs de primes qui pourraient s'intéresser à elle, lui laissant pratiquement champ libre pour exercer son métier dans les rues de l'astroport.

Quoique très jeune et relativement naïve (elle considère le vol comme un jeu, pas comme un délit), Kabe adore les jus de juri les plus forts que peuvent proposer les bars de Mos Eisley... bien qu'une seule goulée de ces

boissons alcoolisées suffise généralement à lui faire perdre conscience.

Muftak a essayé, sans grand succès, de lui apprendre à ne pas être trop optimiste et à se montrer prudente. Elle ne doit d'ailleurs qu'à sa vigilance constante de ne pas avoir déjà fini en chair à Bantha !

De tous les jeux préférés de Kabe, le plus dangereux est sans doute celui qui consiste pour elle à s'habiller comme un Jawa afin d'inciter les nouveaux arrivants à payer des "taxes sur le service" à une prétendue guilde marchande locale. Les Jawas, ayant été plusieurs fois accostés par des victimes exigeant un "remboursement", ont menacé Kabe de lui fixer un plot de sécurité un de ces prochains jours.

La petite voleuse est aussi très adroite aux jeux d'argent et s'est spécialisée dans les dispositifs de sécurité, deux talents qui permettent à Muftak et elle de vivre correctement. Jeune, puérile et innocente, bien que très futée, Kabe est une fauteuse de troubles pour laquelle toutes les arnaques sont bonnes. Elle doit à Muftak d'être toujours en vie et elle le sait. Elle voue d'ailleurs au géant à fourrure une adoration largement payée de retour.

Kabe et Muftak sont partis de Mos Eisley peu après que Yan Solo et Chewbacca ont quitté la ville avec Luke et Kenobi. On ignore où ils se trouvent actuellement.

■Kabe

Type : Gamine Chadra-Fan
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Esquive 5D + 2, Pickpocket 6D
SAVOIR 2D + 2
Évaluation 3D + 2, Illégalité 4D + 2
MÉCANIQUE 3D
Répulseurs 4D
PERCEPTION 3D + 2
Discrétion 5D + 2, Dissimulation 5D, Escroquerie 4D, Jeu 4D + 1
VIGUEUR 2D + 1
TECHNIQUE 2D + 2
Sécurité 4D + 2
Déplacement : 6
Équipement : Outils pour systèmes de sécurité (+1D en *Sécurité*), couteau (VIG + 1).

Les sœurs Tonnika

Il arrive parfois que l'on se sente désorienté par l'infinie complexité de la pègre galactique. C'est ce qui m'est arrivé lors de mes investigations concernant les sœurs Tonnika, à Mos Eisley. Selon certains informateurs locaux, ces femmes fréquentaient assidûment la Cantina à l'époque où Obi-Wan et Luke étaient venus y chercher un moyen de quitter Tatooine. En fait, des investigations complémentaires m'ont appris que les filles qui étaient présentes ce jour-là n'étaient pas les vraies sœurs Tonnika — celles-ci étant alors sans doute occupées à débarrasser quelque cadre richissime de toutes ses économies. J'ignore toujours qui étaient vraiment ces deux filles. Pour le reste, mes informations concernant les mystérieuses sœurs paraissent avoir les accents de la vérité…

La galaxie est pleine de promesses pour une femme déterminée. Surtout si elle allie l'intelligence, la ruse et la vivacité d'esprit à une beauté hors du commun. Nul doute qu'une telle femme pourrait aller très loin… Alors que dire de deux femmes bâties sur ce modèle et qui travailleraient en collaboration ? Les possibilités qui s'offriraient à elles seraient illimitées.

Alors qu'elles n'étaient encore que des fillettes bien élevées, les jumelles identiques Brea et Senni Tonnika ont littéralement mis sens dessus dessous la colonie de Kiffex en se servant de leur charme naturel pour manipuler ses habitants. Abandonnées très tôt par leurs parents, elles avaient été recueillies et hébergées par les colons. Elles convoitaient cependant bien autre chose qu'amour et sécurité — elles voulaient de l'argent ! Sauvageonnes curieuses de tout, les jumelles grandirent en demandant à la vie bien plus que l'environnement rustique de la colonie ne pouvait leur offrir. Il ne fallut toutefois pas longtemps pour que leurs talents en matière de mensonge et de duplicité se révèlent. Elles s'employèrent alors à manipuler méthodiquement leurs congénères afin d'obtenir ce qu'elles désiraient. Les petites arnaques ne cessèrent jamais de gagner en importance au fur et à mesure qu'elles avançaient en âge et acquéraient une plus grande confiance en leurs moyens. Elles finirent ainsi par s'attaquer à leur première grande escroquerie : celle qui devait leur permettre de changer de planète…

Elles entrèrent en contact avec un jeune éclaireur venu sur Kiffex pour se ravitailler en carburant et en vivres. Elles lui servirent tout un conte parlant des abus et mauvais traitements divers dont elles étaient censées avoir été victimes aux mains des colons. Fasciné par leur triste récit autant que par leur beauté radieuse, le jeune homme proposa aux adolescentes de les conduire jusqu'à un grand astroport. Ce n'était pas que Brea et Senni tenaient tant que ça à faire preuve d'ingratitude à l'égard de leur famille d'adoption… elles éprouvaient seulement le besoin impérieux de gagner de l'argent au plus vite. Dans ces conditions, pourquoi perdre leur temps sur un monde reculé, alors que les richesses de la galaxie les attendaient ?

Il ne leur fallut pas longtemps pour se faire une réputation. Grâce à leur ruse et à leur beauté — sans parler des innombrables possibilités de duperie qui s'offrent à des jumelles identiques — les sœurs Tonnika réussirent à délester de pratiquement tous leurs biens certains des individus les plus puissants de l'univers.

Exploiter les faiblesses des hommes riches devint pour elles comme une sorte d'art. Désormais, aucun être de sexe masculin n'était plus à l'abri derrière les barrières de son pouvoir et de son argent. Grandes, stylées et élégantes, les jumelles avaient coutume de fréquenter le gratin galactique, toujours en quête d'une proie potentielle. Elles n'en trouvèrent toutefois aucune lors de leur dernier séjour à Mos Eisley. Pis, elles durent fuir pour sauver leurs vies !

La dernière fois que l'on a vu les jumelles Tonnika sur Tatooine, c'était à l'occasion d'ignobles réjouissances au palais de Jabba. Pour elles, de toute façon, peu importait l'aspect du pigeon, pourvu qu'il ait des crédits ! Elles s'installèrent donc toutes les deux dans des parties diffé-

Vision doublée

Yan Solo fit connaissance des jumelles Tonnika à l'époque où il était en relations d'affaires avec Jabba le Hutt. Les jeunes femmes l'intriguèrent tout de suite, mais il veilla cependant à se tenir prudemment à l'écart de leurs affaires. Après tout, il prenait déjà assez de risques comme ça sans avoir besoin de se compliquer la vie avec Brea et Senni. On avait toujours l'impression que les cartes de sabacc leur obéissaient... si vous voyez ce que cela sous-entend.

Solo appréciait néanmoins leur compagnie — à petite dose et en gardant toujours une main sur sa ceinture à crédits. Au cours d'une entrevue avec les jumelles, celles-ci abordèrent le sujet des jeux d'argent. Pour Yan, une discussion sur ce thème ne pouvait avoir un sens sans mention de son ancien ami Lando Calrissian. Tandis qu'il se remémorait des anecdotes sur ce dernier, Yan se souvint brusquement de tous les mauvais tours que cette vieille fripouille lui avait joués. Une idée se fit alors jour dans son esprit : *et si les filles faisaient une farce à Lando ?* Brea et Senni approuvèrent sa proposition d'un sourire.

Comme Lando était lui-même — à sa façon — un escroc, un joueur et un truand, les sœurs Tonnika le considéraient comme une sorte de "défi" à leurs talents. Si elles parvenaient à le duper, elles seraient sûres ensuite de pouvoir s'attaquer à pratiquement n'importe qui. Yan arrangea donc une rencontre "fortuite" entre Bresenni (le prénom adopté par les filles quand elles prétendaient n'être qu'une seule personne) et Lando, avant de déguerpir de crainte d'avoir lui-même des problèmes.

Calrissian — qui était plutôt du genre à se retourner sur le passage des jolies femmes — déploya tout le charme dont il était capable lorsque Bresenni lui tomba littéralement dans les bras au Casino des Grands Enjeux de Balfron. Dès cet instant, tous deux formèrent un couple inséparable. On les vit danser dans les boîtes à zéro-G, dîner dans les restaurants les plus exotiques et jouer aux tables les mieux fréquentées. Pour Lando, qui avait l'habitude de faire toutes les manœuvres de séduction, Bresenni était une compagne idéale dont les traits de caractère semblaient parfaitement en accord avec ses propres goûts et habitudes.

C'est alors que les choses commencèrent à changer. Pendant cinq minutes la jeune femme était tout sourire et douceur, pour devenir l'instant d'après coléreuse et irritable. À croire qu'elle était deux personnes différentes qui partageaient la même apparence et des souvenirs identiques... Après un mois standard passé à supporter de tels troubles de la personnalité, Lando se retrouva bien prêt de craquer. Il croyait être amoureux de Bresenni et, en même temps, une partie de lui ne pouvait pas la supporter !

Déchiré par ses sautes d'humeur qui intervenaient parfois au beau milieu d'une conversation, Lando décida néanmoins qu'il ne pouvait pas se passer de la jeune femme. C'est ainsi qu'il se résolut à lui proposer d'officialiser leur relation. Un soir, il revêtit un costume bien coupé, mit à chambrer une bouteille de vin sullustain et prépara un bouquet de roses ithoriennes aux exquis reflets bleutés. Prenant son courage à deux mains, il se risqua à frapper à la porte de la chambre d'hôtel de Bresenni. La nuit commença sous les meilleurs auspices. Calrissian estimait lui-même qu'il dégageait un charme dévastateur, c'est dire ! Mais, au moment où il s'apprêtait à "faire sa déclaration", le double exact de sa belle surgit de la pièce du fond. Tout en adressant un sourire malicieusement sensuel à Lando, elle lui remit un holodisque.

Quand il l'eut introduit dans l'holoprojecteur de la pièce, Calrissian eut la mauvaise surprise de voir apparaître le visage narquois de Yan Solo. "J'espère que tu t'es bien amusé, mon vieux Lando. C'est incroyable comme elles peuvent se ressembler, non ? Elles sont néanmoins différentes... comme tu t'en es sans doute rendu compte." L'image disparut, mais le rire de Solo persista longtemps dans les oreilles de Lando. Une expression sinistre passa un court instant sur son visage, mais il se reprit bien vite et sourit.

"Bien joué, Yan, vieux pirate", s'esclaffa-t-il, "bien joué !" Mais, en son for intérieur, il se dit à lui-même : *Quel culot il a eu de me faire ce coup. Un de ces jours, il faudra que je lui rende la pareille...*

rentes du palais et firent, comme à leur habitude, semblant de n'être qu'une seule et même personne afin d'abuser les convives. Au bout d'un moment, elles finirent néanmoins par se lasser des complaintes continuelles de Jabba et de ses amis concernant le contrebandier Yan Solo. Elles décidèrent donc d'aller chercher fortune ailleurs.

Lorsque les sœurs ont par la suite escroqué vingt-cinq mille crédits au Grand Moff Argon, elles ne se sont pas un instant doutées qu'elles allaient se faire un ennemi pour la vie. Depuis, beaucoup d'agents impériaux obéissant au Grand Moff ont passé les Territoires de la Bordure Extérieure au peigne fin pour les retrouver. L'ingénieux duo leur a, pour l'instant, échappé.

Brea et Senni Tonnika

Type : Escrocs de Haut Vol
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Esquive 5D
SAVOIR 3D
Cultures 4D, Illégalité 4D + 1, Évaluation : Pierres Précieuses 5D, Langages 3D + 2
MÉCANIQUE 2D + 1
PERCEPTION 4D
Escroquerie 6D, Escroquerie : Séduction 10D + 2, Investigation 5D, Jeu 5D, Marchandage 4D + 2, Persuasion 7D
VIGUEUR 2D + 2
Résistance 3D + 2
TECHNIQUE 2D + 1
Points de Personnage : 1
Déplacement : 10
Équipement : Parfum de Haliat (+2D en Escroquerie et Persuasion), rouge à lèvres de Kedran (4D de dommages paralysants).

Greedo

Greedo était un chasseur de primes typique : cupide, cruel, pas très futé, mais assez bon dans pas mal de domaines. Il faisait preuve aussi d'un profond égocentrisme... quand il était encore en vie. Solo a en effet éliminé ce naïf Rhodien lors d'une altercation à la Cantina de Mos Eisley.

La première erreur de Greedo fut de ne pas mieux se renseigner sur le célèbre contrebandier. S'il l'avait fait, il aurait sans doute réfléchi à deux fois avant de s'attaquer à un gibier aussi dangereux. Sa seconde erreur fut de l'aborder de la pire des manières. Primo, au lieu de l'abattre tout de suite, il lui a laissé le temps de dégainer subrepticement son blaster. Secundo, il n'a pas pensé au fait que Chewbacca — le fidèle copilote de Solo — étant en ville, il n'aurait jamais le temps d'aller réclamer sa prime. À peine la fumée de son blaster se serait-elle dissipée, qu'il se serait retrouvé avec quelques membres en moins...

Greedo était un chasseur de primes à la petite semaine, particulièrement miteux. Il passait le plus clair de son temps à se vanter de ses succès passés auprès des citoyens de Mos Eisley... des anecdotes souvent très révélatrices sur ce qu'il avait vraiment vécu.

Greedo était un Rhodien, une race qui considère la chasse comme un sport honorable. Pour les jeunes membres de cette espèce, devenir un chasseur accompli est en effet une aspiration aussi naturelle que le fait, pour un Humain, de vouloir devenir un important homme d'affaires, un politicien respecté ou un champion d'athlétisme. Sur sa planète, des distinctions sont accordées chaque année dans des catégories telles que "meilleur tireur" (seules les proies tuées sont prises en compte), "piste la plus longue", "prise la plus célèbre" (déclinée en deux sous-catégories, selon que la prise a été ramenée "morte" ou "vive") et "chasse la plus difficile".

Greedo était un chasseur ambitieux. Il privilégiait le succès au point de ne pas toujours respecter les "règles". Ainsi, il fut plusieurs fois accusé d'avoir "étoffé" une prise, en laissant à une proie la possibilité de commettre plusieurs crimes alors même qu'il l'avait repérée. Ce genre de pratique a pour effet de faire monter les primes offertes pour un meurtre ou une capture, mais les Rhodiens la considèrent comme malhonnête.

Greedo a parcouru la galaxie pendant plusieurs années en tant que mercenaire, acceptant aussi bien les offres des organismes légaux de maintien de l'ordre que des gangs criminels. Le premier contrat qui lui fut proposé par Jabba le Hutt lui procura tellement de plaisir, qu'il décida aussitôt de se mettre entièrement à son service. Comme employé du caïd de la pègre, son statut de chasseur rhodien augmenta notablement sur Tatooine. Son ego connut, malheureusement pour lui, le même sort...

Usant de sa réputation pour impressionner les citoyens de Mos Eisley, Greedo réussit à accroître ses richesses personnelles et sa collection de "trophées de chasse". En apprenant les problèmes qui opposaient Jabba à un certain Solo, il vit tout de suite là une possibilité de s'enrichir plus encore. Il dénicha le contrebandier à la Cantina de Mos Eisley. Il était assis nonchalamment dans un coin, comme si le fait de s'être attiré les foudres du Hutt n'avait aucune importance. Greedo ne perdit pas de temps. Il s'approcha avec témérité de Solo pour lui réclamer les crédits qu'il devait à Jabba. Bien qu'on n'en soit pas tout à fait sûr, il semblerait en fait qu'il ait eu l'intention de s'approprier cette somme. Peu importe, de toute façon, puisqu'il fut descendu sans avoir le temps de faire usage de l'arme qu'il pointait sur son assassin.

■Greedo

Type : Chasseur de Primes Rhodien
DEXTÉRITÉ 4D
Blaster 6D, Esquive 5D, Grenade 6D
SAVOIR 2D + 2
Illégalité 4D + 2, Intimidation 5D, Langages 3D
MÉCANIQUE 2D + 2
Canons de Vaisseau 4D + 2, Transports Spatiaux 4D + 2
PERCEPTION 3D
Investigation 4D, Marchandage 4D, Recherche 5D
VIGUEUR 3D + 2
Combat Mains Nues 4D + 2
TECHNIQUE 2D
Démolition 4D, Réparation de Transport Spatial 3D
Points de Personnage : 2
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), grenades (5D).

Garindan (Long Groin)

Quand Luke et Ben quittèrent Tatooine, Garindan était sans aucun doute le meilleur espion de Mos Eisley. Il était à l'époque plus connu sous le sobriquet de "Long Groin"... qui lui allait comme un gant. Les plaisantins disaient de lui qu'il "reniflait ses victimes" mieux que quiconque... mais personne ne se serait risqué à ce genre de blague en sa présence. Nul ne pouvait débarquer à Mos Eisley sans que Garindan — et donc le Préfet Impérial — en soit aussitôt informé. Personne ne savait où il habitait, mais des rumeurs laissaient entendre que Long Groin vivait dans le luxe. Le montant de ses achats et les sommes qu'ils versaient pour obtenir certains renseignements attestaient d'ailleurs qu'il devait avoir caché un joli magot quelque part. Apparemment, l'espionnage était un métier qui payait bien, quand on se montrait à la hauteur de la tâche. Et si Garindan était connu pour avoir perdu quelques crédits dans des tripots, il n'en avait pas pour autant acquis la réputation d'être un pigeon.

Long Groin était un Kubaz, originaire de la lointaine planète Kubindi. Peu d'habitants de Mos Eisley le savaient, la plupart des gens pensaient en fait qu'il appartenait à une autre race mal connue. Certains croyaient que son long groin noir et ses lunettes sombres faisaient partie d'une sorte de déguisement. Mais d'autres, qui prétendaient l'avoir vu à visage découvert, disaient que son groin était une caractéristique de sa physiologie extraterrestre.

Même le puissant Jabba le Hutt, le plus célèbre caïd de Tatooine, se méfiait de Garindan. Il veillait toujours à proposer divers sujets de distraction que l'espion appréciait beaucoup, chaque fois qu'il désirait que celui-ci ne mette pas son nez dans ses affaires.

Bien que persuasif et discret, Garindan n'était pas très courageux. Il avait appris de ses années passées avec les Jawas (d'excellents informateurs, pour peu que l'on puisse comprendre leurs babillages et supporter leur odeur) que le choix entre combattre et fuir était purement académique. De toute façon, il était toujours possible de se venger plus tard et ceux qui avaient causé du tort à Long Groin s'en étaient d'ailleurs souvent mordu les doigts.

L'espion dissimulait un pistolet blaster sous sa robe (une arme dont il ne se serait jamais servi), ainsi qu'un communicateur manuel réglé sur un canal connu de lui seul et du Préfet Impérial.

Il faillit un jour causer grand tort à l'Alliance. En effet, selon certaines sources, c'est lui qui aurait jadis suivi Luke Skywalker et Ben Kenobi au travers de l'astroport.

Caché dans une alcôve située à proximité de la Piste d'Atterrissage 94, Garindan aurait employé son communicateur afin de signaler la position des fugitifs aux soldats de choc de l'unité Sables du Désert. Il s'en fallut alors de bien peu pour que le *Faucon Millenium* soit abattu par les armes lourdes des Impériaux avant d'avoir pu décoller.

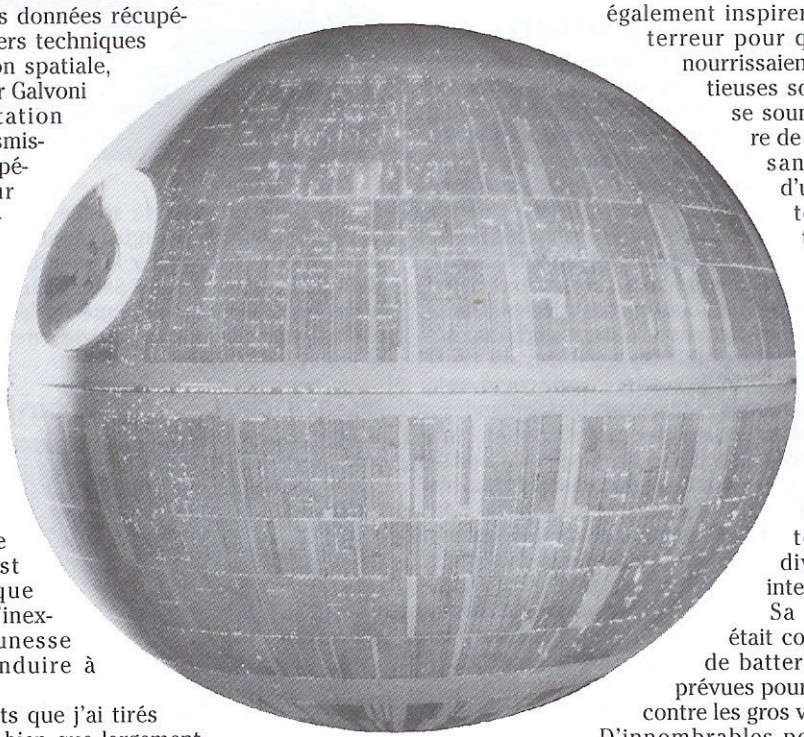
■Garindan (Long Groin)

Type : Espion Kubaz
DEXTÉRITÉ 2D + 2
Blaster 3D + 2, Esquive 4D + 2
SAVOIR 3D
Illégalité 4D + 2, Langages 4D, Races Extraterrestres 4D
MÉCANIQUE 2D + 2
PERCEPTION 4D
Discrétion 7D, Dissimulation 6D, Escroquerie 5D, Investigation 6D + 1, Recherche : Pistage 5D
VIGUEUR 2D + 2
TECHNIQUE 3D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D + 2, Sécurité 4D
Points de Personnage : 3
Déplacement : 9
Équipement : Communicateur, pistolet blaster (4D), mini-blaster (3D + 1), 250 crédits (pour les pots-de-vin).

L'Étoile de la Mort

L'Étoile de la Mort (ou "Étoile Noire". NdT) reste à ce jour l'engin le plus effroyablement meurtrier de toute l'histoire de la galaxie. Cette formidable station spatiale blindée, dotée d'un armement capable de faire exploser des planètes entières, était la concrétisation même de l'aptitude innée de l'homme à commettre des génocides. Il ne pouvait y avoir de symbole plus patent de la monstruosité de l'Empire, ni de justification plus évidente de la nécessité de recourir à la force afin de renverser ce régime inique.

Il fut impossible de disposer, au moment de la destruction de l'Étoile de la Mort, de tous les renseignements relatifs aux efforts déployés par les Héros de Yavin. Aussi, pour compléter les maigres informations glanées lors d'entrevues avec ces individus hors du commun et les quelques données récupérées dans les dossiers techniques de la terrible station spatiale, j'ai dû me rendre sur Galvoni III, lieu d'implantation d'un centre de transmissions de l'Armée Impériale. Une fois sur place, je suis parvenu à déjouer les dispositifs de sécurité de ce complexe (une prouesse remarquable !), avant de consulter les banques mémorielles de son réseau informatique interne. Il est miraculeux que j'aie survécu à cette mission ! C'est incroyable ce que l'inconscience et l'inexpérience de la jeunesse peuvent vous conduire à faire...



Les enseignements que j'ai tirés de cette opération, bien que largement incomplets, se révélèrent néanmoins très significatifs. Malgré ses dimensions colossales et sa puissance titanesque, l'énorme engin de destruction conçu par l'Empire était vulnérable. C'est à ce détail crucial, combiné au fait que le Grand Moff Tarkin avait tendance à faire preuve d'une confiance démesurée dans les capacités de l'Étoile Noire, que l'Alliance doit d'avoir pu détruire cette station spatiale.

En examinant les fichiers codés des Impériaux, je me rendis peu à peu compte de l'ampleur de la tâche qu'avaient eu à abattre Skywalker, Solo et la Princesse Leia. Non seulement ils avaient dû s'évader d'une station spatiale pleinement opérationnelle capable d'anéantir des planètes, mais il leur avait aussi fallu ensuite l'attaquer de front !

Les dossiers ci-dessous présentent diverses informations détaillées concernant les principaux protagonistes qui se trouvaient à bord de l'Étoile de la Mort, ainsi que les individus "typiques" qui servaient à bord de ce redoutable engin. À ceux d'entre vous qui désireraient des renseignements plus fouillés sur la station spatiale, je ne saurais trop conseiller la lecture du *Dossier Technique de l'Étoile de la Mort*, qui a été réalisé par divers historiens et chercheurs de l'Alliance.

L'Étoile de la Mort

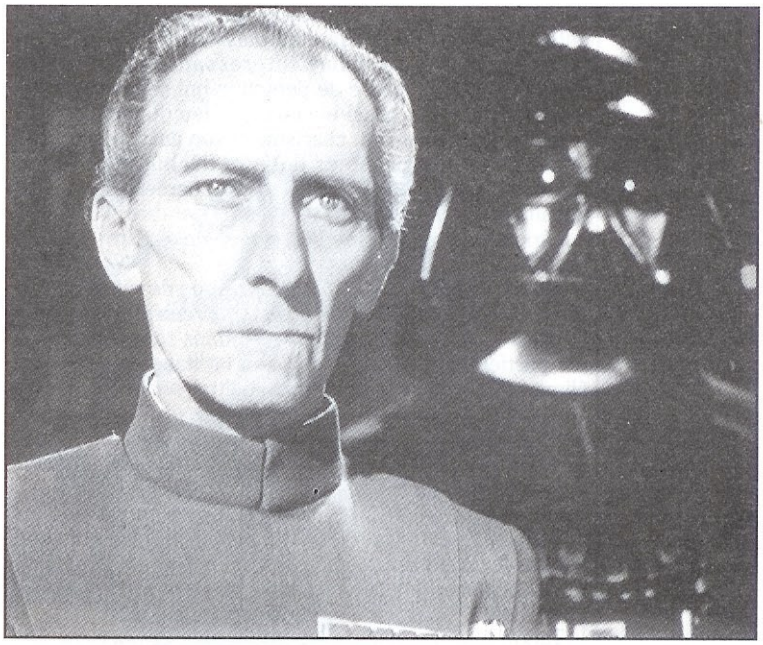
L'Étoile de la Mort impériale a été construite dans le peu connu système Horuz, situé dans les profondeurs des Territoires de la Bordure Extérieure. Placé en orbite autour de Despayre, ce chantier naval pouvait aisément échapper à la curiosité des holomédias et du Sénat Impérial. L'Étoile de la Mort avait été expressément conçue comme un moyen de pression susceptible d'amener un plus grand nombre de systèmes stellaires à se plier à l'Ordre Nouveau de l'Empereur. Elle devait également inspirer suffisamment de terreur pour que tous ceux qui nourrissaient des pensées séditieuses soient contraints de se soumettre. Cette sphère de métal avait la puissance destructrice d'une flotte impériale tout entière. De la taille d'une petite lune, elle abritait dans ses entrailles une foule de techniciens et hommes d'équipage qui étaient chargés de veiller au bon fonctionnement de ses gigantesques générateurs et de ses divers appareillages internes.

Sa surface ravinée était constellée de milliers de batteries de turbolasers prévues pour assurer sa défense contre les gros vaisseaux de guerre. D'innombrables ponts-hangars abritaient une pléthore de chasseurs stellaires, navettes et autres appareils de combat ou de transport. La pièce maîtresse du projet Étoile de la Mort était toutefois était toutefois son "superlaser", une arme tellement puissante qu'elle pouvait réduire un monde en pièces.

Dès que les Rebelles apprirent l'existence de cette station spatiale, ils se fixèrent comme priorité absolue de se procurer ses plans au plus vite. C'est leur analyse minutieuse qui permit à l'Alliance de trouver le défaut de la cuirasse, un point faible qui représentait l'élément clé dont avaient désespérément besoin les insurgés pour détruire cette colossale machine à tuer. À peine la première Étoile de la Mort fut-elle détruite, que des rumeurs persistantes commencèrent à circuler à propos d'une seconde version, plus puissante encore, qui serait déjà en cours de construction dans quelque mystérieux secteur de la galaxie. Nombreux furent ceux qui, au sein de l'Alliance, prirent ces rumeurs au sérieux. Et ils firent bien, puisque nous savons aujourd'hui que l'Empire accoucha effectivement par la suite d'une seconde Étoile de la Mort.

■L'Étoile de la Mort

Engin : Station de Combat en Espace Profond Non Standard
Type : Station de combat en espace profond mobile
Échelle : Étoile de la Mort
Longueur : 120 kilomètres (diamètre)
Compétence : Pilotage de Station de Combat : Étoile de la Mort
Équipage : 265 675, canonniers : 57 276, minimum : 56 914/+15
Compétence de l'Équipage : Armement de Vaisseau de Guerre 5D, Astrogation 5D + 1, Pilotage de Station de Combat 6D
Passagers : 607 360 (hommes de troupe), 25 984 (soldats de choc), 42 782 (techniciens de maintenance), 167 216 (pilotes et équipages des appareils embarqués)
Capacité de la Soute : Supérieure à un million de kilotonnes
Autonomie : 3 ans
Prix : Indisponible à l'achat
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x4
Hyperpropulseur de Secours : x24
Navordinateur : Oui
Vitesse Spatiale : 1
Coque : 15D
Écrans : 2D
Senseurs :
Passif : 250/0D
Détection : 1 000/1D
Recherche : 5 000/2D + 2
Focalisation : 40/4D
Armes :
Superlaser
Arc de Tir : avant
Servants : 168, minimum : 48/+10
Échelle : Étoile de la Mort
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre : Superlaser
Protection : 12D (échelle des Vaisseaux de Guerre)
Portées Spatiales : 1-20/40/100
Dommages : de 2D à 16D*
5 000 Batteries de Turbolasers
Arc de Tir : tourelles**
Servants : 3
Échelle : Chasseurs Stellaires
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Protection : 3D (échelle des Vaisseaux de Guerre)
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-5/10/15
Dommages : 5D
5 000 Batteries de Turbolasers Lourds
Arc de Tir : tourelles**
Servants : 4
Échelle : Chasseurs Stellaires
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Protection : 4D (échelle des Vaisseaux de Guerre)
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-7/15/30
Dommages : 7D
2 500 Canons Lasers
Arc de Tir : tourelles**
Servants : 3
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Protection : 4D (échelle des Vaisseaux de Guerre)
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-5/10/15
Dommages : 7D
2 500 Canons à Ions
Arc de Tir : tourelles**
Servants : 4
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Protection : 4D (échelle des Vaisseaux de Guerre)



Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-3/7/10
Dommages : 4D
768 Affûts à Rayons Tracteurs
Arc de Tir : tourelles**
Servants : 6
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Protection : 5D (échelle des Vaisseaux de Guerre)
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1-5/10/25
Dommages : 5D

*Les générateurs de l'Étoile de la Mort peuvent produire 2D de dommages par heure et le superlaser ne peut en principe faire feu qu'une fois totalement rechargé.

**Du fait de ses dimensions gigantesques, l'Étoile de la Mort est divisée en 24 zones distinctes disposant chacune du même armement. Seules les armes se trouvant dans la zone adjacente à un vaisseau qui attaque peuvent faire feu sur celui-ci. Le nombre d'armes susceptibles d'être employées en même temps doit donc souvent être considérablement réduit.

Grand Moff Tarkin

Le Grand Moff Tarkin, le redouté serviteur de Palpatine responsable de l'ignoble Doctrine Tarkin qui portait son nom et instaurait la terreur en système politique, est mort en même temps que son projet le plus ambitieux. En fait, son décès lors de la Bataille de Yavin eut pour la survie de l'Alliance une importance aussi grande que la destruction de l'Étoile de la Mort, le fruit de son imagination démoniaque.

Tarkin n'était encore que le gouverneur rusé et ambitieux du secteur Seswenna, lorsqu'il élabora la doctrine qui convenait idéalement aux désirs et objectifs de l'Empereur. Même privé de l'appui de l'Étoile de la Mort, l'Ordre Nouveau pouvait toujours compter sur la formidable puissance de feu de la Marine Impériale. Tarkin, lui, était irremplaçable. C'était grâce à sa détermination et sous ses ordres qu'avait été construite la station de combat. Son incontestable génie militaire en avait fait le commandant tout désigné. Dans son idée, elle devait avant tout servir à effrayer et intimider. C'est ainsi lui qui a

décidé d'anéantir Alderande afin de montrer à l'univers entier combien l'Empereur était puissant.

Tarkin était un homme intéressant par bien des aspects. C'était le genre de personne qui semblait totalement inaccessible, aussi bien dans le feu du combat qu'à la tribune du Sénat. Son charisme et son aura personnelle étaient en outre capables de faire fléchir Dark Vador, même dans ses résolutions les mieux ancrées... ce qui lui permit incidemment de sauver bon nombre d'officiers supérieurs qui avaient eu le malheur de s'attirer le courroux du Sombre Seigneur.

À bord de l'Étoile de la Mort, le groupe de réflexion tactique de Tarkin — qui comprenait l'Amiral Motti et le Général Tagge — était sans pareil dans tout l'Empire. Il est particulièrement heureux que l'Alliance ait réussi à éliminer d'un seul coup tous ces maîtres stratèges...

Après la défaite de Yavin, la majeure partie des forces armées impériales sombrèrent dans un véritable chaos bureaucratique. Gagnés par l'anarchie ambiante, les subordonnés de Tarkin s'entre-déchirèrent pour quelques miettes de pouvoir, tandis que les anciens adversaires politiques du Grand Moff en profitaient pour asseoir leur autorité. La crise interne qui s'ensuivit accorda à l'Alliance Rebelle suffisamment de temps pour évacuer Yavin.

Tarkin était un visionnaire implacable et puissant. Ses idées ont permis à l'Ordre Nouveau de prendre la forme d'un immense Empire. Et si la galaxie peut se réjouir de la disparition de ce génie du Mal, on ne peut s'empêcher de frémir en pensant à tous ceux qui, immanquablement, prendront un jour sa relève pour semer à nouveau terreur et effroi. Après tout, il est tout à fait possible que Thrawn — que l'on croit être le dernier des grands amiraux de l'Empire — ne soit en fait que le premier d'une nouvelle lignée de fous sanguinaires...

■Grand Moff Tarkin

Type : Grand Moff Impérial
DEXTÉRITÉ 3D
Arme Blanche 4D + 2, Blaster 5D, Esquive 6D + 2, Parade Arme Blanche 5D + 2
SAVOIR 4D
Bureaucratie 9D, Cultures 7D, Évaluation 5D, Intimidation 7D + 1, Langages 6D + 1, Races Extraterrestres 7D, Systèmes Planétaires 6D, Tactique : Flottes Stellaires 9D, Tactique : Sièges 10D
MÉCANIQUE 3D + 2
Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 4D, Armement de Vaisseau de Guerre 4D, Écrans de Vaisseau 4D + 1, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D + 1, Équitation 5D, Pilotage de Station de Combat 5D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D, Répulseurs 4D + 1, Transports Spatiaux 4D + 1
PERCEPTION 3D + 1
Commandement 10D + 2, Escroquerie 6D + 2, Jeu 5D + 1, Marchandage 6D + 2, Recherche 5D
TECHNIQUE 2D
Premiers Soins 3D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D, Réparation de Répulseurs 3D, Sécurité 5D
Points de Force : 4
Points du Côté Obscur : 5
Points de Personnage : 22
Déplacement : 10
Équipement : Bloc de données, pistolet blaster (4D), communicateur, insignes de grade.

Amiral Motti

À l'instar de nombreux officiers "parvenus" de l'Empire, Motti était exceptionnellement dévoué à l'Empire... mais guère exceptionnel par ailleurs. Bien qu'il ait pu à juste titre se prévaloir de nombreuses missions réussies, la plupart n'avaient été que des opérations de routine que l'on avait — comme toute sa carrière, d'ailleurs — largement surévaluées.

En récompense de sa loyauté, Motti avait été affecté sur l'Étoile de la Mort, afin d'y aider et protéger Tarkin. Il faisait ainsi partie — avec le Grand Moff et le Général Tagge — du triumvirat chargé de commander la station de combat. C'est cette affectation qui lui permit de rencontrer Dark Vador pour la première fois. Comme le Sombre Seigneur était "seulement" là en tant que conseiller de l'Empereur, l'Amiral ne témoigna que peu d'égards à ce "laquais" en armure d'ébène. Le fait qu'il ne cessait de parler de la Force mystique et des Chevaliers Jedi ne fit qu'aggraver encore les choses. Pour le jeune Motti, il n'était qu'un sorcier radoteur à l'esprit perturbé.

Palpatine finançant directement le projet Étoile de la Mort, il était inévitable que Tarkin et Motti en prennent la tête. Débarrassés de toutes considérations d'ordre politique, ils purent laisser libre cours à leur ambition dévorante.

L'Amiral croyait à la force brute, aussi bien au plan individuel que militaire. Il n'éprouvait que mépris pour Vador et ses "tours de magie". À ses yeux, seul le pouvoir avait une réalité, et ce pouvoir était incarné par des merveilles technologiques telles que l'Étoile de la Mort. La Force, comme il le répétait si souvent, n'était qu'une ancienne religion oubliée et les pouvoirs qu'on lui associait relevaient des contes de fées. Motti persista obstinément à nier la nature mystique et intangible de la Force, même après la petite "leçon de foi" que lui a infligée Vador...

■Amiral Motti

Type : Amiral Impérial
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Artillerie Blaster 5D, Blaster 5D, Esquive 5D
SAVOIR 3D + 1
Bureaucratie 5D + 2, Systèmes Planétaires 5D + 1, Tactique : Flottes Stellaires 9D + 2, Tactique : Sièges 7D
MÉCANIQUE 3D
Astrogation 5D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D + 2
PERCEPTION 2D + 2
Commandement 5D + 1, Marchandage 3D + 2
VIGUEUR 2D + 1
Combat Mains Nues 4D, Résistance 4D + 1
TECHNIQUE 3D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Sécurité 4D + 1
Points de Personnage : 7
Déplacement : 10
Équipement : Bloc de données, pistolet blaster (4D), communicateur, insignes de grade.

Général Tagge

Le Général Tagge était le grand tacticien chargé des défenses de l'Étoile de la Mort. Alors que le Gouverneur Tarkin devait superviser la construction et la mise en service de la station, Tagge était, lui, responsable au quotidien du bon fonctionnement des divers appareillages et armements défensifs du bord.

Si Tarkin était avant tout un bureaucrate auquel il incombait d'élaborer des stratégies, il revenait au Général de s'occuper des problèmes logistiques et du moral des troupes. Tagge devait tout faire pour que les plans du gouverneur se déroulent comme prévus. L'analyse de transmissions de l'Étoile de la Mort interceptées par nos spécialistes ont révélé par ailleurs qu'il était sans conteste le plus raisonnable et le plus stable des commandants de la station.

Illustration : Dew Struzan © 1988 Lucasfilm Ltd.

Illustration : Celia Strain © Lucasfilm Ltd. (LFL) 1979

Les humeurs du Sombre Seigneur

Le récit ci-dessous fait partie des anecdotes que se plaisent à raconter les officiers impériaux. Ils s'en servent un peu comme d'une histoire de croquemitaine pour prévenir les jeunes aspirants des dangers qu'ils courent en n'obéissant pas aux ordres et de ce que peut leur coûter une ambition déplacée. Difficile de savoir si les événements dépeints se sont vraiment produits ou non. En tout cas, Voren Na'al a discuté avec nombre d'officiers impériaux qui ont depuis rejoint l'Alliance et dont les souvenirs corroboraient cette anecdote. Il faut cependant se garder de toute conclusion hâtive, ces officiers ayant tous reçu leurs informations par le même biais. Rien n'interdit néanmoins que ce récit soit véridique, aussi invraisemblable qu'il puisse paraître.

Une haute silhouette en armure noire se tenait, solitaire, sur la passerelle de commandement du gigantesque Destroyer Stellaire. Dark Vador avait donné l'ordre que les lumières soient baissées et que le personnel navigant quitte les lieux pour quelques heures. Il éprouvait souvent le besoin de se retrouver seul afin de pouvoir "appréhender l'univers sans être dérangé par les tracasseries des mortels".

Le capitaine du vaisseau avait cependant décidé d'épier son supérieur, en utilisant les caméras de surveillance du Destroyer Stellaire pour l'observer de loin. Bien qu'un peu nerveux, il était sûr de n'avoir rien à craindre, parce qu'il se trouvait loin de la passerelle.

La principale baie d'observation était ouverte et le vaisseau progressait lentement au milieu des étoiles, en attendant que les nombreux serviteurs et espions de Vador signalent une nouvelle cible rebelle. Peu importait d'où proviendrait l'appel. Le Sombre Seigneur ordonnerait sans délai que l'on plonge dans l'hyperespace, s'il y avait la moindre chance de retrouver les responsables de la destruction de l'Étoile de la Mort.

Une faible brise fit onduler la longue cape de Vador, quand il étendit les bras comme s'il voulait profiter de ce léger vent pour s'élever dans les airs. Il se moquait bien de savoir que le "vent" en question était en fait émis par la bouche d'aération située à ses pieds.

Le Sombre Seigneur du Sith leva son bras droit et brandit son poing de métal. "Je retrouverai les compagnons de Obi-Wan, car telle est la volonté de l'Empereur et du Côté Obscur !"

Quelques instants s'écoulèrent et le souffle de l'air conditionné se tarit. Les épaules de Vador se raidirent, tandis que sa respiration se fit plus lente et plus profonde.

"Oui, bientôt la brillante flamme de la Rébellion finira par s'éteindre. Personne ne doit sous-estimer les pouvoirs de la Force."

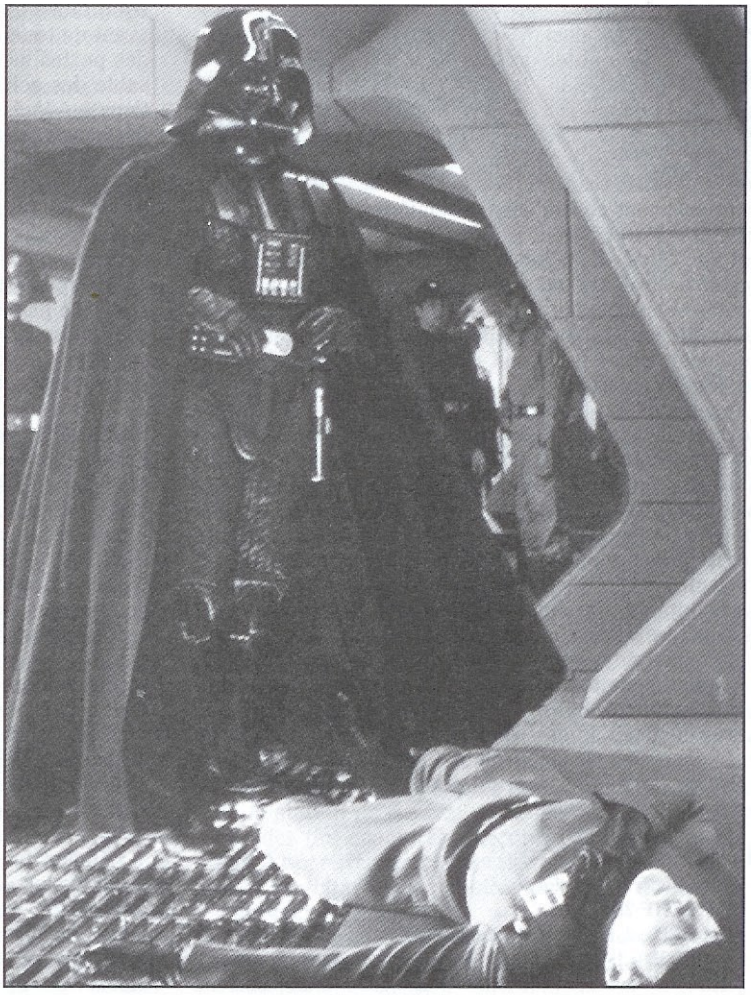
Le capitaine se laissa retomber dans son siège et commença à ricaner. "Quel imbécile idéaliste ! Un masque effrayant et des tours de magie ? Drôle de façon de faire son boulot..." Vador tressaillit légèrement et tendit l'oreille comme s'il écoutait le silence. Il leva ensuite sa main droite et l'ouvrit à la manière d'un étau.

L'officier l'observa avec attention. "Qu'est-ce que mijote encore le Seigneur de la Destruction et du Chagrin ?" se demanda-t-il. "Capitaine", dit une voix profonde provenant du casque de jais, "je vais vous accorder un rare privilège."

Le capitaine se dressa sur son siège, comprenant soudain que Vador, d'une façon ou d'une autre, avait entendu ses commentaires.

"Vous allez avoir la chance de goûter à la puissance de la Force" annonça le sinistre chevalier avec assurance. Sa main gantée de noir commença alors à se refermer et l'officier sentit que les muscles de sa gorge étaient comme écrasés par une poigne de fer.

Lorsque sa victime roula à terre, le Sombre Seigneur laissa retomber son bras avant de s'absorber à nouveau dans la contemplation de la noirceur d'encre qui s'étendait de l'autre côté du hublot. Cette fois, aucun mortel ne le dérangea.



Le Général Tagge, Dark Vador et le Grand Moff Tarkin occupés à discuter de la première mission de l'Étoile de la Mort.

Nous détenons ainsi des enregistrements dans lesquels il exprimait les doutes qu'avait suscités en lui la dissolution du Sénat. Il était, en effet, l'un des rares officiers impériaux de haut rang à prendre au sérieux la menace représentée par la Rébellion. Il avait conscience que l'Alliance Rebelle était avant tout motivée par d'impérieuses considérations d'ordre moral, qui pouvaient éventuellement contrebalancer l'infériorité théorique de ses vaisseaux et de ses troupes. Il avait en outre découvert que l'Étoile de la Mort, ce puissant dragon des cieux stellaires, avait un talon d'Achille. S'il avait pu alors se montrer aussi persuasif que le Moff Tarkin ou aussi éloquent que l'Amiral Motti, la station de combat aurait certainement résisté à l'assaut rebelle et l'Alliance n'existerait plus aujourd'hui.

Tagge était un jeune officier doté d'un esprit méthodique et calculateur. Il croyait aux bienfaits d'une bonne préparation et répugnait à agir avant d'avoir envisagé toutes les facettes d'un plan. Il appréciait à leur juste valeur les prouesses accomplies en combat par la Rébellion et cela l'avait rendu prudent. Mais, ses supérieurs hiérarchiques n'ont jamais tenu compte de son avis. Il prétendait enfin que l'Empereur avait besoin du Sénat pour contrôler son Empire Galactique... une opinion qui lui fit perdre les faveurs de Tarkin.

Malheureusement pour lui, en bon soldat qu'il était, son habitude de toujours suivre la voie hiérarchique provoqua sa perte. S'il avait été moins respectueux des usages et s'était adressé directement à l'Empereur, Tagge serait encore en vie aujourd'hui. Gageons qu'il serait sans doute devenu le "héros militaire" d'un Empire victorieux...

Général Tagge

Type : Général Impérial
DEXTÉRITÉ 2D
Blaster 3D + 2, Esquive 4D, Grenade 4D, Parade Mains Nues 3D
SAVOIR 3D + 1
Affaires 8D, Affaires : Industries Tagge 10D + 2, Bureaucratie 4D + 1, Histoire Militaire 7D, Survie 4D + 2, Tactique : Chasseurs Stellaires 6D + 2, Tactique : Flottes Stellaires 8D, Tactique : Sièges 7D + 2, Tactique : Vaisseaux de Guerre 7D
MÉCANIQUE 3D + 2
Équitation 4D + 1, Répulseurs 5D + 1
PERCEPTION 3D
Commandement 4D + 2, Recherche 5D
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 4D + 2, Levage 4D
TECHNIQUE 3D
Démolition 5D + 1, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Sécurité 4D
Points de Personnage : 12
Déplacement : 10
Équipement : Bloc de données, pistolet blaster (4D), communicateur, insignes de grade.

Officiers de l'Étoile de la Mort

S'il est une chose dont on est sûr au sujet des officiers impériaux, c'est qu'ils sont généralement très ambitieux. Ceux qui avaient été choisis pour servir sur l'Étoile de la Mort étaient également très compétents.

Avec le démantèlement du Sénat, l'ambition était devenue le nouveau moteur de l'Armée et de la Marine. Les amiraux et généraux, dont les pouvoirs avaient jusqu'alors été très limités, se sont brusquement retrouvés investis de nouvelles responsabilités et prérogatives. L'Amirauté n'était plus un simple lieu où l'on paradait avant de toucher une bonne retraite, ni un tremplin vers des postes lucratifs de conseiller militaire ou de responsable des achats. Les militaires gouvernaient l'Empire ! Ceux qui jouissaient de bons états de service pouvaient désormais prétendre à exercer une autorité sur des systèmes stellaires entiers et, par voie de conséquence, bénéficier des menus privilèges découlant naturellement de leur charge.

L'ambition était donc la "qualité" privilégiée au sein des nouvelles forces armées, bien qu'une loyauté aveugle au régime ait été également exigée des soldats. Il convient par ailleurs de noter qu'à de rares exceptions près, tous les candidats affamés de pouvoir qui postulaient aux postes de gouverneurs et de commandants de Destroyers Stellaires étaient relativement jeunes.

À une certaine époque, les officiers qui semblaient les plus prometteurs et les plus compétents ont été systématiquement affectés au projet Étoile de la Mort du Grand Moff Tarkin. Ils ont ainsi eu l'occasion de déployer tous leurs talents pour faire fonctionner et perfectionner la plus terrible station de combat jamais créée. Mais, en dépit de ses machineries et armes impressionnantes, l'Étoile de la Mort n'était rien sans ceux qui tenaient ses commandes. Forts, dévoués à l'Ordre Nouveau et prêts à tout pour gravir les échelons de la hiérarchie, les jeunes officiers qui avaient reçu cette mission étaient les meilleurs dont disposait la machine de guerre impériale. Lorsqu'ils périrent, l'Empire perdit beaucoup de ses meilleurs éléments. C'est la raison pour laquelle nombre de postes clés furent conservés par les individus moins motivés et à la loyauté plus discutable qui étaient en place depuis des années...

Officier de l'Étoile de la Mort Typique. *DEXTÉRITÉ 2D + 2, Blaster 4D + 2, Esquive 3D + 2, Grenade 3D + 2 ; SAVOIR 3D, Bureaucratie 4D, Intimidation 4D, Tactique : Flottes Stellaires 5D ; MÉCANIQUE 3D + 2 ; PERCEPTION 3D + 1, Commandement 5D + 1 ; VIGUEUR 2D + 1, Combat Mains Nues 3D + 1 ; TECHNIQUE 3D, Sécurité 4D.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), communicateur, insignes de grade.

Soldats de l'Étoile de la Mort

Tarkin tenait absolument à ce que sa station de combat soit confiée à la fine fleur des militaires de la galaxie. Il avait donc personnellement sélectionné les meilleurs officiers et l'équipage le plus compétent. Il avait en outre exigé un corps de soldats, choisis pour leurs capacités de combattants et leurs connaissances, dont la nécessité semblait plus discutable. Ces hommes — que l'on désigna très vite sous le nom de Soldats de l'Étoile de la Mort et auxquels on attribua un uniforme distinctif — se situaient tous un échelon au-dessus des éléments moyens des troupes de choc ou de l'Armée Impériale.

Ils avait été formés à toutes sortes de techniques de combat. Arts martiaux, tir au pistolet blaster, lancer de grenades et tir à l'arme lourde étaient, par exemple, quelques-unes des disciplines dans lesquelles on leur demandait de briller. Ils jouissaient en outre d'une indépendance supérieure à celle qui était accordée au soldat moyen. Ils avaient ainsi le droit de prendre eux-mêmes des décisions dans les situations imprévues. Cette autonomie était toutefois tempérée par un dévouement exceptionnel, une loyauté féroce et une obéissance aux ordres qui confinait au fanatisme. Tarkin ne partageait pas l'avis de ceux qui pensaient que ce serait gâcher de telles troupes que de les affecter à l'Étoile de la Mort, alors qu'elles pourraient être plus utiles ailleurs. Il tenait tellement à sa station de combat, qu'il ne voulait rien laisser au hasard. Et puis, il s'était dit que plus son arme serait puissante à l'intérieur, plus durs seraient les coups qu'elle porterait.

Cela n'empêcha pas les hommes de penser qu'ils étaient sous-employés. Ils considéraient, en effet, que leurs talents hors du commun ne les prédisposaient pas à garder le plus puissant engin de destruction jamais conçu. On peut d'ailleurs se demander quelles prouesses auraient pu accomplir ces soldats si on les avait placés dans de vraies situations de combat. Quel adversaire aurait pu leur résister ?

Quoi qu'il en soit, cette élite fut anéantie en même temps que l'Étoile de la Mort. Mais, même si cela risque de prendre du temps, rien n'empêche qu'un nouveau groupe de guerriers de cet acabit puisse être constitué un jour.

Soldat de l'Étoile de la Mort typique. *DEXTÉRITÉ 3D + 1, Artillerie Blaster 4D + 2, Blaster 4D, Blaster : Pistolet Blaster 5D + 1, Blaster de Véhicule 4D + 2, Esquive 4D + 1, Grenade 4D + 1 ; SAVOIR 2D + 1, Illégalité 3D + 1 ; MÉCANIQUE 2D + 2 ; PERCEPTION 4D, Commandement 5D, Recherche 5D + 2 ; VIGUEUR 3D + 2, Combat Mains Nues 5D + 2, TECHNIQUE 2D.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), fusil blaster (5D), grenades (5D), communicateur, casque protecteur (+1D pour résister aux dommages physiques, + 1 pour résister aux dommages énergétiques).

Canonniers de l'Étoile de la Mort

Les meilleurs canonniers de l'Empire avaient été réunis afin d'assurer la défense de l'Étoile de la Mort contre les assauts à grande échelle. Personne n'avait imaginé que les Rebelles conduiraient leur attaque avec de petites escadrilles de chasseurs stellaires, pas avec une énorme armada.

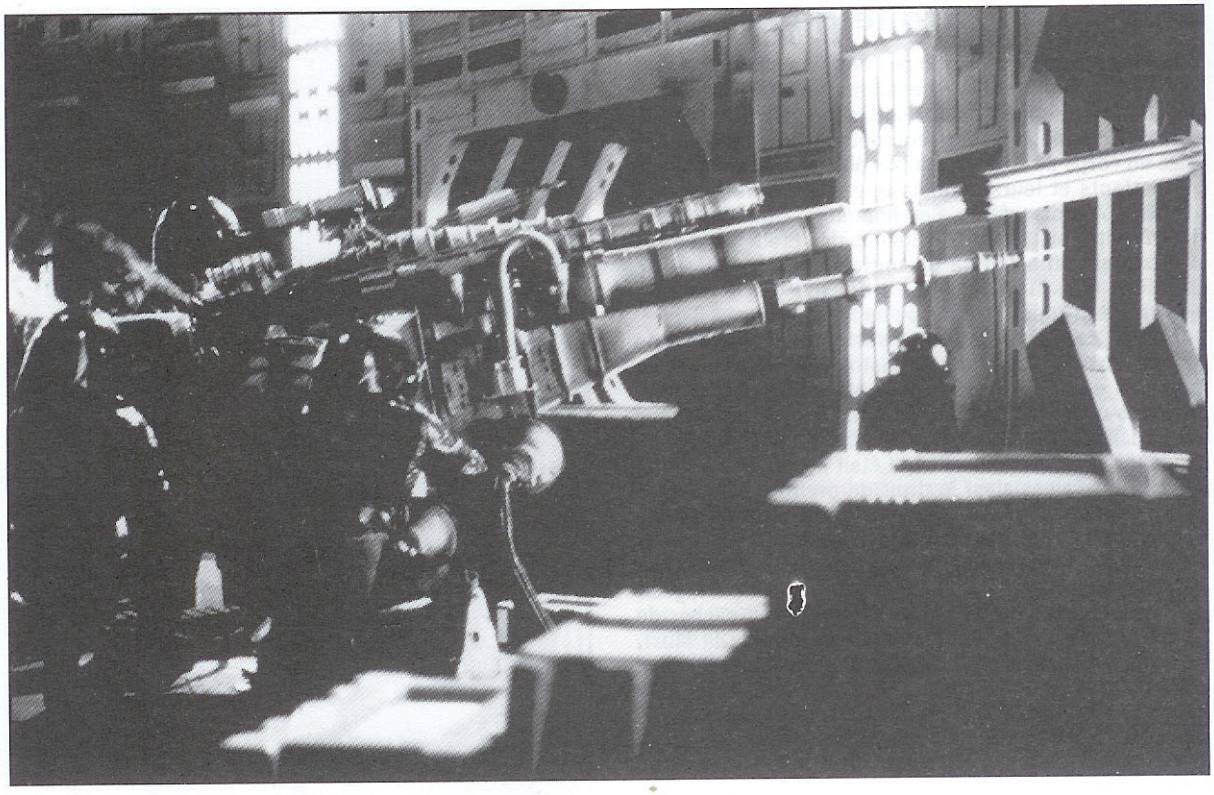
Il faut néanmoins porter au crédit des canonniers le fait que la plupart des appareils de l'Alliance ne sont même pas arrivés jusqu'à la tranchée où se trouvait le conduit d'évacuation à atteindre. Les chasseurs TIE et les tourelles automatisées n'ont joué qu'un rôle de second plan à ce niveau.

Des soldats de l'Étoile de la Mort escortent la Princesse Leia jusqu'à sa cellule du bloc de détention.

La plupart des servants des armes de l'Étoile de la Mort avaient été formés exclusivement au maniement de pièces d'artillerie lourde. Beaucoup étaient d'anciens élèves pilotes qui avaient raté leur brevet, bien qu'ayant fait preuve d'une bonne acuité visuelle et de réelles aptitudes pour la technologie. Et s'il était rare que l'on choisisse délibérément cette profession, les canonniers comptaient néanmoins dans leurs rangs des recrues exceptionnellement loyales et fières de leur fonction.

On les avait affectées par groupes entiers à l'Étoile de la Mort en considérant qu'ils se battraient mieux et nécessiteraient moins d'entraînement s'ils se connaissaient déjà. Cette idée intelligente et logique avait toutefois perdu tout intérêt lorsqu'un officier dépendant du Général Tagge s'était mis en tête de distribuer les canonniers par ordre alphabétique dans tout le bâtiment ! Cette incroyable bévue n'améliora en rien le dispositif défensif de la station de combat. Il ne fait en effet aucun doute que des tirs concertés, exécutés par des hommes habitués à opérer ensemble, auraient pu aisément exterminer tous les chasseurs rebelles au cours de leur phase d'approche.

Le "fiasco de l'Étoile de la Mort" — comme les Impériaux se plaisent parfois à appeler la Bataille de Yavin — démontra clairement de quelle façon une accumulation de petites erreurs pouvait mener au désastre. Cet épisode donna à l'Empire une leçon d'humilité dont il avait



bien besoin, tout en permettant à la Rébellion de prendre son essor.

Quoi qu'il en soit, les canonniers de l'Étoile de la Mort, en tant qu'individus, pouvaient manœuvrer des armes de bord bien plus efficacement que n'importe quel dispositif de tir automatisé. Ils avaient été triés sur le volet et ils étaient conscients d'appartenir à une élite. L'Empire aura bien du mal à se passer d'eux.

Canonnier de l'Étoile de la Mort typique. *DEXTÉRITÉ 2D + 2, Artillerie Blaster 4D + 2, Blaster 3D + 2, Blaster de Véhicule 4D + 2 ; SAVOIR 1D + 1 ; MÉCANIQUE 3D, Armement de Vaisseau de Guerre 5D, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D ; PERCEPTION 1D + 1 ; VIGUEUR 1D + 1 ; TECHNIQUE 2D, Réparation d'Arme de Vaisseau de Guerre 4D.* Casque à interface informatique (+2D au code Ordinateur de Visée des vaisseaux de guerre), pistolet blaster (4D), armure protectrice (+1D pour résister aux dommages physiques, + 1 pour résister aux dommages énergétiques), trousse à outils.

Pilotes de chasseurs TIE

C'était en principe dans la Marine Impériale que l'on trouvait les meilleurs pilotes de la galaxie. Nous savons tous, bien sûr, que certains héros de la guerre ont acquis leur art de la manœuvre en pilotant à des vitesses folles des speeders rafistolés au travers de terrains plus traîtres les uns que les autres. Il reste, néanmoins, que la gloire et les honneurs attachés de tous temps au statut de pilote de chasse avaient de quoi inciter nombre d'individus extrêmement talentueux à s'engager dans la Marine.

Pendant leur formation, l'accent était mis sur le sens du devoir, en insistant particulièrement sur la responsabilité qui leur incombait de maintenir l'ordre *et* de protéger l'Empire contre toute agression extérieure. Certains conseillers militaires estimaient toutefois cette distinction sans objet, car ils considéraient qu'on ne devait faire aucune différence entre les agressions extérieures (perpétrées par des races extraterrestres ou des pirates) et intérieures (ex. : la Rébellion).

La plupart des pilotes de chasseurs TIE étaient convaincus de combattre une Rébellion hostile qui menaçait directement leurs familles et leurs systèmes d'origine. Comme les seules informations dont ils disposaient leur étaient fournies par l'Empire — qui, comme chacun sait, n'a jamais hésité à recourir aux méthodes de propagande les plus éhontées — on comprendra qu'ils aient pu se méprendre quelque peu sur la réalité des choses.

Ces hommes devaient cependant faire face à un autre problème bien plus grave... Si, au départ, ils n'avaient eu aucune difficulté à vaincre des Ailes-Y et des Chasseurs de Tête Z-95, lents et peu maniables, ils eurent beaucoup de fil à retordre quand le Aile-X aux performances exceptionnelles entra en service. Il leur fut dès lors de plus en plus difficile de l'emporter sur leurs homologues rebelles.

Cela n'a pas empêcher les pilotes de TIE de se disputer littéralement l'honneur d'être mutés sur l'Étoile de la Mort, car ils voyaient dans une telle affectation l'occasion pour eux de défendre le nec plus ultra de la technologie militaire impériale. Mais, si cela a permis à certains de connaître quelques moments de gloire, ceux-ci furent de courte durée et s'achevèrent finalement sur un désastre pour l'Empire.

Pilote de chasseur TIE typique. *DEXTÉRITÉ 3D + 1, Blaster 4D + 1, Esquive 4D + 1 ; SAVOIR 2D, Systèmes Planétaires 3D ; MÉCANIQUE 4D, Canons de Vaisseau 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Senseurs 4D + 2 ; PERCEPTION 3D, Commandement 4D, Recherche 4D ; VIGUEUR 3D, Résistance 4D ; TECHNIQUE 2D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D + 1, Réparation de Chasseur Stellaire 5D.* Déplacement : 10. Casque avec interface permettant

la connexion à un ordinateur de navigation (communicateur intégré, + 1D en *Senseurs*), combinaison de vol conçue pour les gravités élevées et comprenant divers systèmes de survie, rations de secours pour une semaine, pistolet blaster 4D, équipement de survie.

Droïd interrogateur impérial

L'Ité-Oh (IT-O) — ou Droïd interrogateur — est à la base un Droïd de première classe dont la technologie et la programmation ont été "perverties". Bien avant que l'Alliance Rebelle n'apprenne leur existence, des rumeurs prétendaient déjà que le Bureau de la Sécurité Impériale avait lancé un programme de recherches visant à mettre au point de tels robots.

Le modèle Ité est un Droïd ultra-perfectionné qui combine diverses technologies de pointe. Il est notamment capable de se mouvoir de manière autonome grâce à des répulseurs intégrés.

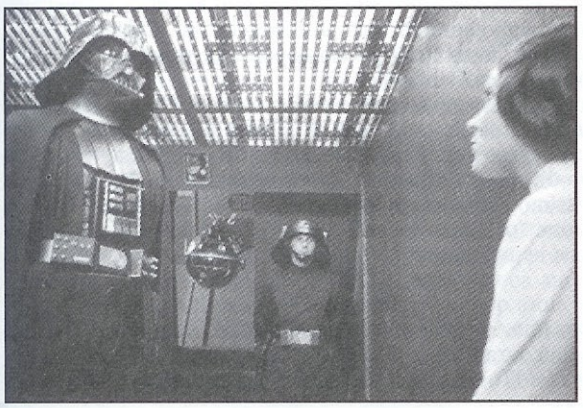
Ce petit globe à la surface noire et brillante est recouvert de sondes, aiguilles et senseurs, tous reliés entre eux. Ces divers ustensiles ont de toute évidence été empruntés à deux autres types d'engins : des Droïds médicaux et des Droïds assassins ultra-secrets de la dernière génération. L'IT-O démontre ainsi clairement que la technique peut aussi bien servir au Mal qu'au Bien...

À l'instar des meilleurs Droïds de diagnostic, il est capable d'examiner toutes les fonctions corporelles. Au lieu de trouver ce qui ne va pas dans un organisme malade, l'IT-O, lui, est censé déterminer au contraire comment perturber un organisme sain. Pour ce faire, il cherche donc toutes les faiblesses susceptibles d'être exploitées par des moyens physiques ou chimiques.

La série Ité est dotée d'instruments de microchirurgie et d'injecteurs chimiques de toute première qualité. En stimulant très précisément certains nerfs, ces Droïds peuvent infliger des souffrances intolérables à leurs victimes, tout en les maintenant conscientes. L'Empire n'hésitait d'ailleurs pas à employer à cette fin des drogues et des substances prohibées par la médecine, les effets secondaires de celles-ci n'étant pas une préoccupation majeure à ses yeux.

Du fait même de la mission très particulière qui lui avait été confiée, l'Étoile de la Mort regorgeait de telles petites monstruosités mécaniques. Leur usage était, toutefois, réservé au personnel de sécurité et de surveillance des blocs de détention. De toute façon, rares étaient ceux qui auraient supporté de les voir à l'œuvre...

Droïd interrogateur IT-O. *DEXTÉRITÉ 1D, Arme Blanche 3D, Esquive 3D, Instruments d'Interrogation 4D + 1, Parade Arme Blanche 3D ; SAVOIR 3D, Intimidation : Interrogatoires 7D + 2 ; MÉCANIQUE 2D ; PERCEPTION 4D, Recherche 5D ; VIGUEUR 3D ; TECHNIQUE 2D, Premiers Soins 4D, Sécurité 4D.* Déplacement : 3. Scalpel laser (3D), injecteurs hypodermiques (4D de dommages paralysants), tranchoirs énergétiques (dommages 5D), pince préhensile (+1D en *Levage*).



Dianoga

Les dianogas, ou "pieuvres des égouts", sont des parasites répugnants. Ils se cachent dans les compresseurs à déchets et dans les collecteurs à ordures, où ils tirent leur subsistance de pratiquement n'importe quoi, hormis les métaux purs.

Comme les détritus ne manquent jamais et ne constituent pas une matière première très recherchée, il est rare que les dianogas soient pourchassés et abattus une fois repérés. Les spécimens qui sont abandonnés à eux-mêmes pendant une longue période avec assez de nourriture peuvent toutefois atteindre une taille suffisante pour représenter un réel danger.

Les grands collecteurs à ordures que l'on trouvait sur l'Étoile de la Mort étaient littéralement infestés de créatures de ce genre. Luke Skywalker a d'ailleurs raconté dans un de ses rapports comment il avait lui-même un jour failli leur servir de déjeuner.

Les dianogas sont d'ordinaire timides et paisibles, un comportement qu'ils ont développé sur la luxuriante planète Vodran, seul monde d'origine qu'on leur connaisse (bien qu'ils prolifèrent aujourd'hui dans toute la galaxie). Comme d'énormes prédateurs carnivores vivent dans les jungles et les marécages brumeux de Vodran, les dianogas ont appris à subsister des restes laissés derrière eux par les animaux plus gros. Ils se sont également très bien adaptés au milieu aquatique, car il leur était plus facile de se cacher dans les profondeurs bourbeuses.

Ils sont dotés d'un unique œil pédonculé dont ils se servent un peu comme d'un périscope. La plus grande partie de leur corps pouvant ainsi rester sous l'eau, leurs chances d'être repérés par un prédateur sont alors moindres. On sait cependant qu'ils utilisent aussi leur œil pour inspecter des tunnels étroits et autres lieux difficiles d'accès.

Les dianogas mesurent généralement cinq ou six mètres de long (tentacules compris), mais on en a déjà vus qui dépassaient les dix mètres.

Ils possèdent sept tentacules pour se déplacer et se saisir de leur nourriture. Lorsqu'ils sont tranchés, ces tentacules repoussent rapidement.

Leur adaptation environnementale est fascinante. À jeun, ils deviennent transparents au point d'être quasiment invisibles en eau claire. En fait, ils prennent toujours la couleur des choses qu'ils absorbent. Les biologistes attribuent cela au fait que leur métabolisme achemine une partie de leurs repas dans un réseau de conduits et de petites poches situés juste sous leur peau. Et si l'assimilation de leur nourriture n'en est pas facilitée, ils disposent ainsi d'une forme très évoluée de camouflage. On raconte d'ailleurs que plusieurs fois des gens ont marché sur des pieuvres des égouts en croyant qu'il s'agissait de lianes ou de câbles rouillés.

Dianoga. *DEXTÉRITÉ 2D ; PERCEPTION 3D + 1 ; VIGUEUR 6D.* Aptitudes spéciales : peut changer de couleur afin de se fondre dans son environnement (+4D en *Discrétion*) ; tentacules (une proie doit réussir un jet de *Vigueur* en opposition pour ne pas être saisie et emportée). Déplacement : 3.

Yavin

La Bataille de Yavin a été le moment de vérité de la Rébellion dans son entreprise pour restaurer la République. L'Alliance n'en était à l'époque qu'à ses balbutiements et Yavin lui servait à la fois de centre de commandement et de principale base militaire, ce qui la rendait extrêmement vulnérable. Et s'il existait en ce temps-là d'innombrables petites bases rebelles dans toute la galaxie, si celle de Yavin avait été détruite, la Rébellion aurait été — de fait — anéantie.

L'histoire de tous ces hommes et femmes qui se sont battus si courageusement ne peut — et ne doit — pas être passée sous silence. En effet, pour chaque héros de la stature d'un Luke Skywalker ou d'un Yan Solo, il a existé une multitude d'anonymes — tels que Jek Porkins et Biggs Darklighter — qui ont fait le sacrifice de leur vie pour que le Bien l'emporte. Il ne faudrait pas croire que ces gens ont choisi délibérément de mourir pour que d'autres puissent poursuivre leur tâche. Mais, il reste néanmoins que lorsqu'on prend place dans un chasseur stellaire, on connaît généralement les risques que cela implique. Quiconque a pris part à un affrontement spatial sait la peur que fait naître le danger. C'est alors qu'il faut se rappeler de la nécessité du combat. C'est pour ces raisons que ceux qui se sont battus et sont morts pour la Rébellion ne doivent jamais sombrer dans l'oubli.

Général Jan Dodonna

À l'époque de la Bataille de Yavin, c'est le Général Jan Dodonna qui était le maître tacticien de l'Alliance Rebelle. Lorsque l'Ordre Nouveau s'était imposé, cet ancien officier de la Vieille République à la retraite avait décidé de reprendre du service, non sans appeler auprès de lui bon nombre de ses célèbres et fidèles compagnons d'armes.

Grâce à son État-major bien organisé, sage et réfléchi, l'Alliance a pu modérer l'exubérance juvénile de ses combattants de première ligne et ainsi devenir une force armée viable. C'est, en effet, sous le commandement avisé d'officiers expérimentés tels que Jan Dodonna que de jeunes héros comme Luke Skywalker et la Princesse Leia Organa ont appris les rudiments de la stratégie militaire avant d'accéder à des postes de responsabilité. On ne répétera toutefois jamais assez que si la première grande victoire de la Rébellion — la destruction de l'Étoile de la Mort — fut due à un tir d'une précision inouïe, rien n'aurait été possible sans une tactique minutieusement élaborée à partir des plans mêmes de la station de combat.

Le Général Dodonna a été le premier responsable de la victoire de Yavin. S'il n'avait pas aussi brillamment analysé les défenses de l'Étoile de la Mort, l'Alliance aurait dû

L'histoire de Dodonna

Le texte ci-dessous est extrait (avec la permission de l'auteur) des mémoires du Général Dodonna. Le lecteur sera certainement surpris d'apprendre à quel point la chance a pu jouer un rôle important dans la destruction de l'Étoile de la Mort, mais gageons que Skywalker dirait que la Force a inspiré les visions de Dodonna tout comme elle a guidé son tir miraculeux. Nous laisserons au lecteur la liberté de se forger sa propre opinion sur ce point.

Nous avons attendu les plans de l'Étoile de la Mort non sans une certaine appréhension. En tant qu'ancien officier de la Marine Impériale, j'avais déjà la conviction que des hommes plus talentueux que moi avaient été chargés de la défense de la grande station spatiale. Alors, tout ce que je pouvais espérer, c'était que je péchais par excès de modestie... Après tout, la plupart des grands chefs de la Vieille République étaient morts ou avaient rejoint l'Alliance. L'ennemi devait donc disposer surtout d'hommes peu expérimentés ou trop ambitieux. Je priais donc de toute mon âme pour que, dans leur hâte pour concevoir, construire et mettre en service ce qu'ils appelaient "l'arme ultime", ils aient fait une erreur... même minime.

Je me faisais des illusions. Les informations apportées par Dédeu-Erdeu se révélèrent terrifiantes. La station possédait peut-être cinq cents fois plus de canons et canonniers que nous n'avions de chasseurs. La façon dont ses écrans avaient été disposés rappelait les défenses planétaires dont disposaient la plupart des bases impériales. Cette forteresse dépassait même mes pires craintes. Chacune de ses portions était protégée par un épais blindage et des déflecteurs impénétrables qui étaient tous reliés par des ordinateurs et pouvaient être désactivés indépendamment les uns des autres. Selon toute vraisemblance, les rayons tracteurs étaient assez puissants pour déplacer un Destroyer Stellaire... alors ne parlons pas du *Faucon Millenium* ou de quelque chose d'aussi petit qu'un Aile-X. La station était, à tous les points de vue, invulnérable.

Je suis allé me coucher cette nuit-là, convaincu que la seule tactique que nous pourrions employer pour percer sa carapace, consisterait à lancer tous nos plus gros vaisseaux, les uns après les autres, à l'assaut de cette monstruosité technologique. Nous n'aurions plus alors qu'à prier que, par miracle, nous finissions par endommager suffisamment quelque chose pour la paralyser. Bien sûr, cela signifierait l'anéantissement de l'Alliance telle que nous la connaissions. Mais, si nous parvenions à handicaper ou à détruire la station, une nouvelle organisation rebelle aurait peut-être le temps de se constituer pour continuer la lutte à notre place. Elle n'aurait pas alors à redouter la menace constituée par l'Étoile de la Mort. Une attaque suicide impliquait forcément des risques énormes, mais, quitte à ce que nous périssions, je voulais entraîner avec nous quelques Impériaux dans la mort.

J'ai préparé quelques notes en vue de la réunion du lendemain, puis je me suis mis au lit. Étrangement, bien que ma décision ait été prise, je n'ai pas pu m'empêcher de retourner, encore et toujours, le problème dans tous les sens. Le sommeil ne venant pas, j'ai dû me résoudre à me lever pour déambuler dans les couloirs, espérant qu'un peu d'air frais et d'exercice me calmeraient. Une méthode que j'avais toujours employée avec succès par le passé, la veille des grandes batailles.

Tandis que je sentais peu à peu mon esprit s'apaiser et mes membres s'alourdir, j'entendis un enfant pleurer dans une des zones réservées aux réfugiés. Je me rendis aussitôt au chevet du petit malheureux afin de sécher ses larmes. J'eus soudain l'impression d'être accompagné par ce que j'appellerais, faute de mieux, une "présence". L'enfant avait été effrayé par un cauchemar dans lequel un dragon était venu réduire en cendres son village.

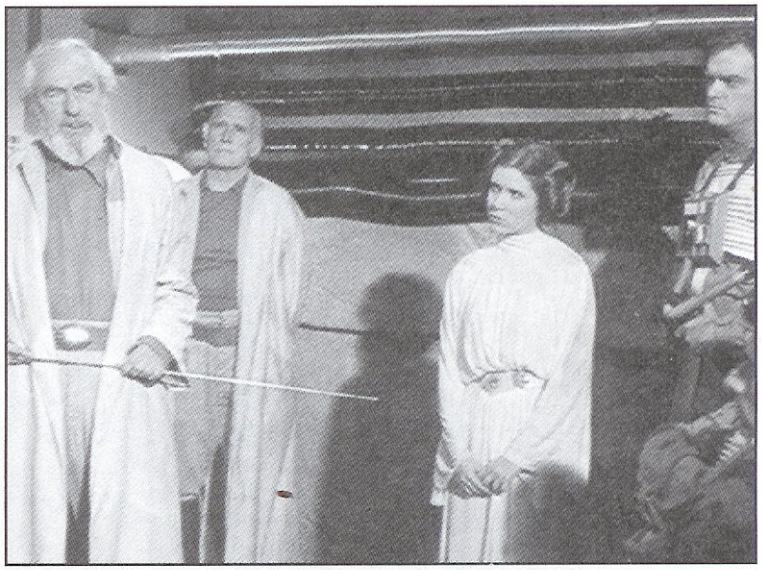
C'est alors que je me suis rappelé un récit très ancien, datant de temps immémoriaux. C'était un conte de fées parlant d'un dragon et du courageux Chevalier Jedi qui l'avait tué afin de sauver son village. "Tu n'as rien à craindre", ai-je dit à l'enfant, "parce

se résoudre à évacuer Yavin ou à se lancer dans un assaut désespéré. C'est en effet lui qui a trouvé la faille sans laquelle aucune attaque n'aurait été possible.

Au temps de la Vieille République, Dodonna avait été un des meilleurs capitaines de Destroyers Stellaires que l'on ait connu. Avec son ami de toujours, Adar Tollon, il avait défini presque toutes les règles des combats interstellaires modernes. Et si Tollon s'était spécialisé dans les affrontements entre vaisseaux, Dodonna, quant à lui, avait envisagé les problèmes liés à la logistique et aux sièges des guerres galactiques. Il est d'ailleurs déplaisant de penser que ses propositions ont d'abord été utiles à l'Empire, qui s'en est servi pour concevoir et produire certaines armes. Celles-ci furent notamment employées lors d'incidents de sinistre mémoire tels que l'affreux Siège de Dalron Cinq et l'ignoble Projet Astéroïde.

Dodonna et Tollon étaient des amis inséparables. On comprendra donc le chagrin qu'éprouva le Général le jour où "mourut" son compagnon (en fait, il s'avéra par la suite que Tollon était seulement parti se cacher, avant de finalement décider de rejoindre l'Alliance). Il était déjà depuis un moment à la retraite lorsque l'Ordre Nouveau fut instauré. En effet, l'Empire ne l'avait pas considéré comme assez utile pour qu'on le "forme" aux nouvelles exigences de Palpatine. Quand l'exécution de Dodonna fut ordonnée, l'Alliance dut se livrer à une véritable course contre la montre pour contacter le général avant que les Impériaux ne l'abattent.

Les Rebelles furent les premiers à le trouver. Malheureusement, ils découvrirent un Dodonna accablé par le



Le Général Dodonna expose le plan d'attaque des Rebelles.

qu'il y a obligatoirement un trou dans la carapace écailleuse de ton dragon et un Chevalier pourra facilement plonger son sabre-laser à cet endroit pour atteindre le cœur même de la bête, la tuant ainsi instantanément. Ton village sera sauvé et tout le monde vivra heureux après ça."

Rasséréné, l'enfant s'endormit rapidement. Moi, j'avais l'impression d'avoir retrouvé ma jeunesse. Je suis retourné précipitamment à mes quartiers et me suis laissé tomber dans un fauteuil. À peine avais-je allumé une lampe, que mes muscles et mes os douloureux me rappelèrent mon âge. Je me suis néanmoins saisi de mes lunettes pour m'atteler à la pénible tâche de rechercher un défaut dans la cuirasse d'un dragon. Je voulais trouver un point que personne n'aurait pensé à protéger, parce qu'il aurait été inconcevable que quelqu'un pense à l'attaquer.

Les ponts d'atterrissage étaient bien défendus, tout comme les écoutilles à ordures. Les tours de transmission étaient équipées d'écrans doubles et dotées d'alimentations de secours, ainsi que de nombreux accumulateurs de surcharges, de telle sorte qu'il était virtuellement impossible de court-circuiter tout le dispositif. J'ai alors eu l'idée de partir des sources d'énergie de la station — ses divers générateurs centraux — pour remonter jusqu'aux évents de refroidissement de surface. Gagné ! Les évents étaient censés déverser dans l'espace les flux de particules et autres émanations secondaires produits par les générateurs. Ils avaient été conçus dans un seul sens : vers l'extérieur. "Que se passerait-il si on les utilisait pour envoyer de l'énergie vers l'intérieur de la station ?" me suis-je alors demandé. J'ai aussitôt consulté mon ordinateur. Le résultat de mes recherches fut décourageant. Soit il ne se passerait rien, soit des sécurités avaient été prévues. Au mieux, infliger des dommages non négligeables nous aurait pris beaucoup trop de temps.

Épuisé, je me suis adossé à mon fauteuil en me frottant les yeux. L'aube n'allait pas tarder à se lever et l'Étoile de la Mort n'était plus très loin si j'en croyais les rapports. J'ai jeté un dernier regard écœuré sur les plans, avant de me renverser un peu plus en arrière.

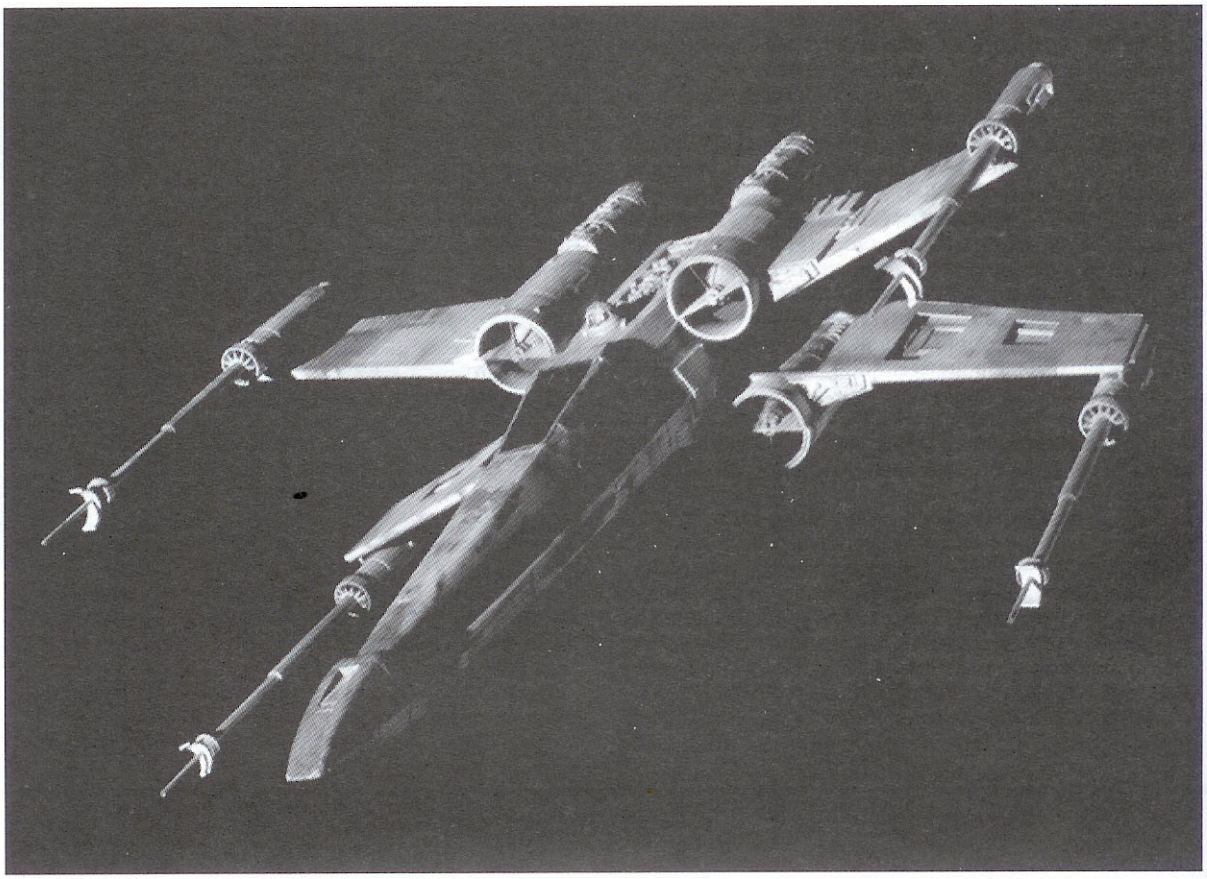
Soudain, mon fauteuil bascula. Dans ma chute, je faillis me briser le cou, aussi décidai-je que quatre heures de sommeil étaient toujours mieux que rien. J'ordonnais aussitôt à l'holo-projecteur de s'éteindre. Si je devais mourir aujourd'hui, autant ne pas avoir les yeux rouges.

C'est alors que je la vis : une longue ligne qui allait d'un évent de refroidissement jusqu'au réacteur central. Elle était droite... comme la lame d'un sabre-laser qui se serait enfoncée jusqu'au cœur de la station. Je fus brusquement certain que si quelque chose descendait ce conduit jusqu'au réacteur, celui-ci étant très fragile et instable, il exploserait et détruirait l'Étoile de la Mort.

Il suffirait qu'un pilote adroit vise au bon endroit, pour que son tir soit tout simplement acheminé jusqu'au réacteur. Les conduits de refroidissement avaient, en effet, tous été blindés afin d'éviter que de l'énergie ne traverse leurs parois. L'ironie de la chose me frappa instantanément : les précautions prises pour protéger la station pouvaient contribuer à son anéantissement !

Mon enthousiasme fut toutefois quelque peu refroidi lorsque j'ai demandé à l'ordinateur quelles étaient les dimensions du conduit considéré. *Deux mètres de diamètre*... Cela n'aurait pas été pire s'il n'avait fait que deux millimètres de large. Même les meilleurs ordinateurs de visée auraient bien du mal à ajuster une cible aussi petite.

Mais, après tout, ce qui comptait c'était d'avoir un *espoir*. Si le Chevalier Jedi était parvenu à terrasser le dragon, c'est parce qu'il avait essayé. Si l'Alliance voulait vaincre l'Étoile de la Mort, elle devait, elle aussi, essayer. Nous devions tenter notre chance.



poids des ans, dont les années de retraite avaient considérablement diminué l'esprit combatif. Il n'avait plus du tout le cœur à se battre...

Mais, alors que la navette de l'Alliance s'apprêtait à partir, le vieil officier tituba soudain jusqu'à sa rampe d'accès. Son ample chemise de nuit était constellée de trous causés par des tirs de blasters. Par chance, les soldats de choc qui l'avaient attaqué avaient visé son large vêtement et manqué le frêle corps qu'il abritait. Lorsque le vaisseau prit l'air, Dodonna se jeta avec une certaine férocité sur les commandes des armes de bord et il s'occupa lui-même de ceux qui avaient voulu l'assassiner.

Quelques mois d'exercices, associés à des lectures portant sur les dernières évolutions dans les domaines technique et politique, suffirent à redonner vie au Général Dodonna. La Rébellion gagna ainsi un nouveau père fondateur. Il était, à l'époque, le plus important chef militaire de l'Alliance et n'avait de comptes à rendre qu'à Mon Mothma.

Le Général Dodonna s'est toujours intéressé de très près à ses troupes, au point de mettre un point d'honneur à essayer de rencontrer tous les hommes sous ses ordres. Il lui arrivait, par exemple, de se rendre de temps à autre sur le champ de bataille, afin de motiver ses soldats et de ne pas "perdre la main".

Une fois consommée la destruction de l'Étoile de la Mort, il a conservé le commandement militaire de la base de Yavin pendant quelque temps encore. Mais, la fin tragique de son fils l'avait profondément affecté. Lors de l'évacuation de la base, il fut lui-même blessé et capturé par les forces impériales (l'Alliance crut un moment qu'il avait été tué durant l'assaut). Il ne dut son salut qu'à un courageux commando rebelle qui lui permit de retrouver son ami Tollon. Il s'est alors décidé à prendre une semi-retraite, ce qui n'a cependant pas empêché le commandement de l'Alliance de le consulter en plusieurs occasions. Après le récent complot orchestré par le Grand Amiral Thrawn, on raconte que le Général Dodonna envisagerait aujourd'hui sérieusement de reprendre du service actif.

Général Jan Dodonna

Type : Général de l'Alliance
DEXTÉRITÉ 2D + 2
Blaster 3D + 2, Esquive 4D + 1
SAVOIR 3D
Bureaucratie 5D + 2, Histoire Militaire 7D, Histoire Militaire : Combats entre Flottes Modernes 11D, Races Extraterrestres 6D, Tactique Chasseurs Stellaires 6D + 1, Tactique : Flottes 7D, Tactique : Sièges 9D + 1, Tactique : Vaisseaux de Guerre 8D
MÉCANIQUE 3D + 2
Astrogation 5D + 1, Canons de Vaisseau 4D + 2, Transports Spatiaux 4D + 2
PERCEPTION 3D + 1
Commandement 7D, Marchandage 4D + 2
VIGUEUR 2D + 1
Résistance 4D + 1
TECHNIQUE 3D
Programmation de Droïd 6D + 1, Programmation/Réparation d'Ordinateur 7D, Réparation de Droïd 4D + 2, Sécurité 6D + 2
Points de Force : 1
Points de Personnage : 6
Déplacement : 9
Équipement : Bloc de données, pistolet blaster (4D), communicateur, projecteur de plans holographiques avec pointeur.

Soldats rebelles

Essayer de décrire un combattant rebelle "standard", c'est un peu comme chercher à dépeindre une feuille d'arbre typique. À trop vouloir définir les caractéristiques communes à toutes les feuilles, on ne peut que trahir leur diversité et la multitude d'arbres dont elles peuvent provenir.

Il n'en reste pas moins que bon nombre de Rebelles sont issus de foyers et de mondes brisés. Une enfance sans histoire et une vie heureuse ne peuvent guère, en effet, vous inciter à vous lancer à l'aventure pour modifier votre destin. La plupart des Rebelles brûlent du désir de changer le cours de l'histoire, parce qu'ils savent que leur existence en dépend... tout en ayant pleinement conscience que leur chances de succès sont des plus réduites. Ils sont convaincus que leur vie, même brève, aura ainsi un sens.

Beaucoup éprouvent une haine viscérale à l'encontre de l'Empire, avec tout ce que cela implique. Orphelins pour la plus grande majorité d'entre eux, il n'est pas rare qu'ils aient assisté à l'exécution de leurs parents par des soldats de choc. De ce point de vue, Luke Skywalker personnifie assez bien le Rebelle typique. Il est néanmoins triste de constater qu'une telle tragédie fut souvent à l'origine du déclic qui a poussé un opprimé à rejoindre l'Alliance.

Les nouvelles recrues apprennent très vite à se battre, parce qu'elles sont toujours très motivées. Alors que les officiers impériaux doivent avoir recours à la propagande et à des primes pour encourager leurs hommes, les soldats rebelles, eux, sont souvent formés au feu (pendant des combats réels) et n'espèrent aucune récompense à court terme. Leur courage exceptionnel et leur indéfectible loyauté sont bien supérieurs à ce que peuvent produire la doctrine mensongère et les techniques de lavage de cerveaux de l'Empire.

À ce propos, il est important de bien distinguer les causes pour lesquelles se battent les deux camps. L'Impérial combat pour rétablir l'ordre et maintenir un statu quo récemment imposé. On ne lui demande pas de faire preuve de créativité ou d'initiative, il doit juste se conformer à son "manuel". Le Rebelle, en revanche, doit constamment rester en alerte et pouvoir improviser en cas de nécessité. Or, il est souvent bien plus difficile de transgresser des règles que de les respecter.

Les pelotons impériaux sont spécialisés et leurs missions sont planifiées des mois à l'avance. Les pelotons rebelles, eux, reçoivent leurs ordres au jour-le-jour. Ils doivent parfois changer de plans au dernier moment quand, par exemple, l'interception d'un message ennemi révèle que le convoi militaire qu'ils sont censés attaquer ne se trouve qu'à un saut hyperspatial de distance. On comprendra alors que les meilleurs éléments sont les plus débrouillards, ceux qui sont capables de s'adapter à toutes les circonstances et mener à bien leurs missions en dépit de tout.

Les combattants rebelles "communs" ne sont en fait pas si communs que ça... À la différence des soldats de choc, ils se battent à visage découvert parce qu'ils veulent connaître l'identité de leurs compagnons d'armes et être en mesure de partager leurs joies et leurs peines. Ils nouent fréquemment des amitiés qui durent jusqu'à la mort et les officiers de l'Alliance prennent bien soin à ce que les équipes efficaces restent toujours soudées. Ils sont inventifs, nonchalants et féroces au combat, et même s'ils ne tiennent pas particulièrement à mourir, ils acceptent volontiers de donner leur vie lorsque cela s'avère nécessaire. Ils savent qu'ils se battent avant tout pour le bien de tous les peuples et toutes les races. Ils sont donc prêts à tout donner pour que la lutte continue et pour que les générations futures puissent connaître la paix et la liberté que l'Empire leur a confisquées.

Soldat rebelle typique. *DEXTÉRITÉ 3D + 2, Blaster 5D + 2, Grenade 4D + 2 ; SAVOIR 1D ; MÉCANIQUE 1D + 1 ; PERCEPTION 1D + 1, Discrétion 2D + 1, Dissimulation 2D ; VIGUEUR 3D, Combat Mains Nues 4D ; TECHNIQUE 1D + 2, Démolition 2D + 2.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), grenades (5D), Macrojumelles (+1D en *Recherche* à des portées supérieures à 50 mètres), communicateur, veste protectrice (+1 contre les dommages énergétiques, + 1D contre les dommages physiques), casque protecteur (+1 contre les dommages énergétiques, + 1D contre les dommages physiques).

Une lettre au pays

Cette lettre a été écrite par un pilote de Aile-X rebelle, le matin qui précéda la Bataille de Yavin. À l'instar de bien d'autres messages de ce genre, elle n'a été acheminée à destination que bien des années plus tard pour des raisons évidentes de sécurité. Le nom de son auteur a été omis. Ce pilote a péri au cours de l'assaut.

Chère maman,

Je sais que tu n'aimes pas trop ce que je fais aujourd'hui, mais il fallait que je le fasse. Je suis sûr que papa m'aurait compris, lui, mais tu n'aurais pas été de son avis de toute façon.

Je veux juste que tu saches que je suis sur le point de participer à un vrai combat et que mes chances de m'en sortir sont très faibles. Ça peut sembler idiot, mais lorsque tu recevras cette lettre, tu sauras déjà qui a gagné et si je suis encore en vie. Nous allons affronter la plus énorme machine de guerre jamais conçue, une machine sur laquelle s'appuie entièrement la politique de l'Empire. Elle a été construite pour dominer, écraser et conquérir.

Je sais que tu n'as pas beaucoup d'échos de nos activités, là-bas, à la maison. N'écoute pas les holomédias. Ils ne font que répéter ce que l'Empire leur laisse dire, et il ne s'agit que de mensonges éhontés la plupart du temps. Oh, bien sûr, on pourrait débattre là-dessus jusqu'à la fin des temps, mais ce n'est pas pour ça que je t'écris.

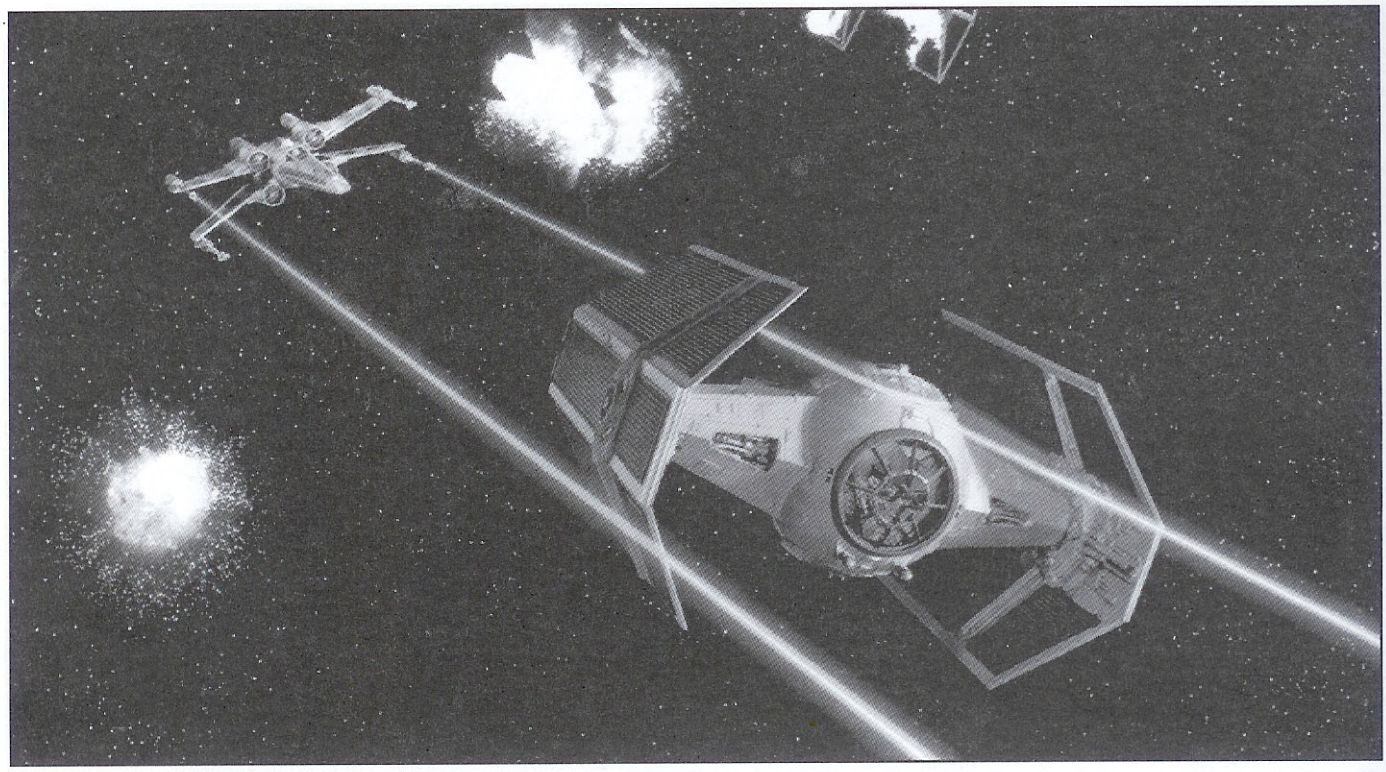
Je voudrais que tu saches que j'ai le sentiment d'accomplir quelque chose d'important. Évidemment, je ne compte pas sauver la galaxie à moi tout seul — personne ne le pourrait — mais je fais ce que je peux. Les quelques vies que j'ai déjà soustraites au joug de l'Empire justifient amplement mon engagement à mes yeux.

Impossible de dire actuellement combien de temps tout cela durera et si nous avons seulement une chance de réussir. Demain n'apportera peut-être pas une réponse définitive à ces questions, mais certains signes devraient nous renseigner sur l'avenir.

Dis à toute la famille où je suis. N'en fais pas une chose trop glorieuse, mais ne minimise rien non plus. Un jour, j'espère que tu comprendras, et je prie pour que ce jour-là toutes nos épreuves ne soient plus qu'un mauvais rêve datant de temps révolus. Je t'aime. Que la Force soit avec toi... et avec nous.

Je t'embrasse,

Ton fils



Pilotes rebelles

Ce qui a été dit sur les soldats rebelles vaut doublement pour les pilotes de l'Alliance. En effet, leur compétence est encore supérieure et leurs prouesses sont sans égales. Comme ils savent qu'ils doivent invariablement affronter un ennemi supérieur en nombre, ils sont toujours prêts à mourir... et cette prise de conscience fait partie intégrante de "l'initiation" à laquelle ils doivent se soumettre avant de pouvoir prétendre au statut de vétérans.

Ils possèdent des nerfs d'acier et des yeux d'une acuité comparable à celle de leurs meilleurs dispositifs sensoriels. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'ils repèrent les appareils ennemis bien avant que leurs détecteurs ne leur en signalent la présence. Ils ont d'ailleurs coutume de dire que : "dans l'espace, la visibilité est infinie". Fous de vitesse, ces hommes éprouvent un grand respect pour leurs vaisseaux et leurs adversaires. Mais, s'ils craignent la mort (comme tout le monde), ils ne sont vraiment eux-mêmes que quand ils ressentent le stress et les décharges d'adrénaline liés aux combats spatiaux.

Pilote rebelle typique. *DEXTÉRITÉ 2D, Blaster 4D, Esquive 3D ; SAVOIR 1D, Systèmes Planétaires 2D + 2 ; MÉCANIQUE 3D, Canons de Vaisseau 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X 6D ; PERCEPTION 1D + 2 ; VIGUEUR 2D + 2 ; TECHNIQUE 2D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), communicateur, combinaison de vol étanche.

Biggs Darklighter

Biggs Darklighter est surtout connu pour ses liens amicaux avec Luke Skywalker et pour l'héroïsme dont il a fait preuve lors de la Bataille de Yavin.

Biggs a passé son enfance au sein de la classe privilégiée de Tatooine. Son père, le magnat de l'alimentation Huff Darklighter, s'est évertué à faire en sorte qu'il ait tout ce qu'il pouvait désirer dans la vie. Tout... à l'exception de la chaleur et de la compréhension qu'un père doit en principe à son fils. Le vieux Darklighter a toujours acheté à un prix dérisoire l'eau produite par les fermiers à hydratation, pour revendre ensuite le résultat de ses cultures en réalisant d'énormes profits. Il est encore aujourd'hui considéré comme le plus gros producteur de denrées alimentaires de Tatooine et sa société a absorbé des dizaines de fermes à hydratation afin d'assurer un approvisionnement constant en eau à ses plantations souterraines.

Il n'a pas fallu très longtemps pour que Biggs éprouve du ressentiment à l'encontre de sa famille et commence à traîner de plus en plus souvent dans les rues d'Anchorhead. C'est ainsi qu'il a fait la connaissance d'un jeune homme du nom de Luke Skywalker. Les deux garçons se sont vite liés d'amitié, mais ont gardé l'esprit de compétition qui les animait.

Ils ont passé ensemble la plus grande partie de leur adolescence. Entre deux courses en landspeeders, ils rêvaient souvent de batailles spatiales et avaient formé le projet d'aller tous les deux à l'Académie. Le père de Biggs était suffisamment riche pour payer les droits d'inscription de son fils, alors que Luke était largement assez doué pour être accepté gratuitement. Une fois leur brevet en poche, ils voulaient passer ensemble leurs années de service obligatoire, avant de s'acheter un vaisseau et de monter une petite affaire. Ils n'avaient jamais vraiment réfléchi à ce qu'ils feraient une fois qu'ils seraient à leur compte, mais dans le feu de leur jeunesse ce détail ne les préoccupait guère.

Malheureusement, Luke fut obligé de rester "encore une saison" à la ferme à hydratation de son oncle, aussi Biggs dut-il se résoudre à commencer sa formation sans lui. Cette situation les attristait profondément, et les choses ne firent qu'empirer au fil des saisons que Luke fut contraint de passer sur Tatooine pour participer aux récoltes de l'exploitation des Lars.

Après avoir obtenu son brevet, Biggs fut finalement nommé sur le vaisseau marchand *Écliptique de Rand*. Au cours de ses années à l'Académie, il s'était cependant fait quelques amis... des amis dangereux, qui éprouvaient des sympathies pour l'Alliance Rebelle. Sous leur influence, il avait décidé d'abandonner son vaisseau dans un système reculé, afin de tenter de rejoindre avec eux la Rébellion.

Une fois le premier contact établi, Biggs s'est ensuite toujours montré d'une indéfectible loyauté envers l'Alliance. Il avait un véritable don pour faire la chasse aux chasseurs TIE et ne fut surpassé dans ce domaine que par Luke Skywalker.

Si Biggs avait survécu à la Bataille de Yavin, il aurait certainement constitué un atout précieux pour l'Alliance, à l'instar de son ami Luke. Le destin a toutefois voulu qu'il se sacrifie pour que la Rébellion remporte la victoire. La brève rencontre avec Skywalker dans le pont hangar de Yavin, juste avant que ne soit donné l'assaut final contre l'Étoile de la Mort, fait partie de ces moments précieux que le jeune Jedi chérit encore aujourd'hui, en regrettant qu'ils n'aient pu durer indéfiniment...

Biggs Darklighter

Type : Pilote Impétueux
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 4D + 2, Esquive 5D + 1
SAVOIR 2D + 2
Cultures 4D + 2, Illégalité 3D + 2, Systèmes Planétaires 4D
MÉCANIQUE 4D
Canons de Vaisseau 6D, Pilotage de Chasseur Stellaire 6D, Répulseurs 5D + 1
PERCEPTION 3D
Escroquerie 4D
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 4D + 1, Résistance 5D
TECHNIQUE 3D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D + 1, Réparation de Répulseurs 3D + 2, Sécurité 3D + 2
Points de Personnage : 4
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur, combinaison de vol étanche.

Si seulement tu étais là

Ce message provenant de Biggs Darklighter et adressé à Luke Skywalker est antérieur de quelques semaines à la mort du couple Lars qui a contraint Luke à quitter précipitamment Tatooine. Il a été offert gracieusement à Voren Na'al afin d'être inclus dans son rapport consacré au jeune Skywalker. Il constitue un parfait hommage au défunt Darklighter, qui devait connaître une fin héroïque au cours de la Bataille de Yavin.

Cher Luke,

Comment ça va sur cette bonne vieille Tatooine ? Je parie qu'il fait toujours aussi chaud. Pour moi, les choses se sont sacrément accélérées ces derniers temps. Comme je suis sûr que tu t'ennuies à mourir à la ferme de ton oncle, permets-moi de te parler un peu de la vie passionnante que je mène.

Après avoir obtenu mon brevet à l'académie, j'ai été affecté comme second à bord d'un appareil marchand. Je n'ai pas encore de bien grosses responsabilités, mes compagnons ne semblant pas me faire trop confiance pour une raison que j'ignore. Je ne crois pas que nous nous livrions à quoi que ce soit d'illégal, mais ils se montrent quand même d'une extrême nervosité à mon égard. Tu te souviens comment réagissait ton oncle chaque fois que nous lui posions des questions sur ton père ? Eh bien, ils sont un peu comme ça. Ils sont même tout le temps comme ça !

Eh ! Au fait, comment va notre Vieil Oncle Grincheux ces temps-ci ? Quand va-t-il te laisser enfin aller à l'Académie ? Tu étais meilleur pilote que nous autres et voilà que tu vas être le dernier à obtenir ton brevet. Pour parler d'autre chose, j'ai l'impression que la fameuse Rébellion dont tout le monde parle prend de l'ampleur en ce moment. L'Empire te fera sans doute un pont d'or pour que tu t'engages dans son armée, mais je te conseille de faire comme moi : demande à être affecté à un poste de non combattant. Tu seras plus tranquille et tu n'auras pas besoin de subir toutes leurs salades politiques.

Maintenant, soyons sérieux : si tu ne quittes pas bientôt ton trou à rat, tu vas finir par te retrouver à réparer des vaporateurs pour le restant de tes jours. Crois-moi, mon gars.

Je me souviens qu'un jour tu as abattu plus de rats womps que moi dans le Canyon des Mendiants. Mais si, ce jour-là, tu as été le meilleur tireur, moi, j'ai été le meilleur pilote... en tout cas, j'ai été aussi bon que toi. Maintenant, si tu crois que tu es le plus fort, il va falloir que tu me rejoignes et que tu me le prouves.

Tu dois encore passer une saison au milieu de la poussière et des Droïds ? Bon courage !

Ton meilleur ami,
Biggs

P.S. : Ne montre ce message à personne et ne dis à personne que tu as eu des nouvelles de moi. Je ne peux pas encore te dire pourquoi, mais la prochaine fois que je passerai dans le coin de Tatooine, je t'expliquerai. Ne t'inquiète pas si tu n'entends pas parler de moi pendant un bon moment. Pour la première fois de ma vie, je dois assumer de vraies responsabilités et c'est super.

Wedge Antilles

Wedge Antilles est un autre héros qui compte parmi les amis du Commandant Skywalker. Avant d'être affecté à l'escouade de ce dernier à l'occasion de la Bataille de Yavin, ce Corellien avait la réputation d'être un peu prétentieux. Après cet affrontement, il devint une des jeunes étoiles montantes de l'Alliance.

Il fut l'un des rares pilotes à se sortir vivant de l'enfer de Yavin et il ne doit pas sa survie à une quelconque couardise. Bien au contraire, Wedge a abattu une demi-douzaine d'appareils ennemis pendant l'assaut, avant de soutenir Luke dans les derniers instants qui ont précédé la destruction de l'Étoile de la Mort. Après la bataille, les deux hommes sont devenus de bons amis et ont présidé ensemble à la constitution du célèbre Escadron Rogue.

Les parents de Wedge tenaient, jadis, un des nombreux dépôts de carburants de la périphérie de Gus Treta, un astroport du système corellien. Un jour, un vaisseau pirate anxieux d'échapper aux autorités décolla de son hangar sans avoir au préalable détaché ses amarres. La gigantesque explosion qui s'ensuivit détruisit l'appareil et le dépôt tout entier. Avec l'argent versé par les compagnies d'assurance pour le décès de ses parents et les dommages matériels, Wedge s'acheta son propre transport léger corellien. Comme il avait passé toute sa vie entouré de répulseurs et d'hyperpropulseurs, il ne se priva pas de le modifier à sa convenance.

Avec les quelques crédits qui lui restaient, il entreprit ensuite de gagner honnêtement sa vie dans un système où la contrebande était la règle, pas l'exception.

En désespoir de cause, Wedge finit par vendre frauduleusement des armes à l'Alliance. Il se retrouva alors bien vite embarqué dans une aventure bien plus importante que son misérable petit négoce.

Après ses premiers succès à Yavin, Wedge est devenu l'un des pilotes les plus célèbres et les plus décorés de la Rébellion. Il a dirigé l'Escadron Rogue lors d'affrontements tels que la Bataille d'Endor (sa formation avait alors été renommée "Escadron Rouge" en hommage à celle à laquelle il avait appartenu à Yavin) et les Batailles de Sluis Van et de Bilbringi. On lui a récemment offert une promotion, mais il est probable qu'il la refusera comme il a refusé toutes celles qui lui ont déjà été proposées par le passé.

Wedge Antilles

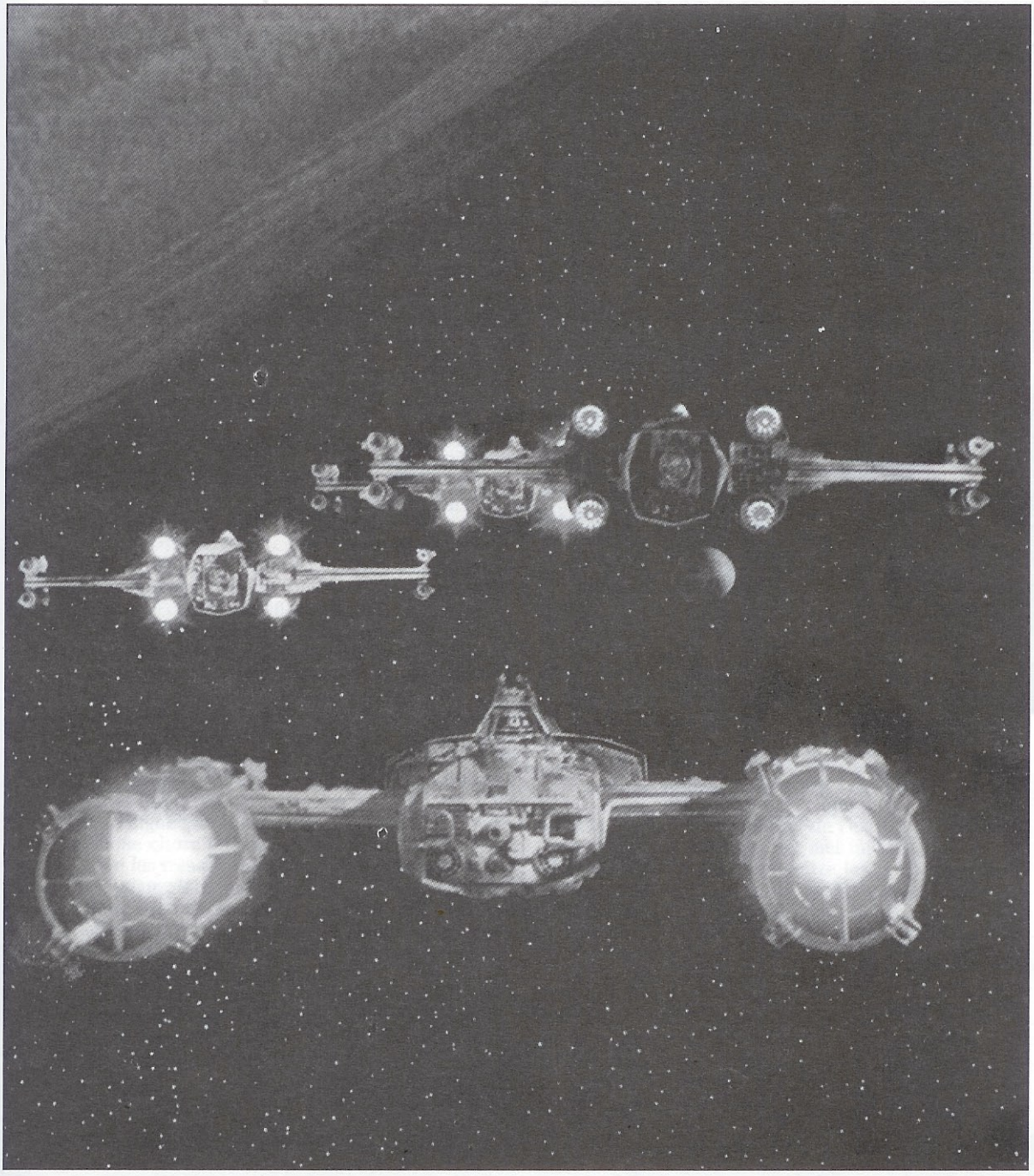
Type : Pilote Impétueux
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 4D + 2, Esquive 5D + 1
SAVOIR 2D
Bureaucratie 4D + 2, Races Extraterrestres 3D + 2, Systèmes Planétaires 4D + 2
MÉCANIQUE 4D
Astrogation 6D, Canons de Vaisseau 5D, Écrans de Vaisseau 4D + 2, Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X 5D + 2, Transports Spatiaux 5D + 2
PERCEPTION 3D
Jeu 4D + 1, Marchandage 4D
VIGUEUR 3D
Résistance 4D
TECHNIQUE 3D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Réparation de Chasseur Stellaire 4D + 1, Réparation de Répulseurs 3D + 2, Réparation de Transport Spatial 4D + 1
Points de Personnage : 3
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), combinaison de vol étanche, communicateur, trousse à outils.

Jek Porkins

La "Médaille Kenobi" pour sacrifice héroïque est l'une des plus hautes distinctions décernées par la Rébellion. Elle n'est toutefois accordée qu'à ceux qui ont perdu la vie en accomplissant un haut fait dans le cadre de la lutte qu'a livrée l'Alliance pour la liberté et contre la tyrannie de l'Empire Galactique. Les premiers Rebelles qui reçurent cette distinction posthume furent les vaillants héros tués au cours de la Bataille de Yavin. Mais, si beaucoup d'hommes et de femmes ont perdu la vie ce jour fatidique, aucun ne fut plus noble et brave que Jek Porkins.

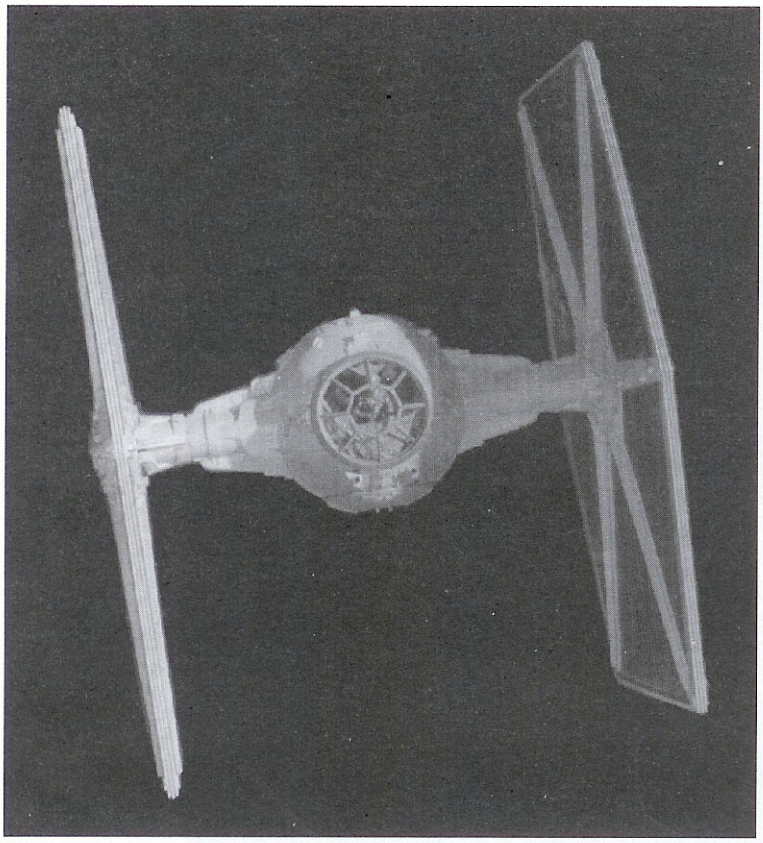
Jek était un marchand indépendant du système Bestine qui venait tout juste de s'installer à son compte lorsque l'Empire décida qu'il lui fallait une nouvelle base à haute sécurité dans cette région de la galaxie. Les habitants de Bestine IV — relativement peu nombreux, il est vrai — furent alors contraints d'évacuer leur planète natale afin que les Impériaux puissent y opérer en toute quiétude. Pour les inciter à faire diligence, ils reçurent la promesse qu'ils seraient conduits dans un lieu "nouveau et passionnant"... mais ce n'était que du vent. Ils se retrouvèrent bientôt à errer, sans but ni espoir, dans tout le secteur.

En apprenant cette nouvelle exaction de l'Empire, la toute jeune Alliance Rebelle décida de contacter les exilés. Elle croyait qu'ils feraient des recrues idéales,



puisqu'ils n'avaient personne d'autre vers qui se tourner. Elle se trompait. Les gens de Bestine IV ne voulaient qu'une chose : retourner sur leur planète. L'existence "hasardeuse" que leur proposait la Rébellion ne les tentait pas. Ils voulaient continuer à vivre comme ils le faisaient, amassant jour après jour les armes et les équipements dont ils avaient besoin pour reprendre le monde qu'on leur avait volé. Même les suppliques désespérées de la Princesse Leia Organa (qui était encore membre du Sénat à l'époque) ne parvinrent pas à leur faire changer d'avis. Jek Porkins entendit, lui aussi, les déclarations de l'Alliance et de la Princesse. Il reconnut tout de suite leur bien-fondé. En prenant part à la Rébellion, il pourrait affronter directement l'Empire et peut-être parviendrait-il par la même occasion à convaincre ses compagnons d'armes qu'ils devaient aider son peuple à reconquérir sa planète. Il faudrait sans doute des décennies standard à ses compatriotes avant de pouvoir tenter quoi que ce soit contre la base impériale. Jek voulait se venger maintenant, tant qu'il était en vie, tant qu'il pouvait encore faire quelque chose...

Comme beaucoup de jeune pilotes rebelles, Jek était un as du Skyhopper sur son monde natal. Passer du petit T-16 au Aile-X ne lui posa aucun problème, comme en témoignent les états de service du Lieutenant Porkins. En moins de 40 heures de vol, il parvint en effet à abattre 16 appareils ennemis, des victoires qui furent toutes confirmées. Sa spécialité n'était cependant pas



tant le duel spatial, que l'escarmouche. Ayant développé ses talents au cours de nombreuses années de chasse au crabe-plongeur sur les îlots rocheux de Bestine IV, Jek devint vite un as des attaques ponctuelles au sein de l'Alliance. Ses dons inhabituels, associés à une corpulence au dessus de la moyenne, lui valurent le surnom peu flatteur de "Gros Ventre". Mais, mis à part cette amicale taquinerie, Jef Porkins était l'un des pilotes les plus respectés de la Rébellion. Sa Médaille Kenobi, accrochée à côté de celles de ses camarades héroïques dans le mess de la base de Tierfon, rappellera toujours quel homme d'exception il a été. Il restera à jamais un exemple pour tous ceux qui auront, un jour, à prendre place dans l'habitacle d'un chasseur stellaire.

Jek Porkins

Type : Pilote Impétueux
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 3D + 1, Blaster de Véhicule 4D
SAVOIR 2D
Races Extraterrestres 4D
MÉCANIQUE 4D
Canons de Vaisseau 6D, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D
PERCEPTION 3D
Escroquerie 4D
VIGUEUR 3D + 2
Résistance 4D + 2
TECHNIQUE 2D
Sécurité 3D
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur, combinaison de vol étanche.

Chapitre trois L'Empire Contre Attaque

Hoth

Après l'évacuation de Yavin, l'Alliance Rebelle erra pendant un temps de monde en monde afin d'échapper à l'Empire, avant de choisir d'édifier sa nouvelle base principale sur Hoth. Cette planète glacée et désolée, située aux confins de l'espace civilisé, semblait en effet idéale pour abriter pendant de nombreuses années un quartier général secret.

C'est à cette époque que j'ai reçu l'ordre de rejoindre les forces de la Rébellion sur Hoth. Pour une fois, au lieu de travailler à partir de simples documents, j'allais me retrouver personnellement engagé aux côtés des soldats de l'Alliance. Comme aucune tâche particulière ne m'avait été assignée, le Général Rieekan décida de me donner quelque chose à faire pendant la durée des travaux. Je lui en fus très reconnaissant, car le fait d'être un simple spectateur alors que tout le monde participait à l'installation d'une base opérationnelle dans une caverne de glace faisait que je me sentais un peu inutile. Bien que modeste, mon travail me donna au moins le sentiment de participer activement à l'effort commun.

Au départ, les unités de communication ne fonctionnaient pas, leurs appareillages devant d'abord être adaptés aux températures extrêmement basses de Hoth. C'est pourquoi, on m'avait chargé de porter des messages aux diverses personnalités de haut rang disséminées dans les innombrables tunnels de la base Écho. J'ai ainsi eu l'opportunité de voir chaque membre de l'État-major à l'œuvre et — est-il besoin de le préciser ? — cela n'a fait que renforcer le profond respect que j'éprouvais pour chacun d'eux.

Peu de temps après, une fois que les communications fonctionnèrent, je me vis confier de nouvelles tâches. Même si je n'avais pas les compétences spécialisées de certains, je fis alors de mon mieux pour aider les équipes de construction. Cette expérience me fit voir le peuple de l'Alliance sous un nouveau jour. Mon travail me plaisait beaucoup, notamment parce qu'il me permettait d'avoir des contacts avec pratiquement tout le personnel de la base, ce qui facilitait grandement mes recherches.

Il émanait des cavernes de glace de la base Écho une certaine beauté, qui devait beaucoup aux efforts qu'avait exigé leur aménagement. Nous ressentions tous, en effet, une immense fierté d'avoir réussi à créer un lieu où il était possible de vivre sur un monde considéré jusqu'alors comme inhabitable. Je crois que cette fierté tenait aussi au fait que nous n'avions pas défiguré le paysage, comme l'Empire l'aurait sans doute fait s'il s'était attaqué à la même tâche que nous. Au lieu de cela, nous nous étions appliqués à respecter l'environnement afin de donner naissance à quelque chose qui était presque devenu partie intégrante de la froide Hoth. D'une certaine façon, nous nous sentions un peu chez nous maintenant, même si avions conscience que nous ne resterions pas très longtemps ici.

Mon séjour sur la planète glacée fut loin d'être une partie de plaisir, mais j'ai la conviction qu'il m'a néanmoins beaucoup appris sur les aléas de l'existence menée par les gens sur lesquels portaient mes investigations. Après avoir eu l'occasion de connaître les mêmes épreuves qu'eux, ils me sont devenus beaucoup plus proches.

En travaillant à leur côté, j'ai plusieurs fois été en mesure de les interroger — presque à leur insu — sur leurs camarades, leurs collègues et même leurs ennemis. J'ai également eu accès à des bases de données, dossiers et autres sources du même ordre qui m'ont procuré des informations essentielles. En effet, il était primordial pour moi de mieux cerner ces personnages. J'ai par ailleurs eu la chance d'être présent lorsque le Capitaine Solo ramena à la base les restes d'un Droïd-sonde qui s'était autodétruit afin de les soumettre à un scan mémoriel. L'équipe technique dont je faisais partie réussit alors à extraire un grand nombre de renseignements précieux de la carcasse éventrée de ce robot.

Des recherches ultérieures, effectuées à la bibliothèque de stockage de données d'Holowan, me fournirent diverses précisions concernant la géographie de Hoth et son système stellaire. Pendant le temps que j'avais passé sur la planète gelée, j'avais été exposé aux aspects les plus durs de son climat inhospitalier, sans savoir quelles raisons scientifiques les justifiaient. J'eus alors la surprise de découvrir que le wampa n'était pas une créature totalement inconnue, comme nous l'avions cru au début. Des savants et des chasseurs de gros gibiers avaient, en

effet, mentionné plusieurs fois des animaux similaires — sinon apparentés — à cette forme de vie.

L'essentiel de ce que vous allez lire dans les pages qui suivent provient de mes propres observations "sur le terrain". Je me suis attaché, autant que possible, à combler certaines lacunes et à organiser de manière logique des informations glanées en des temps bien tourmentés. Lorsque l'on s'attaque à la révision d'un ouvrage tel que celui-ci, la tentation est souvent forte d'en extraire toutes traces d'émotion ou de subjectivité. Quoi qu'il en soit, après mûres réflexions, j'ai finalement décidé de ne me livrer qu'à des modifications mineures. Quand vous lirez ce texte, essayez de vous imaginer que l'épaisse neige qui recouvre les déserts glacés de Hoth monte jusqu'à vos genoux. Ce n'est qu'ainsi que vous pourrez vous faire une idée exacte de ce monde et des individus qui se sont battus et sont morts dans ces étendues immaculées.

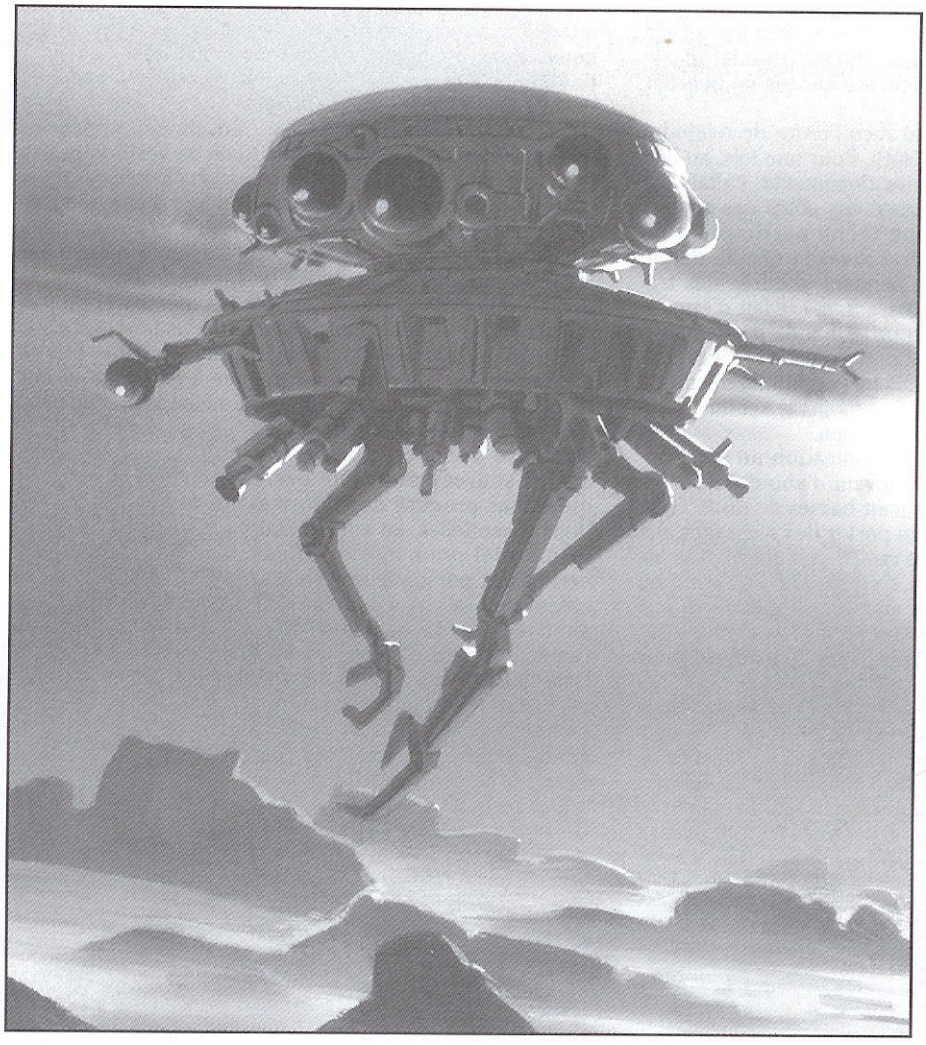
Droïd sonde impérial

Au temps de la Vieille République, les Droïds sondes étaient exclusivement des instruments de paix. À leur entrée en service, ils ont représenté une importante avancée technologique qui a changé du tout au tout les méthodes employées pour explorer les confins inconnus de la galaxie. Les premiers ont été mis au point par les Industries Galalliages afin de rechercher des planètes et astéroïdes dont le sous-sol contiendrait des matières premières exploitables. Les sondbots ont, par la suite, contribué à repousser les frontières de la République. L'Empire, quant à lui, les a très vite employés à des fins militaires, les programmes d'exploration ayant été considérablement limités sur ordre direct de Palpatine.

Avant l'apparition des sondbots, il n'était pas rare que l'on utilise des sondes télécommandées pour découvrir de nouveaux mondes. Bien qu'équipées d'ordinateurs et de senseurs, ces machines étaient relativement simples. Programmées afin de s'intéresser à un nombre limité de paramètres, elles ne disposaient pas d'une intelligence suffisante pour prendre des initiatives ou même comprendre ce qu'elles faisaient.

Les premiers Droïds sondes étaient de véritables merveilles technologiques ; un seul d'entre eux pouvait abattre le travail de toute une équipe de scientifiques. Ils ont permis de cartographier une quantité incroyable de territoires inconnus à l'époque de la Vieille République.

Après que l'exploration de l'espace profond a été prise en main par l'Empire, ces machines ont été modifiées et reprogrammées pour effectuer des missions de recherche ou des patrouilles. Beaucoup de ces Droïds ont alors été postés le long des routes hyperspatiales ou à la périphérie de systèmes ayant une importance stratégique. En plus de ces "sentinelles électroniques", certains Droïds de surveillance ont aussi été chargés d'épier toutes les fréquences de communication et de retransmettre les données intéressantes au Bureau des Analyses des Renseignements Impériaux.



Un grand nombre de Droïds sondes ont par ailleurs été reprogrammés pour le repérage en espace profond. Au lieu de répertorier de nouveaux mondes, ils devaient rechercher des planètes habitées illégalement, ainsi que des bases de la Rébellion. Comme les Rebelles étaient connus pour déménager très rapidement leurs installations une fois qu'elles étaient découvertes, la plupart de ces engins étaient dotés de transceveurs HoloRéseau à haute fréquence de façon à pouvoir communiquer au plus vite leurs observations. Ils possédaient en outre des détecteurs ultra-perfectionnés, des appareillages de surveillance visuels et auditifs, des brouilleurs sensoriels, un canon blaster, ainsi qu'un dispositif d'autodestruction intégré.

Les fabricants de sondbots, quant à eux, ont peu à peu commencé à proposer des modèles spécialement adaptés aux besoins militaires de l'Empire. Ils étaient à la fois plus

Illustration : Ralph McQaurrie © 1978 Lucasfilm Ltd. 1982

Illustration : John Alvin. Design : Suzy Rice-Lane © 1978 20th Century Fox Film Corporation

L'œil inquisiteur de l'Empire

Le Seigneur Vador souhaitait tellement savoir où se trouvait la nouvelle base de l'Alliance — et, particulièrement, où se trouvait Luke Skywalker — qu'il dépêcha des centaines de sondes automatisées dans les profondeurs de l'espace avec pour mission de localiser les fugitifs. Il y avait toutefois des millions de mondes sur lesquels les Rebelles auraient pu s'installer, aussi faut-il sans doute porter au crédit des étonnants pouvoirs mystiques du Sombre Seigneur que l'une de ses machines soit parvenue à les débusquer sur Hoth.

Mais, si un sondbot parvint bien à repérer le quartier général de l'Alliance, il fut ensuite contraint de se détruire. Heureusement, son programme d'autodestruction devait avoir été quelque peu affecté par les températures extrêmement basses de Hoth, à moins qu'il n'ait subi des dommages au moment de son arrivée dans le système. Quoi qu'il en soit, les techniciens de la base réussirent à récupérer et à assembler suffisamment de ses circuits mémoriels pour apprendre certains détails intéressants concernant la mission de cette machine.

On est aujourd'hui en droit de penser que c'est ce Droïd sonde qui a été responsable de l'écart de route du Commandant Skywalker qui lui a valu de rencontrer un wampa. Les mémoires de cet engin ont en effet montré que, presque immédiatement après son atterrissage sur la surface planétaire, il avait capté un faible signal sur une fréquence de transmission non impériale. C'est ainsi que ce Droïd a pu avoir connaissance d'une présence humaine illégale.

Cela ne lui a toutefois pas permis de réunir assez d'indices concluants pour envoyer un rapport, aussi a-t-il dû procéder discrètement à d'autres investigations.

Le "météorite" dont a fait état Luke pour expliquer son changement de route inopiné devait, en fait, être ce Droïd sonde. Si le Commandant n'avait pas alors été attaqué par un wampa, il aurait peut-être pu découvrir plus tôt cet engin et le mettre hors d'état de nuire avant qu'il n'ait émis le message qui devait déclencher une succession d'événements malheureux.

Peu après avoir détecté un signal inconnu et estimé la position de son émetteur, le sondbot a essayé de déterminer sa destination par triangulation. Il a alors suivi les ondes et flux électromagnétiques résiduels, ce qui lui a permis de localiser les énormes générateurs que l'Alliance avait installés juste derrière la base Écho proprement dite. Le Droïd s'est aussitôt empressé de transmettre des informations audiovisuelles à la flotte impériale en employant son unicode omnisignal personnel. Dès cet instant, la base rebelle était condamnée.

Une fois son premier rapport envoyé, le Droïd a poursuivi sa mission en observant les mouvements de troupes et en enregistrant les communications. Il a fait un plan méticuleux des défenses de la base Écho — tranchées et affûts d'artillerie — en prenant même soin de préciser la taille, le modèle et l'emplacement des canons à ions.

C'est à ce moment-là que les senseurs du centre de transmissions de la base ont détecté ses transmissions. Le Capitaine Solo et Chewbacca sont alors immédiatement partis à sa recherche afin de lui régler son compte. Le Droïd a très vite repéré ses deux assaillants, mais comme ceux-ci étaient très déterminés, ils l'ont acculé malgré toutes ses tentatives de fuite. Après un bref jeu de "cache-cache" meurtrier, Solo et son compagnon à fourrure ont finalement touché le sondbot désorienté. L'ancien contrebandier avait seulement cherché, par ses tirs, à handicaper les fonctions motrices de l'engin, espérant ainsi le prendre "vivant". Mais, le Droïd a obéi à la programmation prévue pour ce genre de situation : il s'est autodétruit.

rapides, plus dangereux et plus efficaces pour repérer les Rebelles.

Le sondbot qui a découvert la base de Hoth était de type Vipère Arakyd. Ces engins étaient toujours largués depuis un Destroyer Stellaire afin de se rendre dans un lieu précisé dès le départ. Ils étaient acheminés à pied d'œuvre dans une capsule compacte possédant ses propres propulseurs hyperspatial et sub-luminique, qu'ils abandonnaient une fois arrivés à destination. Ces Droïds commençaient alors à explorer la planète qui leur avait été assignée, et s'ils découvraient quelque chose d'intéressant, ils pouvaient transmettre diverses informations (audio, vidéo et informatiques) à l'aide de l'antenne de leur transceveur à masse négative.

Il est heureux que l'Empire n'ait jamais pleinement fait usage de ses sondbots. Si cela avait été le cas, la Rébellion aurait dû se montrer encore plus discrète dans ses opérations.

Lorsque les Rebelles ont découvert un Droïd sonde sur Hoth, ils n'ont pas réussi à le détruire avant qu'il ait pu envoyer un message codé à la flotte impériale. Ayant dès lors achevé sa mission, il s'est aussitôt autodétruit afin d'éviter d'être capturé.

■Droïd sonde Vipère Arakyd

Type : Droïd Sonde Vipère Arakyd
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 4D
SAVOIR 2D + 2
Systèmes Planétaires 4D
MÉCANIQUE 3D
Senseurs 6D
PERCEPTION 3D
Recherche 4D, Recherche : Pistage 7D + 1
VIGUEUR 4D
TECHNIQUE 2D + 1
Équipement :
• Senseur à longue portée (+1D en *Recherche* pour des objets situés à une distance comprise entre 200 mètres et 5 kilomètres)
• Détecteur de mouvement (+2D en *Recherche* pour des objets se déplaçant à moins de 100 mètres de distance)
• Senseur atmosphérique — capable de déterminer le type d'atmosphère (Type I, Type II, Type III ou Type IV) en moins d'une demi-heure
• Canon blaster (4D + 2)
• Mécanisme d'autodestruction
• Générateur à répulsion permettant de se déplacer sur n'importe quel type de terrain
• Plusieurs bras manipulateurs rétractables
• Plusieurs bras sensoriels rétractables pour le prélèvement d'échantillons
Déplacement : 14
Taille : 1,60 mètre de haut
Prix : 14 500 crédits

■Capsule hyperspatiale pour sondbot

Engin : Capsule Hyperspatiale Auxi-Sonde Arakyd
Type : Capsule hyperspatiale pour sondbot
Échelle : Chasseurs Stellaires
Longueur : 3,40 mètres
Équipage : Aucun (cerveau électronique possédant *Astroga-*

tion 6D et *Transports Spatiaux* 4D)
Passagers : Un sondbot
Autonomie : 1 mois
Prix : 22 500 crédits
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : Limité à un trajet en hyperespace
Vitesse Spatiale : 8
Vitesse Atmosphérique : 415 ; 1 200 km/h (en descente uniquement)
Coque : 2D
Senseurs :
Passif : 100/1D
Détection : 200/2D
Recherche : 300/3D
Focalisation : 10/4D
Brouilleur Sensoriel : + 2D au facteur de difficulté des senseurs adverses

Wampa, créature des glaces

Quand les hululements lugubres des féroces vents de Hoth se répercutent au travers des plaines enneigées, il est difficile de ne pas baisser prudemment la tête et mettre le doigt sur la gâchette de son arme. Non pas parce que les vents eux-mêmes représentent une réelle menace, mais à cause de leurs sifflements qui ressemblent beaucoup aux hurlements du redoutable wampa. Ces créatures des glaces sont, en effet, capables de produire des rugissements qui rappellent à s'y méprendre les grondements du blizzard. Il semblerait d'ailleurs qu'elles soient seules à pouvoir faire la distinction entre ces bruits. Les wampas possèdent ainsi un mode de communication très efficace qu'ils peuvent employer sans craindre d'alerter inopinément leurs malheureuses proies.

Les wampas sont des animaux terrifiants. Hauts de presque trois mètres, ils sont dotés de griffes aiguisées comme des rasoirs et d'une gueule plantée de crocs acérés. Les plus vieux possèdent également des cornes, plus ou moins grandes selon leur âge. Avantagés par un excellent sens de l'odorat et une épaisse fourrure blanche apte à se confondre avec la neige, ils hantent les plaines glacées de Hoth et se repaissent de créatures sans défenses telles que les paisibles tauntauns. La capture du Com-

Horreur nocturne

Si j'ai décidé de raconter moi-même les terribles événements présentés ci-dessous, c'est parce que j'étais présent dans les cavernes de glace de Hoth quand ils se sont abattus sur les hommes et les femmes de la base Écho. Je crois qu'ils ont été d'autant plus effrayants, qu'ils se sont produits sans avertissement préalable. Nous avions placé des repères un peu partout, exploré des centaines de kilomètres carrés de territoire inconnu, installé une multitude de senseurs, sans jamais rencontrer de présence hostile. Hormis quelques paisibles tauntauns et autres souris des neiges, les alentours de la base étaient totalement inhabités.

Cette constatation nous avait amenés à éprouver un relatif sentiment de sécurité. Après tout, en faisant abstraction du froid ambiant, il nous semblait que nous ne courions pas grand danger. C'est sans doute cette fausse impression de sécurité qui nous a incités à négliger certaines précautions habituelles. La Procédure Opérationnelle Standard voulait, en principe, que les patrouilles de surveillance soient composées d'au moins deux hommes afin de pouvoir mieux faire face à d'éventuels problèmes imprévus. Mais, en l'absence de menace apparente, le manque de personnel entraîné nous avait vite contraints à envoyer des hommes seuls en mission d'observation. L'État-major pensait qu'il serait ainsi possible de couvrir un périmètre deux fois plus étendu.

Le premier signe annonciateur des ennuis à venir fut quand le Commandant Skywalker ne donna plus signe de vie après avoir placé une balise sensorielle. Le Capitaine Solo est alors aussitôt sorti dans les ténèbres glacées afin de chercher son ami, un acte suicidaire pour le moins. Personne n'a dormi cette nuit-là, mais, heureusement, le lendemain matin les deux hommes sont revenus sains et saufs. Apparemment, Luke avait été attaqué par *quelque chose*. Son visage était couvert d'entailles et ses pommettes étaient en sang. La symétrie des coupures faisait immanquablement penser à des coups de griffes... de grandes griffes très acérées ! Selon toute vraisemblance, une créature dangereuse *rôdait* dans les parages.

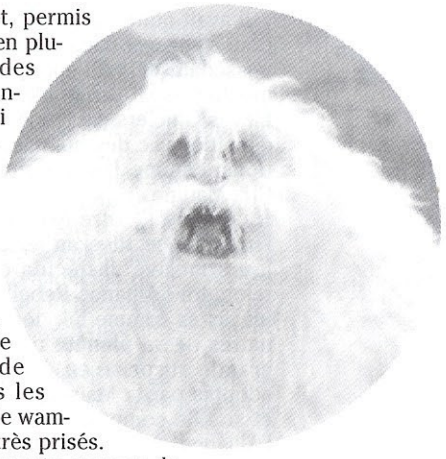
Une fois sorti de la cuve à bacta, Skywalker ne put que confirmer nos soupçons. Il avait bien été attaqué par une sorte d'animal haut de trois bons mètres et doté de terribles pattes griffues assorties à un tempérament agressif. Il n'en avait vu qu'un seul, mais là où il y en avait un, il pouvait en exister plusieurs. La sécurité de la base fut donc aussitôt renforcée. Le Major Derlin ordonna que l'on surveille régulièrement le périmètre et la règle des patrouilles à deux fut rétablie.

mandant Skywalker par une de ces bêtes féroces, nous a permis d'apprendre à leur sujet un certain nombre d'informations intéressantes.

Les wampas vivent apparemment sous la surface de Hoth, dans des cavernes creusées dans la glace. Une fois qu'ils ont mis leurs proies hors de combat, ils les traînent jusqu'à leur repaire, où ils les suspendent au plafond. On ignore comment ils procèdent exactement pour cela. Ils semblent cependant préférer la viande fraîche, ce qui explique peut-être qu'ils ne tuent pas leurs victimes tout de suite.

On croit savoir que les wampas sont des prédateurs solitaires. En effet, tous les terriers découverts à ce jour n'avaient de toute évidence abrité qu'un individu à chaque fois. Cela n'est guère rassurant quand on considère que les très nombreuses proies découvertes dans ces antres n'avaient été tuées que par un seul de ces monstres. Il ne fait dès lors aucun doute qu'ils sont les pires prédateurs de Hoth.

Mais, ce qui est plus effrayant encore, c'est de penser que ces bêtes possèdent au minimum une intelligence rudimentaire. L'étude de divers rapports concernant des créatures similaires a, en effet, permis d'établir qu'elles se seraient, en plusieurs occasions, livrées à des attaques massives et coordonnées. Elles auraient ainsi dévasté des communautés humaines entières. Les mésaventures qu'a connues l'Alliance ne peuvent que confirmer cette théorie.



Selon certaines sources, il existerait une catégorie d'amateurs de gros gibiers, spécialisés dans la chasse "sportive" de prédateurs de grande taille, pour lesquels les fourrures et têtes empaillées de wampas constituent des trophées très prisés. Les "souvenirs" et autres vêtements en peau de wampa s'échangent d'ailleurs à prix d'or dans les centres commerciaux galactiques. Gageons que certains membres de l'Alliance Rebelle n'auront pas résisté à l'envie d'acheter de tels articles, juste pour jouir du sentiment de vengeance que peut leur inspirer le fait de savoir que, quelque part, un de ces monstres a payé pour toutes les atrocités commises par ses congénères...

Wampa, créature des glaces. *DEXTÉRITÉ 3D ; PERCEPTION 4D, Discrétion : Milieu Arctique 7D, Recherche : Traque en Milieu Arctique 6D ; VIGUEUR 7D.* Talents spéciaux : fourrure camouflée ajoutant 3D à la *Discrétion* dans la neige ; aptitude à conserver la chaleur ajoutant 2D à la difficulté de détection par des senseurs ; communication par hurlements modulés ressemblant au bruit produit par les vents de Hoth. Déplacement : 13.

Personne n'aurait pu se douter de ce qui allait se produire ensuite. Et s'il est vrai que l'histoire du Commandant Skywalker nous avait tous incités à faire preuve d'une plus grande prudence, aucun d'entre nous ne pouvait imaginer ce qui nous attendait. Tout se déclencha le lendemain soir...

Cela commença par un hurlement. Les vents violents de Hoth nous avaient accoutumés à ce genre de bruit, mais cette nuit-là il fut plus fort que d'habitude et, d'une certaine façon, plus effrayant aussi. C'est alors que Bervin fut attaqué. La base reçut un bref appel de communicateur, brutalement interrompu par un rugissement monstrueux, suivi d'un cri d'horreur poussé par un homme.

Je me trouvais au centre de commandement avec le Major Derlin quand l'appel fut capté, cette nuit-là. Nous nous sommes aussitôt précipités vers l'endroit où se trouvait Bervin. La paroi de neige de son poste avancé était défoncée et couverte de sang. Une trace rouge suivait un sillon indiquant que le corps du malheureux avait été traîné par terre. Son assaillant l'avait manifestement emmené avec lui dans les ténèbres glacées.

Peu après, d'autres appels nous parvinrent pour signaler des attaques similaires tout autour du périmètre. Elles semblaient toutes suivre le même effroyable scénario : une sentinelle solitaire avait à chaque fois été attaquée, puis enlevée. Nous avons alors procédé à quelques préparatifs, au cas où nous aurions eu besoin de faire une sortie nocturne en speeder. Cela ne fut pas nécessaire, car les bêtes vinrent jusqu'à nous. Elles sont venues en traversant les parois de glace que nous avions eu tant de mal à creuser, comme s'il ne s'agissait que de vulgaires planches de contreplaqué. Elles sont venues avec leurs griffes et leurs crocs dégoulinant de sang frais, en poussant des hurlements terrifiants...

Les soldats de la base Écho repoussèrent courageusement les monstres, malgré leur apparence épouvantable, mais il leur fallut pour cela beaucoup de détermination et quelques pièces d'artillerie. Les créatures se décidèrent finalement à battre en retraite. Sans doute avaient-elles eu leur content de tirs de blasters, car nous ne les avons jamais revues ensuite. Le plus terrible, c'était qu'elles paraissaient douées d'intelligence. Elles avaient, en effet, opéré de manière concertée en exécutant des attaques coordonnées. Peut-être avaient-elles voulu se défendre contre ce qu'elles considéraient comme une invasion de leur territoire. En tout cas, si nous étions restés plus longtemps sur Hoth, il ne fait aucun doute qu'elles seraient revenues nous rendre d'autres visites nocturnes...

Général Carlist Rieekan

Les hommes de la base Écho ont toujours considéré le Général Rieekan comme un homme sérieux et austère. Ses sourcils épais et broussailleux semblaient continuellement exprimer quelque préoccupation profonde. Ce n'était toutefois pas sans raison que leur propriétaire s'inquiétait...

Les hommes de la base de Hoth ne se seraient peut-être pas moqués de l'humeur sombre du général s'ils avaient mieux connu son passé. Rieekan avait grandi sur la pacifique planète Alderande. Bien avant d'avoir interdit la possession d'armes sur sa surface, ce monde avait déjà acquis la réputation d'être un lieu où régnait une paix idyllique et qui n'avait que faire de guerres ou de guerriers. Pourtant, Rieekan avait toujours été du genre à se battre, non pas qu'il y prenait plaisir, mais parce qu'il avait la conviction qu'il est parfois *nécessaire* de recourir à la force pour éviter certaines tragédies. C'était un fervent idéaliste prêt à se battre pour ses idées.

Il avait quitté sa planète natale à l'âge de dix-sept ans pour s'engager dans l'Armée de la République. Comme il possédait, déjà à l'époque, les qualités d'un chef né, il monta très vite en grade et finit par entrer à l'École des Élèves Officiers. Le jeune aspirant qu'il était se lia alors d'amitié avec des hommes qui partageaient ses convictions, comme Jan Dodonna, Adar Tollon et, plus tard, Crix Madine.

Lorsque l'Ordre Nouveau commença à prendre de l'importance, Rieekan refusa de renier ce qui l'avait toujours motivé. Il décida donc tout naturellement de rejoindre l'Alliance Rebelle. Il y retrouva de nombreux idéalistes comme lui, dont certains étaient même originaires de sa planète natale. Il éprouva toutefois une grande surprise en découvrant les choix politiques adoptés par la Maison Royale d'Alderande. Bail Organa et sa fille comptaient en effet parmi les figures clé de l'Alliance, et cette constatation lui procura une immense joie.

Rieekan fut logiquement chargé de diriger les opérations secrètes de la Rébellion dans les parages du système Alderande. Mais, les événements qui arrivèrent alors qu'il occupait ce poste allaient lui causer un choc tellement brutal, qu'ils devaient transformer l'officier plein d'enthousiasme et d'allant qu'il avait été jusqu'alors en un homme rongé par la culpabilité et l'inquiétude...

Il était en train d'inspecter une nouvelle station de transmission orbitale à Delaya, un monde voisin d'Alderande, quand la grande catastrophe se produisit. Lorsque la station de combat Étoile de la Mort apparut aux alentours immédiats de sa planète natale, Rieekan reçut presque aussitôt une avalanche d'appels désespérés. Ses compatriotes avaient besoin d'aide, de vaisseaux spatiaux... de tout ce qui pourrait les sauver de leur destin imminent ! Leur panique était telle, que peu importait à leurs yeux qu'une évacuation soit impossible dans des délais si courts ou que rien ne puisse anéantir le monstre de métal construit par les Impériaux.

Rieekan craignait, quant à lui, qu'une tentative d'évacuation ne revienne pour l'Alliance à reconnaître quelle connaissait l'existence de l'Étoile de la Mort. S'ils voyaient des milliers de vaisseaux décoller simultanément, nul doute que les Impériaux considéreraient cela comme une confirmation du fait qu'Alderande entretenait des relations étroites avec la Rébellion. *Les planètes loyales à l'Empire n'ont rien à craindre diraient les bureaucrates. Non,* pensa-t-il, *mieux valait encore rester les bras croisés et espérer que tout cela n'était qu'un énorme bluff ou une sorte de démonstration de force visant à nous terrifier pour nous contraindre à nous soumettre.*

Mais, quelques minutes plus tard, l'Empire prouva qu'il ne bluffait pas... Alderande fut désintégrée, annihilant ainsi d'innombrables vies innocentes. Jamais plus Rieekan ne sous-estimerait la détermination de l'Empire. Et même s'il n'aurait guère pu changer le cours des choses, le général se reprocha de ne pas avoir tenté tout ce qui était en son pouvoir de faire. Après cet effroyable désastre, la prudence prit en lui le pas sur la subtilité, tandis que sa confiance en lui et son goût de l'action firent place au ressentiment et à l'inquiétude.

Rieekan occupa ensuite le poste de général en chef chargé des opérations terrestres et spatiales dans le système Hoth. C'est lui qui conçut alors les dispositifs défensifs qui, en retardant l'avance ennemie, permirent au personnel de l'Alliance de s'échapper. Cette nouvelle charge lui causa aussi bien des soucis. Il savait, en effet, que les ordres qu'il devait donner condamneraient bien des combattants courageux à se sacrifier, afin que le gros des forces rebelles puisse s'en sortir. Mais, même si les décisions qui s'imposaient ne furent pas faciles à prendre, la nécessité ne lui laissa aucun choix.

■Général Carlist Rieekan

Type : Général de l'Alliance
DEXTÉRITÉ 2D + 2
Arme Blanche 3D + 1, Blaster 4D, Esquive 4D + 2
SAVOIR 3D
Bureaucratie 4D + 2, Histoire Militaire 5D, Tactique : Chasseurs Stellaires 6D, Tactique : Défenses Planétaires 9D, Tactique : Flottes Stellaires 7D, Tactique : Sièges 8D
MÉCANIQUE 3D + 2
Répulseurs 4D + 1
PERCEPTION 3D + 1
Commandement 6D, Commandement : Troupes de la base Écho 9D + 2, Marchandage 4D
VIGUEUR 2D + 1
Combat Mains Nues 3D + 1, Résistance 4D
TECHNIQUE 3D
Démolition 4D, Réparation de Répulseurs 4D + 2
Points de Personnage : 10
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur.

Major Bren Derlin

"Votre Altesse, il n'y a rien à faire de plus ce soir. Il faut fermer les portes blindées."

Ce furent sans doute là les ordres les plus difficiles que Bren Derlin eut jamais à donner. Skywalker et Solo n'étaient pas seulement des membres de valeur de l'Alliance, ils étaient surtout — et avant tout — ses amis. Un grand respect s'était en effet développé entre Derlin, officier chargé de la sécurité et des opérations sur Hoth, et Skywalker et Solo, les deux commandants "de terrain".

La tâche première qui incombait à l'époque au Major Derlin consistait à veiller à ce que la base Écho reste sur le pied de guerre en toutes circonstances. Il devait pour cela mener un combat de tous les instants, aussi ingrat que discret, contre d'innombrables difficultés.

Il n'est pas inutile ici de rappeler comment Derlin avait obtenu ses galons de major. Alors qu'il n'était encore que capitaine, il avait servi sous les ordres de Rieekan pendant assez longtemps, ce qui lui avait valu de prendre part à bon nombres d'escarmouches aux quatre coins de la galaxie. Ce fut toutefois à une mission sur Nentan qu'il dut de monter en grade. Le poste de contrôle installé sur ce monde n'était pas vieux de deux mois quand son évacuation fut ordonnée, une opération d'autant plus difficile à exécuter que des civils étaient impliqués.

Nentan était, en ce temps-là, un important centre où la Rébellion regroupait des prisonniers libérés avant de les conduire sur des mondes repaires. Lorsque l'Empire apprit où se trouvait cette base, ses bunkers étaient occupés presque au maximum de leur capacité. Bien entendu, les civils devaient être évacués prioritairement, mais ils étaient très nombreux et il n'y avait pas assez de vaisseaux disponibles pour emmener tout le monde. Certains membres du personnel militaire devaient donc être laissés sur place. Mais, s'il y eut bien des volontaires qui se proposèrent pour cela, le Général Rieekan ne parvint pas à se résoudre à cette idée. C'est alors que Derlin lui proposa une autre solution, plus acceptable celle-là.

Il prit la tête d'une escouade "suicide" et emmena le personnel qui ne pouvait partir dans les profondeurs du maquis de Nestan. Après avoir cherché un endroit

approprié, ils se cachèrent tous au milieu des empilements rocheux d'antiques ruines. Quand les troupes impériales débarquèrent, elles s'empressèrent de pilonner systématiquement la base abandonnée, comme l'avait prévu Derlin. Il était en effet dans les habitudes de l'Empire de déployer toute sa puissance chaque fois qu'il pensait pouvoir impressionner un ennemi par une démonstration de force.

Ensuite, les troupes de choc descendirent dans la vallée afin de raser ce qui restait des installations, ce qui les obligea à laisser leurs appareils de transport presque sans surveillance. Il fut alors relativement aisé à Derlin et ses hommes de s'approcher d'un de ces vaisseaux en mettant à profit les possibilités de camouflage offertes par la végétation environnante. Une fois les gardes éliminés, les Rebelles purent monter à son bord. L'engin décolla aussitôt avec, dans ses soutes, une pleine cargaison d'hommes de l'Alliance, avant même que les Impériaux ne comprennent ce qui se passait. Même le commandant du Destroyer Stellaire en orbite fut pris au dépourvu et crut que l'appareil ne transportait que des prisonniers ou de l'équipement récupéré. Personne ne pensa donc à lui demander de s'identifier avant qu'il passe en vitesse-lumière.

Par la suite, le Major Derlin conduisit les commandos rebelles sur Endor. Après cette bataille, il fut affecté au commandement des forces terrestres, où il continue à ce jour à servir la République.

■Major Bren Derlin

Type : Major de l'Alliance
DEXTÉRITÉ 3D
Artillerie Blaster 5D, Blaster 4D + 2, Blaster de Véhicule 4D, Esquive 4D
SAVOIR 3D
Évaluation 4D, Survie 4D + 2, Tactique : Escouades 6D
MÉCANIQUE 4D
Équitation 4D + 1, Répulseurs 5D
PERCEPTION 3D
Commandement 5D, Recherche 4D
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 4D, Résistance 5D
TECHNIQUE 2D
Réparation de Répulseurs 3D, Sécurité 4D
Points de Personnage : 3
Déplacement : 11
Équipement : Pistolet blaster (4D), macrojumelles, communicateur.

Deu-Unbé

L'Alliance ne doit sa survie qu'au courage et au dévouement de ses membres, qu'ils soient des êtres organiques ou des Droïds. Certains membres "mécaniques" de la Rébellion ont été achetés, alors que d'autres ont été amenés par leurs propriétaires lorsque ceux-ci sont venus rejoindre les rangs des combattants de la liberté. Il y en a même qui se sont portés spontanément volontaires...

Deu-Unbé (2-1B) fait partie de ces rares machines émancipées. Ce Droïd médical hautement perfectionné appartient à une série ancienne, mais néanmoins très performante. Pourvus de capacités intellectuelles exceptionnelles, ces engins font souvent preuve d'un tempérament profondément indépendant — une règle à laquelle Deu-Unbé ne fait pas exception. Il a en effet rejoint l'Alliance sur Firo, dont il s'était efforcé de soigner de son mieux la population mise à mal par l'Empire. D'innombrables atrocités avaient été commises sur ce monde et le Droïd médical impérial Deu-Unbé s'était vu confier la tâche quasi insurmontable d'aider tous ceux qui en avait besoin.

Après bien des mois passés à soigner continuellement des blessés dans des conditions difficiles, le nombre de ses patients commença à diminuer lorsque l'Empire se décida à occuper sur le long terme l'humble planète. C'est alors que le nouveau Gouverneur Impérial de Firo, un certain Seigneur Cuvir, put constater l'efficience de Deu-Unbé à l'occasion d'une visite dans un dispensaire surpeuplé. Impressionné par le talent et la détermination du Droïd, Cuvir décida de le prendre auprès de lui en tant que "médecin personnel", sans se préoccuper des malheureux qui avaient désespérément besoin de ses soins.

Deu-Unbé éprouva une profonde détresse d'avoir à abandonner ainsi un grand nombre de blessés, mais il n'avait d'autre choix que d'accompagner le Seigneur Cuvir. Même s'il désapprouvait les méthodes de son prétentieux nouveau maître, il s'appliqua pendant quelque temps à le servir loyalement, en se pliant tout simplement aux directives prioritaires implantées dans sa programmation : soigner tous les êtres vivants, quels qu'ils soient. Au fond de lui, Deu-Unbé aurait toutefois préféré pouvoir servir ceux qu'il considérait comme étant du "bon côté". Il n'eut pas longtemps à attendre pour cela.

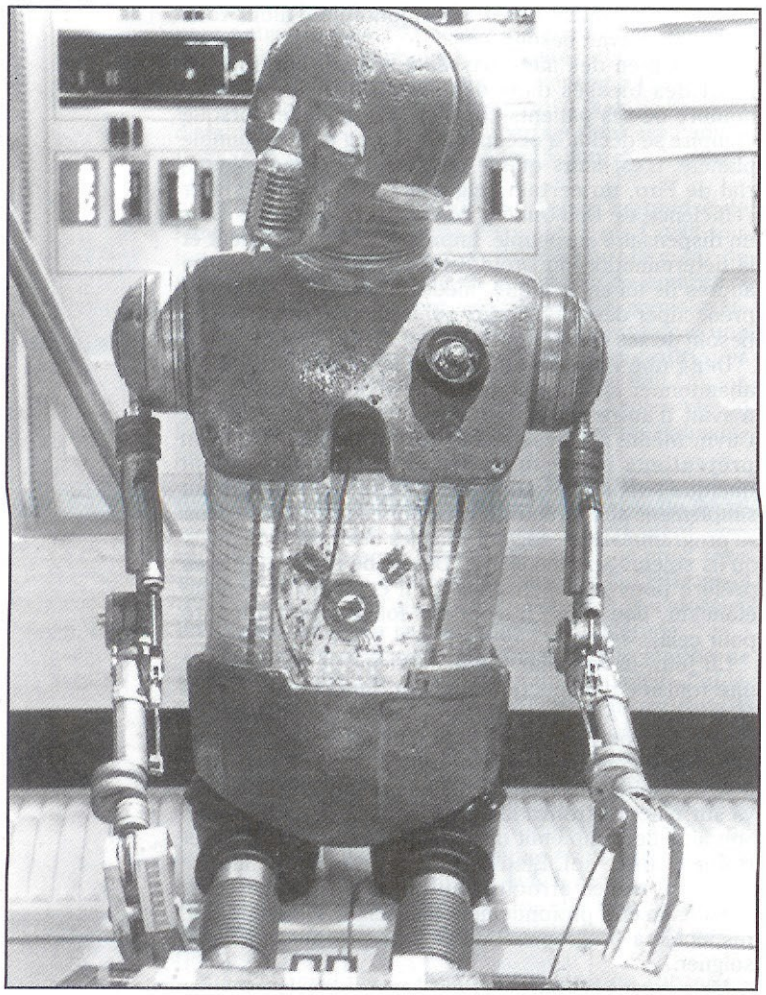
Un jour, le Seigneur Cuvir emmena Deu-Unbé pour une tournée d'inspection sur Wor Tandell. Alors qu'il était occupé à examiner les équipements médicaux de la villa de son maître, le Droïd entendit soudain un tir de blaster. Pensant que sa présence pourrait être utile, il se précipita pour voir ce qui se passait. Quand il arriva sur place, il trouva le corps inanimé du gouverneur. Son aide de camp était déjà à son chevet et un pistolet traînait sur le sol. Bien qu'il ait vu Cuvir commettre d'innombrables atrocités au point de le considérer comme un être profondément malfaisant, le noble Droïd respecta sa programmation et entreprit aussitôt de le soigner.

Mais, tous ses efforts se révélèrent vains. La blessure du Gouverneur Impérial était bien trop grave et il était impossible de le sauver.

À la grande surprise de Deu-Unbé, l'aide de camp n'ordonna pas que le souvenir de ce terrible événement soit effacé de ses circuits mémoriels. Au lieu de cela, il lui demanda de taire cette histoire et lui expliqua que ce meurtre s'était révélé nécessaire. Il lui dit aussi s'appeler Tiree et se présenta comme un agent rebelle infiltré dans l'entourage de Cuvir. Ce dernier l'avait surpris alors qu'il remplissait un bloc de données avec des renseignements concernant les mouvements de la flotte impériale dans le système Tandell. Une rixe s'était alors déclenchée quand le gouverneur avait voulu le faire arrêter comme espion. Tiree ne voulait pas tuer Cuvir... mais il n'avait pas le droit d'échouer dans sa mission. Deu-Unbé le crut, parce qu'il avait déjà beaucoup pensé à cette Rébellion dont on parlait tant.

Cela le décida à rejoindre les rangs de l'Alliance. Après quelques aventures aux côtés de Tiree, il fut affecté comme chirurgien-chef à la nouvelle base rebelle établie sur la planète Hoth. Ses états de service furent alors exceptionnels et il sauva la vie à bien des combattants de la liberté, dont Luke Skywalker lui-même.

Cet épisode est d'ailleurs au centre de bien des discussions aujourd'hui encore. En effet, c'est à lui que le jeune commandant avait été amené après avoir été déchiqueté par les griffes d'un wampa et exposé un long moment aux températures polaires des étendues glacées de Hoth. Deu-Unbé avait alors employé toutes



ses ressources — ainsi qu'une cuve à bacta — pour le remettre sur pied en un temps record.

Il eut encore à soigner Skywalker, lorsque celui-ci rejoignit la flotte rebelle quelque temps plus tard. Cette fois, il dut remplacer sa main qui avait été tranchée par une prothèse cybernétique.

Depuis, Deu-Unbé a officié au sein de plusieurs bases importantes de la Rébellion et continue aujourd'hui à faire de son mieux pour servir la République.

Deu-Unbé

Modèle : Droïd Chirurgical 2-1B d'Industrial Automaton
DEXTÉRITÉ 1D
SAVOIR 2D
Races Extraterrestres 5D
MÉCANIQUE 2D
(A) Utilisation de Cuve à Bacta 5D
PERCEPTION 3D
(A) Diagnostic des Blessures et Maux Divers 6D
VIGUEUR 1D
TECHNIQUE 3D
(A) Médecine 9D, Premiers Soins 6D
Équipement :
• Câble d'interface informatique (5 mètres de long) : + 2D aux compétences médicales quand il est connecté
• Ordinateur de diagnostic médical
• Ordinateur analytique
• Ustensiles chirurgicaux
• Injecteurs hypodermiques (4D de dommages paralysants)
• Distributeur de médicaments
Déplacement : 4
Taille : 1,50 mètre
Prix : 4 300 crédits

La Bataille de Hoth

La Bataille de Hoth fut l'un des affrontements les plus importants de toute l'histoire de la Guerre Civile Galactique. L'Alliance Rebelle connut ce jour-là une cuisante défaite face à la flotte dirigée par Dark Vador. Le commandement de l'Alliance ordonna l'évacuation de la base Écho aussitôt que les techniciens rebelles détectèrent la présence d'un sondbot impérial. Dès cet instant, chaque minute compta. Comme le Général Rieekan savait qu'il serait impossible de faire partir tout le monde avant l'arrivée des Impériaux, la base se prépara au combat tandis que les premiers transports commençaient à décoller.

La flotte de l'Empire arriva dans le système Hoth bien trop tôt au goût des Rebelles. Leur dispositif de surveillance spatiale détecta les vaisseaux ennemis dès qu'ils émergèrent de l'hyperespace. Ils ne prirent même pas la peine de se dissimuler derrière les nombreux astéroïdes qui se trouvaient dans les parages, préférant manifestement faire une apparition remarquée à proximité immédiate de Hoth.

Heureusement, l'Alliance avait eu largement le temps d'activer les déflecteurs de la base Écho et de charger le puissant canon à ions installé sur le sol planétaire. Il lui était ainsi possible d'empêcher tout bombardement direct de ses installations, aussi longtemps que ses générateurs resteraient en état de fonctionner. Pour arriver à ses fins, l'ennemi était dès lors obligé de se résoudre à un combat terrestre et à faible altitude.

Les écrans rebelles protégeaient un vaste périmètre géographique de plusieurs centaines de kilomètres carrés. L'Empire fit donc escorter par des chasseurs TIE des barges de débarquement bourrées de quadripodes et de fantassins qui se posèrent au cœur du grand glacier situé au nord de la base. Pendant que les troupes terrestres de l'Alliance prenaient position dans cette zone, l'évacuation se poursuivit.

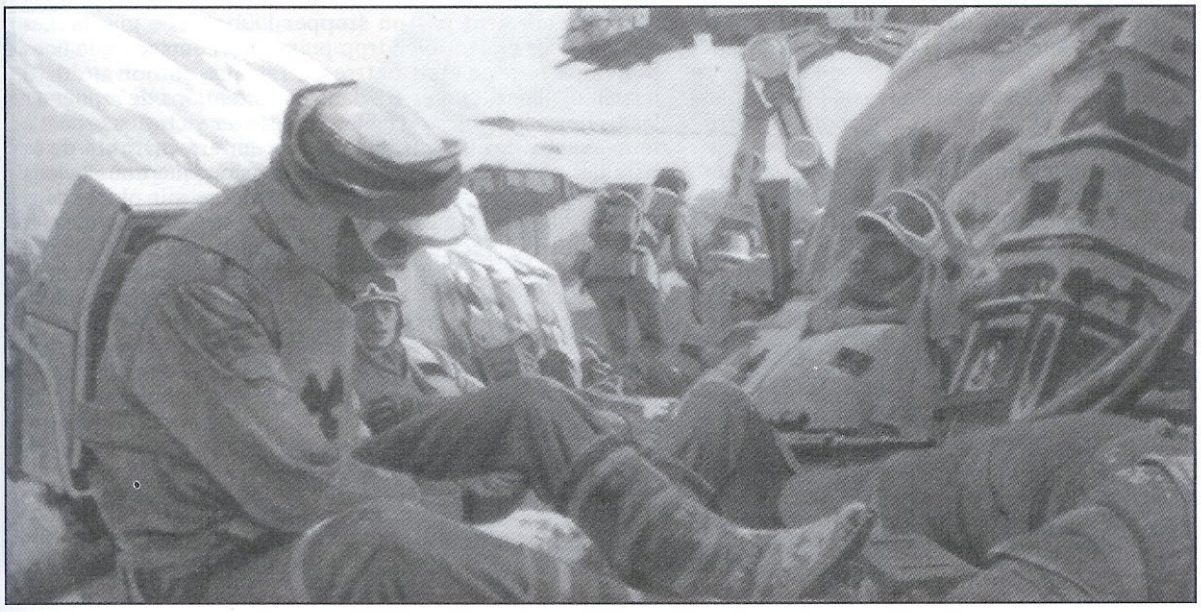
Chaque appareil de transport de l'Alliance était accompagné d'une paire de chasseurs stellaires Ailes-X. Chaque fois que de tels vaisseaux devaient passer en orbite basse, un "timing" très précis avait été élaboré afin que les écrans soient coupés pendant quelques secondes, tandis que le canon à ions de la base ouvrait le feu pour ouvrir la voie aux fuyards. Cette stratégie, quoique simple, permit à bon nombre de transports rebelles de filer pendant la bataille.

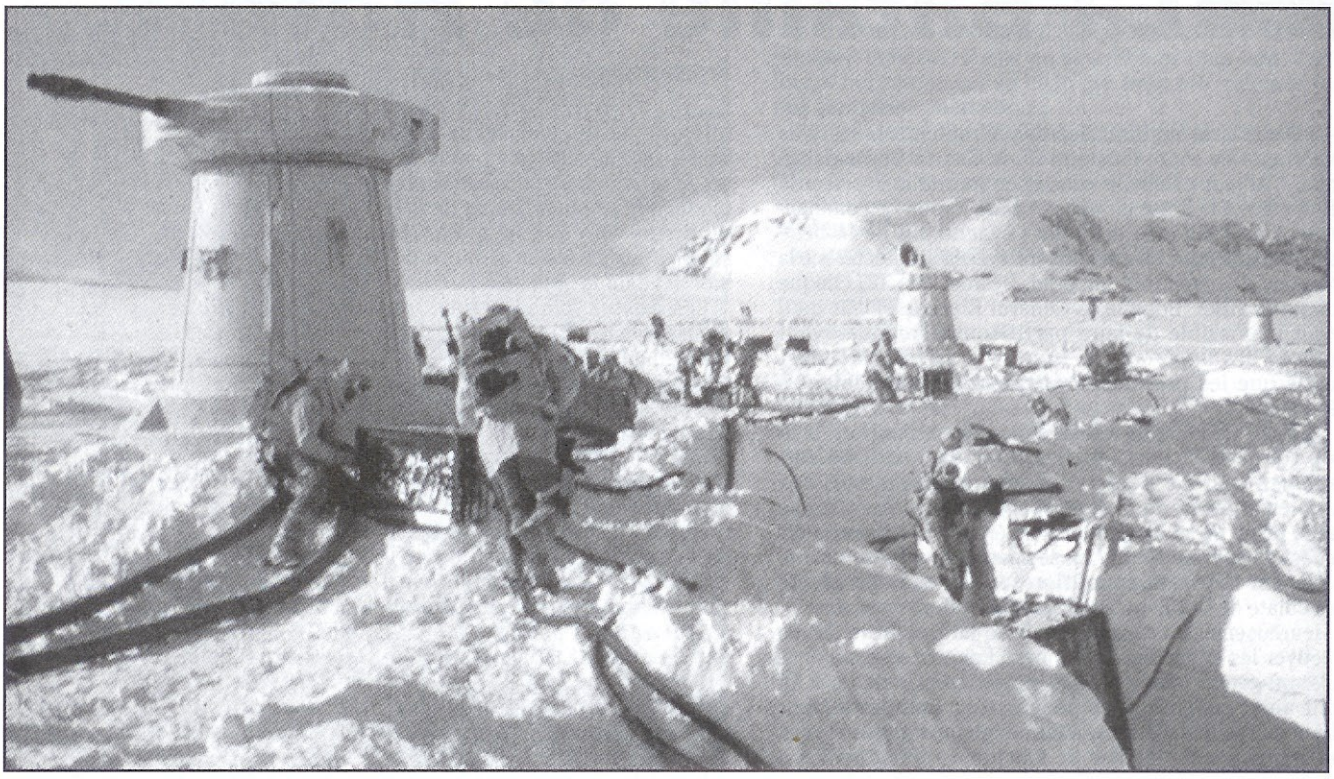
Les postes avancés rebelles avaient reçu l'ordre d'observer les forces impériales et de transmettre aussi rapidement que possible toutes les informations qu'ils pourraient obtenir de cette manière. Ils signalèrent très vite que plusieurs Transports Blindés Tout Terrain (TBTT) impériaux faisaient route vers la base Écho. Il était presque impossible d'arrêter de tels engins. Et s'ils étaient plus lents que beaucoup d'autres véhicules, les quadripodes étaient dotés d'un armement redoutable et transportaient dans leurs flancs un important contingent de soldats.

L'Alliance n'avait aucune chance de remporter une victoire sur terre, mais elle essaya néanmoins de tenir le plus longtemps possible. Il était en effet impératif pour elle de retarder la destruction de ses générateurs. Malheureusement, elle n'avait qu'une poignée de pièces d'artillerie dépassées et une petite douzaine de speeders des neiges à opposer aux blindés dévastateurs de l'Empire.

Les Rebelles disposèrent leurs troupes et leurs pièces de manière à soumettre les quadripodes à une puissance de feu maximale. Il était absolument vital d'empêcher la prise des générateurs tant que le quartier général n'avait pas été évacué.

Finalement, la Bataille de Hoth se solda par une sévère défaite pour l'Alliance. Même si son État-major fut sauvé et si le Groupe Rogue du Commandant Skywalker parvint à abattre plusieurs quadripodes, elle eut à subir des pertes importantes lors de cet engagement. Sans parler de la destruction totale de la base Écho, avec ses générateurs et son canon à ions.





Dans les tranchées

Avant Hoth, je n'avais que peu d'expérience des combats. Oh, bien sûr, j'avais déjà connu quelques moments difficiles et pris part à une au deux échauffourées, mais ce genre de choses est pratiquement inévitable quand on fait partie de l'Alliance Rebelle. Cela n'avait toutefois rien à voir avec ce que nous avons connu, moi et mes compagnons d'armes, quand l'Empire assiégea la planète. Rien ne pourra me faire oublier le grondement sourd que provoquaient à chacun de leurs pas les énormes quadripodes impériaux. Encore aujourd'hui, il m'arrive certaines nuits de me réveiller en sursaut, trempé de sueur, après avoir rêvé à ces engins cauchemardesques.

La première fois que j'ai entendu au loin le son produit par leurs monstrueuses pattes mécaniques, j'ai d'abord cru être victime d'une illusion. Aucun des soldats à mes côtés n'étaient familiarisés avec les quadripodes. Nous en avions tous entendu parlé, mais nous n'en avions jamais vus de près. Aussi nous était-il impossible d'imaginer à quel point ils étaient terrifiants...

Progressivement, inexorablement, le bruit se fit plus fort. Les appels de détresse envoyés par nos éclaireurs sur la Crête Nord se sont alors brutalement interrompus sur des cris et des grésillements indiquant clairement que leurs émetteurs avaient été détruits. Les quadripodes impériaux ! Le simple fait de penser que nous allions devoir affronter ces horreurs sans bénéficier de fortifications ou de blindés appropriés avait de quoi nous donner le frisson.

Le Groupe Rogue, la formation d'élite de speeders des neiges qui passa au-dessus de nos têtes dans un rugissement de réacteurs à ce moment précis, fut la seule chose qui empêcha nos troupes de céder à la panique. Malgré leur nervosité, tous les hommes terrés avec moi acclamèrent nos pilotes. Nous les avions vus s'entraîner chaque jour sur des simulateurs quand les speeders n'avaient pas encore été adaptés au froid, mais nous n'avions jamais vu voler toute l'escadrille. Quelle vision réconfortante ! Je n'en suis pas sûr, mais je crois bien que l'appareil de tête agita très légèrement ses ailes à notre intention, comme pour dire : "Tenez bon. On s'occupe de tout."

Mais, toute la confiance en soi et tout l'héroïsme de la galaxie n'auraient pas pu stopper l'Empire ce jour-là. Les quadripodes étaient bien trop puissants. Le mieux que nous pouvions faire, c'était battre en retraite en bon ordre. Il n'avait d'ailleurs jamais été dans nos intentions de repousser les troupes ennemies ou même de résister victorieusement à leur assaut. Pourtant, dans les premiers instants de la bataille, nous avons tous eu l'impression que nous avions une petite chance de succès. J'étais alors sur place, dans une tranchée. Je tenais mon holo-enregistreur d'une main et un bloc de données de l'autre. Il me fallut toutefois très vite abandonner ces instruments apparemment inutiles pour me saisir d'un fusil blaster. Finalement, je me suis retrouvé engagé avec mes compagnons dans une course-poursuite frénétique. Nous fûmes en effet contraints d'aller trouver refuge dans des vaisseaux de transport, lorsque les soldats impériaux se répandirent dans les couloirs de la base abandonnée.

Troupes de la base Écho

Bravoure est le premier terme qui vient à l'esprit quand on veut parler des hommes de la base Écho. Il leur en a fallu, en effet, pour persévérer dans un combat qu'ils savaient perdu d'avance. Face à une division complète de quadripodes TB-TT impériaux, ils ne disposaient que d'une poignée de pièces d'artillerie de faible calibre. Pourtant, ils n'eurent jamais de doute quant à l'attitude à adopter au cours de la Bataille de Hoth.

Ces troupes résistèrent farouchement à un adversaire supérieur en nombre. À l'avancée irrésistible des unités impériales, ils opposèrent une détermination inflexible et une loyauté absolue, caractéristiques des forces rebelles. Certains vétérans qui avaient participé à bien des campagnes galactiques combattirent côte à côte avec de jeunes recrues qui se frottaient pour la première fois à l'Empire. Ils étaient les seuls guerriers dont disposait l'Alliance et constituaient l'ultime rempart contre la formidable machine de guerre impériale.

Ils avaient reçu des ordres d'une terrifiante simplicité : "Battez-vous du mieux que vous le pouvez. Ne reculez qu'en cas de dernière nécessité, après avoir descendu autant d'ennemis que possible. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de la station 3-7, foncez en direction de l'aire d'évacuation et embarquez à bord d'un transport. Méfiez-vous des tirs des quadripodes !"

Beaucoup d'actions témoignant d'une bravoure exceptionnelle furent accomplies ce jour-là. Les cris de ralliement poussés par de valeureux soldats se répercutèrent au travers de toute la vallée quand d'intrépides Rebelles se lancèrent à la rencontre de forces impériales réputées invincibles. Et si tout cet héroïsme n'eut, en fin de compte, que peu d'influence sur le résultat final de la bataille, il prouva au moins à nos adversaires trop sûrs d'eux ce qu'il était possible de faire avec quelques canons, des fusils blasters et beaucoup de courage.

Soldat de la base Écho typique. *DEXTÉRITÉ 3D + 2, Artillerie Blaster 4D, Blaster 5D + 2, Esquive 4D, Grenade 4D + 2 ; SAVOIR 1D ; MÉCANIQUE 1D + 1 ; PERCEPTION 1D + 1, Discrétion 2D + 1 ; VIGUEUR 3D, Combat Mains Nues 4D, Résistance 4D + 2 ; TECHNIQUE 1D + 2, Démolition 2D + 2.* Déplacement : 10. Points de Personnage : Variable, généralement entre 0 et 5. Fusil blaster (5D), grenades (5D), communicateur, macrojumelles (+1D en *Recherche* à plus de 50 mètres de distance), medpac.

Pilotes de speeders des neiges

Essayez d'imaginer que vous pilotez un petit airspeeder effilé à plus de 600 kilomètres à l'heure, tandis que des tirs de lasers éclatent tout autour de vous. Imaginez aussi que vous foncez droit sur un quadripode TB-TT

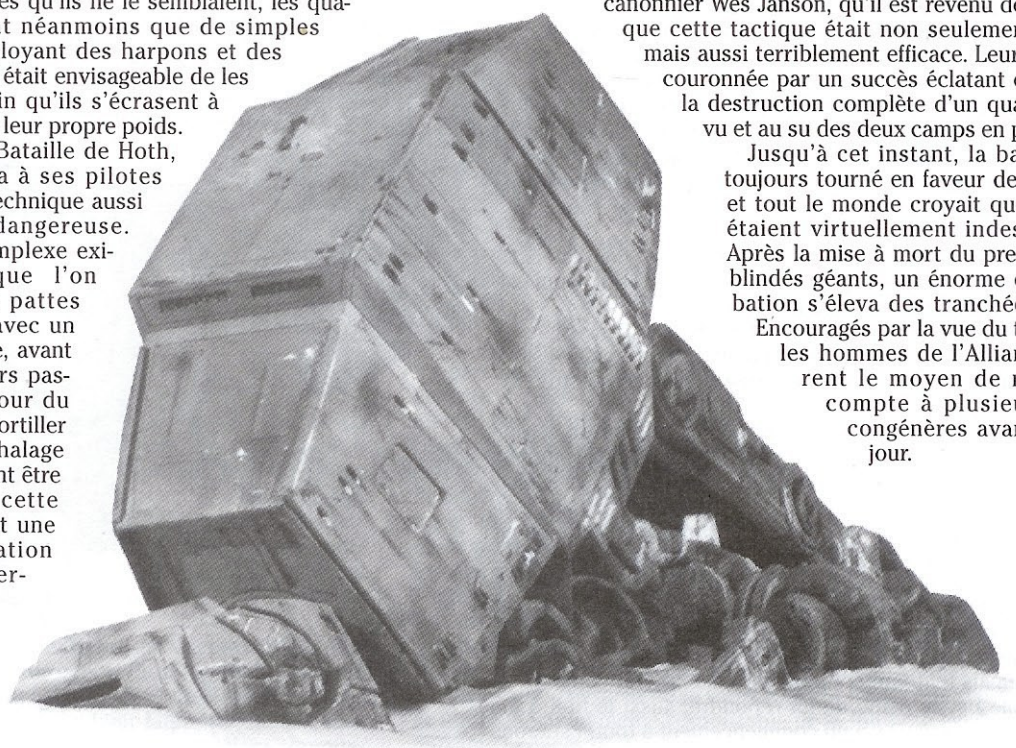
Un plan né du désespoir...

Luke Skywalker et le tacticien rebelle réputé Beryl Chiffonage furent à l'origine d'un mode d'attaque très efficace à l'encontre des quadripodes impériaux. Les deux hommes avaient toujours su qu'ils auraient à affronter de tels blindés, ce qui leur avait permis de mettre au point un plan approprié. Bien qu'ils fussent beaucoup plus agiles qu'ils ne le semblaient, les quadripodes n'étaient néanmoins que de simples machines. En employant des harpons et des câbles de halage, il était envisageable de les faire trébucher, afin qu'ils s'écrasent à terre sous l'effet de leur propre poids.

Au cours de la Bataille de Hoth, Skywalker imposa à ses pilotes d'employer cette technique aussi audacieuse que dangereuse. Cette tactique complexe exigeait d'abord que l'on touche l'une des pattes d'un quadripode avec un harpon énergétique, avant d'exécuter plusieurs passages rapides autour du blindé afin de l'entortiller dans un câble de halage qui devait finalement être largué. Comme cette attaque nécessitait une pleine collaboration entre les deux personnes embarquées à bord des speeders, de nombreux appareils du Groupe Rogue ne purent l'exécuter parce que leurs canonniers avaient été mis hors de combat.

C'est à l'un des meilleurs pilotes de l'Alliance, Wedge Antilles — qui était aux commandes de Rogue Trois — et à son canonnier Wes Janson, qu'il est revenu de démontrer que cette tactique était non seulement possible, mais aussi terriblement efficace. Leur attaque fut couronnée par un succès éclatant et provoqua la destruction complète d'un quadripode au vu et au su des deux camps en présence.

Jusqu'à cet instant, la bataille avait toujours tourné en faveur des Impériaux et tout le monde croyait que les TB-TT étaient virtuellement indestructibles. Après la mise à mort du premier de ces blindés géants, un énorme cri d'approbation s'éleva des tranchées rebelles. Encouragés par la vue du titan abattu, les hommes de l'Alliance trouvèrent le moyen de régler leur compte à plusieurs de ses congénères avant la fin du jour.



L'épreuve du feu

L'extrait ci-dessous est tiré des mémoires de Wedge Antilles et reproduit ici avec la permission de l'auteur.

La douleur dans mon bras droit se fit lancinante, tandis que je pointais le nez de mon Aile-X vers l'espace de façon à m'éloigner de Hoth. Janson et moi avions dû abandonner notre speeder des neiges après avoir encaissé un coup qui nous avait fait perdre notre stabilisateur tribord. Par chance, aucun de nous deux n'avait été sérieusement blessé. Mon bras douloureux semblait contredire ce premier constat, mais ce n'était rien qu'un Droïd médical ne pourrait soigner plus tard.

J'aperçus alors Janson, installé au poste de canonnier d'un Aile-Y qui entra dans mon champ de vision par la droite. Il m'adressa un clin d'œil avec un optimisme qui me parut quelque peu forcé, tandis que Hobbie manœuvrait pour positionner son chasseur à ma hauteur. Nous étions parmi les derniers à avoir quitté le sol et il était rassurant de savoir que deux hommes de cette trempe volaient à mes côtés.

Je pris soudain conscience du guêpier dans lequel nous nous trouvions, lorsque le capitaine du transport que nous escortions m'appela avec son communicateur. Je m'empressais de lui confirmer son vecteur de sortie, tout en sondant les alentours avec mes détecteurs. Bien évidemment, les senseurs ne purent que confirmer mes pires craintes. Un Destroyer Stellaire impérial se trouvait juste sur notre trajectoire !

Ayant vu un peu plus tôt ce qu'il restait du canon à ions de la base, je savais que nous ne pouvions pas compter sur des tirs de soutien sol/espace. Nous devions nous débrouiller seuls. "Deux chasseurs contre un Destroyer Stellaire ?" La remarque incrédule qu'avait émise Hobbie lors du briefing me revint à l'esprit. Je ne pus retenir un sourire en pensant à ce qu'aurait certainement répliqué Luke s'il avait été là. Nul doute qu'il aurait fait allusion au Canyon des Mendiants et à son vieux T-16...

Les tirs de lasers commencèrent à se faire plus nombreux, alors que la tranche effilée du gigantesque vaisseau ennemi grandissait progressivement devant nous. Il nous fallait un plan pour nous sortir de ce mauvais pas. Quelque chose de jamais vu. Quelque chose qui surprendrait les canons impériaux contrôlés par des ordinateurs trop prévisibles. J'eus brusquement une idée. J'ouvris le canal de transmission : "Commandant du transport, ici Leader Un. Ajustez votre trajectoire sur 2-7-5." Le capitaine se demanda probablement ce que je mijotais, mais il me connaissait suffisamment bien pour s'exécuter sans poser de questions.

Hobbie, en revanche, ne put s'empêcher de me contacter par communicateur. "Qu'est-ce que t'as en tête, chef ? Pourquoi est-ce que tu veux qu'il reste à la traîne comme ça ?"

Plein d'assurance, je lui répondis : "Fais-moi confiance."

Je pus alors sentir un tremblement dans sa voix. "OK, c'est toi qui commandes. J'espère seulement que tu sais ce que tu fais." Je l'espérais aussi.

J'eus alors droit à une véritable avalanche de "Qu'est-ce que tu fiches ?" et de "T'es dingue ou quoi ?" provenant de Hobbie, lorsque j'entrepris de placer mon Aile-X en dessous et légèrement en retrait de son Aile-Y. Je devais être extrêmement prudent. Si je me rapprochais trop de lui, mon appareil ne serait bientôt plus qu'un nuage de cendres dérivant dans l'espace.

"Contente-toi de piloter et tais-toi" lui dis-je, en espérant vainement le calmer un peu. Je savais qu'il comprendrait où je voulais en venir une fois qu'il aurait un peu réfléchi. "Une feinte à la Tollon ? Mais, c'est juste une manœuvre d'entraînement. Personne n'a jamais tenté un coup pareil dans un vrai combat." Je ne pris même pas la peine de lui répondre, aussi le fit-il à ma place : "Je sais, je sais, il y a un commencement à tout. Espérons seulement que nous vivrons assez longtemps pour nous en vanter."

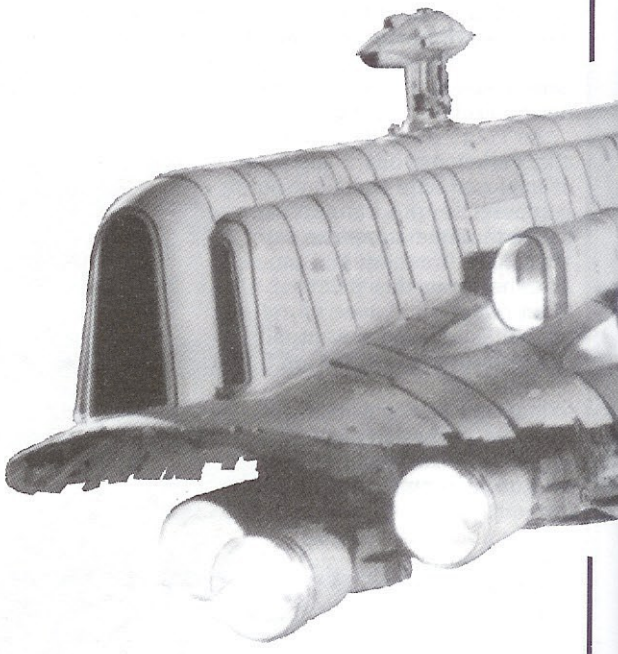
En théorie, la feinte à la Tollon était une manœuvre assez simple à exécuter. En réalité, elle était aussi difficile que périlleuse et nécessitait une parfaite coordination et des réflexes hors du commun. Pour commencer, il nous fallait voler suffisamment près l'un de l'autre pour que les batteries informatisées du destroyer croient n'avoir affaire qu'à un seul appareil. Ensuite, une fois que nous serions assez près de l'ennemi, je devais jaillir de ma cachette et exécuter un virage à 45° devant Hobbie. Il faudrait alors au moins cinq secondes aux canons automatisés pour m'ajuster correctement. Hors, cinq secondes, c'était juste ce qu'il me faudrait pour tirer sur les globes sensoriels du vaisseau géant et laisser ainsi assez de temps au transport pour passer en vitesse-lumière.

En principe.

Je priais la Force d'atténuer la douleur dans mon bras, tout en me préparant à exécuter la manœuvre. Il me suffisait maintenant de faire le vide dans mon esprit, comme Luke lorsqu'il avait attaqué l'Étoile Noire. Le souvenir de son tir miraculeux me réconforta un peu et il se peut même que j'ai souri à cet instant. C'est alors qu'un tir de blaster nous frôla. Je compris aussitôt que je ne pouvais plus reculer l'échéance. C'était maintenant ou jamais...

D'un rapide mouvement du manche à balai, je passais devant Hobbie. Une courte pression sur la détente de mes lasers et le globe qui se trouvait à ma portée se désintégra instantanément. Tandis que je décrochais après ce tir, j'entendis Hobbie pousser un hurlement triomphal dans le communicateur : "Ouais ! Le transport est parti !"

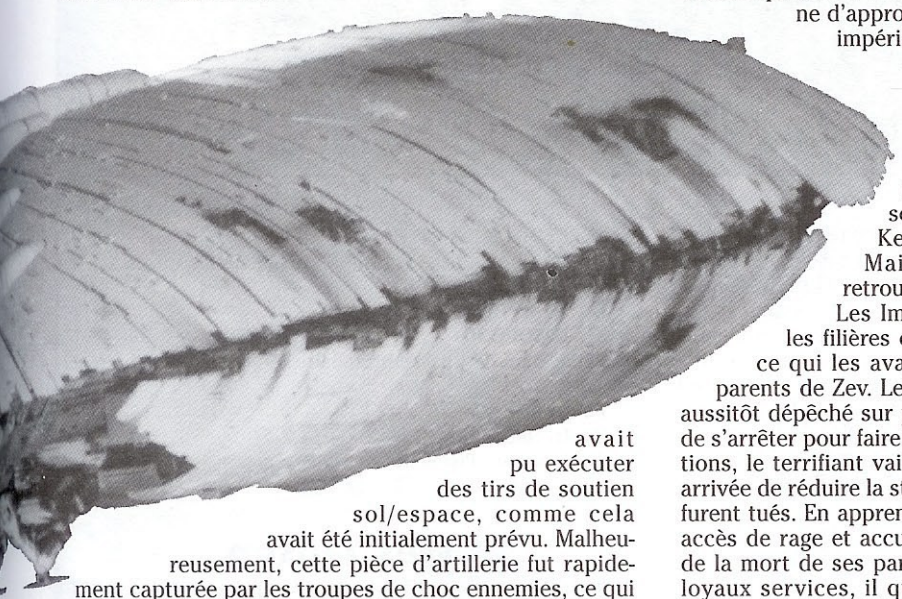
Lorsque, un instant après, je suis moi-même passé dans l'hyperespace, j'ai cru entendre une voix familière me dire : "Joli tir, Wedge." Ce n'était pas celle de Hobbie. En fait, elle ne semblait même pas venir du communicateur. En y repensant aujourd'hui, je jurerais que c'était celle de... Luke.



dans le but d'enrouler un câble d'acier autour de ses pattes afin de le faire tomber. Eh bien, c'est exactement ce qu'ont connu les pilotes et canonniers du Groupe Rogue.

Cette escadrille était un peu le "bébé" de Luke Skywalker. Ce dernier ne s'était en effet pas seulement contenté d'en prendre la tête, il avait également mis un point d'honneur à entraîner lui-même ses hommes à manœuvrer efficacement les speeders des neiges de l'Alliance Rebelle. Ces engins étaient dérivés des airspeeders T-47 d'Incom — une gamme réputée pour sa fiabilité. Ils avaient subi des modifications considérables afin de bénéficier des avantages que pouvaient procurer un blindage amélioré, des répulseurs à haute puissance, des moteurs à postcombustion et un armement lourd. Ces aménagements en avaient fait de robustes machines de combat, capables de soutenir la comparaison avec des véhicules impériaux de même catégorie. L'ennui, c'est que ces speeders des neiges durent non seulement affronter des blindés d'assaut légers — leurs proies de prédilection —, mais aussi de redoutables Transports Blindés Tout Terrain (TB-TT). Leurs pilotes furent alors contraints d'adopter des tactiques extrêmement hasardeuses afin de vaincre ces énormes quadripodes. Ces risques furent toutefois payants, puisqu'ils permirent aux as de l'Alliance de faire mordre la poussière à plusieurs de ces monstres mécaniques.

La tâche des membres du Groupe Rogue ne s'est pas achevée lorsqu'ils sont sortis des habitacles de leurs speeders cabossés. Une fois rentrés à la base, il leur fallut encore prendre les commandes de chasseurs stellaires afin d'escorter des appareils de transports particulièrement vulnérables. Cette mission ne devait en principe durer que le temps nécessaire à ces gros vaisseaux pour percer le blocus imposé par des Destroyers Stellaires impériaux évoluant en orbite basse. Les choses n'auraient pas été trop difficiles si le puissant canon à ions de la base Écho



avait pu exécuter des tirs de soutien sol/espace, comme cela avait été initialement prévu. Malheureusement, cette pièce d'artillerie fut rapidement capturée par les troupes de choc ennemies, ce qui eut pour effet de transformer les opérations d'escorte en véritables "missions suicides".

Les hommes du Groupe Rogue ont accompli bien plus que leur devoir ce fameux jour. Et si la plaque commémorative accrochée au mur du mess de la frégate amirale de l'Alliance n'est qu'une bien faible reconnaissance de leur héroïsme, espérons qu'elle rappellera toujours aux jeunes générations de pilotes ce que signifie le mot "courage" lorsqu'on est placé dans une situation qui semble sans espoir.

Pilote de speeder des neiges typique. *DEXTÉRITÉ 2D, Blaster 4D, Esquive 3D ; SAVOIR 1D, Systèmes Planétaires 2D + 1 ; MÉCANIQUE 3D, Astrogation 3D + 2, Pilotage de Chasseur Stellaire 3D, Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X 5D + 1, Répulseurs : Airspeeder 6D ; PERCEPTION 1D + 2 ; VIGUEUR 2D + 1 ; TECHNIQUE 2D, Réparation de Répulseurs 3D.* Déplacement : 10. Points de Personnage : Variables, entre 0 et 5 généralement. Pistolet blaster (4D), communicateur, combinaison de vol.

Zev Senesca

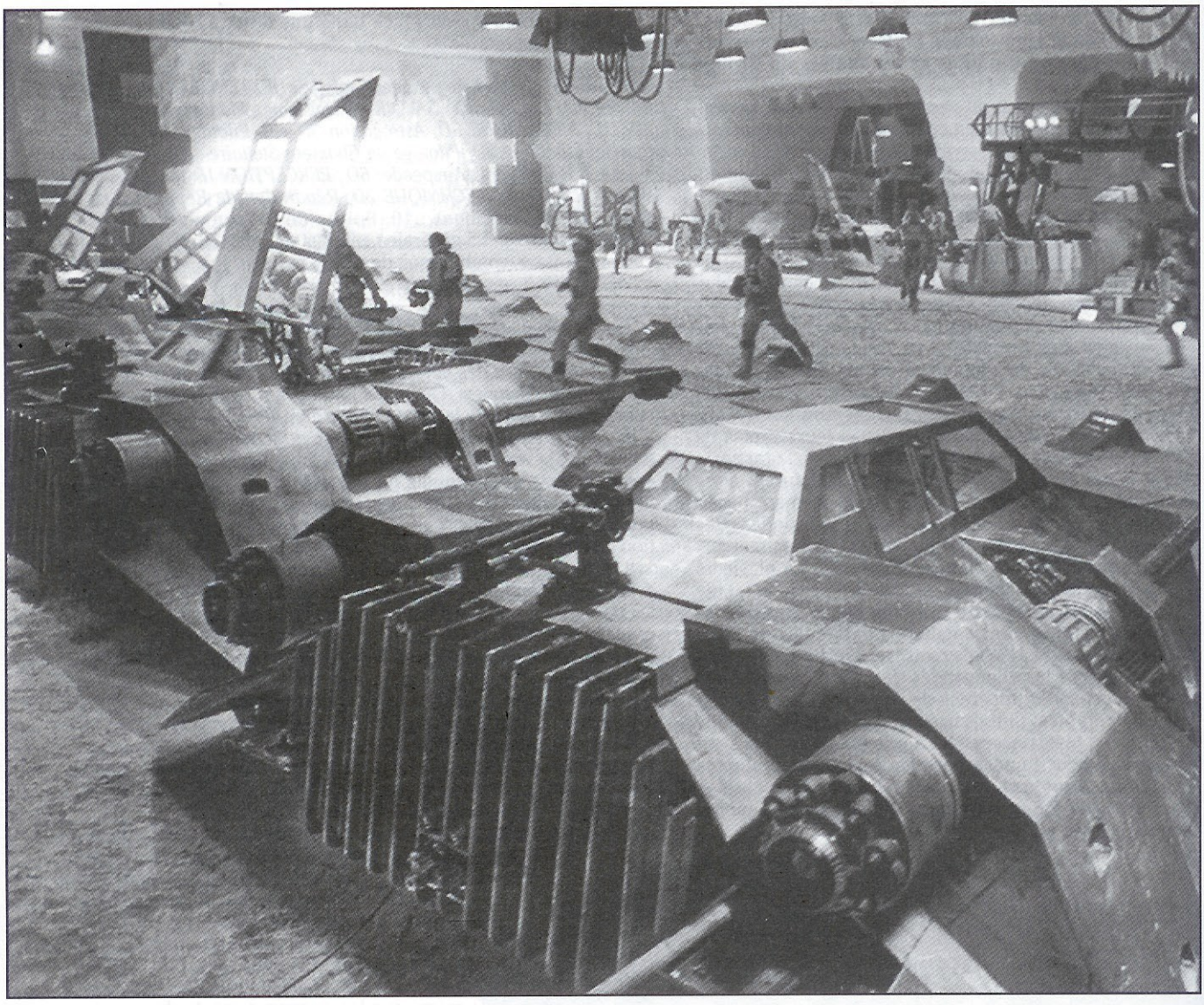
Luke Skywalker eut un terrible serrement de cœur lorsqu'il vit le speeder des neiges de Zev Senesca exploser en une gerbe de flammes. Quelques jours avant sa mort au cours de l'attaque de la base Écho, c'était lui qui — lors d'un vol de patrouille — avait repéré et sauvé le Commandant Skywalker et le Capitaine Solo. Luke et Yan considéraient depuis qu'ils lui devaient tous deux une fière chandelle. Ce n'était pourtant là qu'une des nombreuses actions d'éclat qui avaient valu à Zev sa réputation de pilote courageux.

Il était né et avait grandi à bord de la Station Kestic, un avant-poste établi par des marchands indépendants dans les parages du système Bestine. Kestic était un lieu où se rendaient régulièrement des négociants interstellaires et des mineurs d'astéroïdes qui refusaient de se plier aux diktats des guildes, des lois officielles et de l'Empire. Les parents de Zev vendaient un peu de tout et avaient même — à la fin de leur vie — fait du trafic d'armes pour le compte de la Rébellion. Malgré les risques que cela impliquait pour eux (la vente d'armes illégales à l'Alliance était passible de la peine de mort), ils avaient toujours été convaincus de faire ce qui était juste. Leurs activités firent rapidement d'eux des maillons vitaux dans la chaîne d'approvisionnement de la résistance anti-impériale.

Ayant été élevé dans un environnement libéral et entouré de gens aux idéaux aussi nobles, il était tout naturel que Zev finisse par s'engager dans l'Alliance. C'est même sur les encouragements de ses parents qu'il se décida à quitter Kestic pour rejoindre la Rébellion. Mais, peu après son départ, il se retrouva orphelin.

Les Impériaux avaient en effet remonté les filières d'approvisionnement des Rebelles, ce qui les avait conduits jusqu'à Kestic et aux parents de Zev. Le Destroyer Stellaire *Impitoyable* fut aussitôt dépêché sur place. Sans même prendre la peine de s'arrêter pour faire des prisonniers ou poser des questions, le terrifiant vaisseau de guerre entreprit dès son arrivée de réduire la station en pièces. Tous ses habitants furent tués. En apprenant cela, Zev fut pris d'un soudain accès de rage et accusa la Rébellion d'être responsable de la mort de ses parents. Après une année de bons et loyaux services, il quitta l'Alliance et s'enfonça dans l'espace pour devenir marchand libre.

C'est alors qu'il apprit la terrible vérité. L'informateur qui avait révélé à l'Empire les activités illégales de la Station Kestic n'était autre qu'un de ses "amis" auquel il s'était confié. Zev avait eu le tort de croire en cet homme et il était donc lui-même responsable de la fuite qui avait entraîné le décès de ses parents. Cette prise de conscience lui fit voir sous un nouveau jour la Rébellion qu'il avait



injustement accusée. Il ne lui fallut ensuite pas longtemps pour rejoindre à nouveau les forces de l'Alliance afin de combattre son seul véritable ennemi : l'Empire Galactique. Zev fut dès lors, et pendant plusieurs années, un combattant modèle. Il abattit plus de 48 appareils ennemis et reçut de nombreuses citations pour faits de bravoure. L'action d'éclat dont il était le plus fier datait cependant de l'évacuation de la base rebelle de Point Alis. Ce jour-là, il avait en effet tenu à l'écart trois chasseurs TIE de façon à ce qu'un transport dépourvu d'armement puisse passer sans dommage dans l'hyperespace.

■Zev Senesca

Type : Pilote Impétueux
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 3D, Esquive 4D
SAVOIR 2D
Évaluation 4D + 2, Systèmes Planétaires 4D
MÉCANIQUE 4D
Astrogation 4D + 2, Canons de Vaisseau 4D + 2, Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X 5D + 1, Répulseurs : Airspeeder 5D + 2
PERCEPTION 3D
Jeu 3D + 2, Marchandage 5D + 1, Recherche 4D
VIGUEUR 3D
Levage 4D + 1, Résistance 4D
TECHNIQUE 3D
Réparation de Chasseur Stellaire 4D, Réparation de Répulseurs 4D + 1
Points de Personnage : 5.
Déplacement : 10.
Équipement : Pistolet blaster (4D), combinaison de vol, communicateur.

Wes Janson

Traditionnellement, un canonnier embarqué à bord d'un chasseur doit posséder un réel talent, des nerfs d'acier et un brin de chance. Il faut en outre qu'il ait pleine confiance dans le pilote de leur appareil. Qu'il vole sur un Aile-Y ou un speeder des neiges, il est en fait toujours confronté à la même situation. Assis sur un siège tourné vers l'arrière, il file à des vitesses vertigineuses sans avoir le moindre contrôle sur les déplacements de son vaisseau et n'a que son arme à haute énergie à opposer

aux éventuels agresseurs. Et si sa mission consiste à défendre l'arrière de l'appareil, chaque fois qu'il ajuste une cible, encore faut-il qu'il prie pour que son pilote n'exécute pas au dernier moment une manœuvre impromptue. Il a également tout intérêt à ce que celui-ci n'oublie pas sa présence et ne le laisse pas inutilement exposé aux tirs ennemis.

Wes Janson est l'un de ces hommes animés d'un courage frisant l'inconscience. Comme tous ses collègues, il vole à l'arrière d'engins ultra-rapides et se livre régulièrement à de meurtrières parties de cache-cache avec des pilotes et canonniers formés dans les meilleures écoles de l'Empire. C'est pourtant aussi un homme "à part", qui tire une grande fierté à arborer son insigne de Vrai Canonnier. Cette distinction est en effet la plus importante que l'Alliance puisse décerner à ceux qui exercent sa profession. Or, le Lieutenant Janson l'a acquise pour avoir "fait preuve de qualités exceptionnelles, aussi bien en tant qu'officier que comme canonnier", pour reprendre les termes exacts employés par le Général Dodonna lors de la cérémonie organisée en son honneur à l'Escadrille de Chasse de Tierfon.

Janson a passé une très longue période au sein de cette escadrille. C'est ainsi qu'il a pu voler avec certains des meilleurs pilotes de l'Alliance et se constituer un impressionnant palmarès, ainsi qu'une réputation flatteuse. Parmi les pilotes avec lesquels il eut l'honneur d'accomplir quelques missions au début de son affectation sur Tierfon, il convient de citer Jek Porkins — le héros qui sacrifia sa vie au cours de la Bataille de Yavin — qui devint un de ses meilleurs amis. Aujourd'hui encore, Janson ne tarit pas d'éloges sur Porkins quand il lui prend de raconter certaines anecdotes extraordinaires de ses débuts.

Mais, c'est le plus souvent avec tristesse qu'il se remémore son vieil ami, car il est convaincu qu'il aurait pu empêcher sa mort. Au départ, la base de Tierfon était surtout employée pour entraîner les nouvelles recrues. Celles-ci exécutaient bien des missions "réelles" au plan technique, mais elles impliquaient rarement de gros risques. La plupart des nouveaux engagés étaient envoyés sur Tierfon afin d'y acquérir une certaine expérience des combats, sans avoir pour autant à affronter des situations trop extrêmes. Janson et Porkins ont, eux aussi, fait partie de ces "bleus". Après avoir fait leurs classes ensemble, ils sont devenus de bon amis avant de former un duo talentueux.

Au terme d'un séjour sur Tierfon, on était généralement envoyé ensuite en "service actif" sur une base à haute sécurité, du genre de celle installée sur l'une des quatre lunes de Yavin. Après la destruction d'Alderande et la découverte de l'existence de l'Étoile de la Mort, les hommes de Tierfon se retrouvèrent tous en "service actif". L'escadrille perdit alors une grande partie de ses effectifs, certaines installations moins bien protégées qu'elle ayant grand besoin d'un soutien spatial. Quand la première liste des personnes affectées prioritairement à la base de Yavin fut affichée, le nom de Janson figurait dessus.

Ayant contracté la fièvre de Hesken au cours d'une mission de reconnaissance, Wes était alité au moment où il apprit son transfert. Il insista vainement, malgré sa maladie, pour partir quand même. L'État-major préféra cependant désigner un remplaçant et son choix se porta alors sur Jek Porkins... qui devait ne jamais revenir de Yavin. Depuis ce jour, bien qu'il n'ait de toute évidence rien à se reprocher, Janson s'en veut de ne pas être parti à la place de son ami.

Plus tard, sur Hoth, il se comporta avec un héroïsme exceptionnel afin d'honorer la mémoire de celui qui était mort à sa place. On ne peut que se réjouir de savoir aujourd'hui que ses faits d'armes lors de l'assaut sur la planète des glaces ont un peu contribué à diminuer son sentiment de culpabilité.

Mutinerie sur l'Écliptique de Rand

Voren Na'al a entendu l'histoire suivante alors qu'il se trouvait dans le mess de la frégate médicale rebelle. Elle fut racontée par Hobbie à un Luke Skywalker aussi curieux que nostalgique lors d'un échange d'anecdotes concernant leur défunt ami commun, Biggs Darklighter. Ce récit est reproduit ici avec la permission de toutes les parties concernées afin d'honorer la mémoire de ce héros disparu.

Officiellement, nous étions censés livrer un chargement de minerai de rubindum — une substance indispensable à la fabrication des hyperpropulseurs — aux nouveaux chantiers navals que la Marine Impériale avait installés dans le système Bestine. En fait, nos intentions, à Biggs et à moi, étaient toutes autres... Lindy, un de mes vieux copains, m'avait en effet dit dans sa dernière holo-transmission qu'il s'était fait de nouveaux amis, membres de l'Alliance Rebelle. Nous n'étions pas encore très sûrs de ce que nous allions exactement faire, mais nous projetions néanmoins de quitter l'Écliptique *de Rand* — notre vaisseau — sur Bestine, de chercher Lindy, puis de partir nous enrôler dans la Rébellion. C'est, en tout cas, ce que nous avions prévu...

Au début, tout se passa bien. Presque trop bien. Notre capitaine eut en effet l'heureuse idée de nous désigner, Biggs et moi, pour débarquer et prendre contact avec le personnel du chantier naval qui devait réceptionner notre chargement. Le Capitaine Heliesk était un officier extrêmement compétent qui, d'ordinaire, observait scrupuleusement les règlements en vigueur. Cela nous inquiéta donc quelque peu qu'il confie une telle mission à son second et à son quartier maître. C'était en effet tout à fait contraire au principe qui voulait que l'un de nous deux reste à bord en toutes circonstances. Cela nous amena tout naturellement à nous demander s'il ne soupçonnait rien.

Malgré notre nervosité, nous fîmes notre possible pour voir le bon côté des choses. Après tout, nous n'aurions pas à filer à l'anglaise. De plus, comme nos ordres étaient de trouver quelqu'un, nous pourrions "officiellement" passer notre temps à chercher Lindy.

En fait, nous étions tellement en veine que nous n'eûmes pas à chercher bien longtemps. Lindy nous trouva presque immédiatement et nous conduisit aussitôt dans un hangar désert où il nous présenta à plusieurs de ses amis. Tous œuvraient secrètement pour le compte de la Rébellion en faisant sortir illégalement du système des pièces de vaisseaux spatiaux et des matières premières. Mon copain, quant à lui, attendait la venue d'un nouveau contact dont le nom de code était "Feu Stellaire".

Selon lui, celui-ci pourrait nous aider à disparaître dans la nature et à rejoindre l'Alliance. Notre situation n'était pour l'heure pas des plus brillantes, mais l'éternel optimisme de Biggs parvint à me convaincre de ne pas tout laisser tomber. Une décision que je ne tardais pas à regretter quand, quelques instants plus tard, une escouade de soldats de choc investit le hangar en forme de dôme où nous nous trouvions.

Les Impériaux eurent vite fait de nous encercler et nous eûmes alors la désagréable surprise de constater qu'ils étaient conduits par le Capitaine Heliesk en personne. Ce dernier sourit avec suffisance lorsqu'il s'approcha de nous. Pendant un long et désagréable moment, il regarda fixement dans les yeux chacun des hommes capturés, en terminant par nous. Le silence fut alors brutalement rompu lorsqu'il s'adressa à Biggs et moi : "Bien joué, les enfants. Emmenez tous ces salopards de Rebelles jusqu'au vaisseau et enfermez-les dans la suite Feu Stellaire." En disant cela, il me fit un clin d'œil et glissa un cylindre de grade dans ma paume moite.

Ce cylindre faisait normalement office de clé permettant d'accéder aux quartiers du capitaine. Une fois que notre escorte de soldats de choc nous eut laissés, nous nous empressèrent de nous y rendre. Le Capitaine Heliesk ne tarda pas à nous rejoindre. "Les gars", déclara-t-il alors sur un ton amusé, "vous allez maintenant vous emparer du vaisseau."

Son plan était des plus simples. L'Alliance avait besoin de notre cargaison, mais comme Heliesk était un espion de valeur qui jouissait d'une certaine autorité au sein de l'organisation impériale, il ne pouvait pas lui-même courir le risque de passer pour un sympathisant rebelle. Voilà pourquoi il avait eu l'idée d'une mutinerie... Biggs et moi devions faire semblant de nous révolter et prendre le contrôle de la passerelle de commandement. Dès lors, nous pourrions menacer de déclencher le dispositif d'autodestruction du vaisseau afin de contraindre le reste de l'équipage à partir. Le problème, c'est que nous ne savions pas ce qui arriverait une fois que nous aurions décollé. Bestine était en effet un chantier naval de l'Empire et il était plus que probable qu'une nuée de chasseurs TIE se lancerait rapidement à nos trousses.

La première partie du plan se déroula sans anicroche et l'équipage n'eut pas d'autre choix que de descendre à terre. Lindy et ses amis prirent aussitôt sa relève et nous n'eûmes aucune difficulté à prendre la poudre d'escampette avec l'Écliptique *de Rand* et la précieuse cargaison qu'il transportait dans ses soutes.

La seconde partie du plan fut beaucoup moins commode à exécuter. L'Empire disposait sur Bestine d'un grand nombre de chasseurs TIE et ceux-ci se lancèrent à notre poursuite presque immédiatement. Comme ils étaient bien trop nombreux pour que nous puissions nous en débarrasser avec le faible armement de l'Écliptique *de Rand*, nous pouvions seulement espérer les tenir à distance suffisamment longtemps pour calculer les coordonnées qui nous permettraient de passer en vitesse-lumière. C'est alors que je vis une lueur familière s'allumer dans les yeux de Biggs.

Sans dire un mot, il orienta la soute tribord du vaisseau en direction des innombrables chasseurs qui arrivaient et largua la moitié du chargement de minerai en travers de leur trajectoire d'approche. Cela eut pour effet de créer une sorte de mini-champ d'astéroïdes composé de blocs tourbillonnant que bien peu des appareils ennemis parvinrent à éviter. Bientôt, l'espace derrière nous fut illuminé par une myriade d'explosions et une multitude de débris embrasés. Les rares chasseurs qui se sortirent de ce piège furent ensuite incapables de nous empêcher de passer dans l'hyperespace et de commencer une nouvelle existence au sein de l'Alliance.

■Wes Janson

Type : Pilote Impétueux
DEXTÉRITÉ 3D
Arme Blanche 4D + 1, Arme de Jet 6D, Blaster 4D, Blaster de Véhicule 6D + 1, Esquive 4D + 1
SAVOIR 2D
Langages 3D, Systèmes Planétaires 3D + 2
MÉCANIQUE 4D
Astrogation 5D, Canons de Vaisseau 6D, Écrans de Vaisseau 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D + 2, Répulseurs 4D + 2
PERCEPTION 3D
Commandement 3D + 2, Escroquerie 3D + 2
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 4D + 1, Résistance 4D
TECHNIQUE 3D
Premiers Soins 4D, Réparation de Vaisseau Spatial 4D + 1
Points de Personnage : 1
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), combinaison de vol, communicateur.

Derek "Hobbie" Klivian

Hobbie fut un peu le "Saint Thomas" du Groupe Rogue. En complète opposition avec l'optimisme enthousiaste témoigné par des hommes tels que Luke Skywalker et Wedge Antilles, son pessimisme naturel (qu'il se plaisait lui-même à qualifier de "réalisme") contribua grandement à équilibrer les forces au sein d'une escadrille dont l'efficacité au combat aurait autrement été moindre. Chaque fois que Luke et Wedge parlaient "d'agressivité" ou "d'attitude offensive", Hobbie, lui, leur conseillait inévitablement des "manœuvres d'esquive" ou une "attitude défensive". Cela ne traduisait toutefois pas, de sa part, une volonté de contradiction gratuite, car son opinion était aussi respectée que celle de n'importe quel autre de ses compagnons d'armes.

La raison expliquant le tempérament foncièrement négatif de Hobbie remontait à son séjour à l'Académie Impériale. Lors de son arrivée dans cette institution, il n'était encore qu'un jeune homme impressionnable et un peu fou, qui ne rêvait que d'une chose : s'installer aux commandes d'un chasseur stellaire. Les implications politiques que pouvait avoir un engagement au sein de la Marine de l'Empire ne le préoccupaient guère. Tout ce qu'il voulait, c'était foncer à des allures folles au milieu des étoiles et profiter du charme traditionnellement associé à l'uniforme de pilote pour séduire les femmes. Son attitude changea cependant bien vite sous l'influence de certains des amis qu'il se fit à l'Académie. Au nombre de ceux-ci, il y avait notamment un jeune pilote, beau et débordant d'énergie, nommé Biggs Starlighter.

Les deux garçons et plusieurs de leurs camarades de promotion commencèrent progressivement à voir l'Empire d'un autre œil. Ils se rencontrèrent alors en secret et, dans un élan de naïveté juvénile, élaborèrent divers plans pour renverser à eux seuls l'Ordre Nouveau. Tous ces projets n'étaient guère plus que des bravades, mais le Commandant de l'Académie, lui, ne les prit pas à la légère. Informé par un traître de la tenue d'une de ces réunions, il ordonna aussitôt que tous les participants en soient appréhendés. Heureusement pour eux, Biggs et Hobbie étaient absents ce jour-là et personne ne les dénonça. Cela leur valut de ne pas être arrêtés, à la différence de tous leurs amis dont personne n'entendit jamais plus parler.

Au début, Hobbie et Biggs pensèrent que ceux-ci avaient seulement été mis temporairement à l'écart en guise de punition. Ensuite, ils crurent qu'ils avaient été transférés dans une autre unité. Mais, peu à peu, ils durent se faire à la triste réalité.

Bien qu'ils ne surent jamais exactement ce qui était arrivé à leurs anciens complices, les deux jeunes gens furent profondément affectés par leur disparition. Ils évitèrent dès lors de s'amuser à imaginer comment ils pourraient renverser l'Empire. Au lieu de cela, ils discutèrent sérieusement de s'engager un jour dans l'Alliance Rebelle dont tout le monde parlait tant. Mais, avant d'agir inconsidérément, ils décidèrent d'attendre sagement d'obtenir leur brevet. Une fois celui-ci en poche, ils eurent la chance d'être nommé sur le même vaisseau — l'Écliptique *de Rand* —, un assez petit cargo où tous deux se virent confier des postes importants. Biggs fut ainsi nommé second, alors qu'Hobbie devint quartier maître.

Après avoir déserté, ils réussirent à entrer en contact avec l'Alliance et se révélèrent dès cet instant des pilotes talentueux et d'excellents combattants. Mais, bien qu'ils aient jusqu'alors été des amis inséparables, les événements allaient bientôt les séparer. En effet, à l'époque, la Rébellion manquait d'officiers de valeur et, tout particulièrement, de pilotes formés au sein de l'Académie Impériale. Le Général Dodonna ne put donc que se résoudre à les muter dans des avant-postes où leurs compétences seraient employées au mieux.

Comme pour Jek Porkins, la fatalité joua un bien mauvais tour à Biggs Starlighter en l'envoyant à la base de Yavin. Hobbie, quant à lui, fut chargé de faire sortir des armes en fraude du système Sullust, avant d'être détaché auprès du Commandement de l'Alliance. Avant même que ne surviennent les événements de Hoth, Hobbie eut plusieurs fois l'occasion de faire la preuve de ses exceptionnels dons de tacticien et de pilote de chasse. Ses talents, associés à ceux d'autres pilotes tels que Wedge Antilles et Luke Skywalker, permirent à la base itinérante d'éviter bien des ennuis qui auraient pu lui être causés par divers informateurs, chasseurs de primes, gouvernements locaux et autres forces impériales. En effet, pendant un temps, chaque fois que les Rebelles croyaient avoir trouvé une planète sur laquelle ils pouvaient s'installer, il y avait toujours quelque chose qui les contraignait à partir en catastrophe. Dans la plupart des cas, il revenait alors aux chasseurs — pilotés par Hobbie et ses amis — de couvrir les appareils de transport pendant la phase d'évacuation.

Hobbie venait à peine d'arriver à la base, quand Luke Skywalker lui apprit la mort de Biggs. Les deux jeunes hommes échangèrent alors diverses anecdotes concernant le défunt et finirent par se lier d'amitié. Quelque temps plus tard, ils devaient se retrouver à voler de conserve au sein du Groupe Rogue qui venait tout juste d'être créé.

Les chocs consécutifs à la disparition de ses copains de l'Académie et à la mort de son meilleur ami ont développé chez Hobbie une conception de la vie assez sombre. On est en droit de se demander si celle-ci se modifiera un jour, quand on sait quelles épreuves il a eues également à affronter lors de la Bataille de Hoth.

■Hobbie Klivian

Type : Pilote Impétueux
DEXTÉRITÉ 3D
Arme Blanche 4D + 1, Blaster 5D, Blaster de Véhicule 4D + 1, Esquive 4D + 2
SAVOIR 2D
Illégalité 3D
MÉCANIQUE 4D
Astrogation 4D + 2, Canons de Vaisseau 4D + 2, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D + 1, Répulseurs : Airspeeders 5D

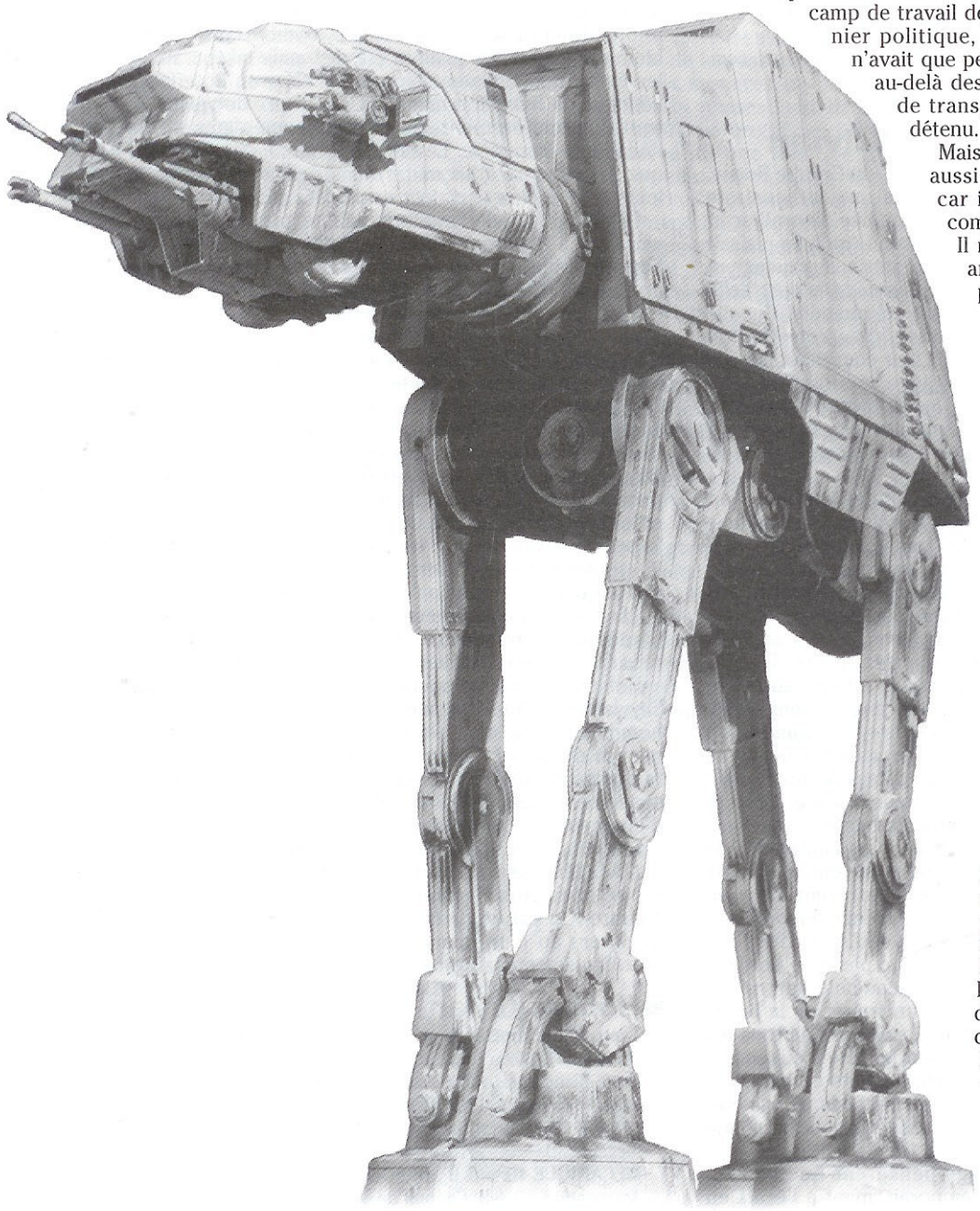
PERCEPTION 3D
Discrétion 3D + 2, Dissimulation 3D + 2, Escroquerie 4D
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 4D + 2, Natation 4D
TECHNIQUE 3D
Programmation de Droïd 4D + 1
Points de Personnage : 4
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), combinaison de vol, communicateur.

Dak Ralter

Il est triste d'avoir à constater que de nombreux jeunes gens payent souvent de leur vie leur participation à cette guerre civile. Pourtant, ils n'ont même pas vécu l'époque de la Vieille République, où tout n'était que paix et beauté. Tout ce qu'ils connaissent, c'est une galaxie en proie à la peur, à l'oppression et à l'Empire. Bien qu'ils n'aient que quelques rêves d'un "âge d'or" aujourd'hui révolu, ils ressentent néanmoins le besoin de se battre, de résister et de se rebeller.

Dak Ralter, l'un des membres du mythique Groupe Rogue, était un idéaliste de ce genre. Avant d'être tué par les forces d'assaut terrestres de l'Empire sur Hoth, il avait été le canonnier du speeder des neiges piloté par Luke Skywalker.

Ses parents étaient restés très attachés à la Vieille République. Pendant toute son enfance, Dak eut donc droit à des récits parlant des merveilles et des délices qu'avait connus la galaxie avant l'avènement de l'Empire. Ces histoires furent quasiment les seules choses qui lui permirent de trouver la force de vivre au sein du camp de travail de Kalist VI. Fils d'un prisonnier politique, il était né en captivité et n'avait que peu d'espoir de vivre un jour au-delà des limites de l'énorme dôme de transpacier dans lequel il était détenu.



Mais, si l'espoir fait vivre, il doit aussi être entretenu à tout prix car il peut parfois se réaliser, comme ce fut le cas pour Dak. Il n'était âgé que de dix-sept années standard, lorsque se présenta pour lui l'opportunité de goûter à la liberté. Il saisit aussitôt cette chance avec une énergie née d'une vie entière de frustration et d'agressivité rentrée. Un nouveau prisonnier venait d'arriver au camp. Comme il était à peine plus vieux que Dak, les deux jeunes gens sympathisèrent très vite. Le nouveau venu s'appelait Breg. C'était un pilote rebelle qui avait été abattu lors d'une mission de reconnaissance. L'Empire ignorait son appartenance à l'Alliance, sinon il aurait dû affronter un Droïd interrogateur... ou pire.

Breg était un libre penseur et Dak, qui était facilement influençable, tomba rapidement sous son charme. Ensemble, ils mirent au point un plan qui leur permettrait de s'évader de Kalist VI. Les parents de Dak encouragèrent leur fils dans cette voie, conscients qu'ils étaient qu'il s'agissait là peut-être de la seule chance qu'il aurait jamais de recouvrer la liberté. Ils savaient aussi qu'ils ne pourraient que compliquer ses projets s'ils essayaient de partir avec lui. Le jeune

Illustration : Bob Peak, Jr © 1978 Lucasfilm Ltd. 1979

Illustration : Larry Noble © 1990 Lucasfilm Ltd

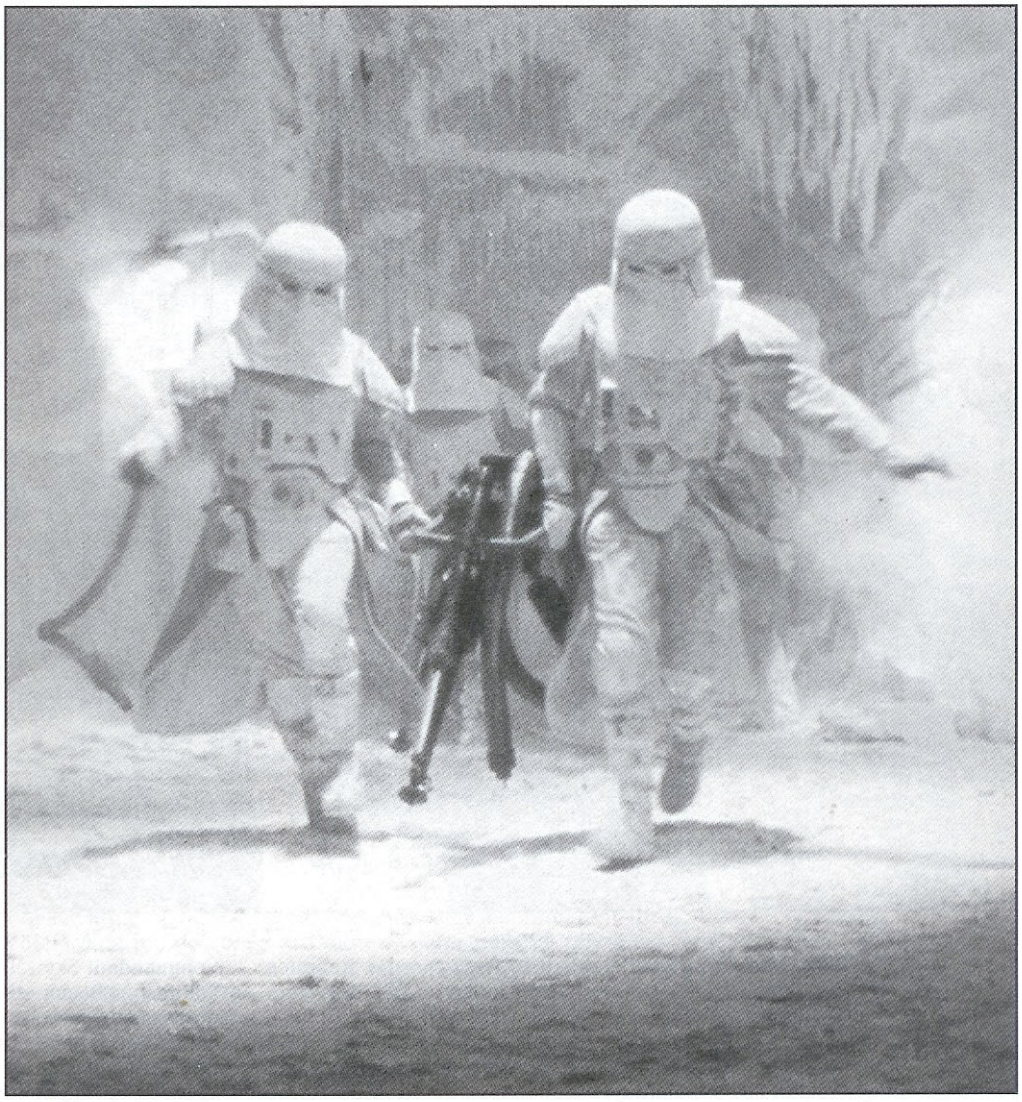
homme fut confronté à un choix difficile, mais il finit par se plier à leurs désirs.

Juste avant que n'arrive une barge cellulaire, Breg et Dak sautèrent par-dessus la clôture énergétique intérieure du camp, avant de court-circuiter l'enceinte extérieure et de déjouer la vigilance des sentinelles. Les uniformes de garde usagés qu'ils avaient "empruntés" leur permirent alors d'accéder sans trop de difficulté à la piste d'atterrissage. Profitant de la diversion causée par un signal indiquant une panne de réacteur et une surcharge énergétique, les deux fugitifs réussirent à se glisser à bord de la barge cellulaire sans se faire remarquer. Mais, avant qu'ils n'aient le temps de décoller, un soldat de choc les repéra. Il essaya aussitôt de les arrêter et eut le temps de toucher Breg avec son blaster, avant que Dak ne finisse par l'abattre. Gravement blessé, le jeune Rebelle resta étendu sur le plancher du poste de pilotage.

S'il voulait sauver leurs peaux à tous deux, Dak était obligé de prendre les commandes du vaisseau, et c'est ce qu'il fit. Comme il n'avait jusqu'alors jamais manié d'engin plus complexe qu'une perceuse à laser, Breg, dans un effort surhumain, dût lui expliquer ce qu'il devait faire. Dak fit alors preuve de dons naturels pour le pilotage. Grâce aux conseils de son ami, il parvint à prendre l'air et à passer dans l'hyperespace.

Pendant tout le voyage, l'état de Breg ne cessa d'empirer. Aussi, quand la barge arriva à la base de Tierfon, Dak dut-il se poser sans bénéficier de son assistance. Et si son atterrissage ne fut alors pas irréprochable, il tint du miracle par bien des aspects. Mais, malgré tous ses efforts, son ami mourut peu après.

Par la suite, avant qu'il ne trouve la mort durant l'assaut de Hoth, chaque fois qu'on l'interrogeait sur ses dispositions exceptionnelles pour le pilotage et le tir, Dak répondait invariablement : "J'ai eu un bon professeur."

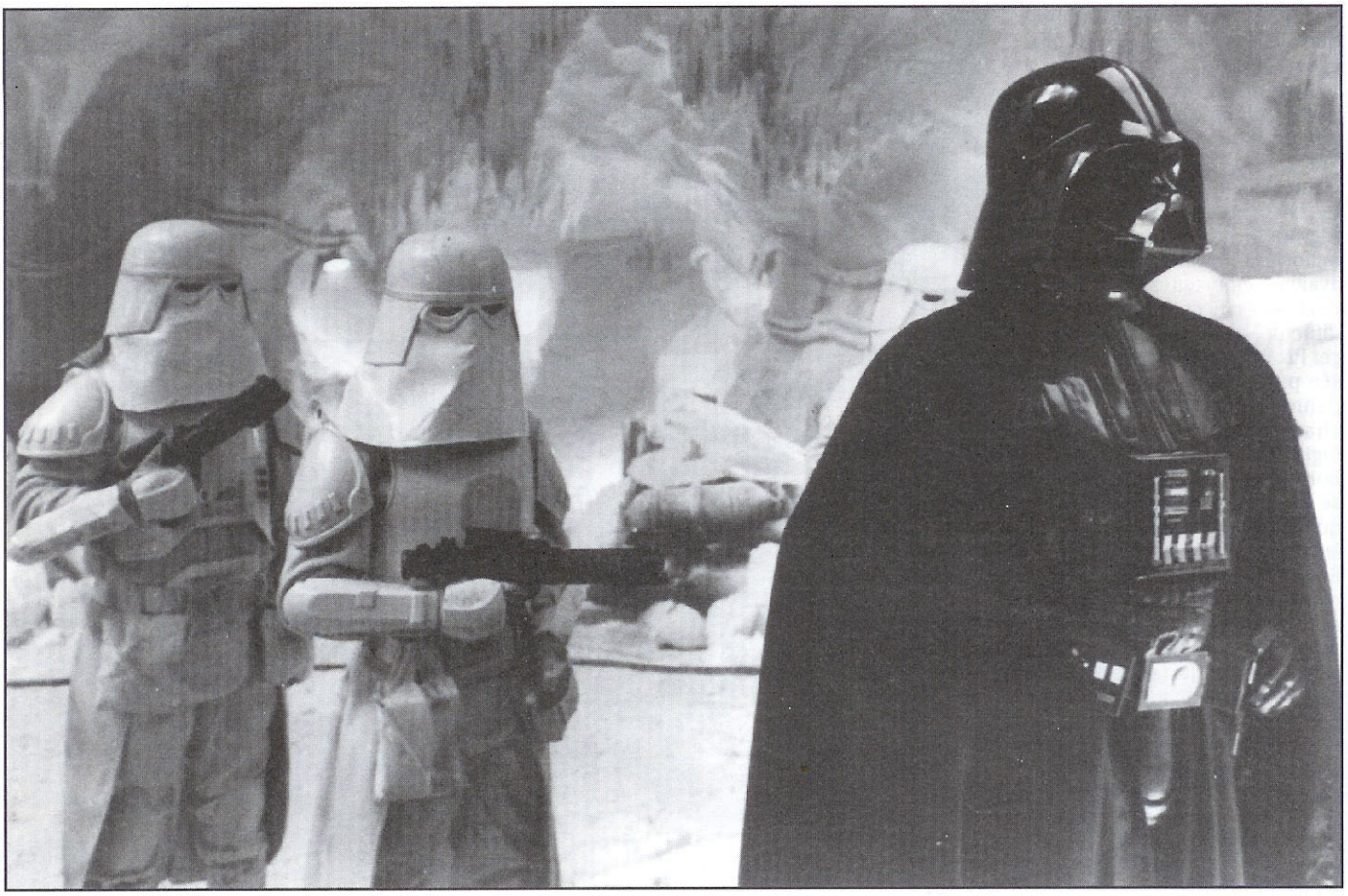


Dak Ralter

Type : Pilote Impétueux
DEXTÉRITÉ 3D
Arme de Jet 6D, Blaster 4D + 2, Blaster de Véhicule 5D + 1, Esquive 4D
SAVOIR 2D
Survie 3D, Systèmes Planétaires 3D + 2
MÉCANIQUE 4D
Astrogation 4D + 2, Canons de Vaisseau 5D + 2, Écrans de Vaisseau 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D + 2, Répulseurs : Airspeeders 4D + 2
PERCEPTION 3D
Discrétion 4D, Dissimulation 4D, Escroquerie 4D, Recherche 4D
VIGUEUR 3D
Escalade/Saut 4D + 1
TECHNIQUE 3D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D + 2, Réparation de Répulseurs 4D, Sécurité 4D + 1
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), combinaison de vol, communicateur.

Troupes d'assaut des neiges

Les unités impériales qui ont investi la base rebelle de Hoth n'étaient pas composées de soldats ordinaires. Issues d'un corps d'élite des troupes de choc, elles avaient été affectées à la flotte du Seigneur Vador avec mission d'assister le Général Veers lors de toutes les opérations terrestres. L'Empereur ne voulait pas prendre le moindre risque avec une Rébellion qu'il savait gagner chaque jour en puissance et en efficacité. Il fit donc appel à des représentants de toutes les troupes de choc spécialisées : soldats des sables, soldats d'apesanteur, soldats aquatiques, soldats anti-rad, commandos et unités de reconnaissance. Ce furent toutefois les soldats des neiges de la Force Blizzard qui infligèrent à l'Alliance l'une de ses plus cinglantes défaites.



Aussitôt que Vador eut découvert que les Rebelles s'étaient réfugiés sur Hoth, il ordonna au Général Veers — le commandant des troupes d'assaut terrestre assignées à sa flotte — de rassembler le matériel et les unités adaptés aux combats en environnement polaire. Veers décida alors d'employer les troupes de choc de l'unité Force Blizzard en raison de leur réputation et de leur compétence.

Les hommes de la Force Blizzard avaient été entraînés à opérer conjointement avec des quadripodes TB-TT. Ils ne se préoccupaient donc guère d'agir avec discrétion. Pour eux, ce qui comptait, c'était de frapper dur et fort afin de balayer rapidement — un peu comme le blizzard de leur nom — toute opposition. Avec les quadripodes qui les accompagnaient, ils constituaient une des unités d'assaut les plus redoutables de l'Armée Impériale, et ils ont amplement prouvé leur efficacité sur Hoth. Une fois que les TB-TT avaient dégagé un périmètre, ils avaient coutume de s'agenouiller afin de débarquer un groupe de soldats des neiges qui s'empressait aussitôt de "nettoyer" toute éventuelle poche de résistance. Ces combattants hors pairs disposaient pour cela de matériels et de talents parfaitement adaptés aux conditions arctiques.

Un détachement spécial, placé sous les ordres directs du Seigneur Vador en personne, se vit confier sur Hoth une mission particulièrement importante. Il devait s'introduire dans la base Écho afin de la neutraliser au plus vite, tandis que les hommes de Veers couperaient toutes les voies qui auraient pu permettre aux Rebelles de s'échapper des cavernes de glace. Le Sombre Seigneur avait manifestement l'intention de faire quelques prisonniers. Peut-être espérait-il ainsi mettre la main sur le Commandant Skywalker et ses amis. De fait, le Capitaine Solo, Chewbacca et la Princesse Leia furent bien prêts d'être appréhendés par les soldats dirigés par Vador. Leur salut, ils ne le durent qu'aux incroyables "modifications spéciales" que Solo avait fait subir à son célèbre appareil, le *Faucon Millenium*.

Les soldats des neiges de la Force Blizzard portaient la même combinaison thermique noire en deux pièces que les autres unités des troupes de choc. Leur armure proprement dite était une carapace externe en dix-huit parties dotée de dispositifs de chauffage et de contrôle environnemental améliorés. Par-dessus tout cela, ils enfilaient une combinaison étanche afin de mieux se protéger du froid. L'auvent souple qui recouvrait leur masque respiratoire était directement relié aux appareillages intégrés à l'armure et avait été prévu pour faciliter l'inhalation de l'air glacé. Chaque soldat était également équipé de bottes antidérapantes et d'un ceinturon utilitaire contenant du câble à haute résistance, des grappins, des fusées ioniques de signalisation, des packs énergétiques pour blaster, un kit de survie, ainsi que des rations de secours. En règle générale, ils étaient armés d'un pistolet blaster, d'un fusil blaster et de deux grenades à concussion.

Soldat de choc des troupes d'assaut des neiges impériales

Type : Soldat des Neiges
DEXTÉRITÉ 2D
Artillerie Blaster 4D, Blaster 5D, Esquive 3D, Parade Mains Nues 4D
SAVOIR 2D

Survie : Milieu Arctique 4D
MÉCANIQUE 2D
PERCEPTION 2D
Recherche 3D + 1
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 4D
TECHNIQUE 2D
Points de Personnage : 3
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), fusil blaster (5D), grenades à concussion (5D/4D/3D/2D), armure de soldat des neiges (+1D en *Vigueur*, -1D pour toutes les compétences dépendant de la *Dextérité*), bottes antidérapantes (+1D en *Escalade*), fusées ioniques de signalisation, rations d'eau et de nourriture.

Pilotes de quadripodes TB-TT

Conduire un Transport Blindé Tout Terrain de l'Empire revient un peu à manœuvrer un énorme bunker sur pattes. Doté d'une masse et d'un poids prodigieux, ce genre d'engin se distingue, en effet, par une exceptionnelle complexité et des commandes ultrasensibles. Avant de pouvoir espérer un tant soit peu le piloter, il est obligatoire de suivre un entraînement intensif et d'accumuler une certaine expérience. Une telle machine étant souvent amenée à évoluer sur des terrains aussi variés que dangereux, chacun de ses pas requiert beaucoup de précision.

Manœuvrer des quadripodes exige un subtil mélange de compétence et d'instinct. Leurs "pilotes terrestres" s'entraînent toujours en duo sous la tutelle d'un coordinateur de combat. Un des pilotes conduit alors la bête mécanique, tandis que le second fait office d'assistant, de navigateur et de canonnier. Assis en retrait derrière eux, un "commandant" leur donne des ordres qu'ils doivent exécuter à la lettre. Cet homme peut, à tout moment, prendre le contrôle de n'importe quelle arme — voire du quadripode lui-même — par le biais d'un jeu de commandes auxiliaires.

Lorsqu'il fut chargé de réunir une légion de "Chasseurs" afin d'anéantir une base rebelle dans le cadre d'une invasion planétaire, le Général Veers eut la possibilité de les recruter parmi les troupes les mieux entraînées et les mieux équipées de l'Armée Impériale. Il ne sélectionna alors que les meilleurs éléments afin de composer son escadron de TB-TT "Troupeau de Tonnerre".

Les pilotes retenus avaient été formés à manœuvrer leurs quadripodes dans toutes sortes d'environnements différents. Les équipages, quant à eux, étaient habitués — en mission — à passer le plus clair de leur temps à l'intérieur de leurs blindés. Ils en profitaient généralement pour assurer la maintenance de ceux-ci, contribuant ainsi à confirmer la théorie selon laquelle les équipages font partie intégrante de leurs quadripodes... et réciproquement.

Ces hommes d'élite devaient jouer un rôle prépondérant dans l'assaut de Hoth. Car si l'Empire remporta une victoire lors de cette terrible bataille, il la dut tout autant à leur efficacité sans faille, qu'aux talents de tacticien hors pair du Général Veers.

Les équipages des quadripodes ont l'habitude d'opérer à l'intérieur d'habitacles exigus et encombrés, situés dans la tête de leurs monstres mécaniques. Un endroit où sont également regroupées les armes des TB-TT, les canonniers bénéficiant ainsi pleinement de l'excellente visibilité que leur procure une large verrière en transpacier renforcé. En cas de besoin, les pilotes peuvent en outre se servir de divers télémètres électroniques, ordinateurs de visée, détecteurs et projecteurs holographiques afin de disposer d'un champ de vision informatisé sur 360°. Les quadripodes étant généralement utilisés pour des attaques "frontales", ils sont en principe toujours débarqués à portée de vue de l'ennemi.

Pilote de quadripode TB-TT typique. *DEXTÉRITÉ 2D + 1, Blaster 4D + 1, Blaster de Véhicule 4D + 2 ; SAVOIR 1D ; MÉCANIQUE 3D, Pilotage de Quadripode : TB-TT 5D + 2, Répulseurs 4D + 2 ; PERCEPTION 2D, Commandement 3D ; VIGUEUR 2D, Résistance 3D ; TECHNIQUE 1D, Réparation de Quadripode : TB-TT 4D.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D + 2), armure de combat avec communicateur intégré (+1D contre les attaques énergétiques et physiques au niveau de la tête et de la poitrine, -2 aux compétences dépendant de la *Dextérité*).

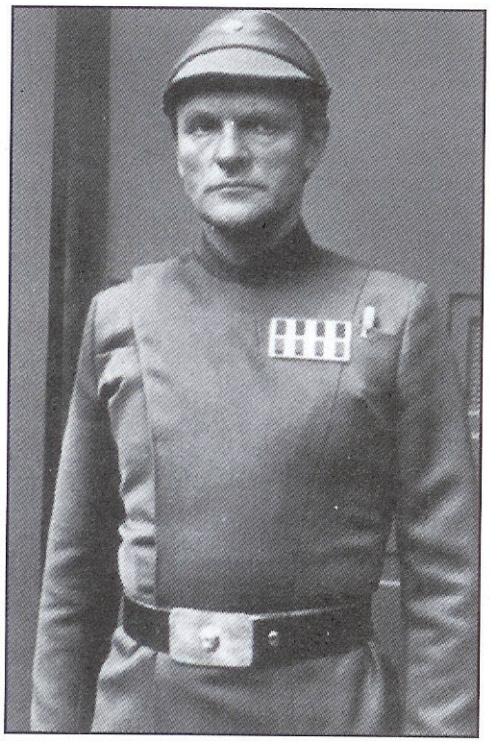
Canonnier de quadripode TB-TT typique. *DEXTÉRITÉ 3D + 1, Blaster 4D + 1, Blaster de Véhicule 6D ; SAVOIR 1D ; MÉCANIQUE 2D + 1, Pilotage de Quadripode : TB-TT 3D + 2 ; PERCEPTION 1D + 2 ; VIGUEUR 2D, Résistance 3D ; TECHNIQUE 1D, Réparation de Quadripode : TB-TT 3D + 2.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D + 2), armure de combat avec communicateur intégré (+1D contre les attaques énergétiques et physiques au niveau de la tête et de la poitrine, -2 aux compétences dépendant de la *Dextérité*).

Général Veers

Le Général Maximilen Veers est l'officier le plus rusé, efficace, implacable et loyal que l'Armée Impériale ait jamais produit. Sa rapide ascension au sein de la hiérarchie militaire en est d'ailleurs la meilleure preuve. Mais, le plus surprenant, ce fut certainement le grand nombre de ses anciens supérieurs qui ont tenu à le soutenir ouvertement tout au long de sa carrière.

Après des débuts dans l'infanterie, Veers demanda rapidement à être affecté à une division d'assaut blindée. Il considérait, en effet, que les énormes monstres mécaniques que sont les Transports Blindés Tout Terrain convenaient tout à fait à son type de personnalité. Lors de ses classes, il fit preuve d'une totale abnégation, ainsi que d'une extrême intelligence. Remarqué pour son sens de l'initiative, il se tira de plusieurs "missions suicides" en surpassant les objectifs qui lui avaient été fixés.

Rien d'étonnant, donc, à ce que ses supérieurs l'aient considéré très tôt comme un élément de valeur et un homme très dangereux. C'est pourquoi, après avoir reçu le commandement d'un TB-TT, il fut envoyé sur Culroon III — un monde reculé — où il ne pouvait avoir d'autre choix que de briller... ou de périr. Veers fit alors un immense bond dans la hiérarchie lorsqu'il sauva un détachement de soldats de choc, mis en péril par la faute d'un général incompétent. Cela lui valut en effet d'être promu au grade de major et dès cet instant, tout s'enchaîna très vite pour lui.



C'est seulement quand il fut nommé colonel que certaines questions insidieuses commencèrent à se poser à propos des méthodes qu'il avait employées pour obtenir de l'avancement. Mais, la Bataille de Yavin, qui vit la destruction de l'Étoile de la Mort et la décimation de l'État-major impérial, lui fournit encore une opportunité de monter en grade. Cette fois, il passa même devant plusieurs colonels bien placés, pour se retrouver directement au poste de général en chef des forces terrestres de la flotte du Seigneur Vador. On ignore à ce propos si la réputation de Veers fut le facteur déterminant de cette promotion, ou si ses supérieurs ont délibérément cherché de cette façon à le placer dans l'entourage immédiat de Vador (une affectation qui n'a rien d'enviable). Quoi qu'il en soit, aucun colonel ne discuta cette décision et les rumeurs qui couraient sur le compte du jeune général cessèrent bientôt d'elles-mêmes.

Pour Veers, ce nouveau poste représentait le summum de la réussite, aussi ne perdit-il pas de temps pour faire ses preuves. Et si, quelques semaines à peine après sa promotion, les effectifs placés sous ses ordres se retrouvèrent diminués de dix pour cent, leur efficacité augmenta dans le même temps de cinquante pour cent. Ses talents étaient désormais indéniables, comme allaient le démontrer les événements qui se déroulèrent peu après dans un système reculé connu sous le nom de Hoth.

Veers est l'officier impérial auquel on attribue généralement le succès dévastateur des opérations sur Hoth. Malgré une énorme bourde stratégique de la Marine Impériale, il profita de cette occasion pour démontrer qu'il n'avait nullement usurpé son grade. Quand la flotte de l'Empire sortit de l'hyperespace trop près de Hoth pour bénéficier du moindre effet de surprise, il fut impossible d'envisager un bombardement depuis l'espace, les Rebelles ayant eu toute latitude pour activer leur bouclier de défense planétaire. Un groupe d'assaut dirigé par Veers — comprenant des quadripodes TB-TT et des troupes d'appoint — fut alors rapidement débarqué. L'attaque qui s'ensuivit fut un tel succès, qu'elle faillit sonner le glas de la Rébellion. Et si l'Alliance ne s'était pas tenue prête à toutes les éventualités, nul doute que tous les espoirs de libérer un jour la galaxie se seraient évanouis ce jour-là.

Aujourd'hui, Veers jouit toujours du respect de ses pairs et continue à gravir lentement les échelons de la hiérarchie impériale.

Général Veers

Type : Général Impérial
DEXTÉRITÉ 2D
Artillerie Blaster 6D, Blaster 5D + 2, Esquive 4D + 1
SAVOIR 3D + 1
Bureaucratie 5D, Intimidation 5D + 1, Survie 4D + 1, Tactique : Assauts Terrestres 8D + 2, Tactique : Escouades 6D + 1
MÉCANIQUE 3D + 2
Pilotage de Quadripode : TB-TT 8D
PERCEPTION 3D
Commandement 6D + 1, Marchandage 4D + 2, Recherche 4D + 2
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 5D, Résistance 5D
TECHNIQUE 3D
Démolition 4D, Réparation de Quadripode : TB-TT 5D
Points de Force : 3
Points du Côté Obscur : 2
Points de Personnage : 10
Déplacement : 10
Équipement : Casque protecteur (+1D contre les attaques physiques, + 1 contre les attaques énergétiques), armure protectrice (+1D contre les attaques physiques et énergétiques), pistolet blaster lourd (5D).

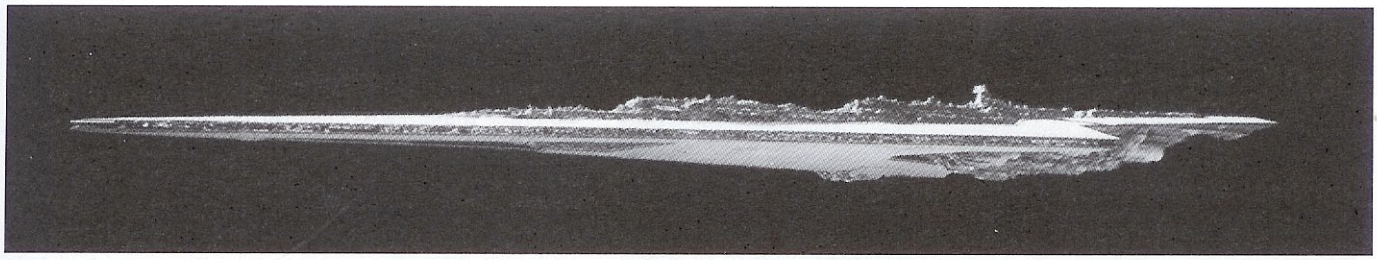
La flotte impériale

Il est indéniable que la destruction de l'Étoile de la Mort a conduit l'Empire a considérer d'un tout autre œil une Rébellion qu'il avait jusqu'alors largement sous-estimée. Avant la mise en service de l'énorme station spatiale, la flotte impériale avait toujours été le principal instrument de domination de Palpatine, un rôle qu'elle assuma à nouveau après la défaite de Yavin. Pourtant, l'Empereur n'avait pas attendu ces événements pour ordonner la construction d'un vaisseau unique en son genre : le Super Destroyer Stellaire *Exécuteur*.

Lira Wessex, le brillant ingénieur qui avait conçu les puissants destroyers de classe *Impériale*, avait toujours cherché à améliorer sa création. Consciente que la capacité d'intimidation des bâtiments de guerre était directement liée à leur taille gigantesque, elle avait un jour entrepris de dessiner les plans d'un croiseur dont les dimensions dépassaient de beaucoup celles des vaisseaux de même catégorie.

Une fois la construction de l'*Exécuteur* achevée, l'Empereur l'offrit au Sombre Seigneur en lui donnant carte blanche pour former une flotte susceptible d'anéantir la Rébellion. Vador prit alors la liberté de s'adjoindre les services de ses Destroyers Stellaires favoris, bien que ceux-ci fassent pale figure à côté du puissant *Exécuteur*. La constitution de cette flotte fut bientôt connue de tous et les militaires impériaux se disputèrent dès lors l'honneur d'être affectés à cette unité d'exception.

L'Empereur considéra alors que le secret n'était plus de mise. Il voulait désormais saper le moral des membres de l'Alliance qui étaient encore euphoriques après avoir



remporté leur première victoire. Mais, si celle-ci avait été décisive, elle ne laissait en rien présager du tour que prendrait ensuite le conflit...

Amiral Ozzel

Beaucoup d'officiers de la Marine Impériale se refusèrent longtemps à considérer "l'Ordre Nouveau" de Palpatine sous son véritable jour. C'est ainsi que bon nombre d'entre eux, leurrés par des promesses de puissance et de gloire, se sont finalement retrouvés à la botte d'un régime inique.

La hiérarchie militaire impériale était tout entière dominée par Dark Vador, qui agissait en tant que représentant de l'Empereur. Certains de ses subordonnés de haut rang n'appréciaient toutefois guère les privilèges dont il jouissait. D'autant qu'il n'était pas rare qu'ils fassent les frais de ses terribles sautes d'humeur. L'Amiral Ozzel était l'un de ces officiers inconscients.

On a prétendu qu'Ozzel avait dû sa nomination à la tête de l'armada chargée de pourchasser et anéantir la Rébellion au fait qu'il descendait d'une lignée bien connue de l'État-major. Il existe toutefois une autre théorie, plus crédible, sur ce sujet. En effet, afin d'apaiser les membres de haut rang du quartier général de l'Empire, il convenait qu'un commandant militaire soit placé aux côtés du Sombre Seigneur, même si la flotte lui était entièrement soumise.

En tout cas, quelles qu'aient pu être les raisons de son affectation, c'est Ozzel qui finit par obtenir ce poste. Il avait reçu pour mission de débusquer et d'éradiquer l'Alliance Rebelle en employant tous les moyens nécessaires à cette fin. En dépit des énormes ressources à sa disposition, il manifesta très tôt l'intention de régler ce problème à sa façon. Il entreprit ainsi de s'intéresser personnellement à toutes les pistes possibles et il n'hésita pas pour cela à utiliser sa flotte pour diverses opérations qui ne furent couronnées d'aucun succès.

Le Seigneur Vador n'était cependant pas d'humeur à tolérer longtemps de tels errements, aussi commença-t-il progressivement à reléguer Ozzel dans un rôle de simple subordonné. Mais, l'amiral n'avait pas assez de bon sens pour savoir quand il valait mieux qu'il garde ses opinions pour lui. C'est ainsi qu'il ne put, quelque temps plus tard, s'empêcher d'exprimer ouvertement son désaccord, le jour où Vador décida d'enquêter dans le système Hoth. Et lorsqu'il fit sortir ses vaisseaux de l'hyperespace trop près de la planète des glaces, ce qui eut pour effet d'alerter prématurément les Rebelles, le Sombre Seigneur n'hésita pas instant à le châtier. "Il est aussi maladroit que stupide" déclara alors celui-ci après avoir mis un terme définitif aux erreurs répétées d'Ozzel...

■Amiral Ozzel

Type : Amiral Impérial
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Artillerie blaster 4D + 1, Blaster 4D, Blaster de Véhicule 4D + 1
SAVOIR 3D + 1
Bureaucratie : Flotte Impériale 5D, Systèmes Planétaires 6D, Tactique : Flottes 6D, Tactique : Vaisseaux de Guerre 7D + 1
MÉCANIQUE 3D
Astrogation 5D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D + 2
PERCEPTION 2D + 2
Commandement 10D, Recherche 4D
VIGUEUR 2D + 1
TECHNIQUE 3D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Sécurité 4D + 1
Points de Personnage : 9
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur, bloc de données.

Amiral Piett

Au sein de la Marine Impériale, les promotions étaient rares et résultaient généralement de choix strictement politiques. Il en allait cependant tout autrement dans les rangs de la flotte du Seigneur Vador. En effet, pour le personnel navigant de cette armada, elles étaient souvent la conséquence d'un manque de cadres dû à l'élimination systématique des responsables d'échecs flagrants.

Vador pensait de toute évidence que la peur était la meilleure des motivations, mais les événements allaient vite lui donner tort. En fait, lors de la campagne de Hoth, la peur se révéla surtout un facteur de distraction, générateur de stress et de tension, qui entraîna tout un enchaînement d'erreurs et d'exécutions sommaires. Un homme fut toutefois capable d'échapper au châtiment qu'aurait dû lui valoir ses maladresses, et il se retrouva à la tête de la flotte. Cet homme — l'Amiral Piett — se montra, en effet, assez intelligent pour se soustraire à plusieurs reprises au courroux du Sombre Seigneur.

Son accession au grade d'amiral lui réclama toutefois pas mal d'efforts. Car si son dossier lui attribuait des états de service quasi irréprochables, il avait commis bien des erreurs au cours de son ascension dans la hiérarchie. Heureusement pour lui, il avait très vite compris que, dans la Marine Impériale, il était aussi important de savoir dissimuler ses fautes que de ne pas les commettre. Pour certains hommes, la discrétion est parfois la plus essentielle des qualités.

Le fait d'avoir débuté comme officier d'un petit escadron qui patrouillait dans la Bordure Extérieur ne le prédisposait pas — à priori — à connaître une carrière très brillante. Il parvint toutefois à se faire remarquer en réalisant un nombre record "d'arrestations et éliminations", ce qui lui permit de faire de son secteur d'affectation l'un des plus sûrs parmi ceux que l'Empire contrôlait dans cette région sauvage. Ses états de service impeccables contribuèrent à ce que sa réputation soit connue jusque dans le Noyau, avant de parvenir finalement aux oreilles de l'État-major de Palpatine. Il fut alors choisi pour faire partie des officiers d'élite chargés de commander la flotte que le Seigneur Vador avait constituée afin de chercher la nouvelle base des Rebelles.

Lorsque cette armada fut formée, le Capitaine Piett (son grade alors) fut placé sous les ordres directs de l'Amiral Ozzel. À l'époque, la plupart des officiers

croyaient encore qu'Ozzel et Vador se partageaient les responsabilités à la tête de la flotte, mais Piett, lui, savait qu'ils se trompaient. Il avait beaucoup entendu parler des "punitions" arbitraires dont le Sombre Seigneur était coutumier et il priait ardemment pour ne pas être une de ses prochaines victimes. Sa première mission consista à trier et relayer les informations collectées par des milliers de sondes qui avaient été expédiées aux quatre coins de la galaxie en quête de l'Alliance Rebelle.

Conscient qu'Ozzel n'aurait aucun scrupule à rejeter sur ses subordonnés — dont il faisait partie — la faute de ses propres erreurs, Piett décida de communiquer lui-même à Vador le rapport transmis par le sondbot envoyé sur Hoth. Il savait en effet que l'Amiral, conformément à son habitude, négligerait cette transmission en prétextant son "manque d'éléments concluants". Aussi attendit-il que le Sombre Seigneur arrive sur la passerelle de son vaisseau pour informer Ozzel. Comme prévu, celui-ci ne lui prêta aucune attention et lui répéta qu'il voulait des "preuves, pas des indices". Mais, grâce à ses sens exercés, Vador entendit toute la conversation et prit aussitôt sur lui d'ordonner à la flotte de se rendre dans le système Hoth.

Le plan de Piett s'était déroulé à la perfection. Ozzel s'était retrouvé en mauvaise posture face à Vador, tandis que lui-même avait eu l'opportunité de passer pour un homme intelligent et attentif à tout. L'amiral commit ensuite sa dernière erreur en faisant sortir ses vaisseaux de l'hyperespace trop près de son système de destination, laissant ainsi aux Rebelles le temps d'activer leur bouclier planétaire. Aussitôt, le Sombre Seigneur le "déchargea une fois pour toutes de ses responsabilités", avant de nommer Piett amiral et de lui confier le commandement de la flotte.

Piett prit alors rapidement conscience que la position qu'il occupait désormais était loin d'être des plus confortables. Et s'il occupa ce poste jusqu'à sa mort lors de la Bataille d'Endor, il commit néanmoins bien des maladresses qui, pour tout autre officier que lui, auraient dû signifier son arrêt de mort.

Amiral Piett

Type : Amiral Impérial
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Blaster 4D + 2, Esquive 4D
SAVOIR 3D + 1
Bureaucratie : Flotte Impériale 5D + 2, Intimidation 5D, Systèmes Planétaires 4D + 2, Tactique : Flottes 4D, Tactique : Vaisseaux de Guerre 6D
MÉCANIQUE 3D
Astrogation 6D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D + 1
PERCEPTION 2D + 2
Commandement 8D + 2, Escroquerie 4D
VIGUEUR 2D + 1
Résistance 3D + 1
TECHNIQUE 3D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Sécurité 4D + 1
Points de Personnage : 6
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), bloc de données, communicateur.

Capitaine Needa

"Capitaine Needa, le vaisseau n'apparaît plus sur nos scopes." Ce furent sans doute là les mots les plus effrayants que Needa ait jamais entendus de toute sa vie. Les forces de l'Empire s'étaient lancées à la poursuite du *Faucon Millenium* au sein d'un champ d'astéroïdes et il ne faisait aucun doute que le Seigneur Vador tenait absolument à capturer ce vaisseau de contrebandier.

Le bâtiment de Needa — le Destroyer Stellaire *Vengeur* — avait eu le redoutable privilège d'être le "fer de lance" de la plus puissante armada stellaire de tous les temps. Ce n'était pas sans quelque raison que cet honneur avait échu au *Vengeur*. Son commandant et lui s'étaient, en effet, illustrés à plusieurs reprises en réprimant des soulèvements dans la Bordure Extérieure. Needa était un officier aussi implacable qu'efficace, il était donc pleinement qualifié pour prendre la "tête" d'une flotte.

Son poste, il ne le devait pas au Sombre Seigneur, mais à l'Amiral Ozzel dont il était l'un des conseillers attitrés. Celui-ci lui avait plusieurs fois confié des missions qui avaient contraint le *Vengeur* à quitter le reste de l'escadre afin d'enquêter sur diverses pistes. Les opérations de ce genre avaient toutefois cessé quand Ozzel avait perdu son commandement. Depuis, Vador se méfiait profondément de tous les hommes de confiance de l'amiral et il ne leur accordait qu'une faible marge de manœuvre. Une erreur, un seul *échec* et ils pouvaient tous se retrouver "relevés de leur fonctions" de manière définitive.

Needa ne commit qu'une seule erreur, mais elle lui fut fatale. Victime d'un excès de confiance, il n'hésita pas à se jeter tête baissée dans un champ d'astéroïdes pour obéir aux ordres du Seigneur Vador. Le *Vengeur* subit

alors des dommages non négligeables, bien que tous ses canonniers se soient employés au mieux de leurs possibilités à détruire les débris rocheux qui lui bloquaient le passage. Mais, quand le Faucon Millenium jaillit brusquement du champ meurtrier, Needa n'était pas prêt à l'accueillir...

Le capitaine était convaincu que le cargo ne pourrait pas lui échapper. C'est pourquoi, il fut pris totalement au dépourvu lorsque Solo exécuta une brusque volte-face afin d'attaquer son poursuivant qui était pourtant bien plus grand et mieux armé que lui. Le premier réflexe de Needa fut alors de réduire en pièces son minuscule assaillant, mais il s'en garda bien car Vador lui avait fait clairement comprendre qu'il voulait ce vaisseau et son équipage intacts.

Rétrospectivement, il apparaît aujourd'hui évident que le Capitaine Needa n'eut pas une très bonne idée lorsqu'il décida de présenter ses "excuses personnelles" au Sombre Seigneur pour avoir laissé filer sa proie. Car si ses excuses furent bien "acceptées", l'honnêteté du malheureux officier lui valut seulement d'aller alimenter la source de la puissance du Côté Obscur de la Force.

■Capitaine Needa

Type : Capitaine Impérial
DEXTÉRITÉ 2D + 2
Blaster 4D + 1, Esquive 4D
SAVOIR 3D
Bureaucratie : Flotte Impériale 3D + 2, Intimidation 6D, Tactique : Vaisseaux de Guerre 5D + 2, Volonté 4D + 2
MÉCANIQUE 3D + 2
Astrogation 4D, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D + 2
PERCEPTION 3D + 1
Commandement 4D + 2, Commandement : Équipage du *Vengeur* 6D + 2
VIGUEUR 2D + 1
Combat Mains Nues 4D, Natation 3D + 2
TECHNIQUE 3D
Réparation de Vaisseau de Guerre 4D + 1, Sécurité 4D + 2
Points de Personnage : 5
Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur.

Officiers des Destroyers Stellaires

À bord des Destroyers Stellaires, la vie des officiers s'articulait autour d'un unique concept fondamental : la compétition. Imaginez un peu que vous soyez un officier parmi les centaines — voire les milliers — que compte l'équipage d'un vaisseau de guerre. Comment pourriez-vous alors échapper à l'esprit de compétition effrénée qui sous-tend littéralement la hiérarchie militaire impériale ?

Comme beaucoup d'officiers n'étaient pas très sûrs de la place qu'ils occupaient vraiment au sein de la structure de commandement, les conflits et les luttes de pouvoir étaient choses courantes. C'était en fait exactement ce que désiraient les pontes de l'Empire. Ils considéraient, en effet, qu'une concurrence acharnée parmi les cadres des Destroyers Stellaires ne pouvait qu'avoir une influence positive en incitant les hommes à se montrer plus attentifs à l'ouvrage, et donc à commettre moins d'erreurs.

Mais, comme les énormes vaisseaux de guerre passaient de très longues périodes dans l'espace profond — échappant ainsi à la surveillance constante du Haut Commandement Impérial —, leurs commandants prenaient souvent des libertés qu'ils ne se seraient pas permises en d'autres circonstances. Ce fut particulièrement vrai au sein de la flotte de Vador. Car, non content de soumettre ses équipages à sa volonté despotique, le Sombre Seigneur n'hésita pas, en plusieurs occasions, à punir à sa façon les officiers qui lui avaient déplu.

C'est pour cette raison, entre autres, que les affectations à bord des Destroyers Impériaux — même si elles étaient souvent synonymes d'avancement — inspiraient un certain effroi à ceux qui craignaient d'avoir un jour à payer pour une chose qui échapperait à leur contrôle. Les membres de l'élite militaire savaient pertinemment que si les officiers des Destroyers Stellaires avaient souvent la possibilité de monter plus rapidement en grade que les autres, ils avaient en revanche peu de chances d'obtenir de bons états de service... et donc de vivre très longtemps. D'autant qu'on estimait par ailleurs que leur nervosité, due à un sentiment d'insécurité permanente, les prédisposaient peu à une brillante carrière.

Pourtant, une affectation à bord d'un destroyer — malgré la compétition acharnée qu'elle impliquait — pouvait aussi se révéler extrêmement intéressante et bénéfique, pour peu que l'on soit assez "futé" pour en tirer parti. Sur de tels vaisseaux, un officier n'avait jamais le droit à l'erreur et le moindre échec pouvait être lourd de conséquences. Néanmoins, les hommes intelligents et déterminés pouvaient très bien sortir leur épingle du jeu, tandis que les autres étaient généralement condamnés d'avance.

Officier de Destroyer Stellaire typique. *DEXTÉRITÉ 2D + 2, Blaster 4D + 2, Esquive 4D ; SAVOIR 3D, Bureaucratie 4D, Systèmes Planétaires 3D + 1, Tactique : Flottes : 4D, Tactique : Vaisseaux de Guerre 5D ; MÉCANIQUE 3D + 2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 4D ; PERCEPTION 3D + 1, Commandement 4D + 1, Dissimulation 4D, Marchandage 5D + 1 ; VIGUEUR 2D + 1, Combat Mains Nues 3D + 2, Résistance 3D + 1 ; TECHNIQUE 3D, Réparation de Vaisseau de Guerre 4D + 1.* Déplacement : 10. Points de Personnage : Variable, généralement entre 0 et 5. Pistolet blaster (4D), communicateur.

Les chasseurs de primes

L'expérience vécue par le Capitaine Yan Solo a été aussi fascinante que tragique... Lorsqu'il apprit que Jabba avait mis à prix sa tête et celle de son compagnon wookiee, il comprit tout de suite qu'il était dans le pétrin. Car si son premier agresseur, Greedo, n'était qu'un chasseur de primes de seconde zone — juste digne de Tatooine, il ne constituait pas une réelle menace pour lui —, quand le Hutt décida d'augmenter la récompense promise, de véritables professionnels talentueux commencèrent à s'intéresser à son cas. Des gens comme Boba Fett ou Skorr...

Comme sa réputation l'avait précédé sur de nombreux mondes, Solo finit par décider — après avoir échappé de justesse à Fett et ses camarades sur Ord Mantell — que le moment était venu de régler une fois pour toutes le différend qui l'opposait à Jabba.

Malheureusement, ses mésaventures sur Hoth eurent le tort d'attirer l'attention de l'Empire, ce qui lui valut de devenir — du jour au lendemain — l'un des hommes les plus recherchés de la région.

Vador s'empressa aussitôt de contacter Fett et ses amis pour leur annoncer qu'il offrirait une forte somme à quiconque capturerait Solo. Sa proposition rencontra un étonnant succès auprès des chasseurs de primes, mercenaires, Droïds assassins et autres tueurs à gages de tous les horizons. Les assistants du Sombre Seigneur sélectionnèrent alors une poignée de spécialistes compétents parmi les nombreux candidats qui se présentèrent à eux. Et si certains furent choisis à cause de leur réputation, d'autres durent cet honneur au fait qu'ils avaient déjà eu maille à partir avec le contrebandier et qu'ils souhaitaient maintenant régler leurs comptes. Ces chasseurs furent ensuite lâchés dans la galaxie, avec pour seule consigne de ramener leurs proies en vie.

Boba Fett

Connu dans toute la galaxie comme étant un chasseur de primes particulièrement impitoyable, Boba Fett aimait tuer de sang-froid et n'éprouvait jamais de remords. Opérant généralement en toute indépendance, il n'était motivé que par l'appât du gain.

Fett avait plusieurs bonnes raisons de s'intéresser à Solo. Jabba le Hutt l'avait engagé afin qu'il retrouve le contrebandier. Soucieux de mettre toutes les chances de son côté, l'Enflé lui avait également demandé de superviser les activités de Bossk et des autres chasseurs de primes à son service. Le Seigneur Vador, quant à lui, lui avait promis une récompense substantielle s'il acceptait d'abord de débusquer Solo pour le compte de l'Empire, tout en lui assurant qu'il pourrait ensuite le livrer à Jabba. Ainsi, bien que Fett ait déjà conclu un accord avec ce dernier, il n'avait aucune raison de refuser cette proposition.

Yan lui fit alors l'heureuse surprise de se jeter directement dans ses rets. Il donna, en effet, tête baissée dans un piège des plus simples, parce qu'il croyait que son vieux copain Lando Calrissian accepterait de le cacher. Idéaliste et naïf, il avait pleine confiance en Lando. Fett, lui, savait depuis longtemps qu'il ne fallait jamais faire confiance à personne... Il lui fut donc extrêmement agréable de se venger de ses mésaventures sur Ord Mantell en anéantissant les espoirs que le contrebandier avait placés dans son vieil ami.

On ignore encore aujourd'hui qui était vraiment Bobba Fett. Personne ne sait rien sur ses origines ou son passé, pourtant diverses rumeurs ont toujours couru sur son compte. Ainsi, comme il est absolument impossible qu'un homme de sa trempe n'ait aucun antécédent, certains pensent que Fett était un célèbre guerrier que l'on avait cru mort pendant la Guerre des Clones et qui aurait décidé d'agir sous une nouvelle identité pour des raisons connues de lui seul.

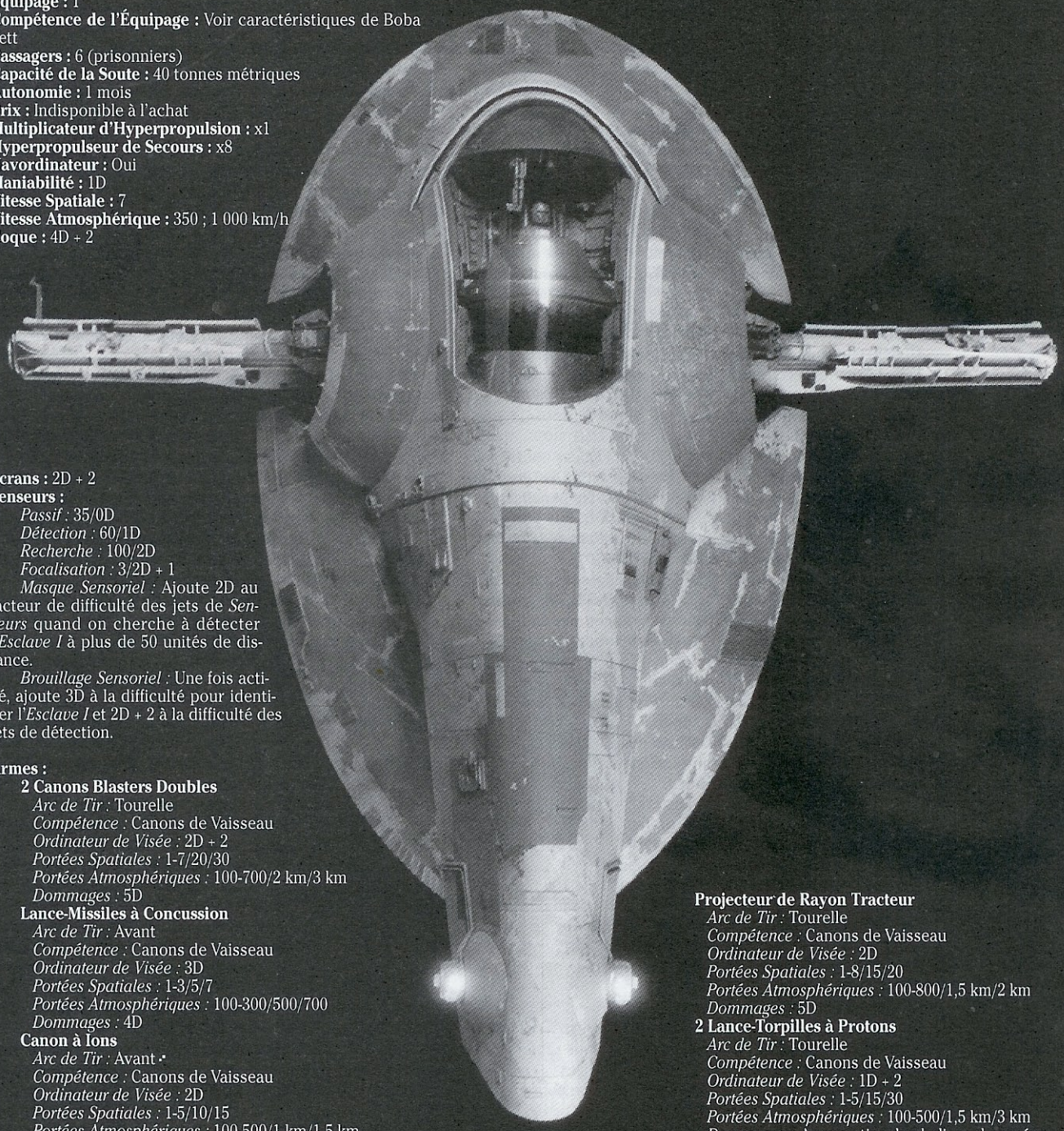
Boba Fett portait une combinaison blindée qui était hérissée d'armes de toutes sortes. Cette armure rappelait beaucoup celles qu'affectionnait un groupe de guerriers du système Mandalore vaincu par les Chevaliers Jedi lors de la Guerre des Clones. On ne sait toutefois pas si Fett faisait jadis partie de ce groupe ou s'il s'était seulement approprié l'armure d'un de ses membres. Quoi qu'il en soit, son casque était équipé de macrojumelles, d'un viseur à infrarouges, de plusieurs senseurs et d'un micro-ordinateur. Parmi l'équipement à sa disposition, citons : des lasers fixés à ses poignets, des fusées-fléchettes, des lance-flammes miniaturisés et un lance-grenades à concussion. Les nombreux scalps de Wookiees accrochés à son ceinturon étaient autant de preuves de son tempérament meurtrier.

Boba Fett

Type : Chasseur de Primes
DEXTÉRITÉ 4D
Arme Blanche 6D, Arme de Jet 5D + 2, Armement d'Armure 6D, Blaster 9D, Blaster de Véhicule 7D, Esquive 6D + 1, Grenade 7D, Lance-Projectiles 6D + 2, Parade Arme Blanche 6D, Parade Mains Nues 5D + 1
SAVOIR 2D + 2
Bureaucratie 5D + 2, Cultures 5D, Évaluation 6D + 1, Illégalité 8D, Intimidation 7D + 1, Langages 5D + 1, Races Extraterrestres 5D, Survie 6D, Systèmes Planétaires 6D, Volonté 6D

Esclave I

Engin : Appareil de classe *Crachefeu* construit par Systèmes Astronautiques Kuat
Type : Vaisseau d'attaque et de patrouille sub-luminique
Échelle : Chasseurs Stellaires
Longueur : 21,50 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Crachefeu
Équipage : 1
Compétence de l'Équipage : Voir caractéristiques de Boba Fett
Passagers : 6 (prisonniers)
Capacité de la Soute : 40 tonnes métriques
Autonomie : 1 mois
Prix : Indisponible à l'achat
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Hyperpropulseur de Secours : x8
Navordinateur : Oui
Maniabilité : 1D
Vitesse Spatiale : 7
Vitesse Atmosphérique : 350 ; 1 000 km/h
Coque : 4D + 2



Écrans : 2D + 2
Senseurs :
Passif : 35/0D
Détection : 60/1D
Recherche : 100/2D
Focalisation : 3/2D + 1
Masque Sensoriel : Ajoute 2D au facteur de difficulté des jets de *Senseurs* quand on cherche à détecter l'*Esclave I* à plus de 50 unités de distance.
Brouillage Sensoriel : Une fois activé, ajoute 3D à la difficulté pour identifier l'*Esclave I* et 2D + 2 à la difficulté des jets de détection.

Armes :

2 Canons Blasters Doubles
Arc de Tir : Tourelle
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D + 2
Portées Spatiales : 1-7/20/30
Portées Atmosphériques : 100-700/2 km/3 km
Dommages : 5D

Lance-Missiles à Concussion
Arc de Tir : Avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1-3/5/7
Portées Atmosphériques : 100-300/500/700
Dommages : 4D

Canon à Ions
Arc de Tir : Avant
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-5/10/15
Portées Atmosphériques : 100-500/1 km/1,5 km
Dommages : 5D + 2

Projecteur de Rayon Tracteur
Arc de Tir : Tourelle
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 2D
Portées Spatiales : 1-8/15/20
Portées Atmosphériques : 100-800/1,5 km/2 km
Dommages : 5D

2 Lance-Torpilles à Protons
Arc de Tir : Tourelle
Compétence : Canons de Vaisseau
Ordinateur de Visée : 1D + 2
Portées Spatiales : 1-5/15/30
Portées Atmosphériques : 100-500/1,5 km/3 km
Dommages : Aucun ; tire des balises de repérage ou des traqueurs de type S-thread

MÉCANIQUE 2D + 2
Astrogation 6D + 1, Canons de Vaisseau 8D, Écrans de Vaisseau 6D, Pilotage de Propulseur Dorsal 5D + 2, Répulseurs 5D, Répulseurs : Moto-Jet 6D, Transports Spatiaux 7D
PERCEPTION 3D
Commandement 4D + 2, Discrétion 6D + 2, Dissimulation 4D + 2, Escroquerie 6D, Investigation 9D, Jeu 6D, Marchandage 7D, Persuasion 7D, Recherche 8D + 2
VIGUEUR 3D + 2
Combat Mains Nues : 6D, Escalade/Saut 4D, Levage 5D, Natation 5D, Résistance 7D
TECHNIQUE 2D
Démolition 6D, Programmation de Droïd 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Réparation d'Armure 6D, Réparation de Transport Spatial 6D, Sécurité 8D
Points de Force : 5
Points du Côté Obscur : 6
Points de Personnage : 22
Déplacement : 10
Équipement : Fusil blaster (6D), armure de combat mandalorienne, communicateur, scalps de Wookiees accrochés à la ceinture, *Esclave I.*

Armure de combat de Boba Fett

Modèle : Armure de combat mandalorienne modifiée
Type : Armure de combat individuelle modifiée
Prix : Pas à vendre
Disponibilité : Modèle unique
Caractéristiques de jeu :
Combinaison de base : Procure + 4D en *Vigueur* contre les attaques physiques et + 3D contre les attaques énergétiques. Protège la tête, le torse et les bras. Ne pénalise pas la *Dextérité.*
Lasers de poignets : 5D de dommages, dépendent de la compétence *Armement d'Armure.* Portées : 3-5/25/50.
Lanceur de fusées-fléchettes : 6D de dommages, dépend de la compétence *Lance-Projectiles.* Portées : 3-5/10/25. Pointes empoisonnées (infligent 5D de dommages pendant cinq rounds). Possibilité de les enduire également de sérum paralysant.
Grappin turbo-propulsé : Doté d'une longe de 20 mètres, dépend de la compétence *Lance-Projectiles.* Portées : 0-3/10/20. "Crochet" magnétique.
Lance-flammes : 5D de dommages, dépend de la compétence *Armement d'Armure.* Projette un cône enflammé d'un mètre de large et de un à cinq mètres de long.
Lance-grenades à concussion : Les grenades infligent 6D de dommages et ont un rayon de déflagration de 5 mètres. Dépend de la compétence *Lance-Projectiles.* Portées : 1-250/350/500. Magasin contenant 20 grenades.
Propulseur dorsal : Facteur de Déplacement de 100 mètres à l'horizontale et de 70 mètres à la verticale. Dépend de la compétence *Pilotage de Propulseur Dorsal.* Difficulté de base *facile,* susceptible d'être modifiée par la présence d'obstacles. Autonomie de 20 impulsions (on peut en utiliser une ou deux par round).
Pédoncule sensoriel : + 2D en *Recherche.*
Senseur infrarouge/mouvement : Détecteur intégré qui ajoute + 1D en *Perception* en cas d'obscurité ou pour repérer des objets mouvants sur l'avant et les côtés.
Macrojumelles : + 3D en *Perception* ou *Recherche* pour repérer des objets se trouvant à distance comprise entre 100 et 500 mètres. Si elles sont connectées à un fusil blaster, elles permettent de gagner deux portées (ex. : longue portée devient alors courte portée).
Senseurs soniques : + 1D en *Perception* ou *Recherche.* Ce bonus est applicable uniquement dans des environnements pas trop bruyants.
Communicateur intégré : Peut être relié au tableau de bord de l'*Esclave I* (par le biais d'une balise de transmission) ou réglé sur n'importe quelle fréquence standard. Possède également un haut-parleur externe.
Antenne à large bande : Peut intercepter et décoder la plupart des communications utilisant des fréquences standard. Boba Fett était donc en mesure d'épier les messages échangés par des vaisseaux spatiaux.
Treuil : Capable de soulever 100 kilos (uniquement Fett et son équipement).
Filtre de protection environnementale : Dispositif permettant de filtrer les molécules nocives. En cas d'atmosphère irrespirable, la combinaison devenait automatiquement étanche et Fett disposait alors d'une réserve de deux heures d'oxygène.

Esclave I

Le vaisseau de Boba Fett était un engin complexe, issu des nombreuses modifications imposées à un modèle déjà ancien à l'époque. Il ne possédait, en effet, plus beaucoup de similitudes avec un Crachefeu-31, un type d'appareil qui n'avait été produit qu'en un petit nombre d'exemplaires par Kuat quelques années plus tôt. Il est aujourd'hui très rare de croiser de tels vaisseaux sur les routes de l'espace, et quand cela arrive, il s'agit généralement d'un engin qui a été "bricolé" dans de larges proportions, à l'instar de l'*Esclave I.*

Le Crachefeu a progressivement gagné les faveurs des contrebandiers et autres trafiquants d'armes, parce qu'il est facile de le débarrasser de ses équipements inutiles afin de privilégier la vitesse pure. Les deux tiers de sa coque sont occupés par les propulseurs qui lui procurent son exceptionnelle vélocité, une caractéristique qui est aussi à l'origine de son peu de succès au moment de son arrivée sur le marché, son espace habitable étant obligatoirement des plus réduits. L'*Esclave I,* qui avait été complètement démonté et remanié par Boba Fett, était d'ailleurs réputé pour son exiguïté.

Son blindage avait été renforcé afin de mieux résister aux rayons et ainsi palier en grande partie les déficiences de ses écrans déflecteurs. Seule une paire de canons blasters doubles était visible sur sa coque externe, mais les plaques protectrices qui lui avaient été ajoutées dissimulaient plusieurs autres armes.

Fett avait coutume d'employer aussi bien des balises de signalisation que des traqueurs S-thread pour suivre à la trace ses proies potentielles. Ces deux types d'émetteurs étaient montés à l'extrémité de torpilles à protons désamorcées. Ces torpilles étaient, en effet, seulement censées pénétrer les déflecteurs des vaisseaux cibles, de manière à ce que balises et traqueurs puissent se fixer à leur coque. Les balises employaient la même technologie que les radios subspatiales et avaient une portée très réduite (entre 15 et 20 années lumière). Les signaux des S-thread, en revanche, étaient directement relayés par les transceveurs de l'HoloRéseau. Il semble, de toute évidence, que Fett disposait d'un récepteur HoloRéseau modifié, ce qui lui permettait de suivre les déplacements d'un vaisseau n'importe où dans toute la galaxie.

Des moteurs surpuissants conféraient à l'*Esclave I* une vitesse sub-luminique proprement remarquable pour un appareil de sa catégorie. Et si le poids de ces propulseurs n'était pas sans incidence sur la maniabilité de son vaisseau, Fett appréciait le fait qu'il lui soit ainsi possible d'intercepter ses victimes avant qu'elles n'aient le temps de lui échapper. L'*Esclave I* était également très performant dans l'hyperespace. Ses hyperpropulseurs avaient, en effet, fait l'objet d'attentions toutes particulières de la part du chasseur de primes, celui-ci aimant beaucoup "devancer" ses proies en arrivant avant elles dans leurs systèmes de destination.

Des dispositifs de brouillage sensoriel perfectionnés permettaient en outre à ce vaisseau d'approcher très discrètement de ses adversaires. Sa coque avait été polarisée magnétiquement afin de fonctionner un peu comme une antenne en captant tous les signaux et pulsations électroniques émis dans son voisinage (portée spatiale : 50 unités ; portée atmosphérique : 100 kilomètres). Ces émissions pouvaient alors être brouillées de façon à ce que l'*Esclave I* apparaisse sur les écrans des senseurs ennemis comme une sorte de tempête ionique, plutôt que comme un vaisseau spatial. Fett ayant également pensé à modifier ses tuyères de manière à réduire leurs émissions de particules, son appareil était pratiquement indétectable.

La soute de l'*Esclave I* avait été transformée en un véritable bloc de détention à haute sécurité, avec cages énergétiques et parois renforcées. L'intérieur du vaisseau regorgeait en outre d'équipements et d'armes dissimulés.

Tout cela contribuait à faire de l'*Esclave I* un appareil extrêmement efficace et performant, parfaitement adapté aux besoins de son propriétaire. Ce vaisseau, qui était à l'époque aussi redouté que Boba Fett lui-même, est aujourd'hui conservé sur Grakouine par les autorités de la Nouvelle République.

Dengar

Pour Dengar, la capture de Yan Solo représentait bien plus qu'un simple "travail" ; ce Corellien balafré avait en effet un compte à régler avec le contrebandier... Plusieurs années auparavant, alors qu'il n'était encore qu'un jeune adulte, il avait eu, par sa faute, à subir de graves blessures à la tête qui l'avaient laissé handicapé.

Adolescent, Dengar avait remporté de nombreux succès comme pilote de fonceur de l'écurie Ferini. Il avait appris très tôt à conduire ces dangereux engins et était devenu une véritable célébrité dans le système corellien. En tant que membre de la fameuse équipe Ferini, il avait alors profité des avantages matériels et financiers réservés aux grands pilotes de course. Mais, Dengar avait un tel orgueil qu'il ne se satisfaisait pas de sa réussite... il voulait être reconnu comme le *meilleur* de tous.

Le milieu des courses de fonceurs est partagé en deux sous-catégories distinctes : le circuit professionnel, financé par les gouvernements locaux et impériaux, et le circuit privé, dirigé et contrôlé par de célèbres gangs de bandits itinérants. Ces circuits correspondent à deux conceptions bien différentes de la compétition : d'un côté des courses privilégiant l'adresse et l'élégance, de l'autre des affrontements sauvages et violents. Et si les courses improvisées par les gangs sont totalement illégales, elles sont aussi beaucoup plus excitantes et spectaculaires que les compétitions professionnelles. C'est pourquoi, elles ont donné naissance à beaucoup plus de récits palpitants, légendes et héros que le circuit officiel.

Yan Solo faisait partie de ces jeunes pilotes qui avaient accédé au statut d'idole populaire. On le comparait constamment à Dengar, et la comparaison tournait rarement à l'avantage de ce dernier, quels que fussent ses mérites. Comme celui-ci ne pouvait tolérer qu'un "jeunot" lui rafle les faveurs du public, il se détermina très tôt à remettre Solo à sa place, une bonne fois pour toute. Les deux hommes se mirent alors d'accord pour se mesurer lors d'une course débridée au travers du redoutable marais de cristal d'Agrilat.

Lorsque le départ fut donné, presque tous les habitants du système corellien retinrent leur souffle. L'affrontement devait se révéler largement à la hauteur de leurs espérances. En effet, ce fut certainement la plus passionnante course de fonceurs que la galaxie ait jamais connue, et la victoire resta indécise jusqu'au dernier moment. Ayant été légèrement distancé à mi-parcours, Solo prit le risque d'opter pour une trajectoire basse qui passait directement au travers du terrible sous-bois cristallin. Voyant cela, Dengar décida aussitôt de donner une leçon à son adversaire en descendant encore plus bas que lui. Contre toute attente, les deux concurrents sortirent vivants du marais. Mais, alors qu'il venait d'éviter le dernier obstacle qui se dressait devant lui, Dengar ne vit pas que Solo se trouvait juste au-dessus de lui. Lorsqu'il essaya de reprendre un peu d'altitude, il percuta violemment l'aileron arrière de son appareil...

Sérieusement brûlé et souffrant d'un grave traumatisme crânien, Dengar fut banni du circuit professionnel pour avoir pris part à une course illégale. Mais, si ses blessures finirent par guérir, son orgueil, lui, ne put jamais accepter sa déconvenue. Il devint alors un homme aigri, qui ressentait de la rancœur chaque fois qu'il entendait des anecdotes parlant du "légendaire" Yan Solo.

C'est en apprenant, bien des années plus tard, que la tête du contrebandier avait été mise à prix par l'Empire, que Dengar décida de devenir chasseur de primes. Il commença sa carrière au service de Jabba le Hutt et consacra dès lors toute son énergie à rechercher Solo. C'est cette attitude quasi obsessionnelle qui attira sur lui l'attention de Dark Vador. Celui-ci espérait en effet que cette haine allait lui permettre de réussir là où d'autres avaient échoué.

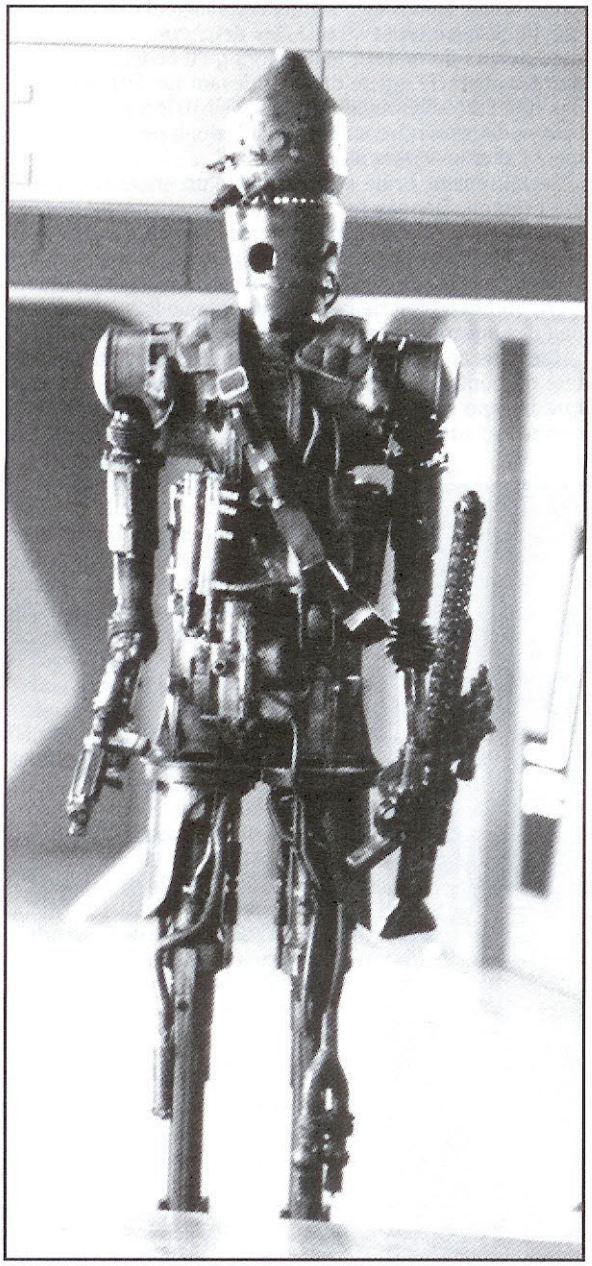
Dengar

Type : Chasseur de Primes
DEXTÉRITÉ 4D
Artillerie Blaster 4D + 2, Blaster 5D + 2, Blaster de Véhicule 4D + 1, Esquive 5D + 2, Grenade 5D + 1
SAVOIR 2D + 2
Illégalité 4D + 2, Langages 3D + 2, Survie 4D + 2
MÉCANIQUE 2D + 2
Canons de Vaisseau 4D + 2, Équitation 5D + 2, Pilotage de Fonceur 6D, Répulseurs 5D + 2
PERCEPTION 3D
Discrétion 4D + 1, Dissimulation 4D + 1, Escroquerie 5D + 1, Jeu 4D + 2, Marchandage 3D + 1, Recherche 5D + 1
VIGUEUR 3D + 2
Combat Mains Nues 6D + 2, Escalade/Saut 4D, Levage 4D, Résistance 5D + 2
TECHNIQUE 2D
Démolition 5D, Réparation de Répulseur 5D

Points de Force : 1
Points de Personnage : 12
Déplacement : 9
Équipement : Fusil blaster (5D + 2), grenades à concussion (7D), vibro-lame (VIG + 2D), câble en flexacier, armure protectrice (+2D + 2 contre les attaques physiques, + 1D + 2 contre les attaques énergétiques ; protège le torse, les bras et les jambes), communicateur intégré à sa plaque pectorale.

IG-88

Le fait que les Droïds assassins soient les plus farouchement indépendants de tous les robots n'a rien de très surprenant. Ce trait de caractère leur vient d'une programmation souvent fort complexe et profondément imprimée dans leurs circuits, qui les incite tout naturellement à adopter un comportement autonome. En dépit des multiples sécurités et boulons de contrainte dont ils peuvent être dotés, beaucoup de ces redoutables machines finissent ainsi, un jour ou l'autre, par développer une complète indépendance... souvent à l'insu de leurs concepteurs et propriétaires.



IG-88, le plus sinistrement célèbre des tueurs à gages robotisés de la galaxie, est un parfait exemple de ce genre de choses. La conception des Droïds assassins de type IG remonte en effet à une époque où scientifiques et ingénieurs se risquaient encore — non sans une certaine naïveté — à employer des techniques informatiques qu'ils ne dominaient pas parfaitement. C'est ainsi que la série des IG se vit dotée d'une programmation de combat extrêmement évoluée, ainsi que d'une autonomie d'action sans précédent.

Mais, à peine furent-ils activés, que les cinq premiers prototypes de modèles IG-88 s'échappèrent des laboratoires à haute sécurité d'Holowan en causant la mort de 23 membres de leur équipe de développement. Cet incident fut le premier d'une longue série qui devait conduire à l'interdiction des Droïds assassins (ce qui n'empêcha pas l'Empire et certaines compagnies privées de continuer à en utiliser).

Depuis cette évasion sanglante, seuls deux modèles IG ont été identifiés avec certitude. Tous deux ont opté pour une carrière de chasseur de primes et semblent s'être fixé comme principal objectif d'amasser des crédits impériaux. À l'instar de leurs prédécesseurs de type IG-72, les IG-88 sont désormais redoutés dans l'univers entier. Leur audace est telle, qu'il leur arrive parfois d'opérer au grand jour au cœur même du Noyau Galactique, comme s'ils mettaient délibérément les autorités au défi de les arrêter. À ce jour, on les tient officiellement pour responsables de la mort de 150 personnes. Ils se sont notamment employés à éliminer systématiquement tous ceux qui avaient participé à leur conception, afin de ne pas avoir à craindre que quelqu'un découvre un jour une faiblesse dans leur programmation. Plus de 40 systèmes ont décrétés qu'ils devaient être "démontés à vue". Aux dernières nouvelles, un IG-88 aurait été détruit avec son vaisseau — l'*IG-2000* — dans le ciel de Tatooine.

■IG-88

Type : Droïd Assassin IG-88 fabriqué par Mécaniques Holowan
DEXTÉRITÉ 4D
Arme de Jet 6D, Arme Énergétique : Paralyseur Sonique 5D + 2, Blaster 7D, Esquive 6D, Grenade 6D, Lance-Flammes 5D
SAVOIR 2D + 1
Évaluation 3D, Illégalité 4D, Intimidation 10D, Langages 3D + 1, Races Extraterrestres 5D + 1, Survie 4D + 1, Systèmes Planétaires 3D + 1
MÉCANIQUE 2D + 2
Astrogation 4D + 2, Canons de Vaisseau 3D + 2, Écrans de Vaisseau 3D, Transports Spatiaux 5D + 2
PERCEPTION 3D + 1
Commandement 4D + 1, Discrétion 4D + 1, Dissimulation 3D + 2, Recherche 7D, Recherche : Traquer une Proie 10D + 2
VIGUEUR 4D
Levage 6D
TECHNIQUE 1D + 2
Démolition 4D + 2, Programmation de Droïd 4D + 2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 3D + 2, Réparation de Droïd 4D + 2, Réparation de Transport Spatial 3D, Sécurité 4D + 2
Équipement :
• Conformation humanoïde (deux bras, deux jambes, une tête)
• Antenne à large bande (peut intercepter et décoder la plupart des transmissions émises sur des fréquences standard)
• Lance-flammes (3D)
• Senseur à longue portée (+2D en *Recherche* pour des objets se trouvant à une distance comprise entre 50 et 750 mètres)

• Détecteur de mouvement (+2D en *Recherche* pour des objets mouvants)
• Paralyseur sonique (4D de dommages paralysants)
• Lance-grenades (5D)
Déplacement : 13
Taille : 2 mètres de haut
Prix : Indisponible à l'achat
Matériel supplémentaire : Fusil blaster (5D).

Bossk

Bossk faisait, lui aussi, partie de ces tueurs à gages qui répondirent à l'appel de Vador parce qu'ils avaient déjà eu affaire à Yan Solo dans le passé. Ce Trandoshain avait des raisons toutes personnelles d'en vouloir au Corellien. Il appartenait en effet à une race belliqueuse qui considérait les Wookiees comme ses ennemis traditionnels. La haine qui opposait les deux peuples était telle, que c'est un dignitaire trandoshain qui suggéra en premier lieu aux Impériaux de réduire les habitants de Kashyyyk en esclavage. On comprendra donc que le simple fait que Solo ait choisi Chewbacca comme premier maître aurait pu suffire à donner à Bossk des envies de meurtre.

Une fois Kashyyyk conquise et occupée par les Impériaux, beaucoup de Trandoshains s'étaient spontanément portés volontaires pour traquer et capturer tous les Wookiees renégats. Bossk était l'un d'entre eux. Et s'il n'était encore qu'un chasseur de primes parmi tant d'autres, il allait rapidement se tailler une certaine renommée. Mais, malgré tous les succès remportés à cette époque, il ne put jamais se résoudre à oublier le puissant Chewbacca. Comme ce Wookiee était l'un des plus célèbres représentants de sa race, sa capture lui aurait permis d'asseoir définitivement sa réputation déjà enviable.

Le chasseur de primes fut bien prêt de réaliser son ambition lorsqu'il se rendit sur Gandolo IV, après avoir entendu dire qu'une colonie de renégats s'était installée sur ce lointain monde de la Bordure Extérieure. Il n'en avait pas fallu plus pour que le grand extraterrestre à la peau écailleuse débarque sur cette planète avec toutes ses armes et une confortable avance versée par le gouverneur impérial du secteur.

Il eut alors la surprise d'apprendre que le grand Chewbacca était venu, en personne, aider un petit groupe de Wookiees faiblement armés à s'établir sur cette petite lune rocheuse. Bossk et une poignée d'hommes de main engagés pour l'occasion réussirent alors à encercler et capturer sans trop de difficultés les renégats. Comme les chasseurs de primes étaient beaucoup plus nombreux que leurs adversaires à fourrure, il leur fut facile de les prendre par surprise. Le sanguinaire Trandoshain crut que son heure de gloire était venue, mais capturer des Wookiees était une chose, se mettre à dos un célèbre contrebandier corellien en était une autre...

Yan Solo avait déposé son copilote sur la lune désolée avant de se rendre dans un système voisin afin de régler au plus vite une "affaire personnelle" concernant une demoiselle en détresse. À son retour, quand ses scanners lui signalèrent la présence d'un vaisseau inconnu, il comprit tout de suite qu'il y avait anguille sous roche. Solo piqua aussitôt vers la surface planétaire avec le *Faucon Millenium* de manière à approcher du camp des Wookiees à très basse altitude. Il put ainsi mitrailler les chasseurs de primes avant que ceux-ci n'aient le temps de réagir. Bossk et ses hommes tentèrent alors de remonter à bord de leur appareil, mais leur assaillant avait prévu qu'ils agiraient ainsi.

Yan Solo eut une idée de génie... Pour sauver les Wookiees, il ne pouvait pas tirer sur le vaisseau dans lequel

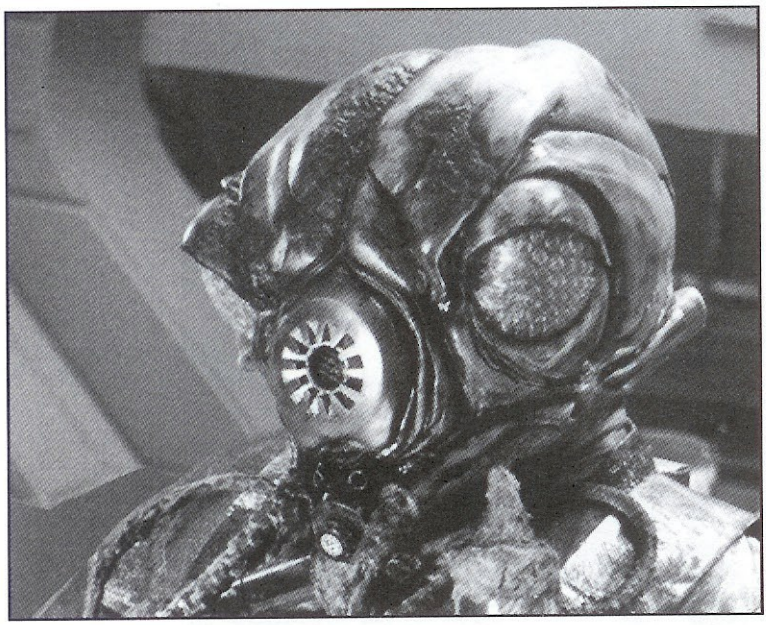
ils étaient détenus, aussi plaça-t-il le *Faucon* juste au-dessus de celui-ci, avant de se poser carrément sur lui. Brusquement soumis à une pression considérable, le train d'atterrissage mal entretenu de l'appareil des chasseurs s'affaissa dans un jaillissement de fluides hydrauliques. Solo reprit ensuite un peu d'altitude, tandis que le vaisseau ennemi se couchait sur le flanc. Les captifs wookiees purent alors mettre à profit la confusion générale pour se débarrasser des deux hommes chargés de les garder et pour se libérer de leurs liens. Ils n'eurent ensuite aucun mal pour tenir le reste de l'équipage en respect, le temps pour eux de saboter les moteurs et armes de l'appareil.

Bossk retrouva encore une fois Solo peu avant la Bataille de Hoth. Alors qu'il opérait pour le compte de Jabba le Hutt en compagnie de plusieurs autres professionnels comme lui, il eut la chance de le faire prisonnier. Il voulut aussitôt le conduire jusqu'à Ord Mantell afin de le remettre à Jabba, mais Boba Fett insista pour que l'on attende un peu, prétextant qu'il était en train de négocier avec "d'autres partenaires intéressés". L'ingénieux Corellien mit à profit ce délai pour jouer la fille de l'air.

Bossk reste à ce jour un chasseur de primes redouté dont le champ d'action s'étend sur différentes régions de la galaxie. Comme il n'a jamais réussi à capturer et tuer Chewbacca, il s'est désormais fixé d'autres objectifs.

■Bossk

Type : Chasseur de Primes Trandoshain
DEXTÉRITÉ 4D
Arme de Jet 4D + 2, Blaster 5D + 2, Blaster de Véhicule 5D + 2, Esquive 4D + 2, Grenade 4D + 2, Lance-Flammes 5D, Parade Mains Nues 5D + 2
SAVOIR 2D + 2
Évaluation 4D, Illégalité 3D + 2, Intimidation 5D + 2, Langages 4D, Races Extraterrestres 4D, Survie 5D, Systèmes Planétaires 6D



MÉCANIQUE 2D + 2
Astrogation 5D + 1, Canons de Vaisseau 6D + 1, Écrans de Vaisseau 4D + 1, Transports Spatiaux 7D + 1
PERCEPTION 3D
Commandement 3D + 2, Discrétion 4D + 2, Dissimulation 4D + 2, Escroquerie 3D + 2, Jeu 3D + 2, Recherche 5D + 2
VIGUEUR 3D + 2
Combat Mains Nues 6D + 2, Natation 6D
TECHNIQUE 2D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D + 1, Réparation de Transport Spatial 5D + 1, Sécurité 4D + 1
Talents spéciaux :
Vision : Les Trandoshains peuvent voir les infrarouges, ce qui leur permet d'agir dans l'obscurité aussi aisément qu'en plein jour.
Maladresse : Les Trandoshains sont peu adroits. Ils ont du mal à exécuter des actions qui nécessitent une certaine dextérité manuelle, comme crocheter une serrure ou faire les poches de quelqu'un. Chaque fois qu'ils tentent des choses de ce genre, leurs codes-dés doivent être réduits de 2D.
Points de Force : 1
Points de Personnage : 14
Déplacement : 9
Équipement : Fusil blaster (6D), lance-grenades (5D), lance-flammes (4D), menottes.

Zuckuss

Zuckuss et 4-LOM étaient deux redoutables chasseurs de primes que la récompense offerte pour la capture de Solo avait aguichés. Ces professionnels étaient habitués à travailler en duo. Zuckuss avait en effet trouvé en 4-LOM un partenaire idéal, dont les circuits perfectionnés et la programmation élaborée contrebalançaient parfaitement son propre tempérament entièrement guidé par l'instinct.

Zuckuss, un "trouveur" originaire de Gand, mettait un véritable point d'honneur à perpétuer diverses pratiques et techniques que ses ancêtres chasseurs de primes avaient employées pendant de nombreux siècles standard. Sur Gand, l'honorable profession de trouveur est une tradition qui remonte à la lointaine époque où ce monde a opté pour un gouvernement de type monarchique et dictatorial. La planète étant composée en grande partie de gaz, sa civilisation s'est développée dans des sortes de "poches colonisées" séparées les unes des autres par des kilomètres de brouillard éthéré.

Les trouveurs de Gand appartenaient à une importante secte religieuse. Très superstitieux, ils vénéraient les brumes gazeuses qui enveloppent leur monde, dans lesquelles ils guettaient des signes et augures susceptibles de les conduire jusqu'à leurs proies. Leur situation a toutefois complètement changé quand les Impériaux ont repris à leur compte le commerce des esclaves dans cette région de la galaxie, car ils ont amené avec eux des équipements de détection perfectionnés de l'Empire qui permettaient de repérer très facilement les fuyards dans le brouillard. C'est ainsi que, du jour au lendemain, les trouveurs et leurs antiques rituels ont été relégués au rang de survivances du passé.

Beaucoup — comme le renégat Vytor Shrike — ont alors embrassés d'autres professions. C'est d'ailleurs la découverte du sort que l'Empire réservait aux prisonniers évadés qui a déterminé Shrike à renoncer à son ancien métier et à rejoindre les rangs des combattants de la liberté. Quelques trouveurs décidèrent cependant de continuer à servir leur secte. Ils quittèrent alors leur planète afin de se rendre là où leurs talents particuliers pourraient se révéler utiles.

Ces chasseurs de primes d'un nouveau genre eurent tout de suite beaucoup de succès et il ne fallut pas longtemps pour que Zuckuss s'affirme comme le meilleur d'entre eux. Malgré la gêne occasionnée par le port d'un équipement respiratoire adapté à sa physiologie extraterrestre, il se révéla très tôt un pisteur de premier ordre. Quand il était sur les traces d'une proie, il était capable de braver presque tous les environnements hostiles de la galaxie connue. Ses divers exploits lui valurent d'être surnommé "le Mystérieux" par ses infâmes collègues.

Zuckuss eut vite un palmarès des plus impressionnants, que quelques "inévitables bavures" ne parvinrent jamais à ternir. Le fait que le Seigneur Vador ait accepté de payer les honoraires exorbitants exigés par cet extraterrestre prouve bien — si besoin en était — qu'il était prêt à tout pour mettre la main sur un certain contrebandier et ses compagnons. Mais, lorsque Boba Fett captura Solo, Zuckuss reprit aussitôt ses activités habituelles.

■Zuckuss

Type : Chasseur de Primes
DEXTÉRITÉ 4D
Blaster 5D, Esquive 6D + 2, Grenade 5D + 1
SAVOIR 2D + 2
Langages 3D + 2
MÉCANIQUE 2D + 2
Équitation 4D
PERCEPTION 3D
Discrétion 6D, Dissimulation 6D, Investigation 6D, Recherche 8D
VIGUEUR 3D + 2
Combat Mains Nues 4D + 2
TECHNIQUE 2D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D
Talents spéciaux :
Cérémonial des trouveurs : Zuckuss utilise parfois de complexes rites divinatoires pour localiser ses proies. Quand il a recours à de tels rituels (qui prennent au moins trois heures), il bénéficie ensuite d'un bonus de + 2D dans ses recherches.
Points de Personnage : 9
Déplacement : 10
Équipement : Armure protectrice (+1D contre les dommages physiques, + 1 contre les armes énergétiques), pistolet blaster (4D), vibro-lame (VIG + 1D + 2), trois grenades paralysantes (5D).

4-LOM

Il est très rare qu'un Droïd modifie de lui-même sa programmation afin de s'adapter à de nouvelles données, c'est pourtant ce qu'a fait 4-LOM.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, avant de devenir un chasseur de primes implacable, 4-LOM n'était qu'un vulgaire Droïd protocolaire d'un modèle récent, réputé pour sa serviabilité et sa passivité. À cette époque, il travaillait à bord du paquebot *Princesse Kuari* en tant que valet de chambre et spécialiste des relations Humains/Cyborgs. Il faisait alors office, entre autres, d'interprète entre les passagers et l'ordinateur central du vaisseau. Les autorités estiment aujourd'hui que c'est cette fonction qui est sans doute à l'origine de son étonnante transformation. Elle lui permettait en effet de garder un œil sur tous les passagers dans pratiquement toutes leurs activités.

Les problèmes débutèrent quand il se mit à s'intéresser à eux d'un peu trop près... Doué d'une remarquable intelligence, ce Droïd commença progressivement à noter où ils dissimulaient leurs biens les plus précieux en essayant d'imaginer comment il pourrait les subtiliser. Au départ, ce n'était qu'un jeu, une sorte de "simulation" qui permettait à 4-LOM de se mesurer à l'ordinateur de bord. Il semblerait cependant que les deux machines en soient venues un jour à se reprogrammer mutuellement. Le jeu devint ensuite une réalité quand une vague de vols "inexplicables" s'abattit sur le paquebot.

Comme 4-LOM n'avait pas été conçu pour commettre de tels délits, personne n'eut l'idée de le soupçonner. C'est ainsi que, pendant des mois, le Droïd put poursuivre ses méfaits sans être autrement inquiété. Il finit toutefois par se lasser des "maigres possibilités" que lui offrait le *Princesse Kuari* et décida aussitôt de partir pour se lancer dans une carrière criminelle qui promettait d'être particulièrement excitante.

Grâce à son intellect exceptionnel, 4-LOM devint vite un informateur et un cambrioleur de haute volée. Il répugnait alors à avoir recours à la violence, mais son attitude changea lorsqu'il rencontra Jabba le Hutt.

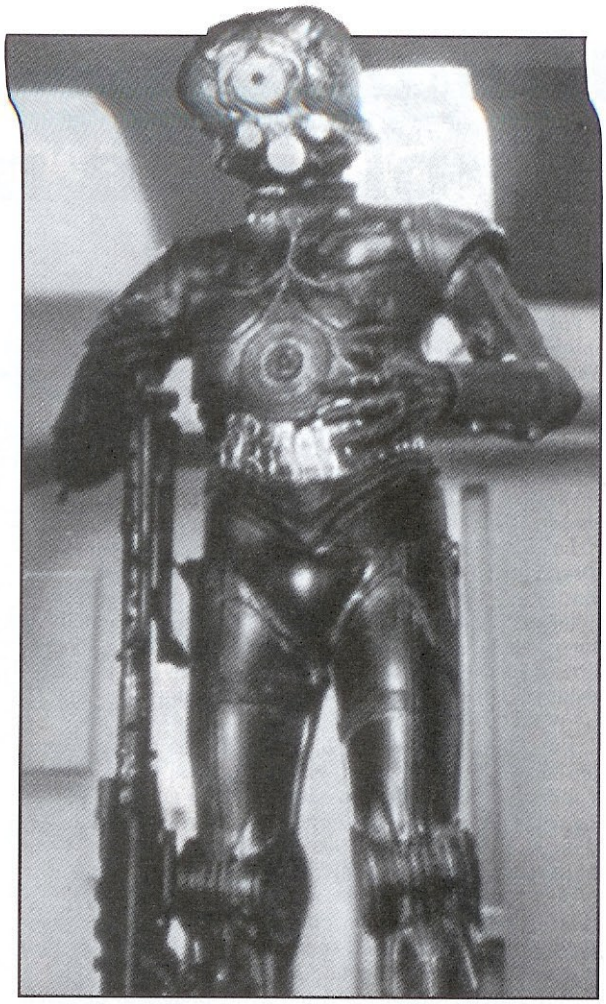
Ce dernier pressentait en effet qu'il avait l'étoffe d'un grand chasseur de primes. Et quand 4-LOM lui objecta qu'il était incapable de se battre, le Hutt se proposa de lui faire subir les modifications qui s'imposaient s'il acceptait ensuite de lui rendre quelques services. Conscient des avantages financiers que cette offre pouvait lui apporter, il finit par accepter le marché du caïd de la pègre.

Jabba associa souvent le Droïd à d'autres chasseurs de primes et tueurs à gages moins doués que lui. Dans ces occasions, il revenait généralement à 4-LOM d'élaborer un plan et d'exécuter une bonne part des "travaux préparatoires", avant de laisser ses compagnons se charger des basses œuvres. Sa collaboration avec Zuckuss fut, à cet égard, particulièrement fructueuse. Le trouveur gandien était en effet loin d'être aussi borné que ses partenaires habituels et possédait un don quasi surnaturel pour deviner les intentions de ses adversaires. Ce talent se combinait étonnement bien avec les facultés d'analyse de 4-LOM, leur permettant à tous deux d'utiliser aussi bien la logique que l'intuition pour arriver à leurs fins.

Bien qu'ils ne travaillent plus aujourd'hui pour le compte de Jabba, Zuckuss et 4-LOM forment toujours un duo des plus redoutables.

■4-LOM

Type : Droïd de Protocole 4-LOM d'Industrial Automaton
DEXTÉRITÉ 2D
Arme à Feu : Fusil à Gaz Paralysant 5D, Blaster 4D + 2, Esquive 4D + 2



SAVOIR 4D
Bureaucratie 7D, Coordination de Cambriolages 6D, Cultures 5D, Illégalité 5D, Langages 7D, Races Extraterrestres 6D, Systèmes Planétaires 6D + 2
MÉCANIQUE 3D
PERCEPTION 4D
Discrétion 5D, Dissimulation 5D, Escroquerie 6D, Investigation 7D
VIGUEUR 2D
Combat Mains Nues 3D + 2
TECHNIQUE 6D
Démolition 6D, Programmation de Droïd 6D + 1, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Réparation de Droïd 6D + 1, Sécurité 7D + 2
Équipement :
- Corps humanoïde (deux bras, deux jambes, une tête)
- Deux senseurs audiovisuels — Perceptions humaines
- Dispositif vocal "parole/son"
- Antenne réceptrice à large bande
- VerboCerveau AA-1
- Module de communication TradLang III contenant plus de 7 millions de langages
- Diffuseur de gaz paralysant (4D de dommages paralysants)
- Blindage protecteur (+3D contre les attaques physiques, + 1D contre les armes énergétiques)

Déplacement : 10
Taille : 1,60 mètres
Prix : Indisponible à l'achat
Équipement additionnel : Pistolet blaster (4D), bloc de données.

Dagobah
La planète marécageuse

Note de l'auteur : Ce chapitre a été retiré de la version publiée de ce fichier sur la demande expresse de Luke Skywalker. Il n'est accessible qu'aux individus ayant obtenu une autorisation spéciale de ce dernier.

L'évacuation de Hoth obligea les membres de l'Alliance Rebelle à s'éparpiller dans toutes les directions afin de se soustraire au blocus instauré par l'Empire autour de la planète des glaces.

Le Seigneur Vador semblait à l'époque s'intéresser avant tout au *Faucon Millenium*, ce qui expliquerait pourquoi il a lancé toute sa flotte aux trousses du célèbres cargo corellien. L'héroïque équipage de celui-ci fut pourchassé jusqu'au cœur de la terrible Ceinture d'Astéroïdes d'Anoat. Le frêle vaisseau ne dut alors son salut qu'aux exceptionnels talents de pilote du Capitaine Yan Solo.

Une fois qu'il se fut débarrassé de ses poursuivants les plus menaçants, Solo entreprit, avec l'aide de son copilote wookiee, de faire descendre le *Faucon* à l'intérieur d'une profonde caverne qui s'ouvrait à la surface d'un gros planétoïde. Il pensait qu'ainsi jamais la flotte impériale n'oserait le suivre. Il se trompait, car Vador n'hésita pas à prendre le risque d'ordonner à ses pilotes d'entrer dans le champ d'astéroïdes. Le Sombre Seigneur était littéralement obnubilé par le *Faucon* et rien n'aurait pu le forcer à abandonner.

Après avoir découvert qu'il avait posé son appareil dans le ventre même d'une gigantesque limace spatiale, Solo fut contraint de ressortir de la Ceinture d'Anoat pour aller se jeter tête baissée dans les griffes de la flotte qui l'attendait. Une fois encore, son adresse et sa ruse lui permirent d'éviter un désastre qui paraissait inévitable. Il eut recours à un vieux truc de contrebandier en faisant mine "d'attaquer" un Destroyer Stellaire, avant de s'amarrer très rapidement à la tourelle sensorielle de l'énorme vaisseau à l'aide de grappins magnétiques.

Les Impériaux, croyant qu'il s'était éclipsé dans l'hyperespace, décidèrent aussitôt de se lancer à sa poursuite en se guidant sur sa dernière trajectoire connue. C'est alors que Solo leur faussa compagnie en dissimulant son vaisseau au milieu des monceaux de détritus que la flotte abandonna derrière elle, avant de passer en vitesse-lumière.

Pendant ce temps-là, Luke Skywalker décida de ne pas se rendre directement au point de rendez-vous fixé avec la flotte rebelle et prit la direction de la planète Dagobah située dans un système peu connu. Jusqu'à ce jour, le commandant n'a jamais voulu parler de ce qu'il était allé faire sur ce monde marécageux. Même Dédeu-Erdeu, le Droïd astromec de Luke, s'est — étonnamment — refusé à tout commentaire sur ce qui s'est passé là-bas...

Dagobah

Nous ne possédons, à l'heure actuelle, que d'informations fragmentaires sur Dagobah. Situé aux confins des Territoires de la Bordure Extérieure, ce système suscite autant de crainte que de curiosité. Car si les habitants de la galaxie ne sont pas particulièrement superstitieux, ils ont néanmoins tendance à croire qu'il est "hanté", voire "maudit". C'est en effet là-bas que sévissait, il y a plusieurs années de cela, un Jedi Obscur du nom de Bpfasshi, dont les méfaits ont un jour pris fin dans des circonstances mystérieuses. On n'a jamais plus entendu parler de lui par la suite et, depuis, les vaisseaux spatiaux ont toujours évité cet endroit comme la peste.

Dagobah, la principale planète du système, est un monde primitif dont la jungle abrite les formes de vie les plus diverses. La majeure partie de sa surface est couverte d'un épais marécage où prospèrent toutes sortes d'espèces animales : oiseaux, insectes et prédateurs. C'est, de toute évidence, un lieu foncièrement inhospitalier.

Plusieurs missions scientifiques s'y sont déjà rendues, mais aucune n'a été couronnée de succès. Les rares rescapés de ces expéditions ont tous parlé à leur retour d'une atmosphère oppressante qui donnait une sensation de "Mal palpable". Comme ce monde ne présentait qu'un intérêt marginal, il n'a pas été jugé utile de poursuivre plus avant son exploration.

Quelques initiés savent toutefois que Dagobah a longtemps été le lieu de résidence de Yoda, le Maître Jedi et que cette planète possède un "Nexus du Côté Obscur", dont l'existence est certainement liée, à un niveau ou un autre, au Jedi Bpfasshi. Ce creuset d'énergies négatives a grandement contribué à dissimuler la présence de Yoda à l'Empereur Palpatine et à Dark Vador qui auraient normalement dû le détecter grâce à leurs pouvoirs de la Force. Mais la puissante aura maléfique du Nexus, en contrebalançant l'énergie lumineuse irradiée par Yoda, a permis au vieux Jedi d'attendre patiemment que Luke Skywalker, qui représentait le dernier espoir de la galaxie, vienne jusqu'à lui.

Yoda

Yoda, le Maître Jedi, était un mystérieux individu dont les origines se perdaient dans un lointain passé. Ce petit être verdâtre et ridé avait en effet passé plus de 800 ans à enseigner à de jeunes Jedi à maîtriser la Force, cette puissance qui lie toutes les choses entre elles. À la fin de sa vie, il s'était réfugié sur la planète marécageuse de Dagobah et rares étaient ceux qui savaient qu'il vivait là-bas.

Beaucoup de gens voient les Jedi comme de grands guerriers, mais, comme Yoda se plaisait à le souligner dans son étrange dialecte : "Personne par la guerre ne devient grand". Les apparences sont parfois trompeuses... Ainsi, quand on le rencontrait pour la première fois, Yoda apparaissait comme un curieux petit bouffon souriant. Sa taille modeste, sa peau verte, ses oreilles pointues et ses longs poils blancs ne pouvaient ensuite que renforcer cette fausse impression. Mais Yoda détenait en fait un immense pouvoir et la Force coulait dans ses veines. Avec lui, pas question "d'essayer" — il fallait toujours "agir". Pour lui, rien n'était impossible, car la Force était son alliée.

Illustration : Rodger Kastel © Lucasfilm Ltd. (LFL) 1980

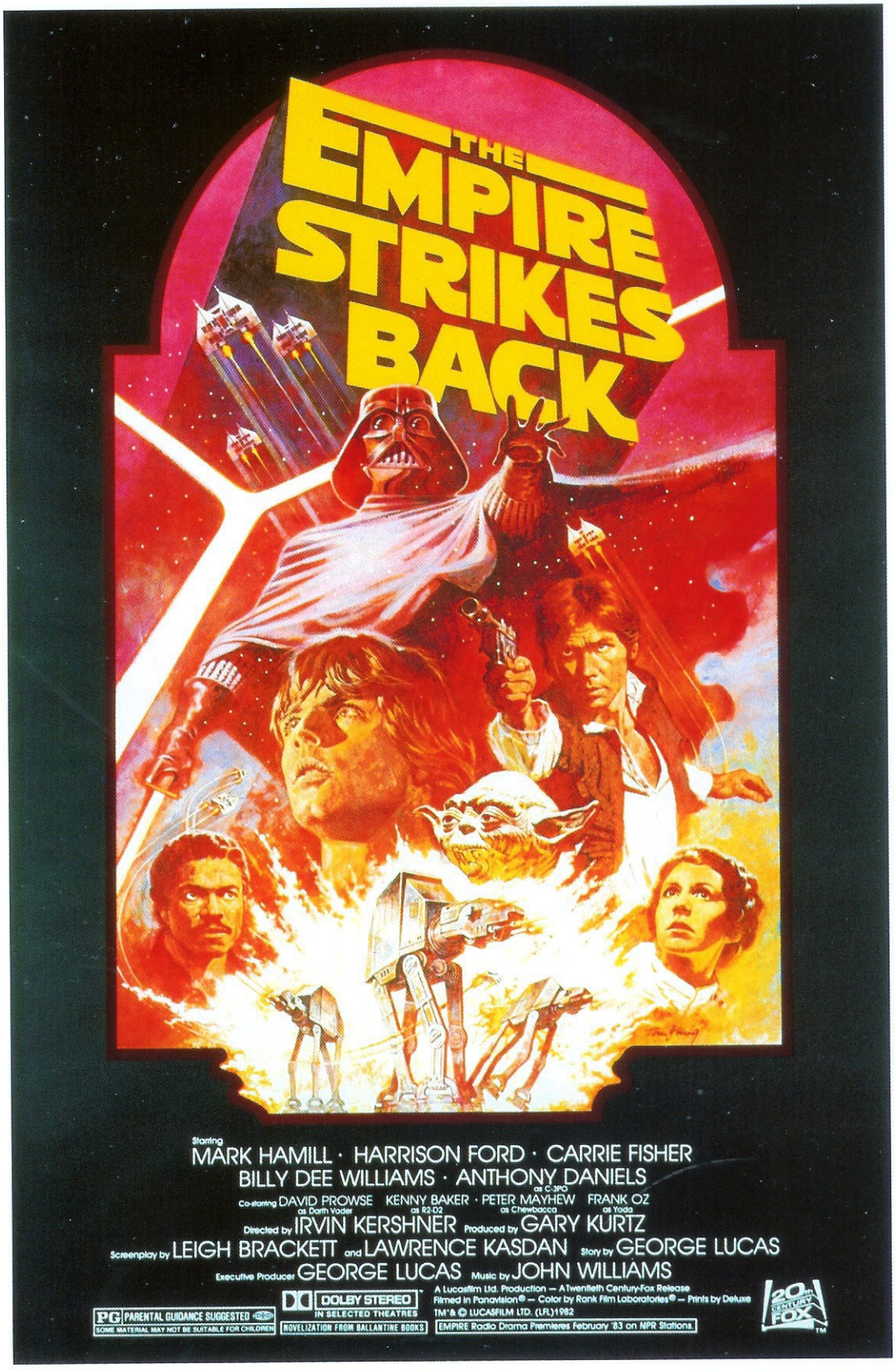


Illustration : Tom Jung © Lucasfilm Ltd. 1982

Sa résidence sur Dagobah, une petite hutte de terre battue, était à la fois simple et spartiate. À l'instar de Ben Kenobi, Yoda dédaignait les gadgets technologiques et les machines. La Force lui permettait de ne faire qu'un avec son monde et la galaxie entière. Il n'avait pas besoin de domestiquer la nature environnante, dès lors qu'il tirait son pouvoir de son énergie primordiale.

Les modestes conditions dans lesquelles vivait le Maître jedi attestaient de sa foi en la Force et de son mépris pour les possessions matérielles. Ses enseignements étaient d'une évidente simplicité conceptuelle, mais leur portée universelle n'était pas dénuée de complexité. Il prônait la passivité plutôt que l'agressivité, la compréhension plutôt que l'indifférence, la connaissance plutôt que la brutalité. Pour lui, un Jedi devait chercher à canaliser en lui les énergies positives de la Force. Car il savait que celle-ci était présente partout dans l'univers et qu'il était donc inutile de l'invoquer.

Lorsque les Jedi succombèrent aux menées de l'Empereur, Yoda se retira dans un lieu tranquille afin d'y attendre celui qui incarnerait un jour les espoirs de la galaxie. Après bien des années, Luke Skywalker vint à lui sur les injonctions de son premier mentor, Obi-Wan Kenobi, qui lui était apparu alors qu'il était sur le point de mourir dans les étendues glacées de Hoth. Yoda entreprit aussitôt de lui faire suivre un entraînement destiné à lui

Le point de vue d'un Droïd

Le texte ci-dessous est une transcription libre du compte-rendu qu'a fait Dédeu-Erdeu à Arhul Hextrophon de ses aventures sur la planète Dagobah.

Lorsque Luke Skywalker annonça à Erdeu qu'il n'avait pas l'intention d'aller au rendez-vous fixé avec la flotte rebelle et qu'il voulait se rendre en un lieu appelé Dagobah, le petit Droïd fut quelque peu décontenancé. Son désarroi s'accrut encore lorsqu'il consulta l'ordinateur d'astrogation du Aile-X et découvrit qu'il contenait bien peu d'informations sur cette planète. Tout semblait indiquer que ce n'était pas un endroit recommandé aux Droïds et, en dépit des paroles réconfortantes de Luke, il ne put s'empêcher d'éprouver une certaine inquiétude.

Un atterrissage en catastrophe et un bain forcé dans un marais n'arrangèrent pas les choses. Dans l'eau, tout n'était que ténèbres et obscurité autour de lui, mais ses senseurs lui permirent néanmoins de se mouvoir sans trop de difficulté. Cela ne l'empêcha pas, cependant, de profiter de l'occasion pour causer de l'inquiétude à son maître. Celui-ci se fit en effet un sang d'encre jusqu'à ce qu'il se décide finalement à laisser son pédoncule sensoriel émerger à la surface de l'eau croupie. Pourtant, Erdeu aurait dû savoir qu'il n'était guère prudent de batifoler de cette façon. Soudain, il fut avalé par une espèce de créature inconnue qui, heureusement, sembla vite incommodée par son poste de soudure à l'arc et sa pince préhensile. L'énorme bête le recracha bien vite, et c'est ainsi que le Droïd se retrouva sur les berges meubles et couvertes de végétation d'un petit étang.

Comme l'eau noirâtre de cette marre pourrissante avait pénétré à l'intérieur de ses circuits, Erdeu fut grandement soulagé lorsque Maître Luke se proposa de lui faire subir un nettoyage en règle. Mais, ce ne devait pas être un jour de chance pour lui, car le jeune homme dut abandonner sa tâche avant de l'avoir achevée. Il fut en effet interrompu dans son travail par l'arrivée d'un "petit extraterrestre importun", qui entreprit de mettre leur campement sens dessus dessous, tel un Jawa fouillant un monceau de détritus. Quand Erdeu tenta de l'empêcher de dérober une lampe énergétique, le petit monstre se mit à le battre avec sa canne en bois. Le Droïd était sur le point de lui montrer qu'il pouvait lui rendre la pareille, quand Maître Luke lui ordonna de battre en retraite et de laisser leur visiteur tranquille.

Le loyal Erdeu eut bien du mal à comprendre l'attitude de son maître lors de cet épisode et cela le perturba passablement. Ses craintes augmentèrent encore quand Luke décida de suivre l'extraterrestre en le chargeant, lui, de garder le campement. Quelques heures plus tard, une pluie torrentielle — ou plutôt un véritable "déluge" — commença à s'abattre. Aussi débrouillard qu'il put être, un Droïd tel que lui ne pouvait guère s'accommoder des conditions difficiles qui régnaient sur la planète marécageuse. Comme les cris effrayants poussés par la faune locale semblaient encore plus menaçants sous la pluie, il estima finalement qu'il serait plus prudent pour lui de se lancer à la recherche de son maître.

Il se hissa péniblement jusqu'à la fenêtre d'une petite hutte de terre battue dans laquelle Luke était entré, et fit de son mieux pour attirer son attention par quelques sifflements amicaux. Mais le jeune Rebelle avait l'esprit occupé par d'autres pensées et l'astromec dut donc se résigner à passer la nuit exposé aux intempéries. Avec le retour du beau temps, quelques jours plus tard, les choses devinrent un peu plus agréables, même si le comportement de Luke était toujours aussi étrange. Le petit Droïd, quant à lui, se demandait toujours pour quelle raison ils étaient venus sur Dagobah. Il ne comprenait pas non plus pourquoi son maître éprouvait soudain l'envie de se livrer à divers exercices physiques sous la tutelle du petit extraterrestre vert.

Il crut bien que sa dernière heure était arrivée quand Luke décida de le faire participer à l'une de ses expériences mystiques. Il faillit alors lui faire perdre son dôme supérieur en le laissant brusquement retomber, après l'avoir fait léviter à près de cinq mètres de haut. Erdeu ne put toutefois s'empêcher d'être émerveillé par les prouesses accomplies par son maître et cela l'incita à l'encourager à poursuivre dans cette voie. Un jour, alors que Luke venait de rater une épreuve difficile par manque de concentration, il lui adressa un piaulement de sympathie. C'est alors que Yoda — qu'il considérait désormais avec un certain respect — se tourna vers lui et lui fit un clin d'œil.

Soudain, Erdeu comprit qui était vraiment Yoda. Il sut aussitôt que ce séjour sur Dagobah n'était pas une perte de temps, mais qu'il s'inscrivait, au contraire, dans le cadre d'une quête essentielle aux yeux de Luke. C'était en quelque sorte une "mission" et le Droïd éprouva une grande fierté d'y prendre part. Et la réalité de la situation lui apparut clairement peu de temps après. En quelques jours, il constata en effet que de profonds changements — aussi bien physiques que psychologiques — s'opéraient chez son maître.

L'exubérance juvénile dont il avait toujours fait preuve fut ainsi progressivement remplacée par une attitude réfléchie et un grand sens de l'à-propos. Et quand Erdeu quitta finalement — non sans quelque soulagement — le monde marécageux, il comprenait désormais Luke mieux qu'avant et savait qu'il était destiné à jouer un rôle important dans l'histoire de la galaxie.

faire acquérir le savoir et les talents d'un vrai Chevalier Jedi. Mais, en dépit de tous ses efforts, il ne put empêcher le jeune homme d'abandonner sa formation pour voler au secours de ses amis qui étaient tombés dans un piège de l'Empire. Heureusement, ses enseignements permirent néanmoins à Luke de sortir vivant de son ultime confrontation avec Dark Vador et l'Empereur sur la seconde Étoile de la Mort.

La mort de Yoda fut un coup dur pour Luke Skywalker. Il accepta difficilement de le perdre, surtout après les décès successifs de Owen Lars, Beru Lars et Obi-Wan Kenobi. Bien plus tard, il finit par comprendre que, comme Kenobi, Yoda serait toujours avec lui au plan spirituel.

Il en vint progressivement à penser que son maître avait lui-même choisit l'heure de sa fin. Ayant achevé sa mission, Yoda n'avait en fait plus vraiment sa place dans la galaxie. Peut-être s'était-il lui-même maintenu en vie pendant toutes ces années par la simple force de sa volonté, refusant un inévitable trépas tant que le dernier des Jedi n'aurait pas achevé sa formation. Luke comprit alors qu'il avait appris tout ce qu'il devait savoir et qu'il ne lui restait plus désormais qu'à affronter une dernière épreuve : se mesurer à son père, le Seigneur Vador.

Avant de rendre son dernier souffle, Yoda eut juste le temps de dire à Luke qu'il ne devait ni sous-estimer la puissance de l'Empereur ni oublier ce qu'il lui avait enseigné. Ensuite, il laissa son esprit rejoindre les flux de la Force.

Yoda

Type : Maître Jedi
DEXTÉRITÉ 2D + 1
Arme Blanche 5D, Blaster de véhicule 3D, Esquive 7D, Parade Arme Blanche 7D
SAVOIR 4D + 1
Bureaucratie 5D + 1, Cultures 7D, Langages 8D, Races Extraterrestres 10D, Survie 8D, Systèmes Planétaires 6D, Volonté 12D + 2
MÉCANIQUE 2D
Astrogation 3D, Équitation 4D
PERCEPTION 4D + 1
Commandement 9D + 1, Discrétion 8D, Dissimulation 8D, Escroquerie 7D, Jeu 5D + 1, Marchandage 7D, Persuasion 9D, Recherche 6D + 1
VIGUEUR 3D
Résistance 6D
TECHNIQUE 2D
Premiers Soins 6D
Talents spéciaux :
Compétences de la Force : Contrôle 14D, Sens 13D, Altération 10D
Pouvoirs de la Force (cette liste ne répertorie que les pouvoirs dont on sait avec certitude que Yoda les possédait, il est toutefois probable qu'il en connaissait d'autres) :
Contrôle : Absorber-Dissiper l'Énergie, Accélérer la Guérison, Améliorer la Mémoire à Court Terme**, Améliorer un Attribut**, Concentration*, Contrôler la Douleur, Neutraliser un Poison**, Réduire les Blessures, Résister à la Paralysie, Rester

Conscient, Transe Cataleptique, Vide Spirituel
Sens : Astrogation Instinctive***, Détection de Vie, Réception Télépathique, Sens du Combat**, Sens du Danger**, Sens Exacerbés, Sentir la Force, Sentir la Vie, Voie de Sens***
Altération : Blesser-Tuer, Télékinésie
Contrôle et Sens : Clairvoyance**, Combat au Sabre-laser, Projection Télépathique
Contrôle et Altération : Accélérer la Guérison d'un Autre, Contrôler la Douleur d'un Autre**, Ramener à la Conscience, Transférer de la Force
Contrôle, Sens et Altération : Contrôler un Esprit**, Harmonie de la Force****, Modifier un Esprit
Sens et Altération : Atténuer les Sens d'un Autre
*Ce pouvoir est décrit dans ce *Guide*, page 149.
**Ce pouvoir est décrit dans le *Dark Force Rising Sourcebook.*
***Ce pouvoir est décrit dans le *Galaxy Guide 9 : Fragments from the Rim.*
****Ce pouvoir est décrit dans le *Dark Empire Sourcebook.*
Ce personnage est sensible à la Force.
Points de Force : 35.
Points de Personnage : 50.
Déplacement : 5.
Équipement : Canne de marche.

Bespin

Après son départ précipité du système Hoth où la bataille faisait rage et ses mésaventures dans la Ceinture d'Astéroïdes d'Anoat, le *Faucon Millenium* s'est finalement retrouvé à la Cité des Nuages, la majestueuse métropole aérienne de Bespin. C'est là que son capitaine allait avoir le désagrément d'être trahi par un ami...

Obligé de voler avec un hyperpropulseur de secours en mauvais état, Yan Solo était aux abois. Paradoxalement, la seule alternative valable lui semblait être de rendre une petite visite à l'une de ses vieilles connaissances, Lando Calrissian. Ce dernier occupait à l'époque la fonction de Baron-Administrateur de la Cité des Nuages, une exploitation de gaz tibanna de Bespin, un des rares systèmes habités des environs.

Solo ignorait alors que cette décision allait être lourde de conséquences pour lui. Avant même d'avoir quitté l'*Exécuteur*, Boba Fett avait en effet déjà tout arrangé en vue de sa capture. Il avait notamment deviné que le Corellien s'empresserait dès que possible de passer en vitesse-lumière, pour peu que son hyperpropulseur soit opérationnel. Mais, comme son vaisseau était endommagé, les options qui s'offriraient ensuite à lui seraient très limitées. Pour Fett, les choses se présentaient presque trop bien. Il en vint même à se demander pourquoi l'ancien contrebandier était un tel sujet de préoccupation pour ses employeurs.

Il lui avait suffit d'un simple coup d'œil au travers d'un hublot de l'*Exécuteur* pour deviner que le *Faucon* s'était arrimé à la tourelle du *Vengeur*. Aussi, après avoir quitté Vador, s'empressa-t-il de laisser son appareil personnel — l'*Esclave I* — dériver avec les détritus largués par la flotte impériale. Il ne pouvait dès lors manquer de voir le vaisseau de Solo, quand celui-ci profita des monceaux de déchets pour s'éclipser discrètement, tous moteurs coupés. Une fois les bâtiments de l'Empire partis, le *Faucon* adopta une trajectoire qui ne laissait aucun doute sur sa destination finale : Bespin.

Fett contacta aussitôt Vador, et c'est en compagnie de l'*Exécuteur* qu'il mit le cap sur Bespin, conscient qu'il lui serait facile d'arriver là-bas avant sa proie dont seul l'hyperpropulseur de secours fonctionnait encore. Le chasseur de primes suggéra alors de tirer parti de l'ancienne amitié qui liait Calrissian et Solo pour tendre un piège au fuyard. Le Sombre Seigneur approuva cette idée, mais il compliqua quelque peu les choses en obligeant Lando à trahir lui-même son ami après avoir regagné sa confiance. Vador voulait ainsi accroître le désarroi du Corellien en lui faisant bien sentir combien sa situation était désespérée.

Il pensait par ailleurs que les événements ne pourraient ensuite que faciliter la capture de Luke Skywalker. Il suffirait après cela de l'emprisonner dans de la carbonite pour qu'il lui soit impossible de recourir à ses pouvoirs de la Force. Rien ne l'empêcherait dès lors de conduire son fils jusqu'à l'Empereur Palpatine, qui n'aurait aucun mal à le convaincre de se soumettre au Côté Obscur.

La Cité des Nuages

La Cité des Nuages a toujours été avant tout une colonie minière. Fondée par l'excentrique Seigneur Ecclessis Figg, il y a de cela bien des années, son économie dépend essentiellement des riches gisements naturels de gaz tibanna de Bespin. Un gaz qui, comme chacun sait, est aussi bien utilisé pour refroidir les hyperpropulseurs, que comme source d'énergie pour les blasters.

Pourtant, la Cité des Nuages a toujours été plus qu'un simple complexe minier. Sous l'influence de Lando Calrissian, la ville s'est ainsi transformée en un site touristique luxueux, en dépit de son isolement relatif. On a alors vu d'innombrables casinos, palaces et commerces en tous genres fleurir sur les merveilleuses spires du niveau supérieur des installations.

La Cité des Nuages abritait à l'époque une population cosmopolite, composée pour l'essentiel d'Humains et d'Ugnaughts. Sa prospérité garantissait à tous un haut niveau de vie et son gouvernement inspiré du modèle des coopératives laissait aux entreprises, syndicats et particuliers une grande marge de manœuvre au sein du système fondé sur les principes de la libre entreprise.

La ville comptait alors parmi les plus somptueuses métropoles de la galaxie et exerçait un attrait irrésistible sur les personnes éprises de beauté et de luxe. Malheureusement, la survenue inopportune de l'Empire allait changer tout cela. Le Baron-Administrateur Calrissian fut, en effet, contraint d'ordonner l'évacuation

Une entrevue avec le Sombre Seigneur

Le texte ci-dessous est le compte-rendu qu'a fait Lando Calrissian de sa rencontre avec Dark Vador.

C'était une de ces journées radieuses et éclatantes où l'on sait dès le réveil que quelque chose va mal tourner... Bien entendu, quand je dis cela, j'imagine généralement qu'il va se produire une bagarre à la Cité Portuaire, un accident de voiture des nuages ou des problèmes avec un syndicat. Mais, quand on m'a informé que le Seigneur Dark Vador et un peloton des troupes de choc impériales venaient de débarquer, j'ai tout de suite su que "cette journée radieuse" était en fait *le jour* que j'avais toujours redouté.

Tandis que je marchais sur la plate-forme d'atterrissage pour me porter à la rencontre du Sombre Seigneur, je ne savais pas trop comment le saluer. Qu'est-ce qu'on peut dire à quelqu'un comme lui ? "Salut, vous êtes ici pour affaires ou pour vous détendre ?" ne me semblant pas vraiment adapté à la situation, je priais pour que des mots plus appropriés me viennent à l'esprit. Je souhaitais également de tout cœur que sa visite ne me réserve pas de mauvaises surprises... sans me faire trop d'illusions.

Vador descendit de la passerelle d'accès et passa, imperturbable, devant tout le monde pour venir se planter devant moi. Un peu en retrait, Boba Fett observait la scène en silence.

Vador était un véritable géant. C'était à se demander s'il était vraiment humain. Je pus sentir la chaleur qui émanait de son casque lorsqu'il s'adressa à moi. J'avais la gorge nouée. "Êtes-vous Calrissian ?" me demanda-t-il sans ambages.

"C'est bien moi" furent les seuls mots que je pus prononcer.

Il prit alors quelques secondes pour m'étudier attentivement et on aurait dit qu'il pouvait lire directement dans mes pensées. "J'aimerais vous parler" me dit-il.

"Je vous écoute" répliquais-je, dubitatif.

Je sentis ensuite mon estomac se nouer quand il ajouta : "En privé..."

Le Sombre Seigneur se mit alors à gesticuler et à donner des ordres tout en traversant la plate-forme. "Une garde d'honneur ne sera pas nécessaire" me glissa-t-il à un moment. De toute évidence, il savait que j'avais demandé à une escouade de Gardes Ailés de rester cachée et de se tenir prête à toute éventualité. "Je suis ici pour une affaire personnelle. Une affaire susceptible de se révéler... aussi profitable pour vous que pour moi."

Je fis de mon mieux pour ne pas paraître intimidé, sans grand succès. "Ça me semble intéressant" répondis-je avec une assurance affectée. "Pourquoi n'irions-nous pas dans mon bureau ?" Je me tournais alors vers lui. "Et laissez votre chasseur de primes ici. Ce genre de type me rend plutôt nerveux."

Je ne savais pas trop comment Vador réagirait à cette exigence. Étonnamment, il se contenta de dire : "Comme vous voulez."

J'entendis alors derrière moi Fett qui activait ses lasers de poignets. Je ne pris même pas la peine de me retourner. Ce n'était ni le moment ni le lieu pour déclencher une altercation.

Mes premiers échanges avec Vador prouvaient qu'il était manifestement prêt à certaines concessions pour arriver à ses fins. Il fallait que j'essaye d'en profiter. Le fait qu'il mentionne mon ancienne amitié avec Solo montrait également qu'il s'était renseigné sur mon compte. Mais, si j'avais entendu dire que la tête de Yan avait été mise à prix, j'ignorais que l'Empire s'intéressait tant à lui. Ce vieux pirate semblait s'être fourré dans un sacré pétrin. Comme il aurait été stupide de ma part de nier que je le connaissais, je choisis d'adopter une tactique différente.

"Ce fichu escroc à la petite semaine me doit encore un paquet d'argent" lâchais-je. Comme je m'y attendais, cette tirade produisit son effet.

"Bien" répondit le Sombre Seigneur. "Alors, je suis convaincu que vous m'accorderez votre entière coopération dans cette affaire."

Un frisson glacé parcourut ma colonne vertébrale quand il me détailla sa proposition : la vie de mon ami en échange de ma tranquillité. En fait, ce n'était pas une véritable proposition — il ne me laissait aucun choix. Soit j'acceptais son offre, soit ses hommes investissaient la Cité des Nuages et il aurait, de toute façon, ce qu'il désirait.

J'avais des vies à protéger. J'étais obligé d'accepter.

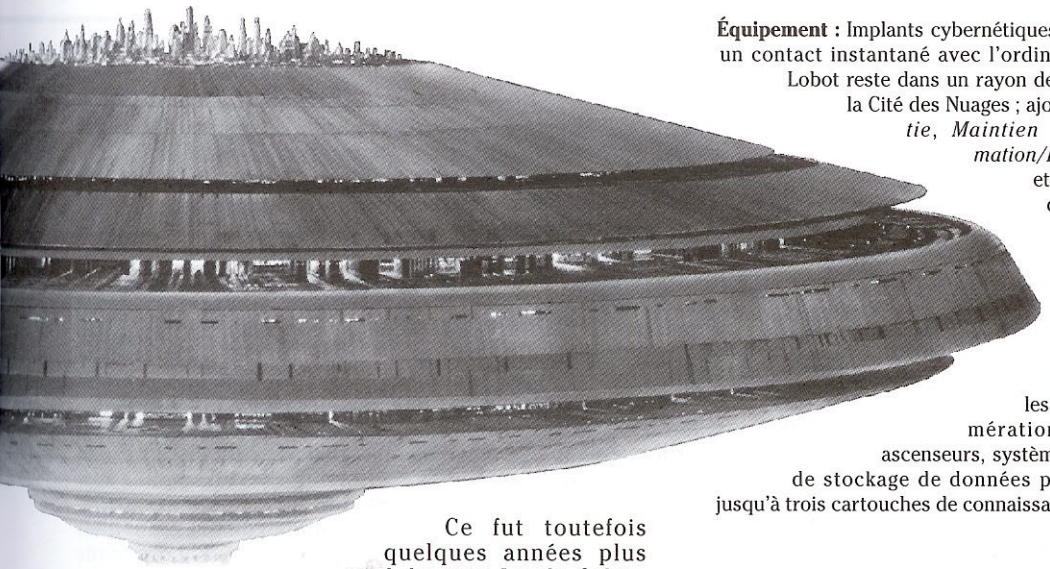
générale peu après l'arrivée du Seigneur Vador. Aujourd'hui, la cité tente encore de retrouver sa splendeur passée et les visiteurs sont chaque année de plus en plus nombreux à venir admirer la magnifique "ville dans les nuages".

Lobot

Si le poste de Baron-Administrateur a été occupé par bien des hommes au cours de l'histoire de la Cité des Nuages, celui d'Assistant en Chef de l'Administrateur a toujours été tenu par la même personne. À l'origine, la ville avait été construite autour d'un ordinateur central qui était pratiquement capable de se charger de toutes les tâches routinières. Le Baron-Administrateur pouvait ainsi se contenter de superviser les activités de ses administrés, sans avoir besoin de recourir aux services des dizaines de spécialistes qu'aurait normalement nécessité le fonctionnement du complexe minier.

Mais, les bureaucrates sont rarement des technophiles. Aussi, après bien des années passées à essayer de contrôler le réseau informatique perfectionné qui gérait la cité, fut-il décidé qu'un "officier de liaison" assumerait désormais le rôle d'intermédiaire entre le Baron-Administrateur et l'ordinateur central. Cet homme, qui devrait rester en contact permanent avec la machine, aurait également pour mission d'être le principal assistant du gouvernant en titre. Mais, qui fallait-il choisir pour un tel poste ? Contre toute attente, un jeune vagabond — qui avait eu le malheur d'être réduit en esclavage par une bande de pirates et venait juste d'être condamné pour vol à la Cité des Nuages — fut finalement retenu.

Il s'appelait Lobot. Au moment de son arrestation, il n'avait ni argent, ni avenir, ni même aucun espoir. Quoi qu'il en soit, Ellisa Shallence — la Baronne-Administratrice de l'époque — estima qu'il pourrait changer du tout au tout son existence, pour peu qu'on lui en donne la possibilité. Elle suggéra donc qu'au lieu de le laisser croupir en prison, on lui offre de payer sa dette envers la société en devenant un cyborg susceptible d'occuper la fonction d'officier de liaison informatique. Bien évidemment, cette proposition impliquait pour Lobot de subir une série d'opérations chirurgicales. Des implants cybernétiques seraient greffés dans son cerveau, afin d'améliorer ses facultés intellectuelles et de lui permettre de communiquer en permanence avec l'ordinateur central.



Équipement : Implants cybernétiques cérébraux ; permettent un contact instantané avec l'ordinateur central, tant que Lobot reste dans un rayon de un kilomètre autour de la Cité des Nuages ; ajoutent + 2D en *Bureaucratie*, *Maintien de l'Ordre*, *Programmation/Réparation d'Ordinateur* et *Sécurité* dans l'enceinte de la ville ; Lobot peut utiliser le réseau informatique pour épier les déplacements de toute personne se trouvant à la Cité des Nuages ; il peut commander à distance les équipements de l'agglomération : communications, ascenseurs, systèmes de survie), dispositif de stockage de données portatif (peut accepter jusqu'à trois cartouches de connaissances simultanément).

Ce fut toutefois quelques années plus tard, lorsque Lando Calrissian prit en main les rênes de la cité, que Lobot put employer ses capacités au maximum de leur potentiel. Lando utilisa, en effet, ses talents uniques comme jamais personne ne l'avait fait auparavant... tout particulièrement pour mener à bien des opérations clandestines.

Avec Lando Calrissian, Lobot eut progressivement conscience de tout ce qu'un homme pouvait accomplir lorsqu'il faisait preuve d'une détermination sans faille. Mais, Lando était un peu trop préoccupé par sa propre personne à son goût. Et quand les deux hommes se retrouvèrent entraînés contre leur gré dans le conflit qui opposait l'Alliance à l'Empire, il fallut que Lobot insiste pour que son chef accepte finalement d'aider les Rebelles.

On ignore ce qu'il est advenu de Lobot après le départ du *Faucon Millenium*. On pense néanmoins que la Rébellion possède toujours un allié précieux au sein de la ville dans les nuages.

■Lobot

Type : Administrateur Cyborg
DEXTÉRITÉ 2D + 2
Blaster 4D
SAVOIR 3D + 1
Affaires 8D, Bureaucratie 5D + 1, Bureaucratie : Cité des Nuages 9D + 2, Évaluation 4D + 1, Maintien de l'Ordre 8D, Maintien de l'Ordre : Cité des Nuages 7D, Volonté 6D
MÉCANIQUE 2D + 2
Équitation 3D, Répulseurs : Voiture des Nuages 5D
PERCEPTION 3D
Commandement 4D, Commandement : Garde Ailée 8D, Investigation : Cité des Nuages 12D + 2, Recherche 5D
VIGUEUR 2D + 1
Résistance 4D + 1
TECHNIQUE 4D
Programmation/Réparation d'Ordinateur 6D, Programmation/Réparation d'Ordinateur : Ordinateur Central de la Cité des Nuages 11D, Sécurité 6D, Sécurité : Cité des Nuages 12D + 2
Points de Force : 2
Points de Personnage : 12
Déplacement : 10

Gardes de Bespin

Les gardes de Bespin en uniformes bleus qui composaient la célèbre "Garde Ailée" étaient chargés de faire régner l'ordre dans la Cité des Nuages et de veiller à la bonne application des décisions du Baron-Administrateur. Ils symbolisaient bien le désir qu'avaient leurs concitoyens de mener une vie paisible. Sans trêve, ils patrouillaient dans les artères ensoleillées de leur merveilleuse ville, lui évitant ainsi de sombrer dans le chaos. Les mineurs étaient, en effet, des gens rudes et frustes, toujours prompts à déclencher des bagarres ou à se défouler sur ceux qui se mettaient en travers de leur chemin. La cité accueillait également toutes sortes "d'indésirables" et de fugitifs, qui séjournaient plus ou moins longtemps dans son enceinte. Mais, à côté de tous ces délinquants et criminels, il y avait aussi un grand nombre d'honnêtes hommes et femmes qui méritaient d'être protégés afin de pouvoir mener une existence tranquille.

Les Gardes Ailés étaient placés sous le contrôle direct du Baron-Administrateur, même s'ils constituaient en principe une entité parfaitement autonome. La sécurité de la Cité des Nuages ne représentait d'ailleurs pas seulement une préoccupation majeure pour les gouvernants, c'était aussi un métier très rémunérateur. Les Gardes Ailés étaient, en effet, payés en fonction des succès qu'ils remportaient sur une période donnée, le montant de leurs gages étant alors fixé par un vote des citoyens. Un système original imaginé par Lando Calrissian lui-même.

Quand celui-ci prit ses fonctions de Baron-Administrateur, la Garde Ailée n'était plus qu'une institution corrompue et désorganisée, dirigée par des voleurs et des bureaucrates cupides. Les habitants de la ville étaient obligés de verser des pots-de-vin s'ils voulaient être protégés efficacement. Ceux qui n'avaient pas les moyens de s'offrir les services de la police vivaient, quant à eux, dans une totale insécurité.

Avec le nouveau système, la Garde Ailée restait un organisme privé, mais elle se retrouvait néanmoins placée sous la tutelle du Baron-Administrateur. De plus, la population tout entière devait désormais payer afin de bénéficier de ses services. Il n'était plus question que chacun verse son écot pour y avoir droit. Soucieux

La petite fille perdue

L'histoire ci-dessous a été rapportée à Voren Na'al par la jeune Allania Jakien. Ce récit a été confirmé par plusieurs témoins oculaires.

"Attention ! C'est Lando Calrissian qui vous parle. L'Empire ayant pris le contrôle de la cité, j'ordonne à tout le monde de partir avant que ne débarquent d'autres troupes impériales."

Le malheur voulut que la petite Allania Jakien, onze ans, soit en train de jouer dans les tunnels ugnaughts au moment de cette annonce. Ses parents travaillaient tous les deux — papa dans la raffinerie de gaz tibanna de l'autre côté de la ville, et maman dix niveaux plus haut, dans le restaurant des Tours de Vacances.

Allania était censée être en classe, mais ses amis et elle s'étaient mutuellement rédigé des mots d'excuse et avaient décidé de faire l'école buissonnière. La petite fille ignorait ce qui allait se produire. Elle avait peur, c'était tout.

Un de ses compagnons, un blondinet nommé Handy, se tourna vers elle quand les haut-parleurs se furent tus :

"Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait, Allie ?"

À l'instar des autres enfants, Handy avait toujours considéré Allania un peu comme son "chef" quand la bande se risquait dans les tunnels. Elle devait cela au fait qu'elle s'était liée d'amitié avec un jeune enfant ugnaught qui lui avait fait visiter pendant des heures le dédale souterrain de la Cité des Nuages. Depuis, elle connaissait ces passages pratiquement comme sa poche.

Allie était une enfant remarquablement réfléchie pour son âge, surtout dans des situations critiques comme celle-ci.

"On f'rait mieux de se diriger vers le gros tunnel" ordonna-t-elle d'une voix posée. Handy opina simplement de la tête et entreprit de la suivre lorsqu'elle se glissa à quatre pattes dans un étroit tuyau. Lorsqu'ils arrivèrent au "gros tunnel" — une sorte de collecteur central auquel étaient reliés une vingtaine de conduits plus petits — ils entendirent les échos d'exclamations paniquées qui provenaient de toutes les directions.

Ce vacarme était toutefois presque couvert par un martèlement de bottes blindées. D'après ce que lui avait dit son père, Allie comprit tout de suite qu'il devait y avoir des soldats de choc dans les parages.

Elle savait que si les Impériaux voulaient contrôler la ville, il se passerait un moment avant qu'ils n'investissent les niveaux les plus profonds. C'est pourquoi elle décida, plutôt que de remonter pour essayer de retrouver sa mère, de traverser les entrailles de la ville afin de tenter de rejoindre la raffinerie de gaz tibanna où travaillait son père.

Les tunnels ugnaughts s'étendaient sous toute la surface de la Cité des Nuages, mais ils n'étaient pas toujours praticables, aussi les jeunes fugitifs, de crainte de perdre trop de temps, durent-ils rapidement se résoudre à emprunter les coursives normales. Le complexe minier était en proie au plus grand désordre et des gens couraient en tous sens. Allie et ses petits compagnons, malgré leur peur, décidèrent de rester cachés dans l'ombre et d'éviter, autant que possible, tous contacts avec des adultes jusqu'à ce qu'ils aient retrouvé son père.

Au fur et à mesure de leur progression, Allie reprenait confiance en elle... mais réussit, en fin de compte, à se perdre. Au détour d'un couloir, elle eu soudain la malchance de tomber nez à nez avec une escouade de soldats de choc !

Allie imagina le sourire cruel qu'ils devaient arborer derrière leurs masques hideux lorsqu'elle plongea entre leurs jambes afin d'atteindre le puits de ventilation situé à l'autre extrémité du couloir. Quand elle se retourna pour voir si ses amis avaient, eux aussi, réussi à passer, elle vit que le commandant de l'escouade avait attrapé Handy par les chevilles. Le petit garçon tenta de se libérer en assenant de furieux coups de pied à son agresseur, sans succès. Les autres enfants, quant à eux, restèrent figés sur place, paralysés par la terreur.

Tandis que les Impériaux s'esclaffaient, Allie décida qu'il n'était pas prudent pour elle d'attendre plus longtemps. Handy et les autres s'étant faits prendre, il ne lui restait plus désormais qu'à se débrouiller seule pour retrouver son père.

Laissant derrière elle les soldats de choc, elle fut obligée de s'aventurer dans une portion de la ville qu'elle n'avait jamais visitée auparavant. Autour d'elle, tout était obscur et sinistre. Les ombres semblaient particulièrement menaçantes dans les conduits de ventilation. La fillette perçut alors un étrange bourdonnement. Elle n'avait jamais rien entendu de pareil.

Peu à peu, le bruit se fit plus fort et elle vit soudain des éclairs lumineux rouges et bleus qui se reflétaient sur les parois métalliques du conduit et semblaient provenir d'un couloir transversal, un peu plus loin. Elle crut d'abord avoir des hallucinations, mais ce mystérieux phénomène était tellement fascinant qu'elle ne put s'empêcher d'aller voir de quoi il s'agissait.

Lorsqu'elle franchit le coin du couloir, la fillette se retrouva soudain confrontée à un surprenant spectacle. Au travers d'une grille d'aération, elle aperçut deux hommes occupés à se battre d'une bien étrange façon. Ils étaient armés de brillantes épées lumineuses et s'affrontaient avec une telle hargne qu'elle en fut littéralement sidérée.

Le plus grand des combattants était effrayant. Avec sa longue cape et son armure noire, il dominait de toute sa taille son adversaire. Celui-ci ne s'en laissait pas pour autant compter, car il semblait aussi brave que déterminé. Son adresse était d'ailleurs telle qu'il parvint à un moment à surprendre son assaillant par la violence de ses assauts. L'homme en noir perdit brusquement l'équilibre et bascula par-dessus le bord de la plate-forme sur laquelle se déroulait l'affrontement.

Le petit éteignit alors son épée de lumière et se lança à la recherche de son ennemi en armure. Allie, fascinée par ce combat de titans, se guida sur le bruit de ses pas pour trouver une ouverture qui lui permettrait de ne rien manquer de la suite des événements. Le jeune homme retrouva son adversaire, mais ce dernier, au lieu de reprendre le duel, commença à lui jeter à la tête toutes sortes d'objets lourds en employant ce qui semblait être une sorte de magie maléfique.

Sonné, le jeune héros tituba à reculons en direction d'un grand hublot. Bombardé de tous côtés, il fit de son mieux pour dévier les projectiles, mais ne put éviter un énorme objet qui le frappa de plein fouet et l'envoya voler au travers du large hublot.

Allie hoqueta et sentit sa gorge se nouer. Elle s'empressa aussitôt d'aller voir ce qu'il était advenu du malheureux. Il ne lui fallut pas longtemps pour trouver un conduit qui s'ouvrait sur une rambarde surplombant le gigantesque "tunnel des vents" qui traversait de part en part la Cité des Nuages. Elle aperçut alors, en contrebas, le jeune homme allongé sur une mince passerelle conduisant à une construction en forme d'aile. Il avait miraculeusement survécu à sa chute et se redressa avec difficulté, avant de se diriger vers l'édifice proche.

Quelques instants plus tard, les deux adversaires en ressortirent et recommencèrent à se battre sur la passerelle. Apparemment, l'homme en armure était parvenu à s'introduire le premier dans la construction en forme d'aile.

Le combat redoubla de férocité et, cette fois encore, le géant vêtu de noir parut avoir le dessus. Il réussit en effet à

faire tomber à terre son antagoniste, mais n'en profita pas pour lui assener un coup mortel. Voyant cela, le jeune héros le frappa à l'épaule avec son épée, ce qui souleva une grande gerbe d'étincelles. Fou de rage, l'homme en noir répliqua aussitôt avec hargne, l'obligeant à reculer jusqu'à la rambarde, avant de lui porter un coup vicieux qui lui trancha net la main !

Le héros meurtri recula encore et enjamba la rambarde. Il sanglotait maintenant et Allie pleurait, elle aussi. Elle entendit alors, portés par l'écho, les mots que s'échangèrent les deux combattants.

"Tu ne peux pas t'échapper" dit l'homme en noir. "Ne m'oblige pas à te tuer."

Brusquement, son ton changea... comme s'il essayait de raisonner son adversaire. "Tu ne saisis pas encore ton importance. Tu commences juste à découvrir ton pouvoir. Sois mon allié et je terminerai ta formation. Si nous associons nos forces, nous mettrons fin à ce conflit destructeur et ramènerons l'ordre dans la galaxie."

Oh non, pensa Allie, *c'est une ruse !* De toute évidence, le jeune homme partageait son opinion, puisqu'il répondit : "Je ne serai jamais votre allié !"

Quelques phrases échappèrent après cela à la fillette, mais elle eut néanmoins le cœur brisé quand elle entendit son héros accuser son interlocuteur d'avoir tué son père.

Elle reçut alors un véritable choc quand l'homme en noir déclara : "Non, je *suis* ton père."

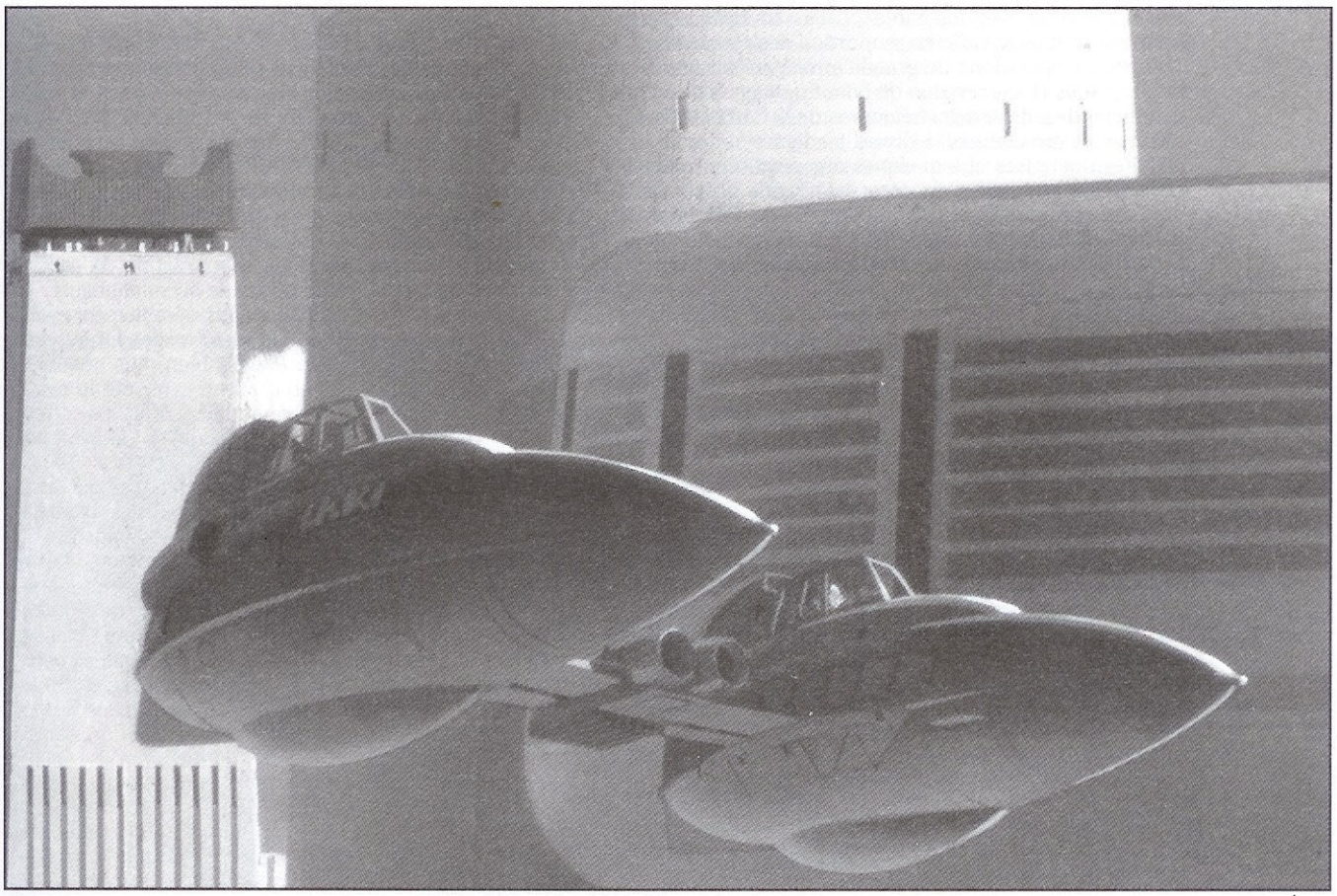
C'était là plus que ne pouvait supporter le jeune guerrier. Il se pencha par-dessus la balustrade... et se laissa tomber dans le vide.

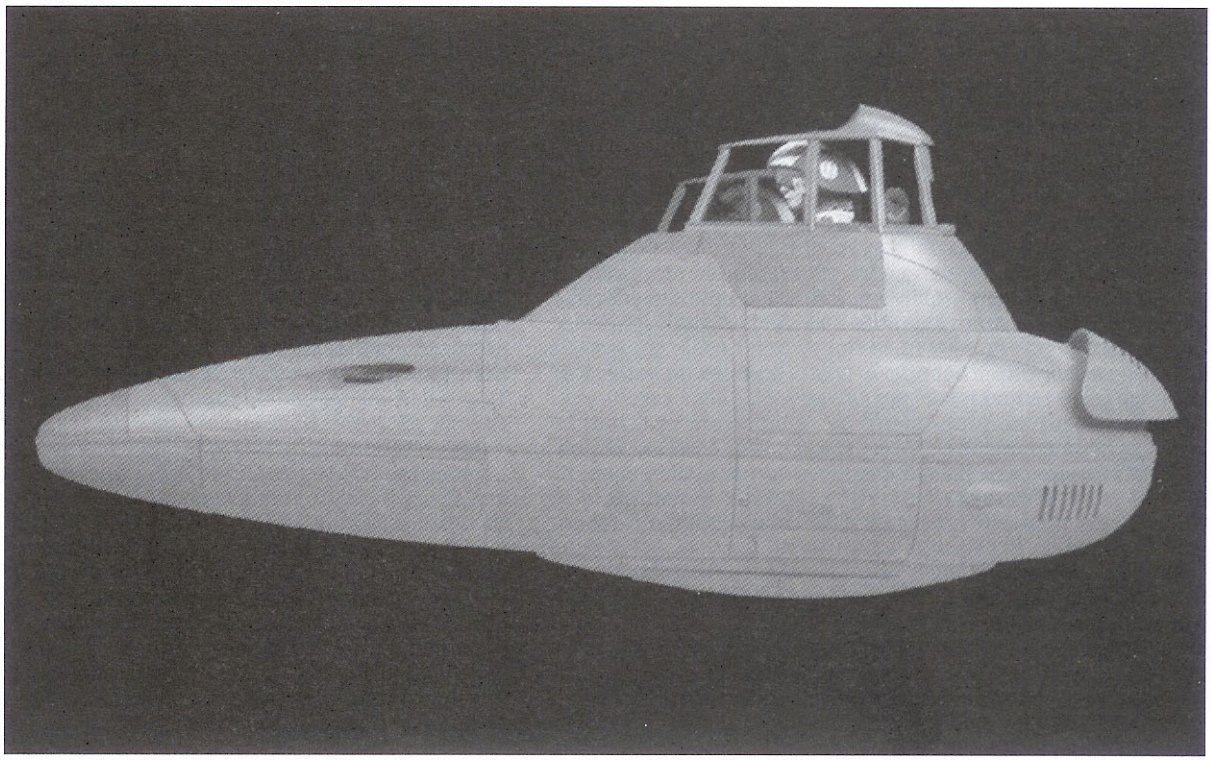
Allie ne put voir ce qui lui arriva exactement. L'homme en noir, quant à lui, regarda son ennemi disparaître dans les profondeurs du tunnel, avant de se retourner en soupirant.

Puis, alors qu'il parcourait la passerelle en sens inverse, il s'arrêta net. Le cœur d'Allie battit soudain à tout rompre quand il leva la tête et la regarda directement dans les yeux ! Elle bondit aussitôt hors de sa cachette et se mit à courir à toutes jambes en direction des niveaux supérieurs de la cité, sans plus se préoccuper de ce qu'elle risquait d'y trouver. Tout valait mieux que de tomber entre les griffes de l'homme en noir.

Elle détala sans se retourner, de crainte de voir l'horrible personnage sur ses talons et finit par arriver sur une grande esplanade à ciel ouvert. Par chance, elle tomba alors sur Bent Gavler, un ami de sa famille. Voyant l'état lamentable dans lequel se trouvait la fillette, il la prit dans ses bras et apaisa ses sanglots.

Allie retrouva finalement ses parents et quitta Bespin à bord d'un vaisseau de transport bondé. Par un hublot, elle aperçut à un certain moment un petit cargo corellien dont la vue calma instantanément ses tremblements et les sensations étranges qu'elle éprouvait. Le jeune héros était toujours vivant. Elle en était convaincue...





de préserver l'intérêt financier lié à la profession tout en encourageant le zèle des gardes, Lando fit également en sorte que leur paye varie en proportion des résultats.

Plusieurs opérations de grande envergure furent alors lancées, sous la supervision de Lobot qui agissait en tant qu'officier de liaison détaché auprès de la Garde Ailée. En s'attaquant directement à divers leaders syndicaux aux activités douteuses et à quelques organisations commerciales qui s'occupaient de gérer les grands hôtels de la ville, ces opérations permirent de mettre fin à une grande partie de la corruption endémique qui sévissait alors.

De telles opérations auraient été impossibles auparavant. On doit donc porter au crédit de Lando Calrissian d'avoir réussi à donner une nouvelle respectabilité à une administration qui avait jusqu'alors été connue pour sa vénalité. Avant les incidents impliquant l'Empire, la Cité des Nuages put ainsi jouir d'une réputation sans tache, que ce soit comme exploitation minière ou comme lieu de villégiature.

Membre de la Garde Ailée typique. *DEXTÉRITÉ 3D + 1, Blaster 4D, Esquive 4D ; SAVOIR 2D + 1, Bureaucratie 3D + 1 ; MÉCANIQUE 2D + 2, Répulseurs : Voiture des Nuages 4D + 2 ; PERCEPTION 3D, Commandement 3D + 2, Recherche 4D ; VIGUEUR 3D + 1, Combat Mains Nues 4D ; TECHNIQUE 3D + 1, Sécurité 4D + 2.* Déplacement : 10. Points de Personnage : Variables (généralement entre 0 et 5). Pistolet blaster (4D), communicateur, menottes.

Pilote de la Garde Ailée typique. Mêmes caractéristiques que ci-dessus, sauf : *Blaster de Véhicule 5D + 2, Répulseurs : Voiture des Nuages 6D + 2.*

Citoyens de la Cité des Nuages

La ville aérienne abritait une population extrêmement hétérogène et la cohésion de son tissu social reposait entièrement sur son gisement de gaz tibanna. N'oublions pas, en effet, que la Cité des Nuages était avant tout une colonie minière et que tous ses habitants dépendaient, à un degré ou un autre, de l'exploitation des richesses naturelles du système. Ainsi, gérants d'hôtels, Gardes Ailés, boutiquiers et réparateurs de voitures des nuages ne devaient leur prospérité qu'à l'extraction du gaz, qui constituait un peu la "force vitale" de la communauté.

Cette dernière avait d'ailleurs considérablement évolué au fil du temps. Lorsque la Cité des Nuages fut évacuée, les commerçants honnêtes étaient bien plus nombreux que les criminels, ce qui était loin d'avoir été le cas au temps de sa fondation. Ce revirement était essentiellement lié au tourisme, un secteur d'activité qui avait bouleversé bien des habitudes.

Dès sa nomination en tant qu'Administrateur, Lando Calrissian avait en effet tout de suite saisi les avantages que pourrait offrir — au plan financier notamment — ce type de commerce. Après tout, la ville aérienne était un endroit enchanteur et il aurait été dommage de ne pas tirer profit de ses splendeurs. C'est pourquoi Lando s'était empressé de faire appel à d'anciennes relations datant de l'époque où il était un joueur professionnel, afin d'inviter des propriétaires d'hôtels de luxe et de casinos à s'associer au développement de la Cité des Nuages. Le tourisme devint rapidement une activité florissante à Bespin.

Pour Lando, le plus difficile fut encore de tenir les nombreux représentants de la pègre locale à l'écart des équipements destinés aux visiteurs argentés. Il y parvint en reléguant les "indésirables" dans les profondeurs de la ville, alors qu'hôtels et casinos huppés étaient édifiés dans les tours et les niveaux supérieurs. Un choix qui s'imposait de lui-même.

Les entrailles de la ville abritaient le Port, qui était comme une sorte de sanctuaire pour les criminels et délinquants à la petite semaine. Lando ne fit rien pour entraver son expansion, pour autant que ses habitants veillent à toujours rester à leur place. Le Port n'était-il pas le lieu idéal où ils pouvaient laisser libre cours à leurs tendances agressives ?

Dans le même temps, les places à ciel ouvert et les tours prodigieuses de la ville haute pouvaient déployer en toute quiétude leurs splendeurs architecturales dans la lumière de fabuleux couchers de soleil. Leur aménagement intéressa rapidement de nombreux "investisseurs" désireux d'avoir leur part du gâteau. Mais, même si les activités touristiques se révélèrent relativement lucratives, l'exploitation minière demeura néanmoins la première source de revenus de la communauté. En effet, la plupart des foyers dépendaient toujours du gaz tibanna. Paradoxalement, les mineurs "classiques" étaient rares, la Cité des Nuages ayant recruté l'essentiel de ses employés parmi des individualistes, aventuriers ou idéalistes qui avaient un jour décidé de se soustraire au joug de la tyrannique Guilde Minière Impériale.

Pour ces hommes, Bespin avait représenté l'espoir de travailler au sein d'une coopérative qu'ils pourraient contrôler et dont ils pourraient se partager les profits. Ce rêve n'eut toutefois qu'une brève existence, l'Empire ayant finalement décidé de reprendre les choses en mains, malgré tous les efforts accomplis par Lando Calrissian afin d'éviter cela. Les mineurs choisirent alors de s'égayer aux quatre coins de la galaxie, emportant dans leur cœur le souvenir des jours heureux passés à la Cité des Nuages.

Habitant de la Cité des Nuages typique. Toutes les caractéristiques à 2D. 5D dans les compétences correspondant à la profession choisie. Déplacement : 10.

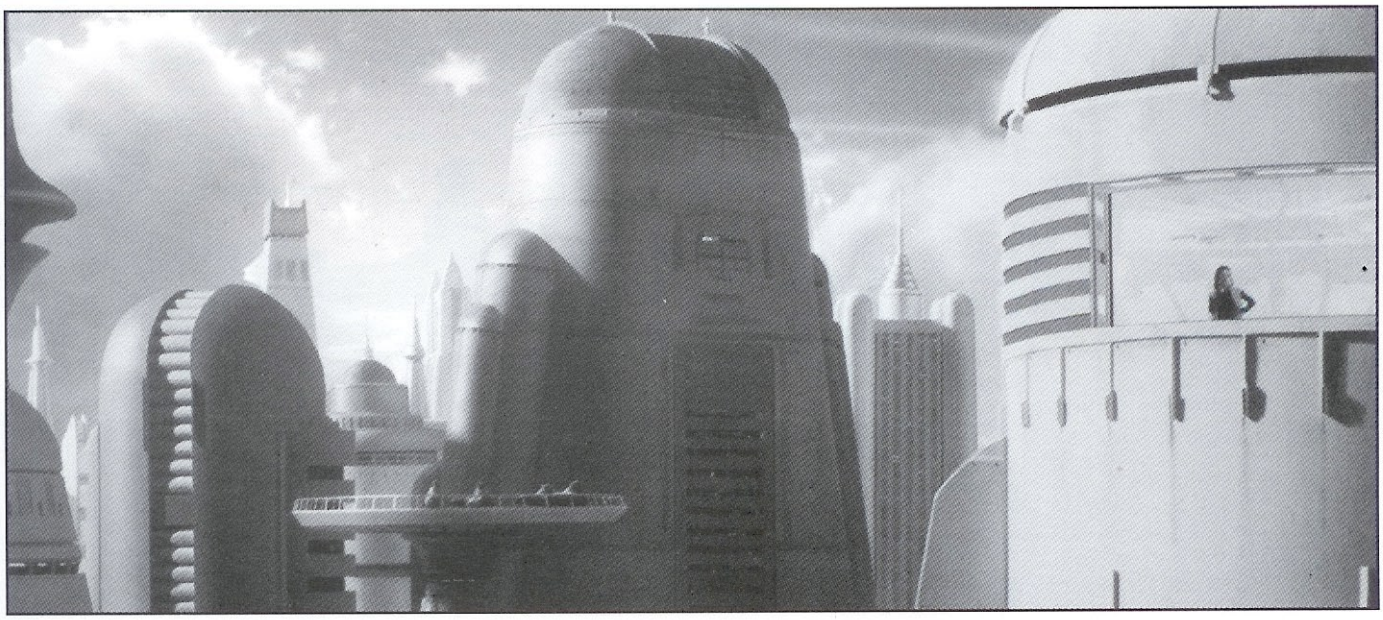
Ugnaughts

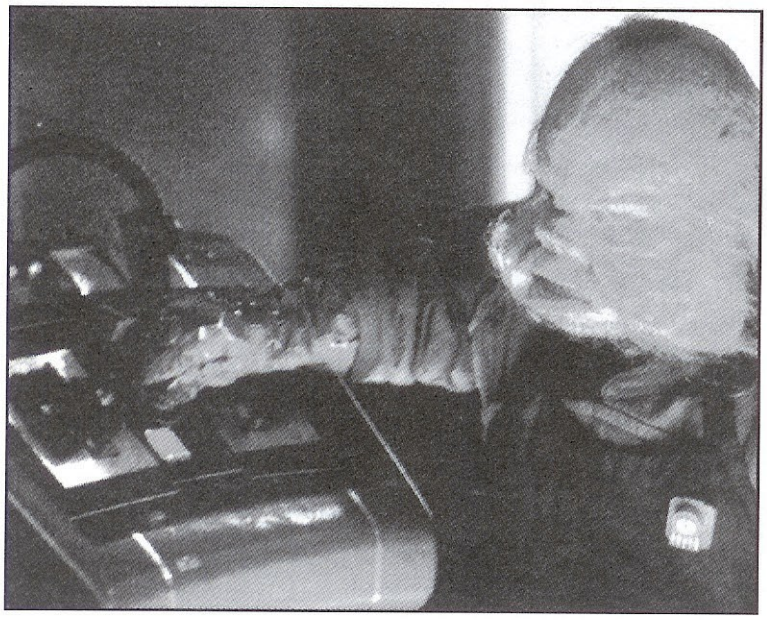
Après les Humains, les Ugnaughts formaient la seconde communauté la plus importante de Bespin. Ces petits extraterrestres porcins étaient originaires de la planète Gentes, du lointain système Anoat, où ils vivaient en colonies primitives disséminées sur une bande de terrain à peine habitable. Leur arrivée à la Cité des Nuages remontait à la lointaine époque où les premiers administrateurs de celle-ci — dirigés par un certain Seigneur Figg, un excentrique que les scrupules n'étouffaient pas — avaient décidé d'écumer le secteur pour trouver de la main-d'œuvre bon marché.

Figg et ses amis n'eurent pas à chercher bien loin : les Ugnaughts étaient, en effet, tout disposés à travailler pour presque rien. Les merveilles de la ville dans les nuages ne purent dès lors qu'encourager bon nombre d'entre eux à immigrer, à tel point que les autorités durent finalement se résoudre à juguler le flot ininterrompu des arrivants. Ceux qui s'étaient déjà établis furent dès cet instant considérés comme appartenant à une sorte "d'élite" par leurs congénères malheureux. Les dirigeants de la ville allaient toutefois bien vite déchanter en découvrant que ces "primitifs" étaient bien moins stupides qu'ils ne l'avaient cru jusqu'alors. Ils ne tardèrent pas, en effet, à protester contre le rejet de leurs parents et amis, tout en réclamant de meilleures conditions d'existence pour eux-mêmes.

Confrontées à la menace d'une grève générale, les autorités durent, pour apaiser leurs employés ugnaughts, accepter la venue de nouveaux immigrants et accorder aux travailleurs extraterrestres la possibilité de former leur propre syndicat. Le Baron-Administrateur de l'époque veilla toutefois à faire en sorte que les compagnies minières ne leur facilitent pas les choses. Les horaires de travail furent donc réduits à mesure que de nouveaux Ugnaughts arrivaient, entraînant logiquement des réductions proportionnelles de salaires. Les dirigeants espéraient ainsi donner aux extraterrestres l'impression que leur immigration massive avait déclenché une grave crise de l'emploi.

Ce stratagème produisit exactement l'effet désiré et bientôt le flot des nouveaux arrivants finit par se tarir, tandis que certains Ugnaughts décidaient de repartir. Beaucoup choisirent néanmoins de rester et de fonder une famille à la Cité des Nuages. Ils n'eurent dès lors aucune difficulté à s'intégrer harmonieusement à la communauté minière. Au fil du temps, les administrateurs de la ville se montrèrent progressivement mieux disposés à





leur égard et ils purent ainsi se trouver une place au sein de la société de Bespin. Et s'ils comptaient toujours parmi les travailleurs les moins bien payés, certains d'entre eux n'hésitèrent pas à monter leurs propres affaires ou à tenter leur chance dans d'autres domaines tels que le retraitement des déchets, la maintenance ou la sécurité.

Ugnaught typique. *DEXTÉRITÉ 2D, Esquive 2D + 2 ; SAVOIR 1D ; MÉCANIQUE 2D + 1, Outils de Mineur 3D ; PERCEPTION 2D + 1, Marchandage 3D + 1 ; VIGUEUR 3D, Combat Mains Nues 4D ; TECHNIQUE 1D + 1.* Déplacement : 10. Bloc de données, pique de force, pioche laser.

Chapitre quatre Le Retour du Jedi

Le palais de Jabba

L'audacieux sauvetage du Général Yan Solo et la mort de Jabba le Hutt ont eu un impact considérable sur les activités criminelles dans la galaxie tout entière. Ainsi, la disparition de Jabba a rapidement plongé la pègre stellaire dans une profonde confusion, car tous les contrebandiers, esclavagistes et autres truands se sont empressés de se disputer l'héritage de l'ancien caïd. Il ne fallut ensuite pas longtemps pour que Tatooine devienne le principal champ de bataille d'une terrible guerre de succession...

Sous l'influence du chaos ambiant, Mos Eisley connut alors une insécurité croissante. Les rares civils qui osaient se risquer dans les rues se déplaçaient toujours prudemment et furtivement. Des escouades de soldats de choc armés jusqu'aux dents patrouillaient sans trêve dans les artères de l'astroport. Partout, la guerre des gangs faisait rage. Des factions rivales se livraient un combat sans merci — telles des chacals bataillant pour s'approprier une charogne appétissante — afin de prendre le contrôle de l'empire du Hutt. Durant cette période troublée, plus de 50 personnes trouvèrent la mort et de nombreux édifices — dont la célèbre "Cantina" — furent la cible d'attentats à la bombe incendiaire.

Le préfet impérial tenta bien alors de rétablir l'ordre, mais il manquait d'hommes pour s'opposer efficacement aux gangsters. Le Moff du secteur, qui avait d'autres problèmes plus importants à résoudre, ne put jamais lui accorder l'aide dont il avait le plus grand besoin.

Pourtant, dans l'arrière-pays de Tatooine, les choses n'avaient guère changé. Il me suffit ainsi de quelques

heures de route depuis Mos Eisley pour parcourir les steppes du Jundland et retrouver la cabane abandonnée de Obi-Wan Kenobi. Une violente tempête de sable avait brisé les fenêtres et rempli la pièce principale de sable fin, mais l'endroit avait néanmoins conservé une certaine majesté... comme s'il gardait le souvenir des événements importants qui s'y étaient déroulés. Ici, quelque quatre années plus tôt, Obi-Wan avait commencé à dispenser à Luke Skywalker les enseignements de la Force. Et c'est ici également que le jeune homme avait accompli — à la veille d'affronter Jabba le Hutt — l'une des tâches les plus importantes qui incombent à un Chevalier Jedi : fabriquer son propre sabre-laser. La maison tout entière était gorgée d'une énergie invisible que l'on pouvait littéralement "sentir", sans pour autant la détecter réellement.

Cette visite fut pour moi une expérience pour le moins troublante. À l'intérieur de la cabane, j'avais le sentiment d'être un intrus, même si j'étais conscient de n'avoir rien à craindre du fait de mes intentions honorables. J'avais un peu l'impression d'être un enfant prodigue qui serait entré par inadvertance dans la salle d'audience d'un grand roi. Je me sentais le bienvenu, mais je savais néanmoins que les "grandes personnes" étaient trop occupées pour jouer avec moi. Jamais je ne m'étais senti aussi petit.

Le palais de Jabba

Aux confins de la Mer de Dunes, par-delà les Steppes du Jundland et le Gouffre de Carkoon, se dressait un sinistre édifice. Un lieu de corruption, de vilenie et de dépravation comme il n'en existait aucun autre sur la planète Tatooine... et peut-être même dans toute la galaxie. Ce lieu, c'était le palais de Jabba le Hutt.

Si vous vouliez vous y rendre (pour peu que ce projet insensé vous effleure l'esprit), vous deviez parcourir une route périlleuse et toujours changeante qui traverse les sables abrasifs et les canyons ravinés d'une des régions les plus inhospitalières du monde désertique. Mais, avant de parvenir à destination, il vous fallait encore survivre aux attaques répétées des Hommes des Sables et des dragons krayts.

Mieux valait pour vous avoir une invitation, car toutes les voies d'accès au palais étaient gardées. Un impressionnant système de détection surveillait en effet les alentours sur un rayon de dix kilomètres. Les visiteurs visiblement mal intentionnés étaient invariablement accueillis par une troupe de Gamorréens (ou d'autres "délégués" du même acabit) avant même d'arriver en vue de la forteresse. Et si des voyageurs non hostiles pouvaient éventuellement être autorisés à approcher celle-ci, ils étaient constamment épiés pendant leur trajet.

Si vous arriviez de nuit au palais, vous vous exposiez au risque de rencontrer le worrt, un répugnant animal qui ressemblait à une tortue et possédait une langue vive comme l'éclair. Il était trop petit pour représenter un réel danger pour des créatures de la taille d'un homme (on racontait toutefois que des Jawas avaient disparu inexplicablement alors qu'ils se trouvaient dans les parages), mais il était trop stupide pour en avoir conscience et n'hésitait donc jamais à attaquer ceux qui croisaient sa route. Si cela vous arrivait, vous aviez tout intérêt à prendre votre mal en patience, car malheur à celui qui aurait osé porter la main sur le petit compagnon de Jabba !

Le palais avait été construit en roche siliceuse et ses murs extérieurs avaient été renforcés avec des plaques de ditanium et des écrans déflecteurs. Ses plans avaient été conçus par un architecte du nom de Derren Flet, un jeune homme ambitieux et respecté par ses pairs qui connut une fin tragique pour n'avoir pas su intégrer des oubliettes satisfaisantes à son projet initial. Pourtant, hormis ce détail, il avait su répondre à toutes les attentes de Jabba qui voulait disposer d'un lieu tenant à la fois du manoir princier et de la forteresse inexpugnable.

La salle du trône était le "cœur" autour duquel toute la vie du palais s'articulait. Depuis son trône, Jabba pouvait tout contrôler, de la trappe s'ouvrant sur la fosse au Rancor jusqu'aux dispositifs d'éclairage et de chauffage de l'édifice entier. Son Enflure avait en outre la possibilité de superviser personnellement toutes les défenses, les communications et les systèmes de sécurité. La salle du trône servait également de lieu d'habitation à la plupart de ses "employés et associés". Afin de pouvoir toujours garder un œil sur eux, il tenait en effet à ce qu'ils dorment à même le sol glacé, comme lui-même devait le faire à cause de sa propre décrépitude physique.

Sous le palais s'étendaient d'ignobles oubliettes qui avaient accueilli au cours des années une longue série de malheureux ayant eu l'infortune de s'attirer les foudres du maître des lieux. Beaucoup y étaient morts, car il était très difficile de s'en évader et le Puissant Jabba n'était pas du genre à pardonner une offense. La seule entrée était gardée jour et nuit. Les murs, plafonds et sols avaient en outre été renforcés afin qu'il soit impossible de creuser des tunnels.

Le palais comprenait également de gigantesques garages, étables et zones anti-gravité qui abritaient toutes sortes de véhicules et d'animaux de trait. Un énorme hangar en forme de dôme avait été aménagé pour la barge à voiles de Jabba, juste derrière la salle du trône. Ainsi, l'énorme Hutt n'avait qu'un minimum d'effort à fournir pour emprunter son moyen de locomotion favori. Rien n'avait été prévu pour les vaisseaux spatiaux, car Son Enflure leur interdisait de se poser à moins de 50 kilomètres de sa demeure pour des raisons de sécurité évidentes. Tous les visiteurs étaient donc contraints d'affronter les périls du désert de Tatooine.

Le palais de Jabba était à tous points de vue une base idéale pour qui voulait contrôler un empire criminel. Après la mort de son propriétaire, l'édifice connut bien des avatars. Pendant un temps, il offrit un spectacle particulièrement désolant : traces d'impacts sur les murs, taches de sang, corps brisés jonchant le sol, effroyable odeur de putréfaction... Et si Bib Fortuna et ses acolytes contrôlaient encore les lieux, leur détermination première avait été profondément entamée. Il ne faisait aucun doute qu'un individu courageux aurait pu aisément s'approprier le palais et trouver en eux des alliés indispensables pour s'élever dans la hiérarchie du crime.

Worrt

Type : Prédateur Vorace
DEXTÉRITÉ 1D
PERCEPTION 1D + 2
VIGUEUR 1D
Combat Mains Nues : Attaque avec la Langue 4D
Talents spéciaux :
Attaque avec la Langue : Le worrt attaque tout ce qui bouge et qui n'est pas plus grand que lui. Sa langue cause alors 1D de dommages.
Déplacement : 3
Taille : 0,50 à 1,50 mètre de haut.
Précision : Le worrt est un prédateur inoffensif (pour les Humains) et d'une stupidité crasse, qui vit dans les régions les plus reculées de Tatooine. Il s'attaque à tout ce qui lui

semble, peu ou prou, "mangeable" : objets métalliques, végétaux, gros cailloux ressemblant à des créatures vivantes... et pratiquement tout ce qu'il voit et peut agresser avant d'être lui-même assailli.

En général, cette bête se nourrit d'insectes, de rongeurs et d'autres petites créatures originaires du monde désertique. Il lui arrive cependant de harceler des créatures de plus grande taille, surtout si elles ne répliquent pas. Jabba le Hutt possédait plusieurs worrts qui lui tenaient lieu d'animaux de compagnie et que l'on pouvait rencontrer un peu partout dans son palais.

Bib Fortuna

Après avoir été le majordome de Jabba le Hutt, le Twi'lek Bib Fortuna s'est retrouvé — lorsque son maître est mort — à la tête d'une des principales factions qui se sont affrontées pour prendre le contrôle de l'organisation. Il faut dire que son association avec Son Enflure ne datait pas d'hier...

Sur son monde natal, Fortuna avait jadis été un ambitieux entrepreneur, connu pour être l'un des meilleurs "exportateurs clandestins" d'une substance minérale appelée "Ryll".

En d'autres termes, il exerçait la profession de contrebandier d'épice...

Après quelques années d'activités fructueuses — quoique discrètes — menées en toute indépendance, un agent de Jabba vint un jour lui faire une proposition : le Puissant Hutt voulait que Fortuna travaille pour lui en tant qu'acheteur et passeur. Il aurait ainsi droit à une substantielle "commission" sur tous les chargements d'épices qu'il amènerait — bien plus nombreux que ceux dont il aurait pu s'occuper seul — et l'organisation de Jabba se chargerait ensuite d'écouler la marchandise.

Si cette offre n'était pas sans impliquer quelques risques — dont celui de susciter la colère du Hutt et d'être jeté en pâture au Sarlacc — les profits envisageables étaient plus qu'alléchants. Fortuna donna donc son accord.

Des années passèrent. Le Twi'lek s'enrichit considérablement et devint progressivement l'un des habitués du palais de Jabba. Mais, quand les Impériaux interceptèrent plusieurs chargements, il estima que le moment était venu pour lui de briguer une promotion... plutôt que de risquer d'être tenu pour responsable de ces incidents malencontreux. Son patron fit alors de lui un de ses nombreux lieutenants. Peu importait qu'il doive désormais secouer à la demande les appendices qui ornaient sa tête ou faire constamment des courbettes. Peu importait même qu'il soit obligé d'approuver le moindre grognement émis par Jabba. Pour Bib Fortuna, c'était un travail comme un autre et il avait bien l'intention d'en tirer le maximum de profit.

Grâce à ses talents d'organisateur, de gestionnaire et d'homme d'affaires, il devint vite l'un des favoris du Hutt. Son seul concurrent était un pirate corellien du nom de Bidlo Kwerve et tous deux partageaient l'ambition de remplacer cet imbécile pontifiant de Naroon Cuthus, qui occupait à l'époque la prestigieuse fonction de majordome.

Fortuna ne recula devant aucune flatterie pour arriver à ses fins, pourtant ce fut Kwerve qui faillit obtenir la place tant convoitée à la suite d'un simple concours de circonstances. Un jour, une bande de Jawas surexcités raconta au Corellien qu'un vaisseau s'était écrasé dans le désert, or il s'avéra que l'appareil en question transportait à son bord le Rancor... Kwerve comprit tout de suite quels avantages pouvait lui valoir la récupération de cette effroyable bête. Mais Fortuna n'avait aucune intention de lui laisser les coudées franches. Il arriva sur les lieux au moment où son adversaire s'employait à mater l'animal à coups de grenades et parvint à le convaincre de s'associer à lui dans cette affaire.

Trois jours plus tard, Kwerve et le Twi'lek offrirent le Rancor à Jabba pour son anniversaire. Le Hutt leur témoigna alors à tous deux la plus grande gratitude. Il fit de Fortuna son premier lieutenant et lui accorda la place de majordome. Il se retrouva ainsi, du jour au lendemain, chargé d'assurer la bonne marche du palais et de la résidence que Jabba possédait à Mos Eisley.

Pour Bidlo Kwerve, en revanche, les choses furent bien différentes. Il eut, en effet, l'honneur de servir de premier repas au Rancor en présence de son nouveau maître. Fortuna ne put que se réjouir du fait que cette "récompense suprême" ait été réservée à son concurrent méritant...

Le Twi'lek se trouvait à bord de la barge à voiles quand le Puissant Jabba fut tué par Leia Organa. Contre toute attente, des apprentis rebelles réussirent ce jour-là à se débarrasser avec une déconcertante facilité des hommes de main du Hutt. En voyant cela, Fortuna décida qu'il avait tout intérêt à filer se mettre à l'abri au plus vite. Il descendit aussitôt jusqu'au compartiment où était entreposé un petit véhicule de patrouille et parvint à quitter la barge quelques secondes à peine avant que celle-ci n'explose.

■Bib Fortuna

Type : Twi'lek
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster : Mini-Blaster 3D + 2, Esquive 4D + 1
SAVOIR 3D
Affaires 7D, Bureaucratie 5D, Illégalité 5D, Illégalité : Organisation de Jabba 8D + 2, Évaluation : Ryll 6D + 2, Évaluation : Épice 7D, Langages 4D
MÉCANIQUE 2D + 2
PERCEPTION 4D + 1
Commandement : Sbires de Jabba 6D + 2, Discrétion 5D, Dissimulation 5D, Escroquerie 5D + 1, Falsification 5D, Investigation 6D + 2, Marchandage 5D, Persuasion 5D + 1
VIGUEUR 3D
TECHNIQUE 2D
Sécurité 3D

Talents spéciaux :
Tentacules : Les Twi'leks peuvent communiquer secrètement entre eux, même dans une pièce bondée, grâce aux appendices situés à l'arrière de leur tête. Ces tentacules leur permettent, en effet, d'exécuter des mouvements complexes s'apparentant à une sorte de "langage secret" que connaissent tous leurs congénères.
Points de Force : 1
Points de Personnage : 9
Déplacement : 10
Équipement : Mini-blaster (3D), bloc de données, inhalateur à Ryll (cette épice accroît de 1D la *Perception* et les compétences qui en dépendent durant une heure, mais réduit aussi la *Dextérité* de 2D pendant trois heures ; à chaque prise, il faut réussir un jet facile de *Volonté* afin d'éviter de devenir dépendant de cette drogue.)

Gardes gamorréens

Jabba employait neuf Gamorréens pour garder son palais, en plus de divers autres qui veillaient sur sa résidence citadine ou accomplissaient des "missions" pour lui. Les Gamorréens sont en effet des guerriers féroces et impitoyables, bien qu'un peu lourdauds, connus pour témoigner une totale loyauté à leurs patrons (pourvu qu'ils soient payés régulièrement et qu'on leur laisse la possibilité de faire un carnage de temps à autre). Le Hutt les chargeait parfois de tâches simples — comme d'aller malmener les fermiers qui rechignaient à payer pour bénéficier de sa protection — mais il préférait généralement les garder à ses côtés, dans l'enceinte même de son palais.

Leur chef était un certain Ortugg, qui devait son statut privilégié au fait qu'il avait favorablement impressionné Jabba lors du combat de son "test d'engagement". Plus teigneux et plus intelligent que ses congénères, il occupait avec Rogua — son bras droit — le poste très important de sentinelle de l'entrée principale.

Ortugg était également chargé de surveiller discrètement Tessek dont le Hutt se méfiait beaucoup. Il s'était plusieurs fois accroché avec le Quarren, mais celui-ci avait toujours eu l'intelligence de refréner son agressivité avant d'encourir les foudres d'Ortugg ou, pire encore, celles de son maître.

Les autres Gamorréens, quant à eux, montaient la garde en divers points du palais. Jabba aimait tout particulièrement leur confier la surveillance des condamnés à mort qui, sachant qu'ils n'avaient aucune pitié à attendre du Hutt, ne manquaient jamais d'essayer de s'évader. Les scènes de boucherie auxquelles aboutissaient invariablement leurs vaines tentatives procuraient alors à Son Éminence presque autant de plaisir que de les voir se faire dévorer par son Rancor bien aimé. Cela n'empêchait pas Jabba de caresser l'idée de jeter un jour un ou deux Gamorréens dans la fosse de sa mascotte... juste histoire de voir ce qui se passerait.

Garde gamorréen typique. *DEXTÉRITÉ 3D, Arme Blanche : Vibro-Hache 4D + 2 ; SAVOIR 1D, Survie 2D ; MÉCANIQUE 1D ; PERCEPTION 2D ; VIGUEUR 4D, Combat Mains Nues 5D, Résistance 5D + 1 ; TECHNIQUE 1D.* Déplacement : 9. Vibro-hache (VIG + 3D + 1, difficulté moyenne), pique de force (VIG + 3D, peut toucher jusqu'à deux mètres de distance ; difficulté moyenne).

Ortugg

Type : Garde Gamorréen
DEXTÉRITÉ 3D
Arme Blanche : Vibro-Hache 5D + 1, Arme de Jet 4D + 2
SAVOIR 1D
Intimidation 5D, Survie 3D, Survie : Désert 4D
MÉCANIQUE 1D
PERCEPTION 2D
VIGUEUR 4D
Combat Mains Nues 6D, Résistance 6D + 2
TECHNIQUE 1D
Talents spéciaux :
Boîtier vocal : Sans cet appareil, les Gamorréens ne peuvent pas s'exprimer en basique.
Résistance : Les Gamorréens peuvent toujours tenter un second jet de *Résistance* quand ils ratent le premier.
Éléments narratifs :
Haine des Droïds : La plupart des Gamorréens haïssent les Droïds et adorent les démantibuler pour un oui ou pour un non.
Points de Personnage : 4
Déplacement : 8
Équipement : Vibro-hache (VIG + 3D + 1), pique de force (VIG + 3D).

Oola

Les femelles twi'leks sont réputées dans toute la galaxie pour leurs danses érotiques. Voilà pourquoi Bib Fortuna imagina d'en offrir une à son employeur, Jabba le Hutt, dans l'espoir de se gagner ses faveurs. D'autant qu'un tel cadeau pourrait éventuellement convaincre le gangster "d'oublier" que les derniers chargements d'épice avaient été saisis par l'Empire...

Il ne fut toutefois pas facile de trouver une fille susceptible de plaire à Jabba. La plupart des danseuses connues étaient, en effet, trop communes et ordinaires pour captiver le Hutt comme le souhaitait Fortuna. Ce dernier dut donc se rendre lui-même sur la "place du crépuscule" située sur Ryloth — son monde natal, dont une face est

Le test d'engagement

L'histoire ci-dessous a été relatée par Ephant Mon qui a assisté personnellement aux événements dépeints.

Pour assurer sa protection, l'organisation de Jabba avait toujours besoin de "gros bras" : des brutes d'une loyauté à toute épreuve, capables de fendre un crâne sans sourciller. Le Hutt appréciait particulièrement les créatures douées d'une grande force physique, dont la méchanceté et la fidélité n'avaient d'égales que leur stupidité. Bref, il aimait beaucoup les Gamorréens.

Mais il y avait loin entre aimer les Gamorréens et les amener à travailler pour vous. Ces mercenaires brutaux avaient, en effet, un "code de l'honneur" qui leur imposait de n'accepter d'ordres que d'un combattant plus fort qu'eux. Pour les engager, il fallait donc d'abord les vaincre.

Le Puissant Jabba savait qu'il n'aurait aucune difficulté à battre un Gamorréen en combat singulier. Mais, comme il voulait en embaucher plusieurs, il n'avait guère envie de perdre son temps inutilement... d'autant qu'il était *si* facile de berner de tels imbéciles.

Il ordonna donc qu'un groupe de douze candidats potentiels soit conduit dans la salle du trône de son palais afin d'y passer un "test d'engagement". Les hommes de main du Hutt formèrent un cercle autour des Gamorréens et le Puissant Jabba descendit de son trône pour accueillir ses invités. Son énorme queue se dressa alors, projetant son ombre sur ces derniers, et son interprète annonça qu'il comptait les affronter tous en même temps !

Mais, comme la première des brutes s'avançait, Jabba lui fit signe de s'arrêter. Il entrechoqua ses mains boudinées et un serviteur amena aussitôt une poignée de bandeaux. Surpris, les Gamorréens commencèrent à adresser des grognements agressifs aux personnes qui les entouraient.

L'interprète du seigneur de la pègre leur expliqua alors que les Hutts avaient coutume de se battre au corps à corps en s'en remettant uniquement à leur odorat, leur toucher et leurs instincts primaires. Pour eux, combattre en voyant leurs adversaires était un acte déshonorant et une preuve de couardise. Constatant que Jabba acceptait qu'on lui bande les yeux en premier, les Gamorréens crurent ce qu'on venait de leur raconter. Leur faible intelligence les incita donc à accepter cette condition.

Une fois que tous les Gamorréens eurent les yeux bandés, un coup de gong donna le signal du début du combat. Les douze mercenaires s'avancèrent maladroitement en agitant en tous sens leurs vibrohaches et leurs piques de force. Bien entendu, Jabba s'empressa de retourner sur son trône et laissa à vingt de ses hommes, armés de bâtons gaffi et de gourdins, le soin de se battre à sa place. Comme ils n'avaient pas les yeux bandés, ils n'eurent aucun mal à donner une correction à leurs adversaires.

Ceux-ci, complètement désorientés, provoquèrent une tempête de rires en frappant dans le vide tout autour d'eux. Les hommes de Jabba évitèrent facilement leurs passes maladroites et leur assenèrent de rudes coups. La plupart des Gamorréens furent vaincus aisément, mais certains — dont un dénommé Ortugg qui se battait avec une hache — firent preuve d'une endurance et d'une détermination remarquables en parvenant, par le plus grand des hasards, à faire mordre la poussière à l'un de leurs tourmenteurs. C'était regrettable, mais Jabba considérait que c'était "le prix qu'il fallait payer pour trouver des serviteurs de qualité".

Quand le combat fut terminé, le Hutt descendit à nouveau de son estrade pour reprendre sa place, non sans qu'un maquilleur l'ait orné de quelques coupures et hématomes pour plus de réalisme. Une fois les bandeaux retirés, les Gamorréens considérèrent avec une profonde admiration l'espèce d'énorme limace qui avait réussi à battre 12 guerriers de leur clan les yeux bandés. Les neuf survivants s'empressèrent aussitôt de jurer fidélité au plus grand combattant qu'ils aient connu.

éclairée en permanence, alors que l'autre reste plongée dans les ténèbres — où d'étranges clans primitifs vivaient encore dans l'ignorance et la paix. Deux semaines furent nécessaires pour trouver la candidate idéale.

Dès qu'il vit Oola, il sut qu'il avait enfin trouvé celle qu'il cherchait. Fille d'un chef de clan, elle avait une grâce serpentine et ses appendices crâniens étaient les plus fins et les plus délicats que le Twi'lek ait jamais vus.

Bib enleva l'innocente jeune fille en pleine nuit et la conduisit jusqu'à son repaire de contrebandier. Il engagea ensuite plusieurs professeurs de sa race pour qu'ils lui enseignent tous les raffinements des arts de la séduction et de la danse. Ce n'est que quatre mois plus tard qu'elle fut présentée à Jabba.

Le Hutt tomba instantanément sous son charme. Pour lui témoigner son admiration, il ordonna qu'elle soit enchaînée à son trône, un honneur qu'il réservait seulement à ses "biens" les plus chers. Fortuna avait bien joué !

Il devint cependant vite évident qu'Oola ne partageait pas les sentiments de son nouveau maître. Et comme s'il ne suffisait pas qu'elle doive danser pour une cour composée de brigands, il fallait encore qu'elle repousse avec la dernière énergie les avances obscènes que lui faisait régulièrement le grotesque Hutt. En dépit de punitions répétées, elle refusa toujours de céder. Jusqu'au jour où Jabba se lassa de ce petit jeu et jeta la jeune Twi'lek en pâture à son autre "bien le plus cher" : le Rancor.

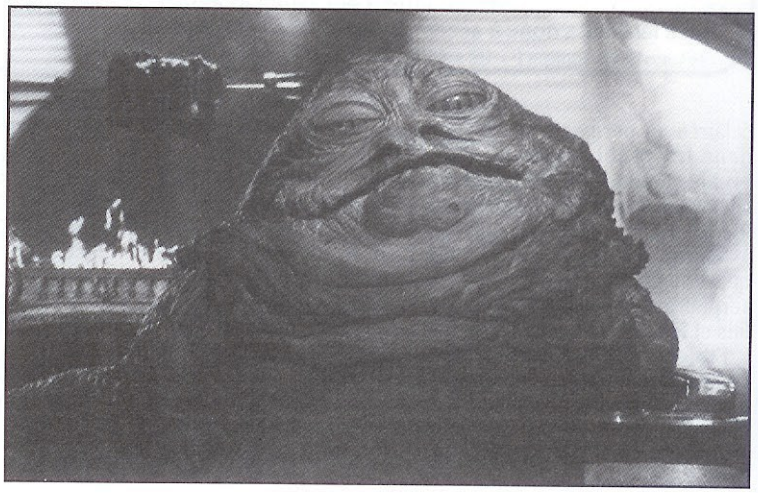
Oola

Type : Danseuse Twi'lek
DEXTÉRITÉ 2D
Danse 6D, Esquive 4D
SAVOIR 2D
Survie 3D + 2
MÉCANIQUE 1D + 2
PERCEPTION 3D + 1
Discrétion 5D + 1, Dissimulation 4D + 1
VIGUEUR 2D
TECHNIQUE 1D
Talents spéciaux :
Tentacules : Les Twi'leks peuvent utiliser leurs appendices crâniens pour communiquer en secret.
Déplacement : 10

Jabba le Hutt

Nombreuses sont les histoires qui courent sur le compte de Jabba le Hutt et qui prétendent tout révéler sur son identité réelle, ses origines et la manière dont il est devenu l'un des plus puissants caïds de la pègre galactique. On va jusqu'à dire qu'il serait derrière tous les crimes non élucidés de ces vingt dernières années standard ! Quoi qu'il en soit, d'innombrables petites frappes se donnent de grands airs en prétendant avoir travaillé un jour pour le compte de Son Enflure. Des politiciens de tous les horizons se sont fait élire en promettant "de faire tomber le Hutt et ses pareils". Jabba est même devenu, avec le temps, une sorte d'épouvantail interstellaire. Ainsi, beaucoup de mamans de toutes races invoquent son nom pour inciter leur progéniture à leur obéir, n'hésitant pas employer des arguments du genre : "T'as intérêt à aller te coucher tout de suite, sinon Jabba va venir te chercher !"

Pourtant, il n'était certainement pas le gangster le plus ignoble ou malfaisant de la galaxie (même s'il aurait pu



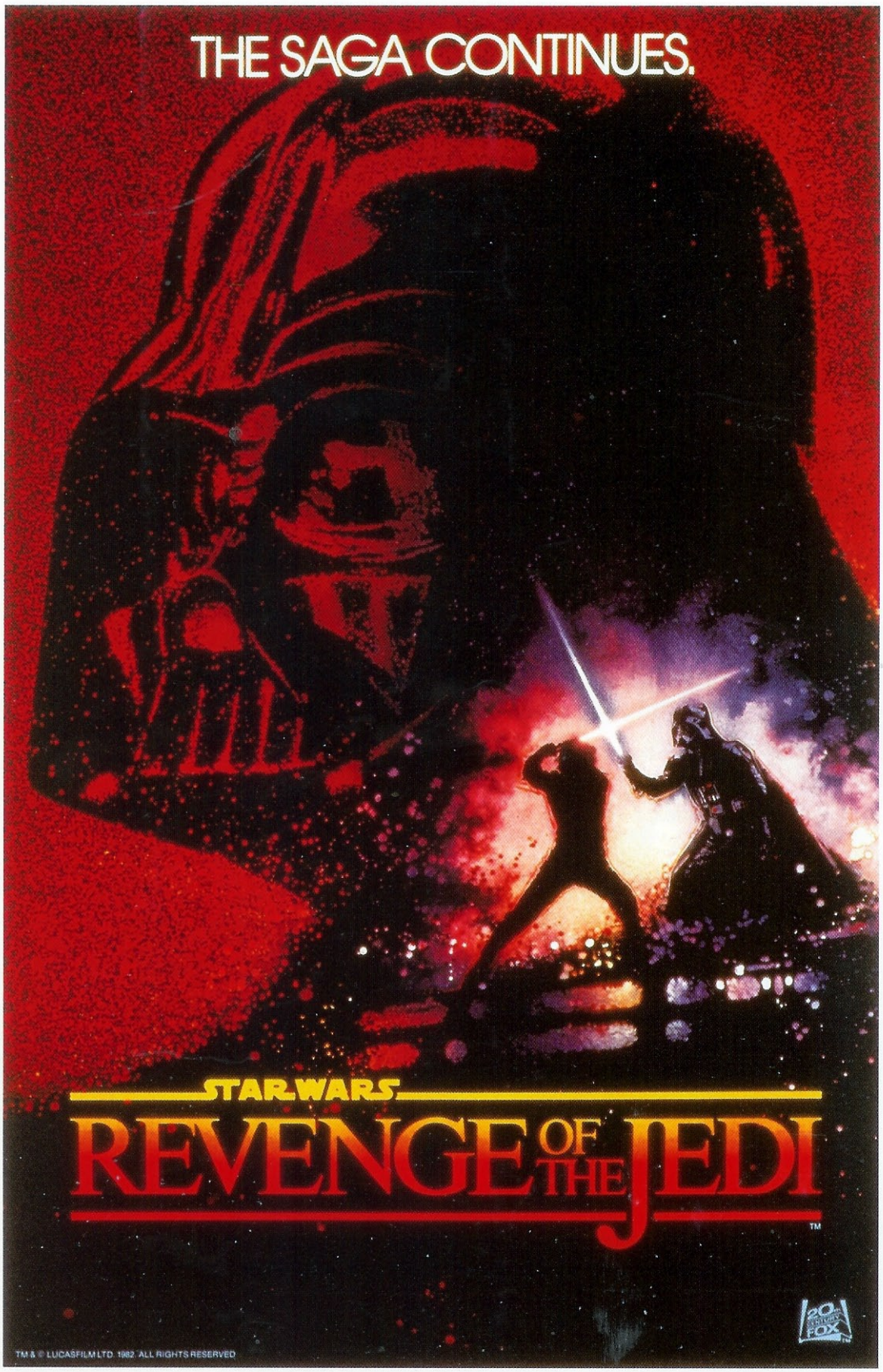


Illustration : Drew Struzan © Lucasfilm Ltd. 1982

Illustration : Tom Jung © Lucasfilm Ltd. (LFL) 1985

prétendre au titre). Mais, en tant que membre le plus connu des redoutables familles criminelles hutts, il jouissait d'une réelle célébrité. Alors que la plupart des caïds prenaient garde à se montrer discrets afin de pouvoir mener leurs activités en toute quiétude, Jabba, lui, n'hésitait pas à afficher ses richesses et ses relations, comme s'il mettait les autorités au défi de l'arrêter. Il était plus qu'un simple gangster qui avait réussi dans sa profession ; il était fier de ce qu'il avait accompli et de la manière dont il l'avait accompli. Il était sans doute inévitable qu'il accède à une telle notoriété et que sa mort provoque un tel émoi.

Les informations dont nous disposons sont tellement embrouillées, qu'il est pratiquement impossible d'en démêler le vrai du faux. Tout ce que l'on peut faire, c'est extraire quelques "morceaux choisis" susceptibles d'être associés de manière à former une histoire cohérente.

Jabba était un Hutt. Il appartenait à une race de créatures ressemblant à des limaces que l'on dit originaire d'un monde appelé Varl, bien que ce nom ne figure sur aucune carte stellaire impériale. Selon certaines légendes, les Hutts se seraient quasiment exterminés eux-mêmes lors d'une guerre civile, avant d'émigrer sur Nal Hutta. Ils entreprirent ensuite d'édifier sur cette planète un gigantesque empire criminel. Nal Hutta se trouve aujourd'hui au cœur de la "zone hutt" et constitue un sanctuaire ouvert à tous les criminels les plus endurcis de la galaxie... pourvu qu'ils n'aient jamais offensé une des puissantes familles qui le dirigent.

Jabba était tout particulièrement connu pour ses manières brutales et ses tendances dominatrices. Mais si sa corpulence impressionnante a certainement joué un grand rôle dans son ascension météorique, c'est à son esprit froid et calculateur qu'il dut de se retrouver au sommet de sa profession d'élection. Plus tard, quand ses penchants excessifs pour la nourriture, les femelles et l'épice l'eurent réduit à l'état d'énorme larve chauve presque incapable de se mouvoir, son esprit, lui, resta toujours aussi alerte, vif et perverti que jamais.

Avec les années, son empire de l'ombre prit des proportions titanesques. Il finit par toucher un peu à tous les domaines, du trafic d'épice à l'extorsion, en passant par une entreprise de racket qui, à elle seule, aurait pu subvenir aux besoins financiers des gouvernements d'un secteur entier. Jabba se retrouva alors à la tête d'une véritable armée composée d'êtres de tous les coins de la galaxie. Ses agents étaient partout.

Pourquoi fallut-il, dans ce cas, qu'il installe son quartier général sur une planète reculée telle que Tatooine ? Personne ne saurait vraiment le dire et toutes sortes d'hypothèses ont été émises à ce sujet... Peut-être espérait-il ainsi se soustraire à l'attention de l'Empire ? Peut-être avait-il conclu un accord avec le gouverneur du secteur ? Certains vont même jusqu'à dire que la planète tout entière lui appartenait. En tout cas, quelles qu'aient pu être les raisons de son choix, Jabba décida un beau jour de faire de son palais du désert la pierre angulaire de son empire criminel. Malheureusement pour lui, Tatooine était aussi le monde natal d'un jeune homme qui, après être devenu le dernier des Jedi, allait précipiter sa perte...

■Jabba le Hutt

Type : Hutt
DEXTÉRITÉ 2D
SAVOIR 3D
Affaires 6D + 1, Bureaucratie 7D, Bureaucratie : Gouvernement de Tatooine 9D + 1, Cultures 4D + 2, Illégalité 9D, Illégalité : Organisation de Jabba 11D, Intimidation 7D, Langages 4D, Maintien de l'Ordre 4D + 1, Maintien de l'Ordre : Tatooine 9D, Races Extraterrestres 5D
MÉCANIQUE 3D
PERCEPTION 3D
Commandement 8D, Escroquerie 7D + 1, Jeu 7D + 2, Marchandage 8D, Persuasion 7D + 2
VIGUEUR 4D
Combat Mains Nues 6D, Levage 6D, Résistance 7D
TECHNIQUE 3D
Talents spéciaux :
Résistance à la Force : Les Hutts jouissent de défenses naturelles contre les techniques de manipulation mentale liées à la Force ; ils résistent à de telles attaques en lançant un nombre de dés correspondant au double de leur code en *Perception*. Il leur est impossible d'acquérir des compétences de la Force.
Points de Force : 5
Points du Côté Obscur : 6
Points de Personnage : 26
Déplacement : 2

Le Rancor

On a dit et écrit beaucoup de choses sur le Rancor de Jabba le Hutt. Comme il était le seul représentant connu de son espèce, son arrivée sur Tatooine déclencha de véritables controverses quant à son origine. Il fut offert à Jabba par ses lieutenants Bib Fortuna et le défunt Bidlo

Kwerve. Comme tous deux ne s'intéressaient guère à l'histoire ou à la xénobiologie, ils n'avaient pas pensé à examiner l'épave dans laquelle ils avaient trouvé le monstre afin de déterminer sa provenance.

Heureusement, d'autres se montrèrent plus curieux. Divers biologistes, après avoir vu les enregistrements vidéo consacrés au Rancor (dont la diffusion est aujourd'hui prohibée dans la plupart des régions de la galaxie) se sont rendus spécialement sur Tatooine pour essayer d'en savoir plus sur ce spécimen unique. Vu les circonstances, ils durent se montrer particulièrement circonspects dans leurs rapports avec les hommes de Jabba. Au terme de plusieurs mois d'enquête, ils finirent ainsi par apprendre où s'était écrasé le vaisseau qui avait transporté le monstre. Les Jawas et les terribles tempêtes de sable de Tatooine n'en avaient pas laissé grand-chose, mais les xénobiologistes parvinrent néanmoins à découvrir son numéro d'identification. Ils commencèrent alors à remonter sa piste.

Il semblait que ce vaisseau, enregistré au nom d'un certain Capitaine Grizzid, ait fait escale dans le système Tarsunt, où un homme du nom de Grendu — un soi-disant "spécialiste en antiquités rares" — avait embarqué à son bord avec une "cargaison spéciale". Pour le transport de cette dernière, Grendu avait exigé qu'une énorme cage renforcée soit installée dans la soute. Aucun élément ne permettait de savoir où il avait trouvé le Rancor. Et s'il paraissait avoir passé de nombreuses années dans le système Anoat, il était fort peu probable qu'il se le soit procuré là-bas. Grendu ne vécut pas assez longtemps pour pouvoir fournir des éclaircissements à ce sujet. Lui et tous les membres de l'équipage trouvèrent la mort quand le vaisseau s'écrasa sur Tatooine.

Le Rancor devint ensuite très vite la mascotte de Jabba. Un de ses passe-temps favoris consistait à le regarder manger. Rien ne plaisait plus en effet au Hutt et à sa cour, que de voir le monstre avaler des victimes toutes crues. L'assistance prenait alors des paris sur le nombre de bouchées qu'il lui faudrait pour ingurgiter son repas.

Pour veiller sur le bien-être et la santé du Rancor, Jabba engagea Malakili, un spécialiste des fauves. Avec son partenaire Lorindan (un parent du Garindan, "Long Groin", de Mos Eisley), il était notamment chargé de nourrir la bête quand son maître oubliait de lui envoyer des "friandises" par la trappe de sa salle du trône. Les deux gardiens devaient également s'occuper du nettoyage de la fosse où vivait le monstre... une tâche pour le moins peu ragoûtante.

Après plusieurs mois passés à soigner le Rancor, Malakili et son partenaire finirent par s'y attacher. C'est pourquoi, à l'instar de Jabba, ils furent complètement catastrophés quand celui-ci succomba finalement aux "trucs de Jedi" employés par Luke Skywalker.

■Le Rancor

Type : Prédateur Gigantesque
DEXTÉRITÉ 4D
PERCEPTION 1D
Recherche : Pister 3D
VIGUEUR 7D
Talents spéciaux :
Peau cuirassée : Ajoute 3D à la VIG pour encaisser les dommages
Griffes : VIG + 3D de dommages
Crocs : VIG + 5D de dommages
Déplacement : 20 (limité à 10 à cause de l'exiguïté de la fosse du palais de Jabba)
Taille : 5 mètres de haut.

Crumb Salace

Crumb Salace, le singe-lézard kowakien, était un peu le bouffon de la cour de Jabba. Assis au pied du trône du Hutt, il passait son temps à imiter et tourner en dérision les interlocuteurs de son illustre maître. Les créatures de cette race sont manifestement douées d'intelligence, même si elles n'ont aucun don pour l'art, la science et la littérature. Dans leur habitat naturel, elles se comportent en principe comme des herbivores classiques, mais n'éprouvent aucune répugnance à laisser des êtres intelligents subvenir à leurs besoins.

Crumb est l'un des rares animaux qui puissent se vanter d'avoir croisé la route de Jabba et d'avoir survécu à cette rencontre. En route pour Tatooine, le Hutt s'était un jour arrêté à la Station Spatiale Kwenn afin d'y régler une affaire importante. Crumb Salace — qui comptait parmi les parasites qui infestaient à l'époque la station — en profita pour se glisser à bord de son vaisseau afin d'échapper à des dératisateurs mantilloriens lancés à ses trousses. Il n'eut alors pas de meilleure idée que de se dissimuler dans les quartiers du caïd de la pègre, trahissant là sa propension naturelle à se mettre dans les situations les plus périlleuses.

Lorsque Jabba revint au vaisseau, il trouva Crumb caché... dans son écuelle personnelle ! Fou de rage, le Hutt fut à deux doigts d'avaler le singe-lézard sans autre forme de procès. Mais, le petit animal se montra plus rapide que lui et fila se réfugier derrière une poutrelle du plafond, la tête coiffée de l'écuelle comme s'il s'agissait d'un énorme casque protecteur.

La tension était à son comble quand Bib Fortuna et son rival Bidlo arrivèrent dans la cabine. C'est le moment que choisit Crumb pour faire tomber l'écuelle sur leurs têtes et les asperger de bave verte de la tête aux pieds. Bidlo prit aussitôt la mouche et dégaina son blaster. Malheureusement, la bave s'était infiltrée dans son arme et en pressant la détente, il n'obtint qu'une giclée de liquide vert que Fortuna reçut en pleine figure.

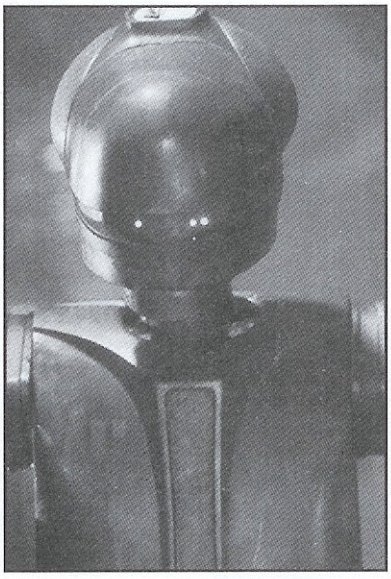
Jabba riait maintenant à gorge déployée et il lui fallut produire un gros effort pour empêcher ses lieutenants de s'entre-tuer. Depuis ce jour, Crumb Salace est toujours resté à ses côtés, de manière à pouvoir ennuyer à sa guise les courtisans et les invités de son puissant maître.

■Crumb Salace

Type : Singe-Lézard Kowakien
DEXTÉRITÉ 4D
Course à Pied 6D + 1, Esquive 6D, Pickpocket 7D
SAVOIR 1D
Illégalité 1D + 2, Langages 2D + 2
MÉCANIQUE 1D
PERCEPTION 1D
Discrétion 6D + 2, Dissimulation 6D + 2, Escroquerie 1D + 2
VIGUEUR 1D
Points de Personnage : 4
Déplacement : 11

EV-9D9

En règle générale, un Droïd est doté d'un programme de base qui l'oblige à adopter une attitude amicale et serviable en présence d'êtres intelligents. EV-9D9, lui, faisait exception à cette règle. En fait, il détestait cordialement la plupart des créatures vivantes et semblait vouer une haine pathologique à l'encontre des autres Droïds.



Normalement, le comportement asocial de Neufdéneuf aurait dû lui valoir un effacement de mémoire et une reprogrammation. Ce ne fut pas le cas, au grand dam de dizaines de robots ouvriers. En effet, il trouva un jour un employeur pour lequel ses vices étaient des qualités à encourager.

Les agents de Jabba découvrirent Neufdéneuf alors que celui-ci dirigeait la fabrique de répulseurs de l'ancienne société GoCorp où ils étaient venu commander plusieurs esquifs des sables. À l'époque, les ouvriers robotisés de la GoCorp étaient poussés aux limites de leurs capacités. Le taux de pannes était chez eux particulièrement élevé, mais la production était aussi bien supérieure à ce à quoi l'on aurait normalement pu s'attendre.

Impressionnés, les agents du Hutt décidèrent d'emmener le directeur de l'usine afin de le faire travailler au palais de leur chef. Neufdéneuf se révéla un contremaître extrêmement consciencieux, qui considérait qu'il lui incombait d'exploiter ses congénères cybernétiques jusqu'aux limites de leur résistance. Il "punissait" donc sévèrement ceux qui désobéissaient à ses ordres ou qui faillissaient à la tâche en les soumettant à toutes sortes de tortures mécaniques plus perverses les unes que les autres. Certains disent d'ailleurs à ce propos qu'il prenait un réel plaisir à faire souffrir ses victimes de métal (pour autant qu'un être cybernétique puisse éprouver du "plaisir"). Quoi qu'il en soit, il mit toujours un point d'honneur à transformer la vie des Droïds du palais en un véritable enfer. Pendant son règne, seuls deux robots parvinrent à se soustraire à lui : un modèle de protocole et son compagnon, un petit Droïd astromec au tempérament jovial.

■EV-9D9

Type : Droïd Contremaître EV conçu par Merendata
DEXTÉRITÉ 4D
SAVOIR 3D
Évaluation 5D, Intimidation : Droïds 6D
MÉCANIQUE 3D
PERCEPTION 3D
Commandement 4D + 2
VIGUEUR 2D
TECHNIQUE 4D
Programmation de Droïd 7D, Réparation de Droïd 7D
Équipement :
• Configuration humanoïde (deux bras, deux jambes, une tête)
• Deux senseurs audiovisuels — perceptions humaines
• Système vocal parole/son
Déplacement : 10
Taille : 1,60 mètre
Prix : 4 500 crédits
Matériel : Poste de soudure à l'arc (6D de dommages), bloc de données.

Ephant Mon

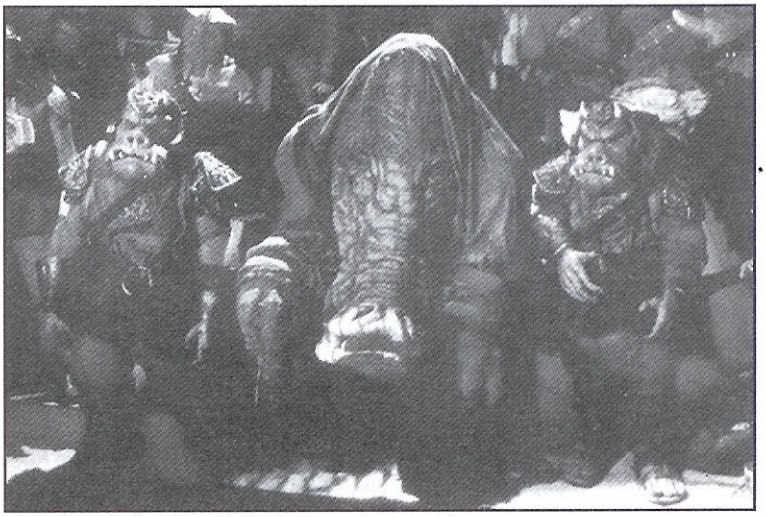
Lorsqu'on l'interrogeait sur sa profession, Ephant Mon répondait invariablement "travailleur indépendant"... sans jamais préciser dans quel domaine il travaillait exactement. Bien qu'il ait fréquenté assidûment la cour de Jabba, il ne fut jamais vraiment un membre de son gang. En fait, il faisait partie des rares "indépendants" que le Hutt tolérait dans son entourage. On est d'ailleurs en droit de se demander ce qui avait valu à Ephant de bénéficier d'un tel privilège...

Il semblerait bien, aussi surprenant que cela puisse paraître, que Jabba le considérait comme un ami, car tous deux partageaient les mêmes goûts douteux. Il est également possible que le Hutt ait simplement apprécié d'avoir à ses côtés quelqu'un qui n'était pas toujours de son avis et osait, à l'occasion, exprimer une opinion différente de la sienne. Qui sait ?

On peut également penser que Jabba tolérait ce Chevin, parce qu'il avait été associé à lui dans plusieurs affaires fructueuses. Ephant Mon avait, en effet, un réel talent pour se procurer certaines marchandises "spéciales" et Jabba, lui, pouvait les revendre par le biais de son réseau de distribution.

Mon était trafiquant d'armes et avait pour clients toutes sortes d'organisations militaires, depuis des groupuscules de guérilleros planétaires jusqu'à l'Alliance Rebelle elle-même. On ignore comment il se procurait exactement ses marchandises, mais il s'agissait généralement d'armes de fabrication impériale, un peu dépassées, mais toujours en état de fonctionner. Apparemment, certains officiers de haut rang de l'Empire n'avaient aucun scrupule à approvisionner leurs ennemis pour arrondir leurs fins de mois...

Ephant Mon était parvenu à s'élever bien au-dessus de ses modestes origines. Les Chevins sont, en effet, des chasseurs tribaux qui parcourent sans trêve les vastes plaines de Vinsoth, leur planète, afin d'assurer leur subsistance. Ils sont surtout connus pour avoir réduit en esclavage des êtres humanoïdes également originaires de



Ree-Yees (à droite) en train de discuter avec l'un des nombreux coupe-jarrets galactiques à la solde de Jabba.

leur monde et qui portent le même nom qu'eux. Alors qu'il n'était encore qu'un adolescent, Mon avait été recruté par des mercenaires, qu'il avait quittés au bout de quelques années, après avoir pris conscience qu'il lui serait bien plus profitable (et moins dangereux) de vendre des armes, que de les utiliser.

Lorsqu'il rencontra Jabba, sa carrière de soldat de fortune n'était déjà plus alors qu'un souvenir, ce qui ne l'empêchait pas d'être encore un formidable guerrier. Mais, même s'il aimait les bonnes bagarres, il appréciait encore plus l'argent. Sa devise personnelle était d'ailleurs à l'époque : "Je vendrai n'importe quoi, à n'importe qui, n'importe quand... pourvu que cela me rapporte quelque chose."

Ephant Mon

Type : Trafiquant d'Armes Chevin
DEXTÉRITÉ 2D + 1
Arme Blanche : Vibro-Lame 4D, Parade Arme Blanche 3D + 1
SAVOIR 1D + 2
Évaluation : Armes 7D + 2, Langages 3D, Races Extraterrestres 2D + 2
MÉCANIQUE 1D
PERCEPTION 3D
Escroquerie 4D, Investigation : Marchands d'Armes 7D, Marchandage 4D + 2, Marchandage : Armes 6D + 1
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 3D + 1
TECHNIQUE 1D
Points de Personnage : 5
Déplacement : 9
Équipement : Vibro-lame (VIG + 3D), nombreuses armes usagées (à vendre).

Ree-Yees

L'extraterrestre à trois yeux connu sous le nom de Ree-Yees était sans aucun doute l'un des membres les plus répugnants de la cour de Jabba, autant par son aspect que par son comportement. Cet aigrefin aux mœurs douteuses était la plupart du temps sous l'influence du gin sullustain. En fait, c'était un véritable ivrogne, dont la laideur n'avait d'égale que sa méchanceté et son agressivité. Il est assez difficile aujourd'hui de comprendre quelle était son utilité au sein de l'organisation du Hutt. Peut-être ce dernier ne le gardait-il auprès de lui que parce qu'il le trouvait "amusant" ?

Quoi qu'il en soit, Ree-Yees était un voleur impénitent dont l'occupation principale consistait à soutirer quelques crédits à des proies aussi faciles que Barada ou Ortugg, le Gamorréen. Son seul concurrent dans ce domaine était Ephant Mon, le Chevin. Tous deux étaient d'ailleurs sans cesse en train de se chamailler pour un oui ou pour un non, et ils furent en plusieurs occasions bien près d'en venir aux mains. Si Ree-Yees avait généralement le dessous lors de ces disputes, son adversaire s'était rapidement lassé de ces affrontements et cela aurait pu lui valoir, un jour ou l'autre, d'être jeté en pâture au Rancor.

Et même s'il avait échappé à un destin aussi déplaisant, il est peu probable qu'il aurait fait de vieux os. Ree-Yees appartenait en effet à la race des Grans, des créatures extrêmement civilisées qui quittent rarement Kinyen, leur planète d'origine. Le fait d'avoir commis un meurtre — un crime pratiquement inconnu sur Kinyen — lui avait valu d'être banni par les siens.

Pour un Gran, cela équivalait à une punition plus terrible que la mort, la plupart des bannis ayant une fâcheuse tendance à sombrer dans la folie ou à mourir de solitude dans des délais remarquablement brefs. Combinant insensibilité, égocentrisme et excès éthyliques, Ree-Yees parvint toutefois à survivre, sans pour autant réussir à éviter tous les déséquilibres liés au stress. Ainsi, durant les dernières semaines de son existence lui est-il arrivé d'attaquer d'autres membres de la cour de Jabba. Une fois encore, on est en droit de se demander pourquoi le Hutt tolérait un comportement aussi erratique de la part d'un de ses proches...

L'infâme Ree-Yees eut finalement le tort de s'attaquer à trop forte partie lorsqu'il tenta d'empêcher Luke Skywalker et ses compagnons de s'échapper de la barge à voiles de son patron. À l'instar de plusieurs autres mécréants de son acabit, il trouva la mort au cours de cet épisode parce que Jabba ne put jamais se résoudre à laisser les Rebelles partir en paix.

Ree-Yees

Type : Escroc Gran de Bas Étage
DEXTÉRITÉ 2D
Blaster 3D, Esquive 2D + 1, Parade Arme Blanche 3D + 1
SAVOIR 1D + 2
Cultures 2D, Illégalité 4D + 2, Intimidation 3D, Langages 2D + 1, Races Extraterrestres 2D
MÉCANIQUE 1D + 1
Répulseurs 2D + 2
PERCEPTION 2D
Escroquerie 3D, Falsification 3D + 1, Jeu 3D, Marchandage 3D + 1
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 3D + 2, Levage 4D
TECHNIQUE 2D
Sécurité 3D + 2
Talents spéciaux :
Vision : Leurs pédoncules oculaires permettent aux Grans de percevoir un spectre lumineux plus large que la plupart des autres espèces. Ainsi, ils peuvent voir les infrarouges (ils ne subissent aucune pénalité dans l'obscurité) et bénéficient d'un bonus de + 1D pour détecter les mouvements soudains.
Facteurs narratifs :
Folie : Le fait que Ree-Yees ait été expulsé de son monde après avoir commis un meurtre lui a fait perdre la raison. Il a un comportement autodestructeur, boit beaucoup trop et a tendance à chercher la bagarre même avec ceux qui pourraient manifestement le tuer.
Points de Personnage : 4
Déplacement : 10
Équipement : Chope de gin sullustain, passe-partout.

Tessek

Ce Quarren est l'un des rares membres de la cour de Jabba à avoir survécu à la destruction de la barge à voiles. Cela n'a rien de bien étonnant quand on sait que Tessek était l'un des meilleurs employés du Hutt et qu'il avait toujours pris garde à ne pas diminuer ses facultés en s'adonnant aux drogues, spiritueux et autres vices qui étaient monnaie courante dans l'enceinte du palais.

À l'époque, Tessek n'avait en fait qu'un seul défaut : un goût immodéré pour le pouvoir. Il était toujours bien trop occupé par ses projets de complots visant à renverser Jabba pour perdre son temps avec des broutilles. Il serait d'ailleurs certainement arrivé à ses fins si certains héros rebelles ne l'en avaient empêché…

Ainsi, plusieurs semaines avant que le Hutt ne connaisse une fin tragique, Tessek et quelques alliés triés sur le volet (dont — étrangement — aucun ne semble avoir survécu) avaient planifié l'assassinat de l'illustre Jabba afin de s'emparer de son empire criminel.

Leur plan prévoyait que l'Empire mènerait une série de raids sur les principaux entrepôts, repaires et établissements légaux du Hutt, au moment même où celui-ci serait assassiné. C'était là une opération complexe qui devait débarrasser la galaxie d'un de ses plus infâmes truands et amener Tessek à la tête de son organisation. En échange de leur aide, le Quarren était déterminé à fournir aux Impériaux des renseignements concernant l'Alliance Rebelle et à restreindre ses activités illégales aux mondes opposés à Palpatine.

Tessek et Boba Fett occupés à faire des paris sur les chances de survie de Skywalker.

Tessek fut l'un des seuls à prendre au sérieux ce jeune Humain qui se présenta un jour au palais comme étant un Chevalier Jedi. Il pressentit dès le début qu'il s'agissait de quelqu'un de peu ordinaire. Tandis que les autres rirent à gorge déployée lorsqu'il prétendit pouvoir anéantir Jabba, Tessek, quant à lui, se demanda tout de suite comment il pourrait tirer parti de lui.

Il était néanmoins décontenancé par le fait que le Jedi et ses compagnons, qui semblaient sains de corps et d'esprit (bien qu'on ne puisse jamais jurer de rien avec les Humains), aient eu l'audace de se laisser capturer aussi facilement. Soit ils étaient complètement fous, soit ils avaient très bien préparé leur coup. Comme le Jedi n'avait rien d'un imbécile, il en déduisit que son comportement devait en fait cacher quelque chose.

Une discrète enquête lui permit alors de découvrir la véritable identité des prisonniers : il s'agissait de Rebelles… et de haut rang, de surcroît ! Tessek éprouva soudain une certaine inquiétude. Tout cela ne pouvait pas être une simple tentative de sauvetage maladroitement exécutée. Des gens qui avaient réussi à détruire l'Étoile Noire ne se seraient certainement pas précipités ainsi, tête baissée, dans le palais de Jabba le Hutt, puis laissés capturer sans combattre. Et ces deux Droïds… quel rôle jouaient-ils vraiment dans toute cette affaire ?

Tessek ignorait ce qui se tramait, mais, de toute évidence, quelque chose de grave se préparait. Peut-être

qu'une force d'intervention de l'Alliance rôdait juste hors de portée des détecteurs du palais, n'attendant qu'un signal pour passer à l'attaque, sauver les prisonniers et exterminer tout le monde. À moins qu'un événement encore plus terrible ne soit sur le point de se produire. Dans tous les cas de figures, les variables à prendre en compte étaient trop nombreuses. C'est pourquoi le Quarren décida de retarder son entreprise contre Jabba, le temps que les choses décantent un peu.

Mais, bien que son intelligence lui ait permis de prévoir les ennuis à venir, il fut quand même quelque peu surpris par le tour que prirent les événements. Lorsque Jabba annonça que les prisonniers seraient exécutés au puits du Sarlacc, Tessek se dit que la "force d'intervention rebelle" profiterait certainement de l'occasion pour frapper le Hutt. En effet, celui-ci serait d'autant plus vulnérable qu'il ne pourrait alors bénéficier de la protection des murs du palais. Peu désireux de s'attarder quand les hostilités commenceraient, le Quarren s'arrangea donc pour dissimuler un fonceur de secours à bord de la barge de son patron. Il pourrait ainsi s'en servir pour filer à l'anglaise au moment opportun, laissant les Rebelles faire tout le travail pour lui.

Tessek fut littéralement sidéré quand les prisonniers entreprirent de se libérer eux-mêmes. Pour lui, ils n'avaient aucune chance de s'en sortir. Il se demandait d'ailleurs s'il ne valait pas mieux les achever afin d'accroître son prestige personnel auprès de Jabba... à moins qu'il n'abatte le Hutt et leur fasse ensuite porter le chapeau. Mais, avant qu'il n'ait pu prendre une décision — tuer les prisonniers ou tuer Jabba et accuser les prisonniers — les événements s'accélérèrent. À sa grande stupeur, les condamnés exécutèrent Jabba avant lui. Ils semblaient même déterminés à tuer tout le monde !

Tessek opta aussitôt pour la seule tactique qui s'imposait : prendre la poudre d'escampette ! Il se glissa prestement à bord du fonceur de secours et fila en direction du palais, où il verrouilla toutes les portes et activa tous les systèmes défensifs, avant de prier pour que les prisonniers ne reviennent pas. Il était en effet convaincu que s'ils l'avaient fait, les remparts du château n'auraient même pas pu les ralentir.

Après bien des heures d'angoisse, il finit toutefois par se détendre un peu. Apparemment, les Rebelles n'avaient aucune intention de se venger — pas dans l'immédiat, en tout cas. Le palais était en proie à la plus extrême confusion. Tous les prisonniers s'étaient évadés et les derniers serviteurs de Jabba avaient cédé à la panique en apprenant la mort de leur maître. Réfugié dans une suite fermée à double tour, Tessek choisit alors d'attendre dans un confort relatif la fin du carnage.

Il mit à profit ce repos forcé pour préparer sa fuite. Sa situation serait vite intenable, aussi voulait-il quitter définitivement le palais pour se rendre en un lieu connu de lui seul. Les Impériaux n'apprécieraient, en effet, certainement pas qu'il ne puisse tenir ses engagements à leur égard. Quant aux Rebelles, il ne faisait pas de doute qu'ils n'auraient aucune pitié pour les membres de l'organisation de Jabba. Bref, il ne pouvait compter que sur lui-même pour son salut...

Depuis ces événements, Tessek s'est littéralement volatilisé et a très probablement endossé une nouvelle identité. On peut néanmoins s'attendre à ce que cet individu fasse à nouveau parler de lui dans l'avenir.

Tessek

Type : Conspirateur Quarren
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 3D + 1, Esquive 4D, Grenade 4D
SAVOIR 2D + 2
Bureaucratie 4D + 2, Cultures 4D, Illégalité 5D + 2, Intimidation 5D, Langages 4D + 2, Volonté 4D + 1
MÉCANIQUE 3D
PERCEPTION 3D + 1
Commandement 4D + 2, Commandement : Conspirateurs 6D + 1, Escroquerie 5D, Investigation 5D, Marchandage 5D + 2, Persuasion 4D + 2
VIGUEUR 3D + 1
Natation 5D
TECHNIQUE 2D + 2
Sécurité 3D + 2

Talents Spéciaux :
Amphibie : Les Quarrens peuvent aussi bien respirer à l'air libre que sous l'eau. Ils sont en outre capables de supporter les terribles pressions qui règnent au fond des océans.
Points de Personnage : 5
Déplacement : 10
Équipement : Mini-blaster (4D), vibrolame (VIG + 3D), grenade sonique (5D), bloc de données, communicateur.

Barada

Si les officiers de Jabba étaient convaincus de leur propre importance, il était rare que leur chef leur octroie le moindre pouvoir. En fait, le plus souvent, ils devaient se contenter de parader et de "conseiller" Son Éminence... qu'ils contribuaient surtout à distraire. Barada, le Klatooinien chargé des véhicules à répulseurs du gang, était l'un des seuls membres de l'entourage du Hutt qui avait de réelles responsabilités.

Jabba disposait, en effet, de toute une armada composée essentiellement d'esquifs spécialement adaptés aux climats arides, dont on avait renforcé le blindage et l'armement. Eh bien, Barada était chargé de se procurer de tels véhicules, de les modifier, d'assurer leur maintenance et de former leur équipage. Il avait également pour tâche de diriger les manœuvres quand ces engins participaient à un combat ou quand Son Éminence décidait de les employer.

Barada "se joignit" à Jabba, après que celui-ci eut gagné son contrat de travail lors d'une partie de sabacc truquée. Il n'était alors qu'un simple apprenti que sa famille avait vendu comme esclave, une pratique réservée sur Klatooine aux jeunes insolents. Lorsque le seigneur du crime prit son contrat à son employeur de l'époque — un imprudent propriétaire de garage qui avait également perdu son commerce au jeu — Barada se retrouva ipso facto lié au Hutt.

Selon les termes mêmes dudit contrat, il était censé travailler pour un maigre salaire jusqu'à ce qu'il soit en mesure de rembourser à son employeur la somme qui

Le Puits de Carkoon

Extrait du journal enregistré par Voren Na'al.

Après mon séjour — aussi court que riche en enseignements — au château de Jabba le Hutt, je me suis rendu dans un autre lieu qui revêt une grande importance dans l'épopée des héros.

Le Puits de Carkoon est situé dans les profondeurs de la Mer de Dunes, au cœur d'une des régions les plus reculée de la planète. En y arrivant, je fus surpris — et un peu alarmé — d'apercevoir un étrange véhicule, sans doute militaire, entouré de monde. Progressant avec précautions, je me suis approché pour voir de quoi il retournait. Le véhicule en question était en fait un char des sables. Des Jawas s'affairaient à débarrasser l'épave tordue de la barge à voiles de Jabba de tout ce qui pouvait être récupéré. Plusieurs mois s'étaient écoulés depuis la mort du Hutt et le site était à peine reconnaissable...

Les Jawas sont inoffensifs, si vous n'êtes pas un Droïd et si vous ne possédez aucun équipement métallique de valeur. Aussi, après avoir dissimulé mon appareil à répulseurs, n'hésitais-je pas à révéler ma présence. Lorsque les petits êtres me virent, ils cessèrent momentanément leur ouvrage et sortirent de sous leurs épaisses robes des blasters grossiers. Mais, une fois qu'ils eurent constaté que je n'étais pas armé, ils reprirent leur travail de récupération (sauf deux d'entre eux qui essayèrent de me vendre une arme qui paraissait en bien mauvais état).

Les nombreuses traces de chenilles qui couvraient le sol attestaient que les Jawas étaient là déjà depuis un certain temps. Certaines parties de la barge à voiles n'étaient plus que des amas de tôle, alors que d'autres semblaient encore relativement intactes. Manifestement, quelqu'un avait tenté de faire sauter l'épave après le départ de Luke et ses amis. Mes détecteurs révélèrent en outre un taux de radioactivité légèrement supérieur à la normale.

Malgré cela, il restait encore pas mal de choses intéressantes dont, notamment, le trône en marbre de Kiliad de Jabba. Les Jawas n'arrêtaient d'ailleurs pas de se disputer âprement les meilleurs morceaux.

Leurs querelles incessantes eurent tôt fait de me lasser et je décidai alors de reporter mon attention sur le Puits de Carkoon lui-même. L'épouvantable Sarlacc étirait ses tentacules rosâtres dans l'espoir d'agripper un petit Jawa appétissant. C'était pour moi un spectacle à la fois fascinant et horrible, qui me devint vite insupportable à contempler.

Alors que je détournais les yeux, un morceau de métal reposant au bord du puits attira mon regard. Intrigué, je louai aux Jawas leur électroaimant pour extraire du sable le mystérieux objet. (Bien entendu, les petits escrocs exigèrent une somme astronomique, mais je n'étais guère disposé à m'approcher inconsidérément de la terrible gueule béante.)

C'était un morceau de métal noir et aplati, mesurant trente-cinq centimètres sur vingt. Une de ses faces était lisse, alors que l'autre paraissait avoir été soumise au tir d'un blaster. Sur l'instant, je ne parvins pas à déterminer de quoi il s'agissait. Mais, plus tard, j'ai appris par le Général Solo qu'il s'agissait d'une pièce de l'armure de combat mandalorienne que portait le célèbre Boba Fett.

Les Jawas m'ont raconté qu'ils avaient remarqué divers autres petits morceaux du même métal autour d'un grand trou situé à vingt ou trente mètres de la bouche vorace du Sarlacc. Le trou en question avait depuis disparu sous les sables, mais ils m'avertirent néanmoins de ne pas trop m'approcher de cette zone, plusieurs de leurs congénères ayant été happés par cet orifice...

avait été versée à sa famille. Avant de rencontrer Jabba, il avait vécu chichement et était parvenu à mettre de côté une bonne partie de l'argent qu'il lui fallait débourser pour retrouver la liberté. En fait, quand il fut racheté, il ne lui restait plus qu'à économiser deux mille crédits galactiques, une somme qu'il pouvait normalement amasser en moins d'une année.

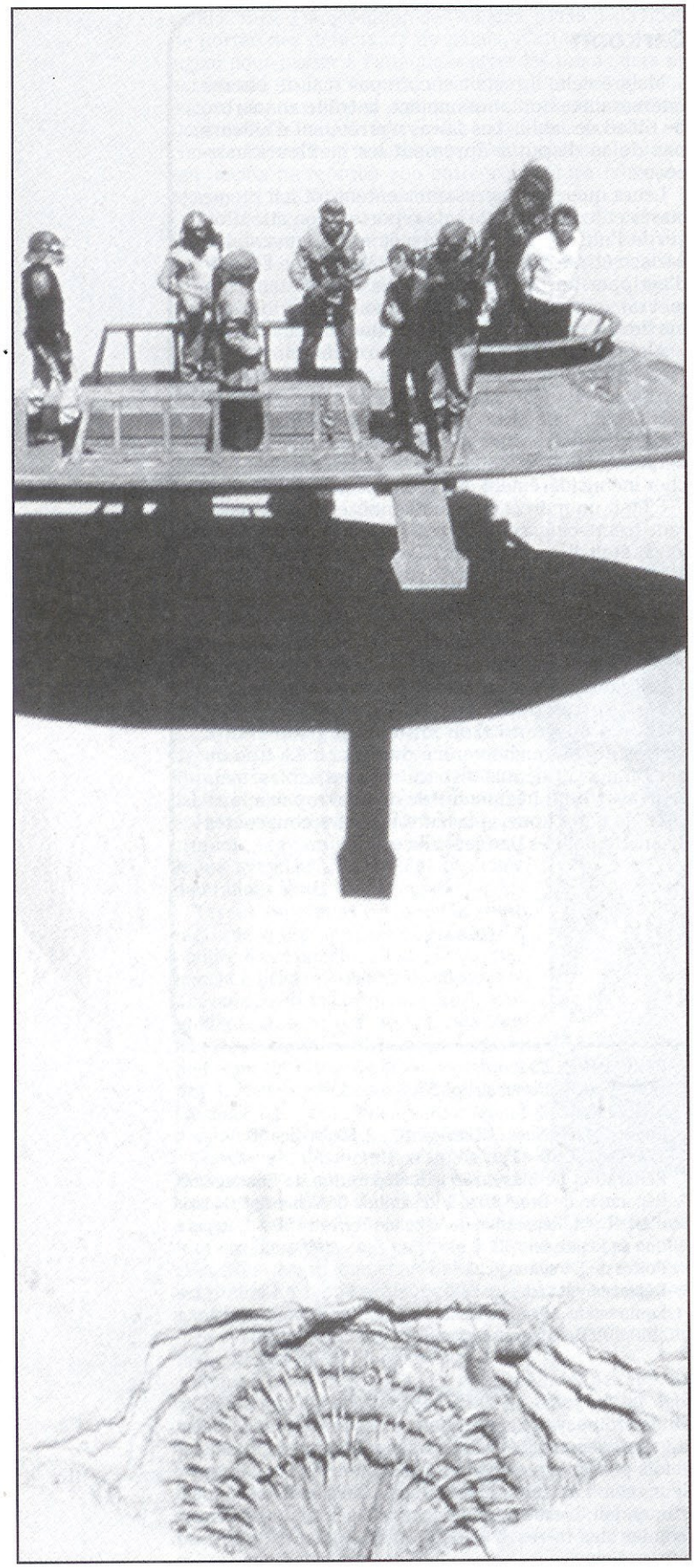
Malheureusement pour lui, Jabba, tout en respectant le contrat à la lettre, l'escroqua de manière éhontée. Il lui paya bien les gages prévus, mais exigea aussi qu'il lui verse une somme équivalente pour le gîte et le couvert. Dans l'impossibilité de gagner de l'argent autrement, Barada dut dès lors se résoudre à rester un esclave, jusqu'à ce que les Héros de Yavin le libèrent... dans la mort.

Barada

Type : Valet Klatooinien
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Blaster : Pistolet Blaster Lourd 4D, Parade Mains Nues 4D
SAVOIR 2D
Survie 3D
MÉCANIQUE 3D + 1
Répulseurs 5D
PERCEPTION 2D
Discrétion 3D, Dissimulation 3D
VIGUEUR 3D + 2
Combat Mains Nues 5D, Levage 4D + 2, Résistance 5D
TECHNIQUE 3D + 1
Réparation de Blaster 6D + 1, Réparation de Blindage 6D, Réparation de Droïd 5D + 1, Réparation de Véhicule à Coussin d'Air 4D + 1, Réparation de Véhicule Terrestre 5D + 1, Réparation de Répulseurs 6D
Points de Personnage : 5
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster lourd (5D), détonateur thermal (10D/8D/5D/2D), trousse à outils.

Weequays

On croit savoir que les deux créatures qui se faisaient appeler Weequays étaient des parents proches. Il est toutefois possible que ce nom désigne tous les membres de leur race. La seule chose dont on puisse être vraiment sûr, en fait, c'est que tous deux veillaient l'un sur l'autre comme des frères... et qu'il valait mieux ne pas avoir affaire à eux.



Cet épisode de la jeunesse de Luke Skywalker a été raconté à Voren Na'al par le Jedi en personne.

Le surf des sables étaient l'un des divertissements les plus excitants, mais aussi les plus dangereux, prisés par la jeunesse turbulente d'Anchorhead. Il avait été inventé par un jeune homme du nom de Fixer. Lassé de toujours se faire battre par Luke Skywalker et son cassecou d'ami Biggs Darklighter lors des courses de fonceurs et des chasses au rat womp, il avait mis au point son propre sport... une discipline qui devait lui permettre d'être le meilleur, même s'il lui fallait pour cela risquer sa vie.

Ce "sport" consistait à se faire traîner par un esquif des sables filant à des vitesses vertigineuses. Le surfer était relié à l'engin par une mince corde et se tenait debout sur deux disques répulseurs fixés à ses pieds. Quand le véhicule avançait, il pouvait ainsi planer au-dessus de la surface du désert et exécuter toutes sortes de cabrioles, sauts et autres acrobaties plus audacieuses les unes que les autres.

Le meilleur endroit pour pratiquer ce genre d'exercice était incontestablement la Mer de Dunes. Ses vastes étendues dégagées et ses innombrables bosses fournissaient aux surfeurs motivés la possibilité de démontrer leur talent. Fixer, passionné comme il l'était, refusait de surfer ailleurs. Biggs et Luke n'étant jamais les derniers quand il s'agissait de relever un défi, ils avaient également coutume de s'y rendre. La Mer de Dunes offrait en outre l'avantage d'être loin de tout et pratiquement inhabitable, ce qui réduisait considérablement les risques d'être repéré par des adultes trop curieux.

Au grand désespoir de Fixer, Luke et Biggs se révélèrent vite d'excellents surfeurs. Il lui apparut alors que son plan visant à rabattre le caquet de "ces deux veinards" n'aboutirait qu'à un échec cuisant. Lorsque Biggs exécuta trois doubles flips consécutifs, même la jolie Camie fut impressionnée et elle s'accrocha obstinément à son bras quand on le félicita pour cet exploit. C'était plus que ne pouvait en supporter Fixer. Camie était sa copine, et il n'était pas question qu'un petit frimeur la lui prenne !

Le lendemain matin, il exigea que tout le monde monte à bord de skyhoppers et le suive jusqu'à la Mer de Dunes. Il annonça qu'il allait tenter la "plus grande acrobatie de tous les temps". Et quand ses amis comprirent ce qu'il avait l'intention de faire, il était trop tard pour le faire changer d'avis...

Ce jour-là, Fixer n'utilisa pas de conducteur pour son esquif, il se contenta d'en programmer le pilote automatique. Quoique inhabituelle, cette décision n'avait rien de bien alarmant. Le dispositif de pilotage était, en effet, suffisamment bon pour qu'on exige de lui une précision dans les manœuvres que bien peu d'Humains auraient pu égaler. L'ennui, c'est qu'il était aussi

Le puits

possible de le programmer afin qu'il accomplisse des choses que peu d'Humains auraient accepter de faire...

La démonstration de Fixer commença plutôt bien. Il virevolta avec grâce et exécuta un saut comme on n'en voyait pas souvent. Il poursuivit avec une série de boucles, avant d'enchaîner un double saut périlleux arrière. Personne n'avait jamais tenté ça avant lui.

Ses amis, qui contemplaient la scène à une certaine hauteur depuis leurs véhicules, pensant qu'il s'agissait là du bouquet final de sa prestation, voulurent descendre pour le féliciter. "Ce gars est dingue, mais qu'est-ce qu'il surfe bien !" dit alors Biggs avec admiration. Camie, de son côté, avait les yeux brillants. Mais, ils battirent en retraite lorsque l'esquif accéléra brusquement et fit un virage à quarante-cinq degrés pour foncer droit sur le Puits de Carkoon ! Impossible de l'arrêter, maintenant. Le groupe ne put que regarder avec effroi l'engin se mettre en position afin que le jeune fou puisse exécuter un ultime saut.

Il ne faisait aucun doute que Fixer avait prévu cela dès le début. Il avait, en effet, aménagé à la hâte un vague tremplin de sable au bord du puits de façon à pouvoir bondir au-dessus du redoutable trou. Une rampe similaire, située de l'autre côté, était censée lui permettre de retomber sans dommages. Il prit un élan parfait, s'éleva dans les airs... tout le monde retint son souffle... et il retomba un mètre trop court, percutant violemment la paroi du puits avant de disparaître dans une gigantesque gerbe de sable.

Ce ne fut pas tant l'accident en lui-même qui inquiéta ses amis — tous s'étaient en effet, un jour ou l'autre, sortis de crashs bien plus terribles avec de simples bleus et égratignures, le sable étant assez mou. Ce qui les fit se précipiter sur les lieux, c'était ce qui se trouvait au fond de l'ignoble gouffre...

Camie arriva la première. Son visage était sillonné de larmes et Luke dut la retenir pour qu'elle ne plonge pas, tête la première, à la suite de Fixer. Biggs s'approcha avec plus de prudence et survola le site à plus de quatre mètres d'altitude. Après avoir calmé Camie, Luke le rejoignit avec son propre esquif. Biggs l'accueillit avec une expression angoissée.

Les choses se présentaient mal. Inconscient, Fixer gisait le visage dans le sable et glissait insensiblement dans la gueule du Sarlacc. Comme sa descente était très lente, il restait encore une petite chance de le sauver.

Soudain, un immonde tentacule rose jaillit de la bouche du monstre et se mit à palper au hasard les alentours ! Ce n'était maintenant plus qu'une question de secondes avant qu'il ne trouve le corps du malheureux.

Biggs n'hésita pas un instant. Après s'être attaché un filin autour de la taille, il en tendit l'autre extrémité à Luke avant d'entamer la descente en rappel dans le puits. Il lui était pratiquement impossible de trouver la moindre prise, tant le sable était friable sous ses pieds. Il lui fallait en outre se mouvoir avec précaution, s'il ne voulait pas risquer de faire tomber son ami inconscient dans les profondeurs du piège mortel.

Il arriva à la hauteur de Fixer, au moment même où le tentacule commençait à s'enrouler étroitement autour de sa poitrine ! D'une main, il s'agrippa fermement à la corde, tandis que de l'autre il dégaina sa vibro-lame et entreprit de larder de toutes ses forces l'ignoble appendice.

Tandis que Biggs s'escrimait, un autre tentacule commença à se faufiler, tel un serpent, dans sa direction. Il fut bientôt suivi d'un autre. Puis d'un autre encore. Pris de sueurs froides à l'idée de l'horrible sort qui menaçait ses amis, Luke attacha le filin à son esquif et s'empara de son pistolet paralysant. L'angle de tir n'avait rien d'idéal et la distance était un peu trop grande, mais il n'avait pas le choix. Il ferma un œil, retint sa respiration et fit feu une fois, sectionnant net le tentacule qui enserrait Fixer.

Il hurla aussitôt "Agrippe-toi à Fixer, Biggs !", puis projeta son esquif vers le haut, tirant ainsi les deux jeunes gens hors du puits une fraction de seconde à peine avant qu'ils ne soient rejoints par les autres appendices.

Tout bien considéré, Fixer s'en était tiré à bon compte. Il n'eut à souffrir que d'une légère commotion et d'une fracture du nez (la commotion était due à l'accident, la fracture, quant à elle, lui fut infligée par Camie après son rétablissement). En deux semaines, il fut complètement rétabli, mais il dut ensuite rester encore un mois à la maison en punition de son inconscience.

Luke et Biggs reconnurent volontiers qu'ils seraient incapables de reproduire son "exploit". Il était bien le roi des surfeurs, personne ne pouvait dire le contraire. Pourtant, sa victoire laissa à Fixer un goût amer...

Weequays

Type : Mercenaires Weequays
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Arme Blanche : Pique de Force 6D, Blaster 5D, Esquive 4D + 2, Parade Arme Blanche 5D
SAVOIR 2D + 2
MÉCANIQUE 2D + 2
PERCEPTION 2D + 1
Recherche 4D
VIGUEUR 3D + 2
Combat Mains Nues 5D, Résistance 4D + 2
TECHNIQUE 3D
Réparation d'Arme 4D
Talents Spéciaux :
Communication à courte portée : Des Weequays appartenant au même clan peuvent communiquer entre eux par l'intermédiaire de leurs phéromones. À part les Jedi, aucune autre race ne peut en principe détecter ce mode de communication qui, pour eux, est aussi riche et expressif que la parole l'est pour nous.
Points de Personnage : 1
Déplacement : 10
Équipement : Pique de force (VIG + 3D), vestes protectrices (+1D + 1 contre les attaques physiques, + 2 contre les rayons énergétiques).

Employés par Jabba comme hommes de main, les Weequays faisaient partie des plus redoutés des serviteurs du Hutt. En combat, ils agissaient avec une parfaite coordination, comme s'ils avaient été capables de toujours savoir ce que pensait l'autre (ce qui, au vu de l'infinie diversité de la vie galactique, n'a rien d'impossible). Les Weequays ne discutaient jamais, pas même entre eux. Ces deux tueurs préféraient laisser leurs piques de force parler pour eux et, au fil des années, leurs armes eurent souvent l'occasion de s'exprimer…

Ils arboraient leurs coiffures rituelles avec une grande fierté. Pour beaucoup de gens, elles constituaient d'ailleurs le seul moyen de les différencier. Mais, qui aurait eu besoin de les distinguer l'un de l'autre ? De fait, comme ils ne présentaient aucun autre signe particulier, tout le monde avait coutume de les appeler simplement "les Weequays".

Pendant le temps qu'ils passèrent au service de Jabba, ils se rendirent coupables d'innombrables atrocités, manifestant notamment un étrange penchant pour les massacres de banthas. Apparemment, ces tueries relevaient pour eux d'une sorte de grotesque cérémonial religieux.

Jabba fut contraint d'y mettre un terme, lorsque les Hommes des Sables s'inquiétèrent de cette pratique. Les Pillards du Désert, par nature individualistes et solitaires, ne représentaient en principe pas une bien grosse menace pour le Hutt. Mais, ce dernier craignait néanmoins que la mort de plusieurs de leurs montures bien aimées ne les incite à s'unir dans une croisade contre lui. Il ne tenait guère à affronter une armée de sauvages en furie…

Pour calmer un peu les choses, des hommes de Jabba tuèrent un fermier à moisissures et déposèrent son cadavre près des dépouilles mutilées de plusieurs banthas de manière à faire croire aux Pillards qu'ils n'étaient pour rien dans les massacres.

Par un heureux concours de circonstances, comme il s'en produit parfois dans la galaxie, c'est Luke Skywalker, héros de la Rébellion, Jedi en devenir — *et* ex fermier à moisissures — qui devait plus tard tuer les Weequays en combat singulier à Carkoon. Il est fort peu probable que les deux extraterrestres auraient apprécié cette ironie du sort…

Sarlacc

En plus de ses températures torrides, de ses terrifiantes tempêtes et de ses sables instables capables d'avaler un bantha entier, plusieurs créatures indigènes contribuaient à faire de la Mer de Dunes l'endroit le plus dangereux de Tatooine. Le grand Sarlacc était sans doute la plus redoutable de toutes.

Tapi au fond de l'infâme Puits de Carkoon, le Sarlacc est un énorme animal omnivore. En surface, on ne voit de lui qu'un trou rose et béant, de trois mètres de diamètre, entouré de trois rangées de dents acérées dont la pointe est dirigée vers le bas. Ce n'est, en fait, que la gueule du monstre. Son corps — dont les savants estiment qu'il pourrait atteindre cent mètres de long — est, lui, enfoui profondément sous le sable.

En bon prédateur qu'il est, le Sarlacc utilise des tentacules ressemblant à des langues pour attraper ses proies et les amener jusqu'à sa bouche vorace. Certains de ces tentacules seraient capables de se projeter jusqu'à quatre mètres hors du Puits, ce qui leur permettrait parfois de capturer des imprudents convaincus de n'avoir rien à craindre.

Quoi qu'il en soit, le Puits de Carkoon est, en lui-même, un vrai piège pour toutes sortes de créatures. Ses parois friables sont tellement instables, qu'il est rare qu'un animal, une fois tombé à l'intérieur, puisse s'en sortir sans aide extérieure. Ses convulsions frénétiques contribuent généralement à le faire descendre toujours plus bas, tout en avertissant le Sarlacc de sa présence. Il suffit alors qu'un de ses tentacules l'agrippe pour que l'issue soit fatale.

Comme le Sarlacc est incapable de se déplacer et vit au cœur de la région désolée de la Mer de Dunes, ses proies sont rares. Pour compenser cela, le monstre possède un système digestif hautement évolué pouvant conserver de la nourriture relativement intacte pendant des périodes incroyablement longues. Les victimes ainsi "stockées" restent vivantes pendant tout ce temps et diverses

légendes locales prétendent à ce propos que le Sarlacc peut mettre "un millier d'années" à les digérer. Des scientifiques de renom trouvent toutefois cela un peu difficile à... hum... avaler.

Le Sarlacc

Type : Carnivore Immobile et Solitaire
DEXTÉRITÉ 2D
PERCEPTION 1D
VIGUEUR 6D
Déplacement : 2
Talents Spéciaux :
Tentacules : Possèdent une *Vigueur* de 6D et portent jusqu'à quatre mètres hors du puits. N'infligent pas de dommages, mais leurs victimes doivent réussir un jet de *Vigueur* en opposition pour se dégager de leur étreinte.
Morsure : Inflige 5D de dommages.
Acide digestif : Toute créature attirée dans la gueule du Sarlacc subit 5D de dommages jusqu'à ce qu'elle perde conscience. Elle est alors aspirée par la gorge du monstre. Elle se réveille ensuite au bout d'un certain temps, mais se retrouve littéralement paralysée par les enzymes digestifs du prédateur (7D de dommages paralysants).
Taille : 3 mètres de diamètre (gueule), 100 mètres de long (sous terre).

Boba Fett

Boba Fett a longtemps été le chasseur de primes le plus réputé de la galaxie et la capture de Yan Solo fut l'un des couronnements de sa carrière. Mais, en plus d'une gloire dont il se souciait comme d'une guigne, cet exploit lui rapporta une récompense plus que substantielle. Jabba sut, en effet, faire preuve d'une extrême générosité à son égard.

Lorsqu'il revint avec Solo, il lui offrit également une très forte somme pour qu'il demeure à son palais et travaille à plein temps pour lui. Au terme d'un âpre marchandage, Fett finit par accepter cette proposition à condition qu'il soit toujours possible aux deux parties de mettre, sans préavis, un terme à cet engagement.

Fett se mit aussitôt à l'ouvrage. Jabba commença par le charger de quelques assassinats "locaux" — des broutilles eu égard à ses talents — de manière à pouvoir le garder à l'œil tant qu'il ne serait pas absolument convaincu de sa loyauté.

Fett comprit très bien les intentions de son employeur, mais comme celles-ci ne contrecarraient pas ses propres projets, il ne formula aucune objection. Il savait que les impétueux amis de Solo ne pourraient résister à l'envie d'essayer de le sauver, et il voulait être là quand ils viendraient afin de s'occuper d'eux. Ce n'était pas l'argent qui le motivait. Il les avait vus à l'œuvre et voulait juste se mesurer à eux... et tout particulièrement avec ce dangereux jeune homme qui avait croisé le fer avec le Seigneur Vador et s'en était sorti vivant.

Son désir devait être exaucé au Puits de Carkoon.

Avant que Skywalker ne passe à l'attaque, Fett avait été plutôt désappointé par le comportement de ses adversaires. Bien sûr, la Princesse l'avait un peu surpris en se faisant passer pour un chasseur de primes du nom de Boushh, mais la facilité avec laquelle elle s'était ensuite laissée capturer ne fit rien pour améliorer l'idée qu'il se faisait des Rebelles. D'autant que, peu de temps après, cet imbécile de Skywalker se jeta pratiquement tête baissée dans les griffes de l'obèse Jabba !

Il révisa un peu son jugement quand Luke récupéra son sabre-laser et commença à tailler en pièces les gardes de Jabba. Voilà qui était mieux ! Ce garçon se battait comme un beau diable... peut-être était-il un adversaire de valeur, après tout ? Il activa aussitôt son propulseur dorsal pour avoir en ligne de mire Skywalker et lui adresser quelques tirs qu'il ne pourrait éviter, trop occupé qu'il était avec les autres serviteurs du Hutt.

Il se posa sur l'esquif à quelques mètres à peine du jeune Jedi. Mais, avant qu'il n'ait eu le temps d'ouvrir le feu, le sabre-laser de ce dernier découpa en deux son blaster. Sans même hésiter, Fett lança aussitôt son grappin dont le filin s'entortilla instantanément autour de Luke. Il n'eut toutefois pas le loisir de terminer son ouvrage. Sa proie dévia adroitement un tir de blaster qui ricocha sur le pont de l'esquif. Celui-ci prît soudain de la gîte et l'infâme chasseur de primes se retrouva brusquement face contre terre.

Le temps qu'il récupère ses esprits, Luke avait déjà bondi sur la barge dont l'équipage était totalement paniqué. Fett décida que le moment était venu pour lui de passer aux choses sérieuses. Il leva le bras et fit feu avec le laser fixé à son poignet, mais comme il était encore un peu secoué, son tir manqua sa cible. S'apprêtant à tirer une seconde fois, il sentit quelque chose le frapper dans le dos. Son armure ayant déjà encaissé sans broncher des tirs de blaster lourd, ce choc ne l'alarma pas outre mesure.

Sombre voyage vers Tatooine

Le présent compte-rendu a été élaboré à partir du journal de bord de Boba Fett, complété par des informations provenant de diverses sources secondaires. Ce journal fut découvert à bord du vaisseau de Fett, l'Esclave I, *lorsque celui-ci fut récupéré par l'Alliance peu de temps après la destruction de la barge à voiles de Jabba. Les notes qu'il contenait furent alors décryptées par Voren Na'al qui tira des observations lapidaires du chasseur de primes matière à rédiger le récit ci-dessous.*

La plate-forme d'atterrissage de la Cité des Nuages baignait dans la lueur dorée du crépuscule de Bespin, quand Boba Fett prit place dans le poste de pilotage de son appareil, l'*Esclave I*. La beauté du panorama n'intéressait cependant guère le redoutable chasseur de primes, à l'heure du décollage. Son attention était entièrement absorbée par plusieurs autres choses, bien plus importantes à ses yeux...

D'abord, il pensait à sa cargaison. Yan Solo, plongé en hibernation carbonique, lui vaudrait bientôt de toucher la fortune que Jabba le Hutt lui avait promise. Ce pactole, ajouté à l'importante indemnité que lui avaient déjà versée Dark Vador et l'Empire, représentait la plus grosse somme d'argent qu'il ait jamais touché pour un seul contrat. Il aurait été en droit de célébrer ce succès. Pourtant, la violence froide qui constituait son quotidien lui avait fait perdre la capacité d'éprouver tout sentiment de triomphe, de joie ou toute autre émotion du même ordre. Tout ce qu'il ressentait, c'était la sombre satisfaction que lui procurait un travail bien fait.

Il s'empressa bien vite de réfréner son vague plaisir. Sa mission n'était pas encore finie. Pour un chasseur professionnel, rien n'était vraiment terminé tant qu'il n'avait pas remis sa proie à son client et touché ses émoluments.

Fett exécuta minutieusement son check-up d'avant décollage, tout en gardant un œil sur les soldats de choc qui gardaient en permanence la plate-forme. Il était peu probable que Vador lui joue un mauvais tour à ce stade — le Sombre Seigneur aurait pu déjà le faire, avec moins de risques, en plusieurs occasions —, mais la confiance était un concept vide de sens pour lui.

C'est pourquoi, quand les portes donnant sur la piste s'ouvrirent, il ne perdit pas de temps inutilement. Il alluma aussitôt ses propulseurs principaux et activa ses armes de bord. Car s'il n'aimait guère être pressé par les événements, il détestait encore plus être pris au dépourvu. Sa méfiance s'avéra d'ailleurs pleinement justifiée quand des tirs de blasters provenant des portes commencèrent à semer la mort dans les rangs des soldats impériaux.

"Ainsi, Calrissian a trahi Vador" pensa-t-il calmement. "Intéressant..."

Il pressa posément un bouton avec son pouce. Quelques secondes plus tard, il était parti.

Alors qu'il filait vers les cieux, il eut le temps d'apercevoir la minuscule silhouette d'une femme qui tirait dans sa direction. La Princesse Leia Organa était donc parvenue à échapper à Vador et ses hommes pour porter secours à Solo ! Cette prouesse avait de quoi impressionner Boba Fett. En effet, il était très rare que quelqu'un réussisse à fausser compagnie au Sombre Seigneur, et voilà que cette femme y était parvenue par deux fois...

Le chasseur de primes s'était refusé à rechercher la Princesse lorsque l'Empire avait mis sa tête à prix. À l'époque, il pensait que traquer et capturer une ancienne diplomate à peine âgée d'une vingtaine d'années aurait été indigne de son talent. Il devrait désormais réviser son opinion.

Une fois dans l'espace, l'*Esclave I* se faufila en douceur au travers de la Flotte Impériale. En travaillant avec Vador, il était normalement assuré d'échapper à toute poursuite légale. Cela ne l'empêchait pourtant pas de penser que le valet de Palpatine ne tiendrait pas forcément ses engagements.

Alors qu'il approchait du Destroyer Stellaire *Vengeur*, il posa une main sur les commandes de l'hyperpropulsion, tout en ajustant ses canons sur les générateurs de rayons tracteurs de l'énorme vaisseau. Il ne pourrait certes pas faire beaucoup de mal à un engin de cette taille, mais ses armes étaient puissantes — bien plus en fait que ne l'imaginaient les Impériaux — et s'ils tentaient quoi que ce soit, ils le payeraient.

Fett n'appréciait guère d'avoir à passer devant des canons, quels qu'ils soient. Il lui fallait néanmoins dépasser la flotte avant de pouvoir sauter en hyperespace pour se rendre à Tatooine. Soudain, quatre chasseurs de TIE se mirent en position autour de lui, ce qui le poussa à accélérer au maximum. Il savait pertinemment qu'il s'agissait sans aucun doute d'une simple escorte de routine — l'Empire était coutumier de ce genre "d'attention" — mais il refusait que l'on s'approche trop près de son appareil, en toutes circonstances.

Quand les TIE passèrent à la vitesse supérieure pour le rejoindre, il se connecta sur le canal d'urgence "secret" employé par les chasseurs impériaux. "Tirez-vous, maintenant" ânonna-t-il soudain d'une voix froide et désincarnée. Ses paroles suscitèrent chez les pilotes la même terreur sourde que pouvaient faire naître en eux les ordres du Seigneur Vador.

Les chasseurs ralentirent aussitôt et laissèrent l'*Esclave I* prendre de l'avance. Ils le suivaient toujours, mais à distance respectueuse. Fett cessa de penser à eux et passa en vitesse-lumière.

Quand le vaisseau du chasseur de primes eut disparu, les quatre pilotes se sentirent profondément soulagés et reprirent aussitôt leurs routes de patrouille habituelles. Leur apaisement fut toutefois de courte durée, car ils reçurent bientôt de nouveaux ordres. Ils devaient maintenant se porter aux devants du *Faucon Millenium* qui montait à toute allure de la surface de la planète.

"Eh, c'est pas l'appareil responsable de la mort d'Arnod dans le champ d'astéroïdes ? Celui de la Bataille de Yavin ?" demanda anxieusement le Lieutenant Rignik en se préparant en vue de l'interception.

"Bouclez-la !" rugit brutalement le Commandant de Formation Mallop sur le canal de transmission général. "Je répète, silence radio absolu !" Puis, s'adressant à Rignik sur un canal indépendant, il ajouta dans un sifflement : "Vous, je vous promets un rapport salé dès notre retour !"

Une fois dans l'hyperespace, Boba Fett dormit un peu. Incapable de se détendre en temps normal, il ne pouvait vraiment se reposer qu'en vitesse-lumière, à bord de l'*Esclave I*.

Un homme qui avait sur les mains le sang de centaines — voire de milliers — de personnes était-il capable de dormir profondément ? Difficile de le dire. Car si Fett était totalement dénué de scrupules, il ne faut pas oublier que Dark Vador lui-même avait, sur la fin, éprouvé des remords. Mais, peut-être qu'aucun fantôme ne pouvait hanter le chasseur de primes dans l'hyperespace...

Lorsque son vaisseau émergea dans l'espace normal à proximité de Tatooine, un avertisseur sonore se déclencha dans le poste de pilotage. Fett s'éveilla instantanément

pour découvrir qu'une balise directionnelle avait été implantée dans ses instruments de navigation. Apparemment, elle était censée se mettre en marche dès qu'il aurait atteint son système de destination. L'*Esclave I* qui avait été minutieusement conçu pour échapper à tous les dispositifs de détection électronique était maintenant en train d'émettre un signal que pouvait capter un ennemi inconnu.

Tout en coupant l'alarme et en brouillant la balise, il se demanda qui pouvait lui avoir fait ça. Vador ? Jabba ? Solo ? Mais, si Solo avait deviné dès le départ qu'il allait être capturé et amené ici, ses amis n'auraient-ils pas pu lui tendre une embuscade ? C'était hautement improbable. Il devait s'agir de quelqu'un d'autre.

Il était vain de se perdre en spéculations. Tôt ou tard, Fett finirait par découvrir l'identité du responsable. Il activa donc ses écrans déflecteurs et régla son armement sur la puissance maximum, avant d'examiner l'espace environnant afin de repérer un éventuel adversaire.

Il n'eut pas à attendre longtemps.

Il aperçut en même temps que ses détecteurs de bord le vaisseau qui quittait l'orbite planétaire. Cette coque fine et effilée était reconnaissable entre toutes. Elle appartenait à un engin construit sur mesure. Le seul de la galaxie dont les systèmes de survie avaient été relégués dans sa soute de petite dimension. Il s'agissait indubitablement de l'*IG-2000*, le chasseur personnel d'IG-88, le Droïd assassin.

Son pilote robot était *presque* aussi célèbre et craint que Fett lui-même. Né d'une expérience militaire qui avait mal tourné, IG-88 avait été programmé pour tuer. C'était ce qu'il avait toujours fait, après avoir éliminé ses propres inventeurs. Ensuite, il avait continué à tuer pour le compte de tous ceux qui pouvaient s'offrir ses services. Il existait depuis toujours une "saine" émulation entre Fett et son confrère mécanique. Et aujourd'hui, l'enjeu était de taille.

Chargé également par Vador de capturer Solo, IG-88 avait manifestement pris la précaution d'installer une balise directionnelle à bord de l'appareil de son concurrent. Fett se demandait d'ailleurs bien quand il avait eu la possibilité de faire ça. En tout cas, ayant compris que les chances n'étaient pas en sa faveur, il s'était dit qu'à défaut d'attraper lui-même le Corellien, il pourrait toujours s'en emparer ensuite.

Malheureusement pour IG-88, Vador était arrivé à la Cité des Nuages avant lui et il avait dû se résoudre à se rendre à Tatooine pour y attendre Fett. Ne pouvant prétendre à la récompense promise par l'Empire, il comptait bien récupérer celle offerte par Jabba le Hutt.

"Intéressant..." pensa Boba Fett en observant l'*IG-2000* qui fonçait vers lui. "IG-88 doit sûrement disposer d'une arme secrète, sinon il ne se risquerait pas à m'attaquer aussi ouvertement."

Laissant parler son expérience, Fett fit feu avec ses blasters, avant d'exécuter une manœuvre d'évitement de manière à s'écarter de la trajectoire de son adversaire. Ses tirs détruisirent le vaisseau en approche. Sans doute n'était-ce qu'un leurre. Mieux valait se tenir sur ses gardes. Pendant un moment, rien ne se passa.

Soudain, un autre *IG-2000* — le vrai, cette fois — surgit hors de l'hyperespace comme une flèche et commença à mitrailler l'appareil de Fett. Malgré le tangage dû aux déflagrations, celui-ci ne put s'empêcher d'admirer l'audace et l'intelligence de l'assaut. Peu de vaisseaux et de pilotes étaient capables d'une telle précision à proximité d'un corps planétaire.

Fett fit piquer l'*Esclave I* en direction de Tatooine, mais l'*IG-2000* ne le lâcha pas d'un pouce et les tirs du Droïd avaient déjà sérieusement entamé ses déflecteurs.

"Remettez-moi votre prisonnier et vous aurez trente pour cent de chances de survivre à ce combat" annonça posément IG-88 par le biais du communicateur. Fett ne prit même pas la peine de lui répondre.

Il était bien trop occupé à piloter et commençait à sentir les effets de l'attraction de Tatooine. L'*IG-2000* était toujours sur ses talons.

"Je résiste bien mieux que vous aux pressions gravitationnelles" poursuivit IG-88. "La courbe de succès de votre tactique est voisine du zéro."

C'est à ce moment précis que Fett choisit d'activer l'extraordinaire dispositif absorbeur d'inertie dont était équipé l'*Esclave I*. Ce dernier interrompit brutalement son plongeon désespéré, mais ses hyperpropulseurs fondirent littéralement sous l'effet d'une brusque surtension. Les moteurs sub-luminiques subirent également d'importants dommages et ne pourraient désormais plus fonctionner correctement avant d'avoir été complètement révisés. Fett serait obligé de faire des prouesses pour se poser sur Tatooine, mais il savait qu'il s'en sortirait. L'*IG-2000*, quant à lui, le dépassa à toute vitesse, se plaçant directement dans la ligne de visée des armes de l'Esclave I.

Si jamais IG-88 fut surpris au cours de sa longue carrière de chasseur de primes, ce fut bien ce jour-là. Ses écrans avant furent rapidement mis hors service par le canon à ions de Fett et, avant même qu'il puisse réagir, ses commandes de pilotage se retrouvèrent partiellement bloquées. Lorsqu'il voulut tenter une manœuvre, il découvrit que son appareil était pratiquement paralysé par un puissant rayon tracteur émanant de l'*Esclave I* et par l'attraction de la planète en contrebas.

Une fois son adversaire neutralisé, Fett entreprit de l'attirer à lui. Il se demanda alors si IG-88 remarquerait le tube lance-missiles à concussion qui pointait dans sa direction. Il aurait bien voulu savoir si le Droïd était en mesure de ressentir de la peur... Sur ce, il lança son missile et l'implacable Droïd assassin se volatilisa en une multitude de fragments microscopiques qui s'embrasèrent en entrant dans l'atmosphère de Tatooine.

Fett contempla ce spectacle un petit moment, puis plaça son vaisseau sur une orbite plus stable afin de programmer les coordonnées de sa destination finale : l'astroport de Mos Eisley. Quelqu'un serait-il susceptible de le récompenser pour avoir détruit IG-88 ? Il faudrait qu'il se renseigne à ce propos une fois posé.

C'est alors que survint une Frégate de Patrouille impériale. Lorsque le gros vaisseau fit son apparition, Fett activa une fois de plus ses défenses et son armement. Mais ce coup-ci, il n'en aurait pas besoin.

"Ici la Frégate de Patrouille *Garde des Étoiles*. Veuillez avoir l'amabilité d'abandonner votre attitude défensive et de décliner votre identité ainsi que vos faisceaux d'accréditation."

Fett ne s'embarrassa pas à répondre lui-même. Il se contenta d'activer un transmetteur holographique que lui avait donné une de ses relations d'affaires.

L'image du Seigneur Vador apparut alors sur la passerelle du *Garde des Étoiles* et commença à parler : "Cet appareil voyage sous ma protection personnelle. Aucun représentant ou agent impérial n'a le droit de le retenir, lui ou son pilote."

L'*Esclave I* poursuivit ensuite sa route sans plus être inquiété.

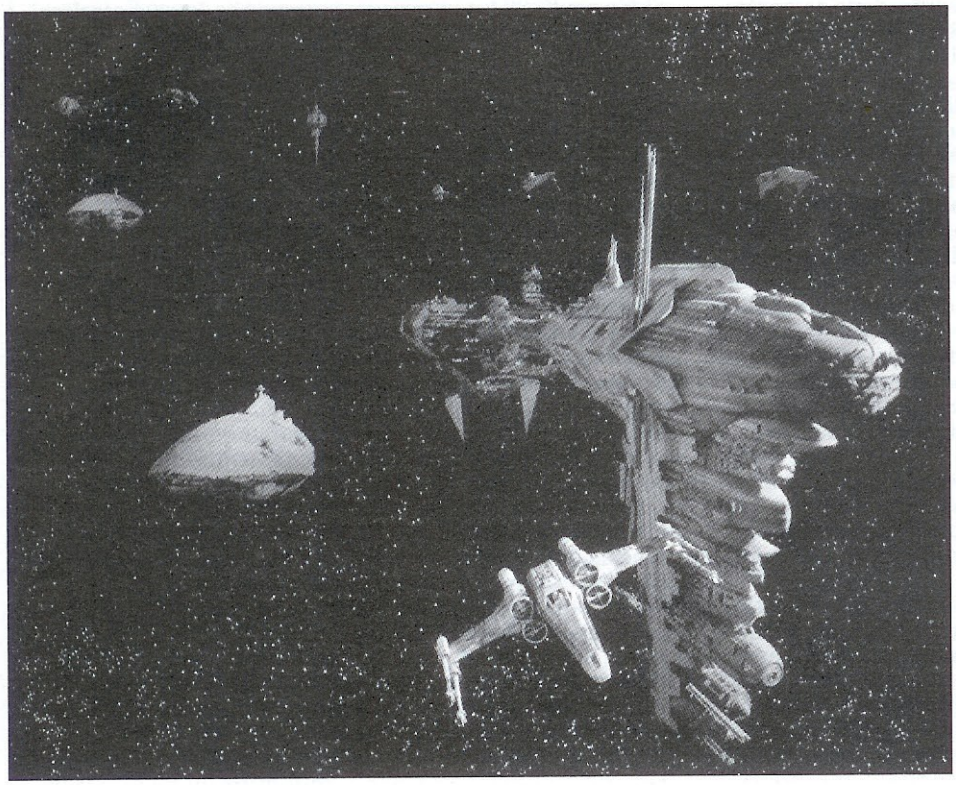
C'est alors que son propulseur dorsal se mit en marche inopinément. Fett n'eut même pas le temps de paniquer lorsqu'il survola le Puits de Carkoon : il frappa de plein fouet la barge à voiles. Il tomba ensuite dans le sable... et dévala jusqu'à la gueule du Sarlacc où il disparut à tout jamais.

Pendant la douloureuse période qui suivit, le chasseur de primes eut largement le temps de réfléchir aux erreurs qu'il avait commises au cours de la bataille. Il aboutit finalement à la conclusion qu'il avait agi exactement comme il convenait ; si cela avait été à refaire, il n'aurait rien changé à ses actes. Sa déroute n'était due qu'à la malchance... à un vulgaire et stupide concours de circonstances.

Il se souvint alors de ses convictions en matière de courage et d'intelligence. Cela le conforta dans l'idée qu'il s'en serait certainement mieux sorti sur le long terme s'il *était* né idiot.

Maintenant, il s'agissait pour lui de se tirer de ce mauvais pas. Comme il était hors de question de remonter jusqu'à la gueule du Sarlacc, il se demanda quelle épaisseur pouvait avoir son corps. Était-il vraiment aussi résistant que ça ? Il n'y avait qu'un seul moyen de le savoir...

La flotte rebelle



Peu de membres de l'Alliance pourront oublier cette époque... La flotte rebelle s'était amassée au large de Sullust en prévision d'une opération dont seuls les officiers du Haut Commandement connaissaient les détails. Les troupes étaient en proie à un mélange d'impatience et d'anxiété. En effet, après le terrible désastre de Hoth, beaucoup de soldats commençaient à éprouver de sérieux doutes concernant l'avenir.

C'est alors que le *Faucon Millenium* apparut sur les senseurs des patrouilles qui montaient la garde aux abords de la flotte. Quand la voix de Yan Solo retentit pour la première fois dans les communicateurs de la frégate amirale, tout le monde ressentit une joie intense. L'espoir était de nouveau de mise ! Contre toute attente, une poignée de Rebelles décidés — Leia, Chewbacca, R2, 6PO et leur nouvel allié Lando — étaient parvenus à braver les périls du palais de Jabba et à sauver le Corellien. Ce dernier s'empressa d'assurer le Haut Commandement que Luke ne tarderait pas à les rejoindre, une fois qu'il aurait terminé de régler quelques affaires personnelles.

Ce jour-là fut l'un des plus mémorables de mon existence. Quand la nouvelle du sauvetage de Yan Solo se répandit au travers de la flotte, une formidable vague d'acclamations résonna dans toutes les coursives de tous les vaisseaux, faisant même vibrer le vide de l'espace. Les hommes, femmes et extraterrestres qui composaient les forces rebelles pouvaient à nouveau croire en leur bonne étoile. Les Héros de Yavin n'incarnaient-ils pas l'âme même de la Rébellion ? Aux yeux de beaucoup d'entre nous, le Capitaine Solo représentait un exemple, autant pour sa ténacité, son audace et sa compétence, que pour son humour pince-sans-rire. Sa capture survenue dans des circonstances tragiques à Bespin, nous avait affectés bien plus que nous n'aurions osé le reconnaître. Mais, voilà qu'il était de retour au moment où nous avions le plus besoin de lui, car nous étions sur le point d'entreprendre la plus importante et dangereuse de toutes les missions.

L'Amiral Ackbar imposait sans relâche à ses équipages des exercices aussi complexes que difficiles. Ces manœuvres présageaient un affrontement majeur qui allait opposer la flotte à un objectif de très grande taille, mais personne ne savait exactement de quoi il s'agissait.

Lorsque Mon Mothma convoqua tous les commandants de l'Alliance pour un ultime briefing, nous sûmes tout de suite que le moment était venu de passer à l'action. Elle était si calme, si posée, si profondément sérieuse. Elle symbolisait ce qu'il y avait de meilleur dans la galaxie, et il fallait être aveugle pour ne pas voir son dévouement, son ardeur à l'ouvrage et tous les sacrifices qu'elle avait consentis pendant des années sans jamais rechigner. Un sourire et un mot apaisant de sa part auraient suffi à remettre d'aplomb le plus épuisé des hommes d'équipage.

Si elle n'avait pas fait preuve d'autant de résolution et de détermination en nous révélant la cible à combattre, notre moral aurait été plus qu'ébranlé. L'Empire était en effet en train de construire une nouvelle Étoile de la Mort, encore plus grosse et plus puissante que la première, et cette fois les Impériaux étaient sur leurs gardes. La pire de toutes les menaces imaginables pesait sur l'Alliance et la galaxie. Car, si cette station spatiale venait à être achevée, Palpatine deviendrait virtuellement invincible. Les analyses de nos techniciens avaient démontré que les Impériaux s'étaient employés à éliminer l'unique défaut qui nous avait permis de vaincre le premier engin de ce type. Nos gens devraient donc se surpasser pour assurer la survie de la Rébellion. Il nous fallait passer à l'attaque sans délai.

L'optimisme qui animait alors la flotte n'en fut pas pour autant anéanti. N'avions-nous pas dans nos rangs les meilleurs combattants de l'univers ? Comme Yan, Luke et tant d'autres gens l'avaient démontré, rien n'était "impossible" pour l'Alliance. La défaite semblait néanmoins plus que certaine. Une défaite qui signifierait la fin de la Rébellion et le triomphe de la tyrannie.

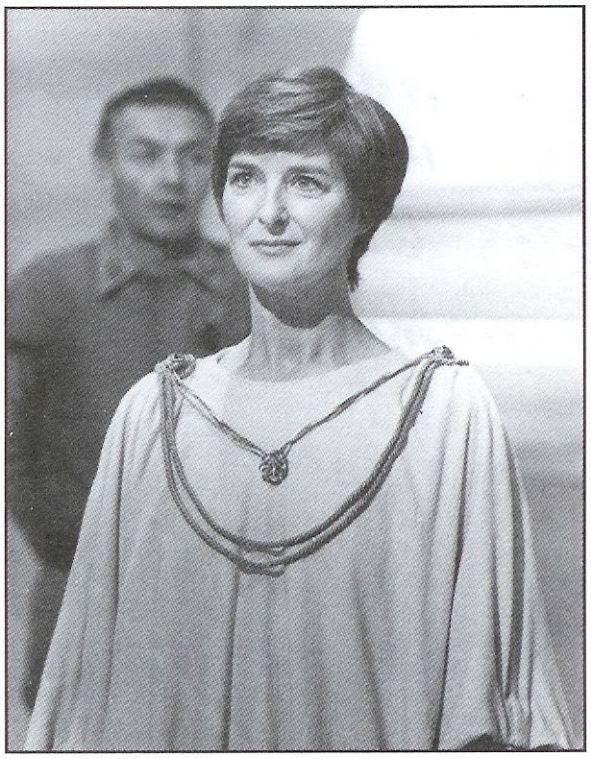
C'est à ce moment-là que le Commandant Skywalker fit son apparition. Il semblait avoir changé d'une façon indéfinissable. Il paraissait plus grand et il émanait de lui une aura de confiance et de force. Il nous fit l'effet d'un homme qui avait finalement accepté sa destinée. Partout où il passait, les gens s'arrêtaient de travailler pour le regarder. Bientôt, la rumeur se répandit dans toute la flotte. "Il est revenu. Le dernier des Jedi nous est revenu !" Désormais, rien ne nous paraissait plus impossible...

Mon Mothma

Cette femme hors du commun fut l'une des fondatrices de la Rébellion, qu'elle continue à ce jour de diriger et de guider.

Alors qu'elle était un membre respecté du Sénat Impérial, Mon Mothma s'était battue pour préserver les libertés essentielles que le maléfique Palpatine voulait abroger l'une après l'autre. Ses méthodes étaient pleines de subtilité. Il dissimulait, en effet, toujours ses exactions derrière de fallacieux prétextes justifiés par le respect des lois et le maintien de l'ordre. Mothma et quelques autres l'avaient vite percé à jour, mais ils furent incapables de convaincre les autres sénateurs que le doux et mielleux Empereur n'était pas animé de bonnes intentions. Le Sénat, déchiré, divisé et corrompu, était devenu une proie facile pour toutes les manipulations. D'autant que personne ne prêtait l'oreille aux "mauvais prophètes" tels que Mothma.

C'est cet immobilisme qui la contraignit à poursuivre sa lutte dans la clandestinité. Sous son commandement, la Rébellion, qui n'était au départ qu'un ramassis hétérogène d'activistes à la petite semaine, devint une véritable force combattante. C'est elle qui mit également sur pied le gigantesque réseau de communications qui allait permettre à l'Alliance de toujours devancer les menées de l'immonde Empire. Dans le même temps, elle usa de tous

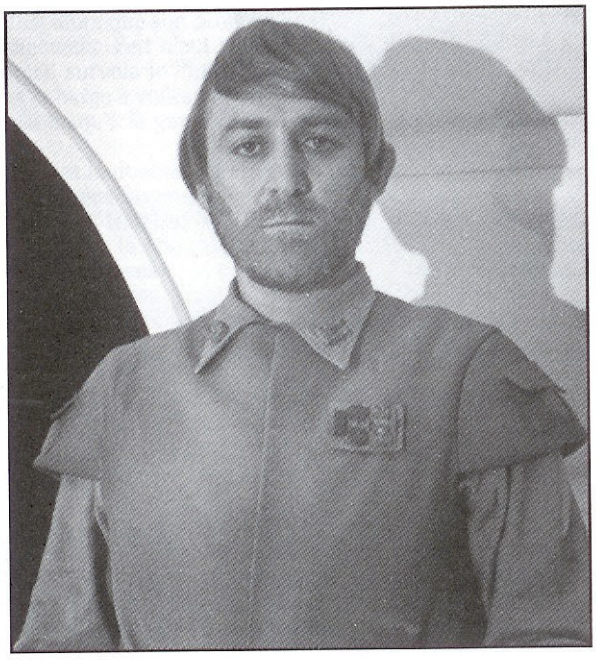


ses talents de diplomate et de négociatrice pour convaincre des hommes, des corporations et des mondes lointains à rejoindre la Rébellion.

Mais, par-dessus tout, sa mission la plus importante a toujours consisté à éviter que l'Alliance n'oublie ses buts premiers. Elle avait, en effet, conscience que même si celle-ci gagnait chaque jour en puissance, elle n'en restait pas moins extrêmement vulnérable. Dans ces conditions, un revers important aurait pu suffire à l'anéantir. On peut donc lui être gré d'avoir toujours su peser les risques qu'impliquait chaque bataille à laquelle la Rébellion a pris part.

■Mon Mothma

Type : Sénateur
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 3D + 2, Esquive 5D, Parade Arme Blanche 3D + 1
SAVOIR 4D
Bureaucratie 10D + 1, Cultures 10D + 1, Évaluation 5D + 2, Intimidation 5D, Langages 8D, Races Extraterrestres 8D + 2, Survie 7D, Systèmes Planétaires 8D, Volonté 6D + 1
MÉCANIQUE 3D
Astrogation 5D, Communications 3D + 1, Équitation 3D + 2, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D, Répulseurs 4D + 1, Transports Spatiaux 4D
PERCEPTION 4D
Commandement 10D, Discrétion 4D + 2, Dissimulation 6D + 2, Escroquerie 8D + 1, Jeu 6D, Marchandage 10D, Persuasion 6D + 1, Persuasion : Discussion 8D + 2, Persuasion : Éloquence 9D, Recherche 7D
VIGUEUR 2D
Natation 4D + 1, Résistance 6D
TECHNIQUE 2D
Premiers Soins 6D, Programmation de Droïd 4D, Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D, Réparation de Chasseur Stellaire 2D + 1, Réparation de Droïd 4D, Sécurité 5D
Points de Force : 2
Points de Personnage : 20
Déplacement : 10



Crix Madine

Certains le trouvaient prétentieux, à la limite de l'arrogance. D'autres le disaient agressif et imbu de sa personne. Mais, quelle qu'ait pu être l'impression que donnait ce Corellien souvent décrié, tout le monde s'accordait pour lui reconnaître des états de service impressionnants.

À l'époque où il était encore un officier de l'Empire, Crix Madine dirigeait un commando d'élite. Un brillant avenir s'ouvrait devant lui au sein de l'Armée Impériale. Pourtant, alors qu'il était au sommet de sa carrière, il décida de déserter et de rejoindre la Rébellion. Certains doutes persistent sur les circonstances exactes de sa défection et l'on ignore encore aujourd'hui ce qui la motiva. Mais cela n'avait rien d'étonnant avec un tel homme, et ceux qui le connaissaient respectaient sa vie privée.

Bien qu'il soit souvent difficile de changer de camp pour un officier de haut rang — dont on peut toujours craindre qu'il ne soit qu'un agent double — Madine fut accueilli à bras ouverts par l'Alliance. Il faut dire qu'à l'époque beaucoup de ses anciens amis et compagnons d'armes avaient déjà rejoint la Rébellion, or tous se portèrent garants de son honnêteté et de sa valeur.

Le Général Rieekan, qui avait dirigé la base de Hoth jusqu'à son évacuation, était de ses amis. Tous deux avaient longtemps servi ensemble et c'est Rieekan, plus que tout autre, qui parvint à convaincre Mon Mothma que Madine ne représentait aucun risque pour la sécurité de l'organisation.

Aussitôt après avoir intégré l'Alliance, Madine fut affecté au Conseil Consultatif du Haut Commandement en tant Premier Conseiller Militaire de Mon Mothma. Cette décision surprit beaucoup de monde, car de nombreux candidats connaissaient mieux que lui les rouages internes de la Rébellion. En fait, c'est justement pour cela qu'il fut choisi. Mothma voulait avoir près d'elle un homme capable de poser un regard neuf sur les choses et Madine n'avait aucune idée préconçue concernant les forces rebelles, leur fonctionnement et leurs capacités.

Son expérience d'officier qui avait eu à maintes reprises à affronter les troupes de l'Alliance devait, par ailleurs, se révéler des plus précieuses quand le Haut Commandement eut à imaginer de nouvelles stratégies de combat.

Parmi les opérations qu'il prépara personnellement, on peut citer — entre autres — le raid visant à neutraliser les générateurs d'écrans déflecteurs de la nouvelle Étoile de la Mort... sans lui, la flotte n'aurait rien pu faire. Cette mission audacieuse et presque impossible fut mise sur pied avec cette extrême méticulosité qui caractérisait le Général Madine. Comme on le sait, elle fut couronnée par un total succès... une autre caractéristique de Madine.

■Crix Madine

Type : Général de l'Alliance
DEXTÉRITÉ 2D + 2
Arme Blanche 3D, Arme Blanche : Pique de Force 4D + 1, Artillerie Blaster 4D, Artillerie Blaster : Armes Antipersonnel 6D + 2, Artillerie Blaster : Armes Antivéhicules 6D, Blaster 5D, Esquive 4D + 2, Grenade 4D, Parade Arme Blanche 3D
SAVOIR 3D
Bureaucratie 4D, Histoire Militaire 7D + 2, Illégalité 4D, Survie 4D, Systèmes Planétaires 5D + 2, Tactique : Assauts Terrestres 6D + 2, Tactique : Escouades 9D + 2, Volonté 5D
MÉCANIQUE 3D + 2
Armement de Vaisseau de Guerre 4D, Canons de Vaisseau 4D, Combinaison Énergétique 5D, Équitation 4D, Équitation : Piétineur Cracien 5D, Pilotage de Véhicule Terrestre 4D + 2, Répulseurs 4D
PERCEPTION 3D + 1
Commandement 7D, Discrétion 4D, Discrétion : Forêt 5D, Marchandage 4D, Recherche 4D
VIGUEUR 2D + 1
Combat Mains Nues 3D + 2, Résistance 4D
TECHNIQUE 3D
Démolition 4D, Premiers Soins 4D + 2, Sécurité 5D
Points de Force : 2
Points de Personnage : 9
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur.

Amiral Ackbar

En tant que commandant de la flotte rebelle, Ackbar occupait l'un des postes les plus importants et les plus astreignants de l'Alliance. La flotte représentait, en effet, l'atout majeur de la Rébellion et constituait l'instrument essentiel permettant de remettre en question la suprématie de l'Empire. Rien d'étonnant, par conséquent, à ce que l'Amiral Ackbar ait été nommé à cette fonction.

Si sa compétence et son courage étaient indiscutables, Ackbar était surtout un véritable symbole pour toute la galaxie. Il était la preuve vivante que l'Alliance se battait pour le bien de tous, sans prendre en considération le sexe, la race, la couleur ou la planète d'origine. Tout le monde y était le bienvenu. Tout le monde pouvait participer à la lutte.

La discrimination anti-extraterrestres était depuis longtemps l'un des axes de la politique impériale. La Rébellion luttait contre cette ségrégation et la présence dans ses rangs de l'Amiral Ackbar et des Mon Calamari en témoignait.

Ackbar fit la preuve de ses talents en dirigeant le projet Shantipole, qui permit à l'Alliance d'obtenir le précieux chasseur Aile-B. Il jouissait en outre d'un grand prestige sur sa planète natale et réussit à convaincre ses compatriotes de fournir des croiseurs exceptionnels qui allaient vite former le fer de lance de la flotte rebelle.

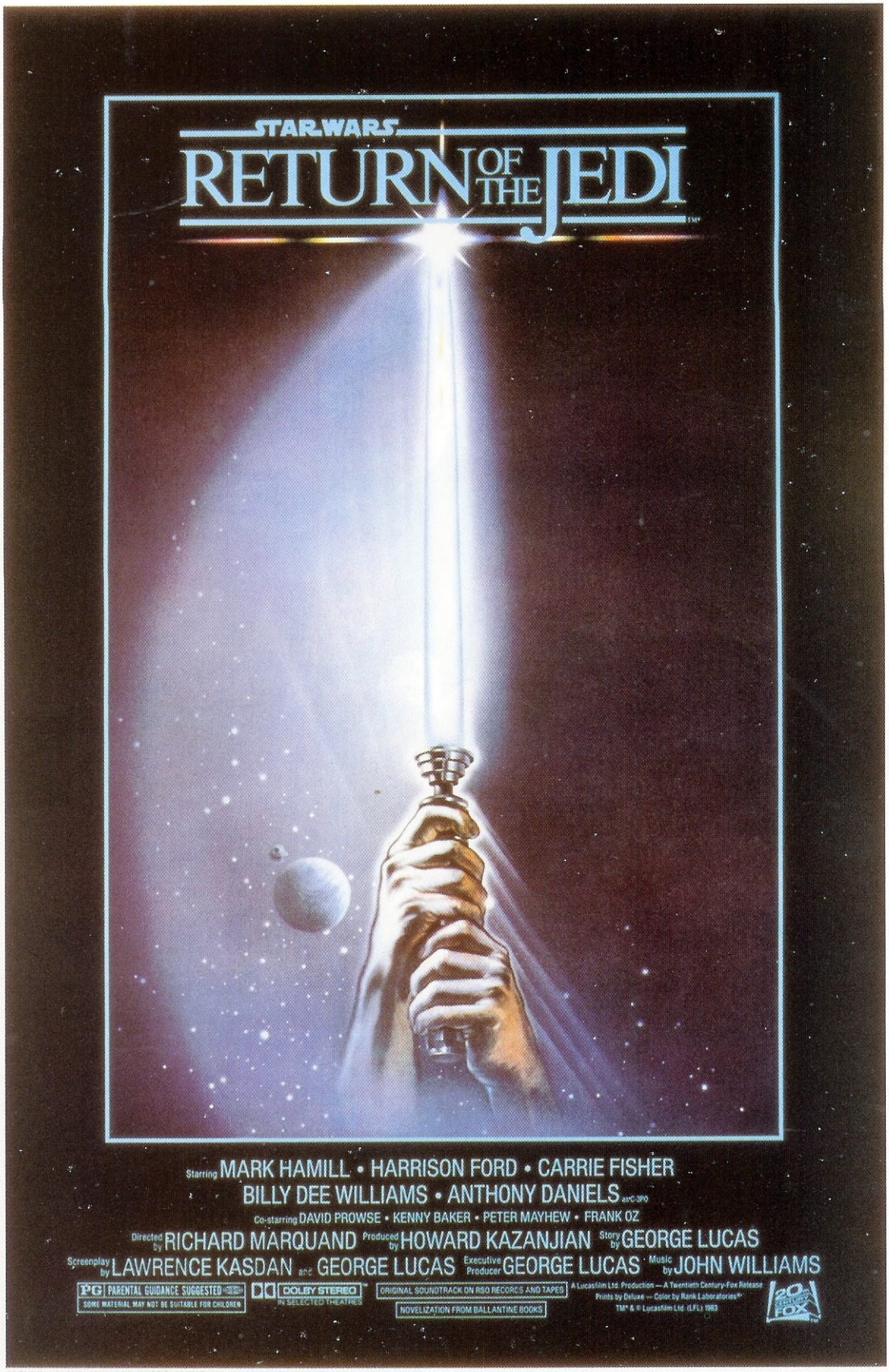


Illustration : Tim Reamer. Design : Paykos Phior © Lucasfilm Ltd. (LFL) 1983

Illustration : Kazuhiko Sano © Lucasfilm Ltd. (LFL) 1983

Bien qu'il soit considéré unanimement comme un tacticien de premier ordre, ce furent surtout ses compétences d'organisateur et d'administrateur qui firent d'Ackbar un chef hors du commun. Et sa préférence pour les stratégies éprouvées lors des affrontements fut avantageusement contrebalancée, au sein de la hiérarchie, par l'impétueuse originalité de ses jeunes subordonnés.

Prenons, par exemple, la Bataille d'Endor. Lorsque l'Étoile de la Mort se révéla brusquement opérationnelle et commença à détruire systématiquement les bâtiments les plus puissants de la flotte rebelle, Ackbar eut la tentation d'annuler toute l'opération. Heureusement, le Général Calrissian parvint à le convaincre de poursuivre l'opération en attaquant les Destroyers Stellaires de l'Empire, mettant ainsi l'énorme station de combat dans l'impossibilité de répliquer sans risquer de toucher ses propres vaisseaux.

Malgré ses tendances conservatrices, l'amiral se révéla capable d'apprécier la logique qui sous-tendait la suggestion de Calrissian. Il n'eut pas à le regretter.

La bataille au large d'Endor démontra à tous que Mon Mothma avait eu raison de le placer à la tête de la flotte. Car, si l'Alliance connut ce fameux jour un triomphe éclatant, elle le dut pour une bonne part à Ackbar.

Amiral Ackbar

Type : Amiral Mon Calamari
DEXTÉRITÉ 3D
Arme Blanche 5D + 1, Artillerie Blaster 4D + 1, Blaster 5D + 1, Esquive 4D
SAVOIR 3D
Bureaucratie 7D + 1, Races Extraterrestres 7D, Survie 4D, Survie : Océan/Milieu Sous-Marin 6D, Systèmes Planétaires 5D + 1, Tactique : Chasseurs Stellaires 5D + 1, Tactique : Flottes 6D, Tactique : Vaisseaux de Guerre 7D, Volonté 4D + 1
MÉCANIQUE 3D + 1
Astrogation 6D, Écrans de Vaisseau de Guerre 4D + 1, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D + 2, Pilotage de Vaisseau de Guerre 5D + 2, Pilotage de Vaisseau de Guerre : Croiseur Mon Calamari 6D + 1, Senseurs 5D + 1, Transports Spatiaux 4D + 2
PERCEPTION 2D + 1
Commandement 8D, Commandement : Hommes d'Équipage Mon Calamari 10D, Marchandage 4D
VIGUEUR 3D
Résistance 4D + 1
TECHNIQUE 3D + 1
Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D + 1, Réparation de Vaisseau de Guerre 5D + 1, Sécurité 4D + 2
Talents Spéciaux :
Environnements humides : Lorsqu'ils se trouvent dans un environnement humide, les Mon Calamari bénéficient d'un bonus de + 1D en *Dextérité*, *Perception* et *Vigueur*, ainsi que dans les compétences qui en découlent.
Environnements arides : Lorsqu'ils se trouvent dans un environnement aride, les Mon Calamari deviennent déprimés et renfermés. Ils souffrent alors d'une pénalité de -1D en *Dextérité*, *Perception* et *Vigueur*, ainsi que dans les compétences qui en découlent.
Amphibie : Les Mon Calamari respirent aussi bien à l'air libre que sous l'eau et peuvent supporter les terribles pressions que l'on trouve au fond des océans.
Points de Force : 1
Points de Personnage : 17
Déplacement : 10
Équipement : Communicateur, bloc de données.

Équipages rebelles

La flotte rebelle n'était qu'un assemblage composite de vaisseaux de tous types, tailles et configurations. Les équipages qui la composaient étaient tout aussi variés au niveau de leurs races, croyances et expériences... bref, tout aussi "hétéroclites".

Les Croiseurs Mon Calamari constituaient incontestablement la clé de voûte de cette flotte. Leurs intrépides hommes d'équipage étaient des extraterrestres ultra-compétents et triés sur le volet, auxquels Ackbar faisait suivre un entraînement intensif. Il s'agissait toujours de Calamariens, parce que les commandes de ces bâtiments avaient au départ été spécialement conçues pour des membres de leur race. Certaines informations vitales auraient ainsi pu échapper aux sens limités d'un Humain, or le temps manquait pour effectuer les modifications techniques indispensables. C'était particulièrement vrai pour les écrans holographiques, qui avaient été prévus pour les yeux très particuliers des Calamariens. Pour les représentants des autres espèces, les images affichées paraissaient troubles et distordues, alors que les Mon Cal les percevaient avec une netteté cristalline.

Beaucoup de commandes répondaient par ailleurs à des mouvements corporels aussi subtils que particuliers. En effet, piloter un vaisseau calamarien exigeait des membres de son équipage qu'ils exécutent avec leurs jambes, leurs pieds ou leurs hanches certains gestes bien précis, lesquels étaient instantanément captés par les senseurs intégrés aux sièges qui leur étaient réservés. Cela permettait d'avoir les mains libres pour manipuler d'autres commandes. Bien entendu, les sièges en question avaient été conçus pour les Mon Calamari et les autres races éprouvaient généralement d'énormes difficultés à imiter les mouvements auxquels ils réagissaient.

Coup de Poker

"Ah, là, nous avons un problème" annonça Lando, aussi calmement que son cœur — qui battait à tout rompre — le lui permettait. "Nous avons même un gros problème..."

Le *Faucon* s'était lancé à la poursuite d'une paire d'Intercepteurs TIE qui filaient en direction d'un Super Destroyer Stellaire aux dimensions défiant l'entendement. Mais, c'est seulement quand son copilote, le Sullustain Nien Nunb, eut abattu les chasseurs impériaux, que Lando eut brusquement conscience du guêpier dans lequel il s'était fourré avec son équipage...

En effet, totalement obnubilé par les deux TIE, il ne s'était pas rendu compte que le *Faucon* s'était beaucoup trop approché de l'énorme vaisseau de guerre. Les tirs lasers étaient maintenant si nourris autour d'eux, que Lando apercevait à peine l'immense pont hangar qui s'ouvrait dans le ventre du monstrueux croiseur qui se trouvait juste au-dessus de sa tête. S'il ne réagissait pas rapidement, ils allaient se faire tailler en pièces.

Il était trop tard pour faire demi-tour et filer. C'eut été mettre le *Faucon* à portée de tir d'un plus grand nombre d'armes et il aurait été abattu avant même d'avoir pu parcourir deux kilomètres. Pourtant, il n'était pas non plus question de traîner ici, car quelqu'un finirait bien par ajuster un canon ou un projecteur de rayon tracteur et l'Alliance perdrait alors plusieurs éléments de valeur...

Dans l'impossibilité de rester là et de partir, quelles autres options s'offraient à eux ? Une seule, en fait. Agissant aussi vite qu'il le pouvait afin de ne pas avoir le temps de mesurer la folie de ce qu'il allait tenter, Lando reprit les commandes et entreprit de faire remonter le *Faucon*... droit dans le pont-hangar du Super Destroyer Stellaire.

Il n'était plus question de se perdre en vaines paroles, aussi Lando fit-il mine d'ignorer les exclamations de surprise et d'effroi de ses coéquipiers, lorsque le vaisseau plongea dans la gigantesque ouverture béante. Et quand il actionna adroitement les rétrofusées de manière à stopper net son élan, tout le monde retint son souffle. Le *Faucon* se retrouva ainsi à flotter, immobile, au milieu des innombrables petits docks secondaires qui constellaient les parois du pont-hangar.

Comme Lando l'avait espéré, les tirs s'étaient arrêtés et ils bénéficiaient maintenant d'une relative sécurité. Mais, pour combien de temps ? Il ne faudrait pas longtemps au commandant du colossal bâtiment de guerre impérial pour comprendre ce qui s'était passé... et il préférait ne pas penser à ce qui se produirait ensuite.

Continue à bouger, pensa Lando. *Continue à bouger et tu finiras bien par avoir une idée.*

Tandis que le reste de son équipage s'affairait à actionner des boutons, à régler des cadrans et à ajuster les scopes pour éviter au vaisseau de percuter une paroi, Lando se concentra intensément sur ce qu'il allait faire. Il poussa les gaz à fond et engagea le *Faucon* dans une étroite coursive qui traversait les nombreux docks secondaires.

Je suis complètement dingue, se dit-il. *Bien sûr, Yan a déjà fait pire avec cet appareil, mais quelle idée ai-je eu de l'amener jusqu'ici ?*

Le petit vaisseau émergea soudain dans ce qui semblait être une sorte de grand atelier. Il se déplaçait tellement vite, que Lando eut à peine le temps d'entrevoir les membres des équipes techniques qui se jetaient à couvert tandis qu'il passait à toute allure au-dessus d'eux. Il y avait une autre ouverture au fond de la salle, mais elle était à moitié obstruée par un portique roulant. Contre toute attente, Lando réussit à dévier légèrement sa trajectoire et à éviter une collision frontale.

Sonné, Nien Nunb marmonna quelques mots dans son étrange dialecte quand le bruit produit par le portique qui raclait la partie supérieure de la coque se répercuta dans tout l'habitacle. Heureusement, le *Faucon* ne subit alors que des dommages superficiels... on ne pouvait pas en dire autant des techniciens qui travaillaient sur le portique.

Bon, nous nous sommes bien amusés, se dit Lando en son for intérieur. *Maintenant, comment fait-on pour sortir ?*

Ils avaient grand besoin d'une cachette, d'une diversion ou de quelque chose du même ordre. Les secondes s'égrenaient et des TIE ne tarderaient plus à venir pour les réduire en fumée...

Mmmm. De la fumée !

Une fois encore, Lando ne perdit pas de temps à réfléchir et entreprit aussitôt de mettre en application l'idée qu'il avait eue. Jusqu'à présent, il avait évité d'endommager les entrailles du formidable vaisseau impérial, craignant que quelque débris puisse retomber sur eux. Mais, il se disait désormais que le *Faucon* ne pourrait échapper aux tirs du Destroyer Stellaire qu'en se dissimulant derrière une boule de feu. Une *grosse* boule de feu.

"Faites feu avec toutes nos armes", ordonna Lando, "tirez sur tout ce qui semble important... et sur le reste aussi."

Nien Nunb adressa un regard interloqué à son coéquipier. L'idée de démolir le hangar lui avait, à lui aussi, traversé l'esprit quand ils avaient pénétré à l'intérieur du Destroyer, mais il avait vite mesuré le risque encouru. Qu'est-ce que Lando pouvait bien avoir derrière la tête ?

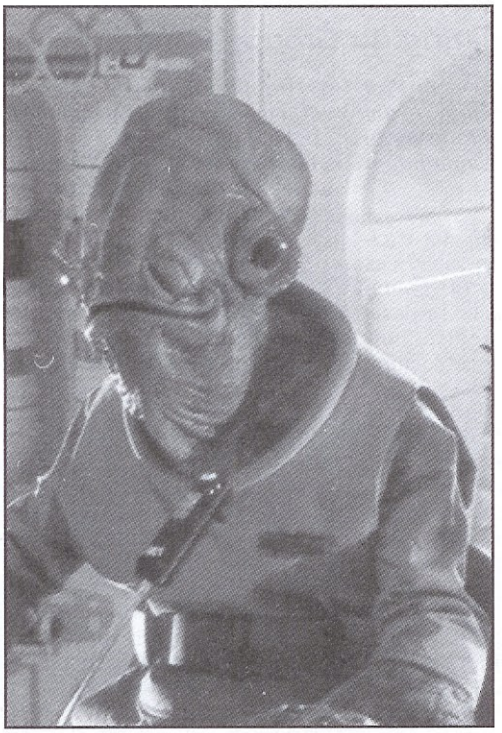
L'extraterrestre pensa que leur dernière heure étant venue, Lando avait décidé d'infliger autant de dommages que possible à l'adversaire. Comme il n'avait pas de meilleure idée à proposer, il obéit à son ordre, non sans avoir au préalable imploré ses ancêtres de pardonner ce qu'il allait faire.

Il commença sans plus tarder à détruire systématiquement tout ce qui se trouvait devant eux avec des missiles à concussion. Aux vibrations caractéristiques de la coque, Lando comprit que les deux lasers quadruples des tourelles étaient également entrés en action. L'enfer se déchaîna tout autour du *Faucon*, dont les canons déchiquetaient les vulnérables entrailles du puissant Destroyer Stellaire.

Le sourire amusé qu'arborait Lando ne laissait rien transparaître de la panique qu'il éprouvait intérieurement. Il exécuta prestement un virage sur l'aile, avant de reprendre en sens inverse la coursive d'accès en direction du pont-hangar. Le transport léger jaillit dans l'espace libre une fraction de seconde avant l'énorme boule de feu qu'avaient générée ses tirs. Comme prévu, l'embrasement dissimula le *Faucon* aux yeux des canonniers impériaux pendant les quelques secondes cruciales qui lui étaient nécessaires pour se mettre hors de portée.

L'audace s'était, une fois de plus, montrée payante. Mais, Lando savait qu'il lui faudrait encore prendre de gros risques avant la fin de cette journée, et il n'ignorait pas combien Dame Chance pouvait parfois se montrer volage...

Mais, plus encore qu'à ces motifs d'ordre purement technique, c'est surtout à leur sens de la discipline et à leur flegme légendaire que les Calamariens devaient d'avoir été affectés à des postes exigeant un grand sang-froid et une concentration totale. Ils étaient, en effet, capables de s'absorber complètement dans une tâche et se laissaient rarement distraire par le stress ou des émotions intempestives.



La bataille au large d'Endor fut pour eux l'occasion de démontrer de manière éclatante leur exceptionnelle valeur. En effet, alors qu'ils étaient confrontés à des adversaires bien supérieurs en nombre et encouraient le risque d'être taillés en pièces par la puissante flotte de l'Empire qui les avaient pris au piège, les équipages Mon Cal ne se départirent jamais de leur flegme et accomplirent de véritables prouesses. Ce jour-là, ils envoyèrent au tapis bon nombre de bâtiments ennemis, dont le Super Destroyer Stellaire *Exécuteur*.

Homme d'équipage Mon Cal. *DEXTÉRITÉ 2D ; SAVOIR 2D, Évaluation 3D + 2, Systèmes Planétaires 3D ; MÉCANIQUE 2D + 1, Armement de Vaisseau de Guerre 3D + 2, Astrogation 4D, Écrans de Vaisseau de Guerre 3D + 1, Pilotage de Vaisseau de Guerre 3D + 2 ; PERCEPTION 1D + 1, Commandement 3D + 1 ; VIGUEUR 2D ; TECHNIQUE 2D + 1, Programmation/Réparation de Vaisseau de Guerre 3D + 2, Réparation de Vaisseau de Guerre 4D. Environnements humides :* + 1D en *Dextérité*, *Perception* et *Vigueur* lorsqu'il se trouve à bord de croiseurs calamariens qui ont été expressément conçus pour offrir un environnement confortable et bénéfique pour le moral des membres de sa race. Points de Personnage : Variable, entre 0 et 5 en règle générale. Communicateur, bloc de données.

Nien Nunb

À la veille de la Bataille d'Endor, Lando Calrissian n'eut que l'embarras du choix lorsqu'il lui fallut choisir, parmi la crème des pilotes de l'Alliance, un second pour le *Faucon Millenium*. Mais, il n'hésita pas un instant lorsqu'il apprit que Nien Nunb était disponible...

Nunb était, en effet, un de ses vieux amis et avait même pendant un temps travaillé avec lui, ce qui faisait de ce Sullustain un choix idéal. D'autant qu'il était également un excellent pilote, dont le vaisseau de transport léger, le *Reine Sub-Luminique*, s'était acquis une enviable réputation dans la région de Sullust.

À une certaine époque, Nunb avait été employé par la Corporation SoroSuub pour convoyer des minéraux et autres matières premières jusque dans les systèmes les plus reculés. Le vélocité de son vaisseau et ses talents professionnels lui valurent de gagner un joli magot et de mériter les louanges de la SoroSuub.

Mais, quand la compagnie décida de se consacrer exclusivement à l'approvisionnement de l'Empire et prit, pour cela, le contrôle du système Sullust, Nunb choisit de partir. Il serait impropre dans son cas d'employer le terme "démission", car il dut en fait fuir sous une pluie de tirs de blasters et échapper à une meute de chasseurs stellaires lancée à ses trousses. C'est la raison pour laquelle, après mûre réflexion, il décida finalement de s'employer à contrecarrer les projets de ses anciens employeurs.

L'expérience acquise pendant ses années de contrebandier lui permit alors de subtiliser de nombreux chargements au nez de la SoroSuub au profit de la Rébellion. Il le fit toujours ouvertement et avec panache, espérant ainsi inciter son peuple à se soulever. Ses efforts portèrent leurs fruits et il ne fallut pas longtemps pour que d'autres de ses congénères se joignent à lui dans sa croisade. Beaucoup des "pirates" et "hors la loi" qui composaient sa bande étaient considérés comme de véritables héros par les Sullustains opprimés. La SoroSuub eut donc rapidement bien du mal à justifier son attitude. Profitant de cet état de fait, certains agitateurs politiques tels que Sian Tevv, firent de leur mieux pour que la corporation envisage à terme de soutenir l'Alliance Rebelle.

Devant cette situation intenable, la SoroSuub fut obligée de demander à l'Empire de trouver une solution à ses problèmes. Cette "solution" prit la forme d'une armada de Destroyers Stellaires qui fut lancée à la poursuite des bandits. Cela eut des conséquences désastreuses pour l'image de la compagnie et bien des personnes qui l'avaient jusqu'alors soutenue commencèrent alors à considérer d'un meilleur œil les convictions de Tevv et Nunb. Lorsque le contingent impérial se retira après une brève démonstration de force, la SoroSuub dut avoir recours à la flotte de la Défense Planétaire pour défendre Sullust et essayer de mettre un terme aux activités des insurgés. Mais, si cette flotte parvint bien à arrêter les attaques des pirates extérieurs, elle eut plus de "difficultés" à s'opposer aux résistants sullustains.

Nunb comprit alors qu'il ne pourrait changer les choses qu'en s'engageant dans l'Alliance afin d'affronter directement l'Empire. Son gang fut accueilli à bras ouverts par la Rébellion, bien que tous ses vaisseaux aient été détruits en tentant de forcer un blocus impérial au cours du trajet. Pendant ce temps-là, sur Sullust, des rumeurs commencèrent à courir disant que la SoroSuub était maintenant déterminée à changer de politique. Elle paraissait désormais disposée à soutenir discrètement les Rebelles, tout en faisant semblant d'être totalement acquise à la cause de l'Ordre Nouveau (par crainte d'une éventuelle invasion impériale).

Le briefing du Groupe Rouge

Voici un récit de "première main" sur la manière dont s'est déroulé le briefing de mission du Groupe Rouge, juste avant que ne soit lancée l'attaque contre la seconde Étoile de la Mort. Il a été rapporté à Voren Na'al par le Commandant Antilles.

La pièce résonnait d'un mélange de chuchotements excités et de discussions posées, comme c'était souvent le cas lors des briefings du Groupe Rouge dont les effectifs comptaient presque autant de "bleus" que de vétérans. Le bruissement s'est instantanément calmé quand je suis entré, portant sous le bras un holo-disque et un pointeur électro-lumineux.

J'ai glissé le disque dans le projecteur et un hologramme rouge vif représentant l'Étoile de la Mort est aussitôt apparu au milieu de la salle. Sa construction n'était manifestement pas achevée, comme en témoignaient les nombreux entrelacs de poutrelles et trous qui constellaient sa superstructure. Mais, cela ne contribuait en rien à diminuer l'effroyable menace qu'elle constituait aux yeux de ces jeunes pilotes.

Néanmoins, le fait qu'un survivant de l'attaque contre la première Étoile de la Mort commande leur escadron semblait suffire à apaiser leurs craintes et leurs appréhensions. Mais, sachant combien mes faits d'armes avaient été peu de chose en comparaison du tir miraculeux exécuté par Luke, j'étais loin de partager la confiance qu'ils paraissaient avoir en mes propres capacités.

Malgré cela, je me suis exprimé avec toute l'assurance qu'ils attendaient de ma part. "Beaucoup d'entre vous ont étudié la Bataille de Yavin dans le cadre de leurs programmes d'entraînement. Eh bien, ils vont devoir tout oublier." Je me suis alors tourné vers l'hologramme.

"Nous avons affaire aujourd'hui à quelque chose de complètement différent."

Avec le pointeur, j'ai commencé à suivre le tracé d'une tranchée à la surface de l'énorme station spatiale. "À Yavin, nous avions parcouru cette tranchée afin d'atteindre le petit conduit d'évacuation thermique situé ici." Le pointeur indiquait maintenant un point lumineux à peine visible. "Mais, l'Empire a depuis résolu ce petit défaut de conception."

"Cette fois-ci, nous ne nous engagerons pas dans cette tranchée. Au lieu de ça, nous nous insinuerons dans la superstructure elle-même."

"Nous entrerons à cet endroit" ai-je continué en désignant une ouverture circulaire. "Et nous suivrons ce chemin pour arriver jusqu'au réacteur central."

Hobbie, le sceptique de la bande, m'a alors interrompu : "Ça me semble drôlement étroit, patron."

J'ai levé un sourcil avec circonspection. Je savais qu'Hobbie détestait ça. "Comment ? Je vous ai vu voler avec un speeder des neiges entre les pattes d'un quadripode TB-TT et vous me dites maintenant que *ça* c'est trop étroit ?" Tout le monde s'est esclaffé.

Janson s'est tourné vers Hobbie. "Reste seulement près de moi et je te tiendrai la main jusqu'à destination, pilote d'élite." Les rires ont redoublé. J'en ai profité pour reprendre mon exposé.

"Au chapitre des bonnes nouvelles, je vous informe que nous pensons que les batteries turbolasers des Impériaux ne seront pas encore opérationnelles. De plus, on n'ignore combien de chasseurs ils seront capables de jeter dans la bataille, si nous les prenons par surprise."

En appuyant sur quelques boutons, j'ai réduit de 60 % la taille de l'image de l'Étoile de la Mort et fait apparaître juste à côté un hologramme représentant une grosse planète verdoyante.

"Côté mauvaises nouvelles, sachez que toute la station de combat est protégée par un écran énergétique projeté depuis la lune forestière d'Endor." Un trait lumineux parti de la planète verte s'est aussitôt transformé en une sphère lumineuse englobant l'Étoile de la Mort.

"Un commando dirigé par le Général Solo et le Commandant Skywalker a été chargé de mettre hors service le générateur de cet écran."

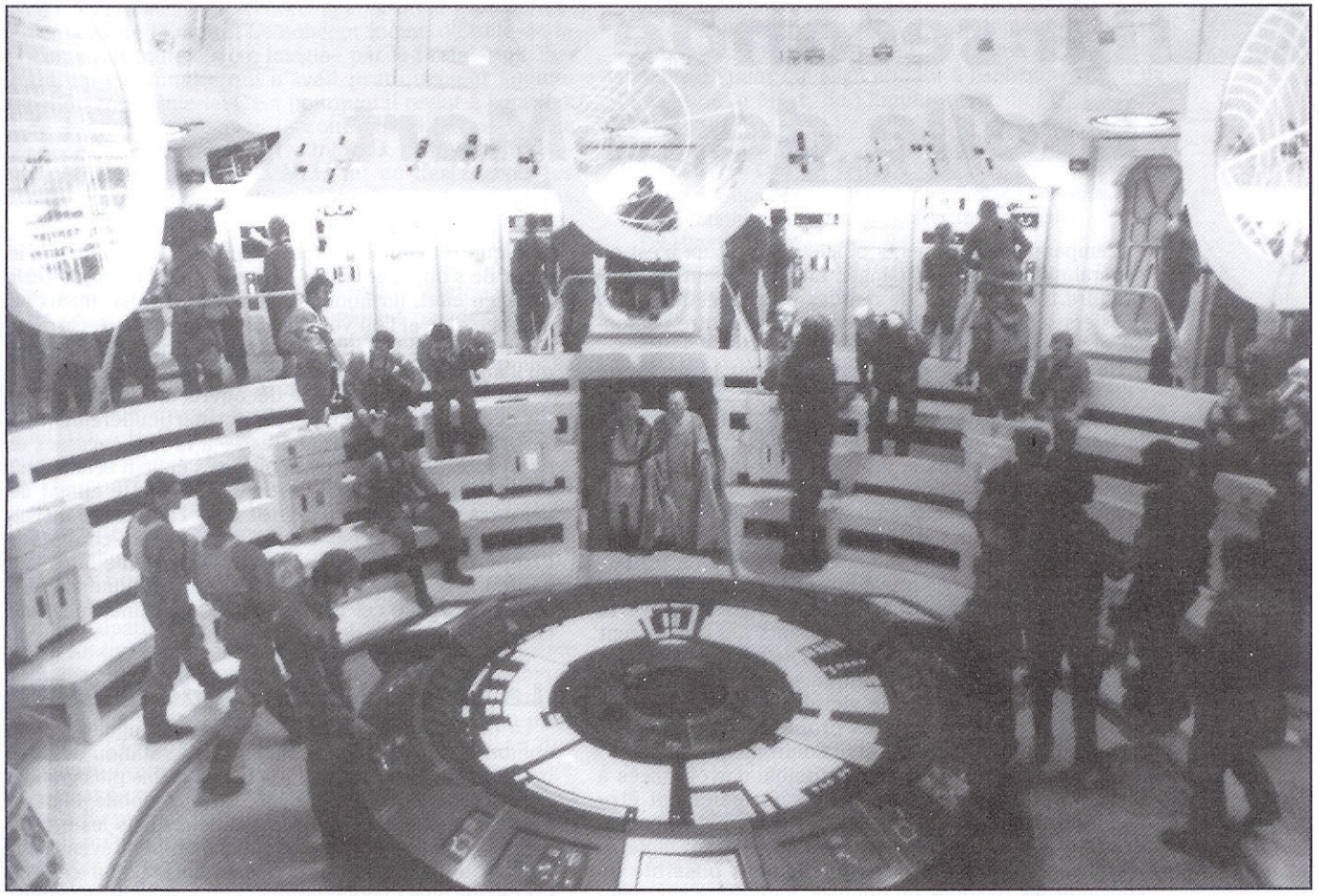
Randi, le plus jeune — et aussi le plus inexpérimenté — des pilotes présents, ne put s'empêcher de remarquer : "Et qu'est-ce qui se passera si l'écran fonctionne toujours quand nous arriverons ? Nous nous retrouverons dans une sale posture, non ?"

J'ai alors souri en éteignant l'holo-projecteur. "Vous n'avez pas l'air de bien connaître Yan et Luke, je me trompe ?"

Quand la compagnie se décida à aider l'Alliance en lui offrant la possibilité d'organiser clandestinement des opérations depuis le système Sullust, Nunb devint une véritable légende vivante aux yeux de son peuple. Depuis, ses hauts faits au cours de la Bataille d'Endor ont encore contribué à asseoir sa réputation.

Nien Nunb

Type : Pilote Sullustain
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 3D + 2, Esquive 3D + 1
SAVOIR 2D + 2
MÉCANIQUE 4D
Astrogation 6D, Canons de Vaisseau 5D, Communications 7D, Pilotage de Chasseur Stellaire 5D, Senseurs 7D + 1, Transports Spatiaux 5D + 1
PERCEPTION 3D
VIGUEUR 3D
TECHNIQUE 2D + 1
Réparation de Transport Spatial 3D + 2
Talents spéciaux :
Sens exacerbés : + 2D en *Recherche* et *Perception* dans la pénombre.
Sens de l'orientation : + 1D en *Astrogation* quand il se rend dans un lieu qu'il a déjà visité. Les Sullustains se souviennent, en effet, toujours comment ils peuvent revenir dans un endroit qu'ils connaissent.
Points de Personnage : 8
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur.



Wedge Antilles

Après l'évacuation de Hoth, Wedge Antilles a pris le commandement de l'Escadron Rogue sur la demande expresse de Luke Skywalker. Il s'est alors employé à en faire la meilleure escadrille de chasse de l'Alliance. Cela lui a rapidement valu d'être élevé au grade de commandant, avant d'être — avec ses hommes — affecté sur la Frégate Amirale de la flotte, en récompense de ses mérites.

Bien qu'il ait eu alors l'opportunité d'équiper son escadron avec des chasseurs ultra-performants, tels que les Ailes-A et Ailes-B, Wedge préféra conserver ses Ailes-X. Il soutenait, en effet, que ces derniers étaient toujours de taille à affronter les Intercepteurs TIE impériaux, même si ceux-ci avaient été spécialement conçus pour combattre les Ailes-X. En outre, il trouvait normal de réserver les chasseurs les plus perfectionnés aux pilotes les moins expérimentés, afin qu'ils aient de meilleures chances face aux nouveaux appareils de l'Empire.

En souvenir de son ancienne escadrille, qui s'était si bien battue à la surface de la première Étoile de la Mort, il fut autorisé à baptiser temporairement son unité "Groupe Rouge" pour l'assaut d'Endor. Luke et lui étaient les deux seuls survivants de cette mythique formation. Mais, cette fois-ci Skywalker ne serait pas à ses côtés. Malgré tout, Wedge était convaincu que ses jeunes pilotes étaient animés de la même flamme et de la même détermination que leurs prédécesseurs. Les nouvelles recrues côtoyaient des vétérans du Groupe Rogue, comme Hobbie et Janson, ce qui donnait un mélange d'enthousiasme et d'expérience des plus efficaces.

Au cours de la Bataille d'Endor, le Groupe Rouge se montra largement à la hauteur de sa réputation de meilleure escadrille de l'Alliance. Alors que beaucoup de formations d'Ailes-B et Ailes-A furent décimées par la terrifiante puissance de feu des chasseurs impériaux, les hommes de Wedge infligèrent de sévères pertes à l'ennemi, sans perdre eux-mêmes trop d'appareils.

La survie du Groupe Rouge revêtait une importance cruciale pour la stratégie rebelle. Il était en effet censé, avec le Groupe Or, attaquer les générateurs énergétiques de la station en cours de construction. Finalement, ce fut Wedge Antilles en personne qui porta le coup fatal à l'Étoile de la Mort, ouvrant ainsi une nouvelle ère pour la galaxie.

■ Wedge Antilles

■ (Au moment de la Bataille d'Endor)

Arme Blanche 3D + 1, Blaster 5D, Blaster de Véhicule 3D + 2, Esquive 5D + 2, Parade Mains Nues 3D + 1
Bureaucratie 5D + 2, Cultures 2D + 2, Langages 3D, Races Extraterrestres 4D + 1, Survie 2D + 1
Astrogation 6D + 2, Canons de Vaisseau 5D + 2, Écrans de Vaisseau 5D, Pilotage de Chasseur Stellaire : Aile-X 6D
Commandement 4D + 2, Dissimulation 3D + 1
Résistance 4D + 2
Programmation/Réparation d'Ordinateur 5D + 1, Réparation de Chasseur Stellaire : Aile-X 5D, Réparation de Transport Spatial 5D
Points de Force : 1
Points de Personnage : 8

La seconde Étoile de la Mort

S'emparer de documents officiels impériaux n'est en général ni facile ni sans danger. En effet, il faut souvent prendre toutes sortes de risques pour accéder à des dossiers secrets, se faire passer pour une autre personne, etc.

Heureusement, le chaos entraîné par le décès de l'Empereur a rendu bien plus aisée la mission dévolue au superbe réseau de renseignements de l'Alliance. De fait, l'Empire a commencé à se désagréger presque immédiatement après la mort de Palpatine. La hiérarchie militaire s'est ainsi désintégrée lorsque commandants, généraux, grands amiraux et conseillers se sont disputés le pouvoir, tandis que les officiers de rang inférieur devaient faire leur choix entre les différentes factions en présence. Les procédures de sécurité standard furent alors quasiment négligées. Une guerre ouverte étant inévitable, les conflits incessants qui opposèrent les Impériaux permirent à l'Alliance Rebelle - récemment rebaptisée Nouvelle République — de remporter un nombre impressionnant de victoires dans un laps de temps très court, malgré les problèmes d'effectifs et d'équipement auxquels elle était confrontée.

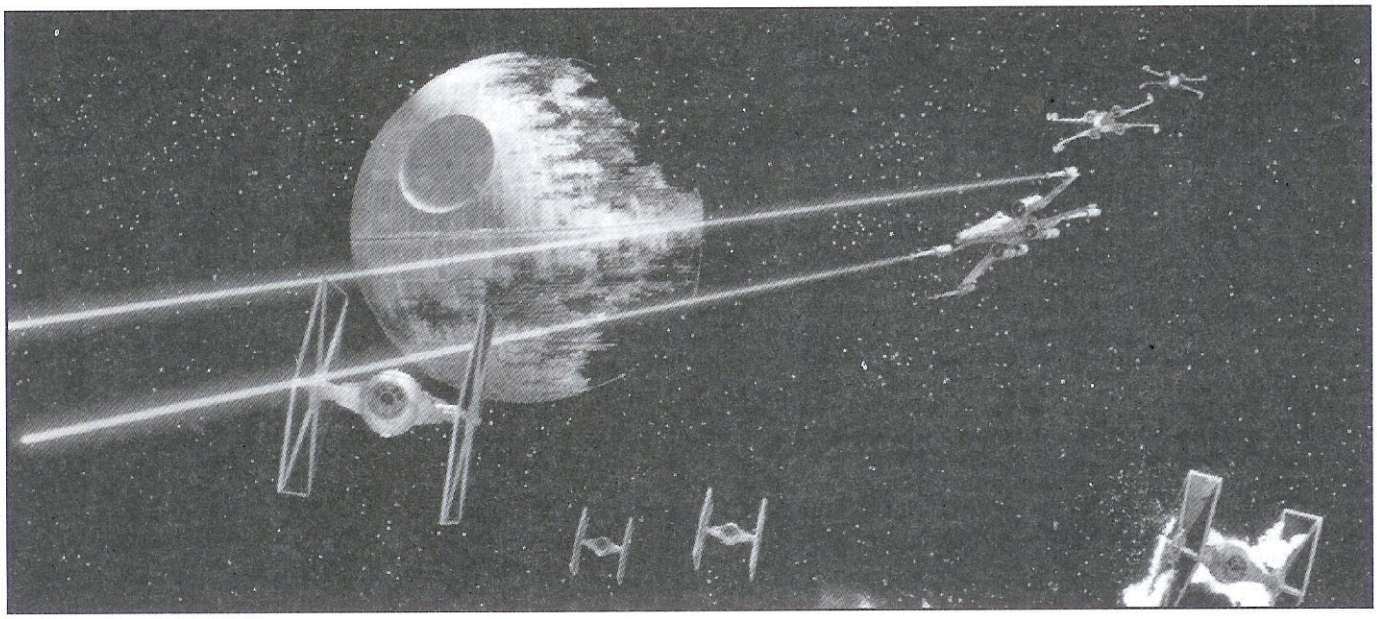
Dans le tumulte, il fut alors possible d'avoir accès à des informations qui auraient dû normalement être impossibles à obtenir. Pour illustrer la confusion engendrée par la mort de Palpatine, prenons, par exemple, la façon dont il m'a été personnellement possible de consulter les banques de données impériales sur Halowan... Je m'étais fait passer pour un agent spécial au service du Moff du secteur Fakir. Les officiers de sécurité d'Halowan se montrèrent d'abord suspicieux — mon code d'accès, obtenu par des espions de l'Alliance, était périmé et je n'avais en principe pas une autorité suffisante pour accéder aux documents qui m'intéressaient. Quoique réticents, mes interlocuteurs n'eurent pas le cœur de s'opposer à mes désirs : le Moff Lorin de Fakir était, en effet, un homme influent et il valait mieux lui être agréable si l'on voulait progresser dans sa carrière. C'est ainsi que j'ai eu droit à un traitement de faveur et qu'il m'a été possible d'obtenir tout ce que je désirais.

Les informations que je découvris alors concernant les conseillers de l'Empereur (et particulièrement un assortiment d'holo-circulaires — à la fois cocasses et effrayantes — que ces personnages s'étaient échangées) m'aidèrent à dépeindre avec exactitude le climat de paranoïa exacerbée qui régnait dans l'entourage de Palpatine. Et si je n'ai pas trouvé beaucoup de choses sur l'Empereur lui-même, j'ai néanmoins pu me faire une petite idée de la manière dont il avait coutume d'agir. Il est heureux que cet ignoble individu ait finalement été effacé de la surface de la galaxie...

La seconde Étoile de la Mort

La deuxième Étoile de la Mort se distinguait sur de nombreux points de la première. Cette station de combat ultra-sophistiquée était en effet à la fois plus grande, plus puissante, mieux protégée et plus mobile. Mais, la principale différence résidait peut-être dans les modifications auxquelles avait été soumis un petit évent thermique qui conduisait directement au réacteur central. Un défaut quasi imperceptible à ce niveau avait permis à l'Alliance Rebelle d'avoir la possibilité de détruire la première Étoile de la Mort, en dépit de toute attente. La nouvelle station, elle, ne possédait pas un tel talon d'Achille.

Le concepteur de ces deux engins s'appelait Bevel Lemelisk. C'était un architecte respecté qui avait déjà



conçu certaines des stations spatiales les plus perfectionnées de l'Empire. Le concept même d'Étoile de la Mort avait toutefois été imaginé par le Grand Moff Tarkin, un visionnaire qui n'avait pratiquement aucune notion en ingénierie. C'est pourquoi il revint à Lemelisk de donner corps, avec le concours d'une véritable armée d'architectes et de techniciens, au rêve de Tarkin.

Le projet Étoile de la Mort fut un des secrets les mieux protégés de l'Empire. Même le Sénat n'en fut pas informé ! Pour le financer, Palpatine dut détourner secrètement — et en toute illégalité — des budgets alloués à d'autres secteurs, comme l'exploration spatiale ou les travaux publics. La première station spatiale fut construite presque exclusivement par des forçats, dont un grand nombre moururent à la tâche.

Lorsqu'elle fut détruite, Lemelisk, craignant pour sa vie, partit se cacher. Il crut bien que sa dernière heure était venue, quand des agents le débusquèrent sur la lointaine Hefi. Quelle ne fut pas sa surprise, alors, d'apprendre que l'Empereur n'exigeait pas sa tête...

Au contraire, il voulait qu'il lui dessine les plans d'une nouvelle Étoile de la Mort, qui serait encore plus puissante que la première et ne présenterait, cette fois, pas le moindre défaut de conception. Un peu étourdi par sa bonne fortune, Lemelisk se mit aussitôt à l'ouvrage. Il comptait bien ne pas désappointer à nouveau Palpatine.

Il lui fut relativement facile de résoudre le problème de l'évent thermique. Il n'eut qu'à remplacer l'unique canalisation de grand diamètre par des millions de petits conduits d'évacuation à peine larges d'un millimètre. Ces conduits avaient la même fonction que l'ancien évent — disperser la chaleur excessive dégagée par le réacteur central à la surface de la station — mais ils présentaient l'avantage d'être bien trop petits pour qu'il soit possible de les atteindre avec un tir de blaster, aussi précis soit-il. Et au cas plus qu'improbable où ils seraient touchés, des dissipateurs de secours avaient été prévus pour vider de sa substance tout projectile à haute énergie avant qu'il n'arrive jusqu'au réacteur.

Une fois ce problème résolu, Lemelisk entreprit d'améliorer l'arme principale de l'Étoile de la Mort, qu'il se plaisait à appeler "superlaser". La première version disposait d'une puissance largement suffisante, mais des progrès étaient encore possibles au niveau des dispositifs de visée et de la cadence de tir. Sur ce plan-là aussi, Lemelisk réalisa des prodiges. Désormais, le terrifiant rayon pourrait être ajusté plus rapidement et avec une précision accrue, ce qui permettrait de l'employer contre des cibles mouvantes telles que des vaisseaux de guerre. L'ingénieur décida par ailleurs d'augmenter les dimensions de la station afin qu'elle puisse abriter les énormes générateurs indispensables pour faire fonctionner son armement et ses propulseurs plus performants.

Pour parer à l'éventualité d'une attaque par des petits chasseurs stellaires rapides, Lemelisk eut l'idée de prévoir de nombreuses batteries antiaériennes capables de créer un bouclier de feu impénétrable par des vaisseaux aux dimensions modestes. Ce dispositif, ajouté à un contingent déjà considérable de TIE, devait assurer une protection totale contre les attaques de chasseurs.

Lemelisk était convaincu qu'il serait impossible de vaincre la nouvelle Étoile de la Mort. Lorsqu'il la présenta à l'Empereur, il se risqua même à déclarer que pour avoir un maigre espoir de la détruire, l'ennemi devrait l'attaquer avant même qu'elle soit terminée. Une fois achevée, elle serait invulnérable.

Apparemment, Palpatine partagea son opinion... tout comme Mon Mothma et le Commandement de l'Alliance. Ce devait être là le point de départ de la grande Bataille d'Endor qui allait aboutir à l'anéantissement de l'Étoile de la Mort, de l'Empereur et de l'Ordre Nouveau.

L'Étoile de la Mort

Engin : Station de Combat en Espace Profond Non Standard
Type : Station de combat en espace profond mobile
Échelle : Étoile de la Mort
Longueur : 160 kilomètres (diamètre)
Compétence : Pilotage de Station de Combat : Étoile de la Mort
Équipage : 485 560, canonniers : 152 276, minimum : 127 850/+15
Compétence de l'Équipage : Armement de Vaisseau de Guerre 5D, Astrogation 5D + 1, Canons de Vaisseau 4D + 2, Pilotage de Station de Combat 6D
Passagers : 1 295 950 (hommes de troupe), 127 570 (soldats de choc), 75 860 (techniciens de maintenance), 334 432 (pilotes et équipages des appareils embarqués)
Capacité de la Soute : Supérieure à un million de kilotonnes
Autonomie : 3 ans
Prix : Indisponible à l'achat
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x3
Hyperpropulseur de Secours : x20
Navordinateur : Oui
Vitesse Spatiale : 2
Coque : 18D
Écrans : 3D
Senseurs :
Passif : 350/1D
Détection : 1 500/2D
Recherche : 7 500/3D
Focalisation : 60/4D + 2
Armes :
Superlaser
Arc de Tir : Avant
Servants : 168, minimum : 48/+10
Échelle : Étoile de la Mort
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre : Superlaser
Protection : 12D (échelle des Vaisseaux de Guerre)
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-20/40/100
Dommages : de 2D à 16D*
15 000 Batteries de Turbolasers
Arc de Tir : Tourelles**
Servants : 3
Échelle : Chasseurs Stellaires
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Protection : 3D (échelle des Vaisseaux de Guerre)
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-5/10/15
Dommages : 5D
15 000 Batteries de Turbolasers Lourds
Arc de Tir : Tourelles**
Servants : 4
Échelle : Chasseurs Stellaires
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Protection : 4D (échelle des Vaisseaux de Guerre)
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-7/15/30
Dommages : 7D
7 500 Canons Lasers
Arc de Tir : tourelles**
Servants : 3
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Protection : 4D (échelle des Vaisseaux de Guerre)

Flanqués de canonniers impériaux et de pilotes de chasseurs TIE, le Moff Jerjerrod et Dark Vador assistent à l'arrivée de la navette de l'Empereur.

Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-5/10/15
Dommages : 7D

5 000 Canons à Ions
Arc de Tir : Tourelles**
Servants : 4
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Protection : 4D (échelle des Vaisseaux de Guerre)
Ordinateur de Visée : 1D
Portées Spatiales : 1-3/7/10
Dommages : 4D

768 Affûts à Rayons Tracteurs
Arc de Tir : Tourelles**
Servants : 6
Échelle : Vaisseaux de Guerre
Compétence : Armement de Vaisseau de Guerre
Protection : 5D (échelle des Vaisseaux de Guerre)
Ordinateur de Visée : 3D
Portées Spatiales : 1-5/10/25
Dommages : 5D

*Les générateurs de la seconde Étoile de la Mort peuvent produire 2D de dommages par minute, jusqu'à concurrence de 16D au maximum. Les cellules produisant l'énergie ne peuvent toutefois pas fournir plus de 48D par jour sans endommager sérieusement les réacteurs de la station.

**Du fait de ses dimensions gigantesques, l'Étoile de la Mort est divisée en 24 zones distinctes disposant chacune du même armement. Seules les armes se trouvant dans la zone adjacente à un vaisseau qui attaque peuvent faire feu sur celui-ci. Le nombre d'armes susceptibles d'être employées en même temps doit donc souvent être considérablement réduit.

Moff Jerjerrod

Quand il eut à choisir un commandant pour sa nouvelle Étoile de la Mort, l'Empereur prit garde à ne pas commettre la même erreur que pour la précédente. Il ne voulait pas d'un Grand Moff tout puissant, ni d'un triumvirat composé de gouverneurs, de généraux ou d'amiraux.

La première fois, Palpatine avait confié son arme ultime à trois hommes dont les intérêts divergeaient en bien des points. Ils s'étaient tous trois montrés trop butés et trop indépendants d'esprit pour se plier totalement aux désirs de leur monarque. Ils n'avaient pas arrêté de se chercher querelle, au point d'en oublier d'obéir aux ordres. Le résultat de tout cela avait été la destruction de l'Étoile de la Mort, qui avait permis à la Rébellion honnie de bénéficier d'un répit dont elle avait bien besoin.

Cette fois, les choses seraient différentes. L'Étoile de la Mort n'aurait qu'un seul commandant : un homme

faible, enclin à croire à sa propre importance, alors qu'il ne serait en fait qu'une simple marionnette. Jerjerrod faisait parfaitement l'affaire.

Administrateur compétent, bien que dépourvu de créativité ou d'imagination, Jerjerrod ne pouvait en aucun cas constituer une menace pour les plans de l'Empereur. Comme tout bon officier impérial, il avait de l'ambition, mais il lui manquait la clairvoyance et le courage pour que le désir de réussite lui dicte sa conduite. Avant d'être nommé à ce poste, Jerjerrod n'avait été qu'un modeste général pantouflard, qui s'était élevé dans la hiérarchie en travaillant pour la Logistique et les Approvisionnements. Il était à l'aise pour tout ce qui était administratif, mais il manquait d'expérience militaire.

Il était exactement le genre d'homme que cherchait l'Empereur. Palpatine voulait, en effet, quelqu'un capable d'achever rapidement la nouvelle station de combat, tout en étant incapable de voir le parti qu'il pourrait en tirer une fois qu'elle serait opérationnelle. Comme Jerjerrod obéirait toujours aveuglément aux consignes de l'Empereur, ce dernier serait en fait le véritable commandant de l'Étoile de la Mort.

Aiguillonné par le Seigneur Vador, Jerjerrod parvint à rendre la station opérationnelle bien avant la date initialement prévue... sans vraiment comprendre pourquoi Palpatine tenait tellement à ce que les travaux soient terminés au plus vite. Jerjerrod se comporta toujours comme un serviteur irréprochable, mais son dévouement lui coûta la vie.

■Moff Jerjerrod

Type : Moff Impérial
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 3D + 2, Esquive 4D
SAVOIR 4D
Bureaucratie 8D, Maintien de l'Ordre 5D + 1
MÉCANIQUE 3D + 2
PERCEPTION 3D + 1
Commandement 6D, Commandement : Équipage de l'Étoile de la Mort 9D + 1
VIGUEUR 2D
TECHNIQUE 2D
Sécurité 4D
Points de Personnage : 2
Déplacement : 10
Équipement : Mini-blaster (3D).

Amiral Piett

Beaucoup se demandent comment l'Amiral Piett avait pu survivre à la débâcle de Bespin. Après tout, il n'était pas parvenu à capturer le *Faucon Millenium* avant qu'il ne se réfugie dans l'hyperespace. Or, rares étaient ceux auxquels le Seigneur Vador avait laissé la vie alors qu'ils avaient trahi sa confiance d'une façon ou d'une autre...

À l'époque où il dirigeait la flotte chargée de localiser la nouvelle base de la Rébellion, Vador avait déjà un certain nombre de morts d'officiers sur la conscience. Ces hommes avaient tous en commun d'avoir "trahi sa confiance". Pourquoi, dans ce cas, l'Amiral Piett s'en était-il sorti indemne ?

Peut-être le Sombre Seigneur avait-il été profondément affecté par sa rencontre avec Skywalker ? En effet, quand il était revenu à bord du Destroyer Stellaire, il s'était montré étonnamment silencieux et l'aura de menace qui émanait habituellement de lui semblait atténuée.

Quoi qu'il en soit, après l'incident de Bespin, Vador partit s'occuper de ses propres affaires et Piett se retrouva seul à la tête de la flotte. Il put alors se détendre et se prendre à espérer qu'il survivrait à sa promotion, contrairement à nombre de ses prédécesseurs.

Ses ordres étaient de continuer à se rendre de système en système, de manière aléatoire, dans l'espoir de surprendre ainsi la flotte rebelle. Les chances de succès de cette tactique étant effroyablement basses, Piett ne put s'empêcher de soupçonner l'Empereur d'avoir quelque chose d'autre derrière la tête...

Après bien des mois, la flotte finit par être convoquée à Endor, où elle reçut l'ordre de se cacher derrière une lune forestière. Quelque temps plus tard, les Rebelles passèrent à l'attaque et eurent la désagréable surprise de voir les bâtiments de Piett surgir de leur cachette. Et quand l'Étoile de la Mort se révéla opérationnelle, leur flotte sembla aussitôt inéluctablement condamnée !

En tout cas, c'est ce que crut Piett.

L'Amiral ne s'illustra pas particulièrement au cours de cet affrontement, alors que les Rebelles, eux, firent preuve d'adresse et de détermination. La flotte impériale fut contrainte de battre en retraite, bien qu'elle ait bénéficié de l'appui du superlaser de l'Étoile de la Mort. Et quand les vaisseaux de guerre de l'Alliance engagèrent le combat avec ses bâtiments, Piett découvrit avec stupeur qu'il allait être vaincu.

Au plus fort de la bataille, le vaisseau amiral de l'Empire, le redoutable Super Destroyer Stellaire *Exécuteur*, fut détruit par des chasseurs rebelles. Piett, qui se trouvait à bord, périt avec ses hommes d'équipage.

■Amiral Piett

■(Au moment de la Bataille d'Endor)

Tactique : Flotte 4D + 1, Tactique : Vaisseaux de Guerre 6D + 1
Sécurité 5D

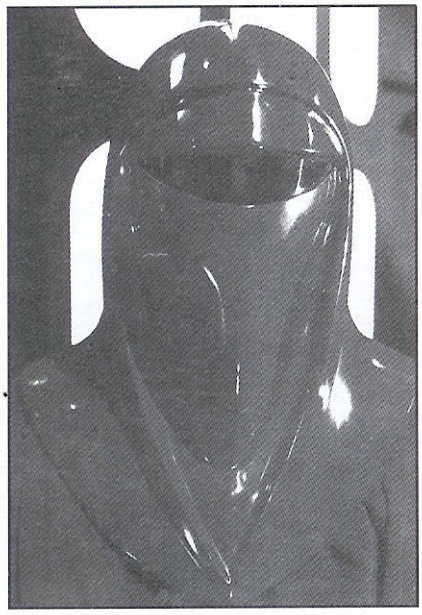
La Garde Impériale

Ces soldats aux tenues éclatantes avaient été spécialement triés sur le volet pour assurer la protection rapprochée de l'Empereur. Choisis parmi les meilleurs éléments des troupes de choc, ils accompagnaient Palpatine dans tous ses déplacements et au moins deux d'entre eux restaient en permanence à portée de voix de Sa Majesté. Ils étaient toujours recrutés en fonction de sévères critères d'intelligence, de force physique, de dextérité et — tout particulièrement — de loyauté. Une fois engagé dans la Garde, un soldat suivait obligatoirement un entraînement intensif dans toutes sortes de disciplines martiales.

L'armure rouge écarlate des Gardes Impériaux n'était pas un simple uniforme d'apparat, elle était également très efficace en combat. Elle était directement inspirée des tenues des Sentinelles de la Mort mandalorienne et des Gardes Solaires de Thyrsus, deux organisations armées connues pour leur férocité.

Rares sont ceux qui savent aujourd'hui combien il a pu exister de Gardes Impériaux, car ceux-ci n'ont jamais combattu en tant que membres d'une même unité. En outre, ils avaient coutume d'aller régulièrement effectuer des stages au sein de divers régiments des troupes de choc, afin de toujours rester au mieux de leurs capacités. C'est toutefois comme gardes du corps qu'ils purent donner toute la mesure de leur talent. Qu'il s'agisse pour eux de déjouer un attentat ou d'exécuter eux-mêmes un assassinat, ces soldats étaient toujours aux aguets et prêts à offrir leur vie pour la plus grande gloire de Palpatine.

Bien qu'ils aient été formés au maniement des blasters, leur arme de prédilection était la pique de force.



Quoique dénigrée par certains, elle se révélait un redoutable instrument de mort entre les mains des Gardes Impériaux.

Gardes Impériaux

Type : Garde Impérial
DEXTÉRITÉ 5D
Arme Blanche 6D, Arme Blanche : Pique de Force 8D + 2, Artillerie Blaster 6D, Blaster 7D, Esquive 7D, Parade Arme Blanche 5D, Parade Mains Nues 6D
SAVOIR 2D + 1
Illégalité 3D + 1, Survie 6D
MÉCANIQUE 2D + 2
PERCEPTION 2D + 2
Commandement 5D + 2, Discrétion 6D + 2, Dissimulation 6D + 2, Marchandage 3D + 2, Recherche 6D + 2
VIGUEUR 3D
Combat Mains Nues 6D, Escalade/Saut 6D, Levage 5D, Résistance 6D
TECHNIQUE 2D + 1
Démolition 5D, Premiers Soins 3D, Sécurité 4D + 1
Points de Personnage : Variables, généralement entre 0 et 5.
Déplacement : 10
Équipement : Pistolet blaster lourd (5D), armure (+2D contre les attaques physiques, + 1D contre les attaques énergétiques, -1D en *Dextérité*), pique de force (VIG + 3D).

Conseillers de l'Empereur

Vêtus de somptueux costumes rappelant le passé historique de leurs mondes d'origine, les conseillers de l'Empereur étaient aussi vaniteux que divisés au plan politique. Ils passaient leur temps à se mettre des bâtons dans les roues, mais étaient aussi toujours prêts à faire les quatre volontés de Sa Majesté. L'incertitude permanente dans laquelle ils vivaient ne devait rien au hasard. En fait, Palpatine lui-même avait veillé à ce qu'il en soit ainsi.

Chaque conseiller devait, en effet, surveiller de près la façon dont un de ses collègues administrait son propre système stellaire. En plus de rendre toute alliance virtuellement impossible entre ces hauts fonctionnaires, cela contribuait à entretenir leurs jalousies et leurs luttes intestines.

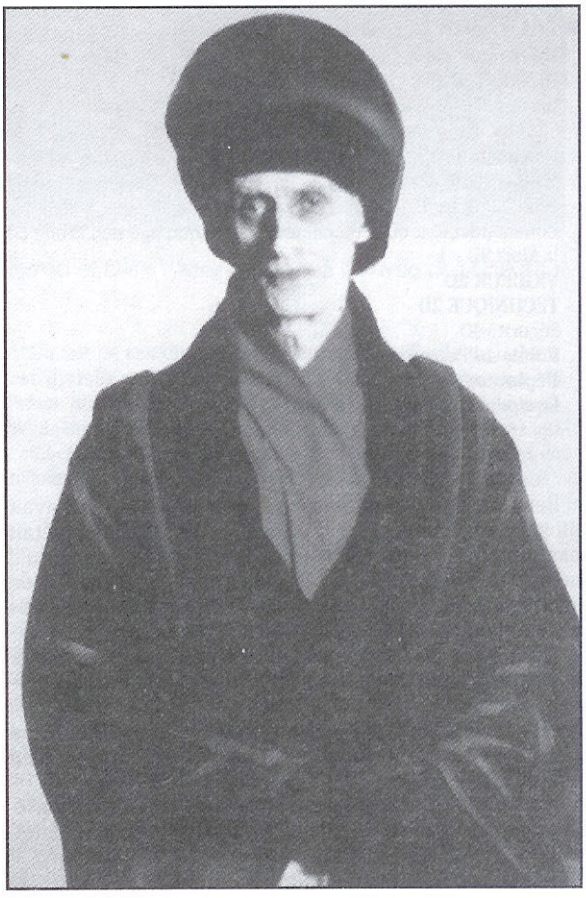
Lorsqu'ils n'étaient pas occupés à quelque tâche administrative, les conseillers étaient aussitôt isolés les uns des autres. L'Empereur les envoyait alors aux quatre coins de la galaxie accomplir des missions prétendument "importantes". Comme Palpatine employait plusieurs centaines de ces bureaucrates pour gouverner son vaste Empire, il imagina un grand nombre de missions "d'information", "d'enquête" et de "supervision" à leur intention.

Il encourageait également leurs divisions en refusant de les recevoir par groupes de plus de douze. Il pouvait alors désigner parmi eux quelques "heureux élus" qui avaient le droit de partager ses confidences, tandis que les autres attendaient à l'écart en proie à la plus grande nervosité. À moins qu'il ne se contente, tout bonnement, d'en tuer quelques-uns quand l'envie lui en prenait. L'Empereur estimait que l'insécurité à laquelle ces hommes étaient soumis constituait un lien bien plus solide que la simple loyauté. C'est fou ce qu'un homme peut faire pour survivre...

L'habitude qu'avait Palpatine d'exercer un règne tyrannique s'appuyant sur la terreur fut remarquablement efficace à l'encontre de ses conseillers. De ce fait, il n'eut jamais à redouter les plus puissants de ses subordonnés, car il contrôlait l'existence de tous ceux qui composaient son entourage.

Kren Blista-Vanee

Type : Conseiller Impérial
DEXTÉRITÉ 2D
SAVOIR 3D
Bureaucratie 4D + 2, Intimidation 5D, Langages 4D, Races Extraterrestres 3D + 2
MÉCANIQUE 1D + 1
PERCEPTION 2D
Commandement 4D, Escroquerie 3D + 1, Marchandage 3D + 2
VIGUEUR 2D
TECHNIQUE 1D + 2
Points de Personnage : 4
Déplacement : 10
Équipement : Mini-blaster (3D), costume traditionnel planétaire.



Endor

Suivre les traces du commando du Général Solo au travers des forêts d'Endor constitua certainement l'épisode le plus agréable de mon enquête. La végétation luxuriante de la lune forestière est, en effet, un véritable régal pour les sens.

Les réjouissances qui suivirent la destruction de l'Étoile de la Mort et le décès de l'Empereur furent, pour le moins, délirantes. Nous avions à l'époque encore du mal à comprendre qu'il nous était désormais possible d'espérer que la guerre prenne fin un jour. Avec la victoire qu'elle venait de remporter, la Rébellion n'était plus une cause perdue. La liberté, qui nous avait si longtemps semblé n'être qu'un rêve fou, était à portée de la galaxie. (Et si les combats se poursuivent encore aujourd'hui, cinq ans après ces événements, c'est la Nouvelle République qui a maintenant l'avantage.)

Une fois la bataille terminée, les indigènes ewoks se sont immédiatement empressés de remettre leur monde en état. Ainsi, les ruines de la base impériale qui avait abrité les générateurs d'écrans de l'Étoile de la Mort furent-elles transformées en résidence par le fameux Wicket. Ce dernier n'hésita pas alors à récupérer les véhicules, armures et équipements qu'elle contenait pour les utiliser de manière aussi inattendue qu'originale, tandis que les murs extérieurs de sa nouvelle demeure se couvraient de lierre et de racines. Il ne fallut pas longtemps pour qu'Endor retrouve sa splendeur première — juste le temps, en fait, que la nature engloutisse les vestiges de la présence de l'Empire et les fasse sombrer dans l'oubli.

Wicket

C'est Wicket qui découvrit le premier la Princesse Leia et la ramena au village ewok. Par la suite, quand les amis de celle-ci arrivèrent à leur tour, c'est encore lui qui insista avec véhémence pour qu'ils soient libérés et n'aient pas à endurer les rites barbares de Logray ; il avait, en effet, tout de suite senti qu'ils étaient aussi bons et aimables que la Princesse elle-même. Malheureusement, ni le chef Chirpa ni aucun des autres membres de sa tribu ne prêtèrent l'oreille à ses suppliques. Les Rebelles ne durent ce jour-là de recouvrer leur liberté qu'à un tour de passe-passe de Luke.

Lors de la Bataille d'Endor, Wicket se révéla un guerrier valeureux et plein de ressources. Comme la plupart de ses congénères, il avait appris au cours de sa vie à connaître la moindre colline et le moindre ravin de la forêt. Cette connaissance allait être des plus utiles aux membres de son village quand ils entreprirent de tendre de nombreux pièges, bien dissimulés, pour arrêter la progression des "bêtes qui marchent".

Wicket est d'un tempérament plutôt solitaire. Il reste de longues heures tout seul à explorer son univers boisé. L'endroit qu'il préfère est un marécage situé au sud du village ewok. C'est là qu'il a élu résidence, après avoir

Les défenses ewoks

Voren Na'al eut un entretien avec Wicket peu après la Bataille d'Endor. Voici un compte-rendu de leur discussion, traduit par les bons soins de 6PO.

Quand les premiers Impériaux sont arrivés, la tribu a entendu le rugissement produit par leur vaisseau. Comme nous voulions savoir ce qui pouvait faire un bruit aussi épouvantable, nous avons envoyé un groupe de guerriers — dont Wicket faisait partie — voir de quoi il retournait. Il émanait de la navette ennemie une puanteur comme jamais aucun Ewok n'en avait sentie. Le chef Chirpa la compara à l'odeur du feu... en pire. Les guerriers n'eurent pas à s'interroger sur la direction à suivre, il leur suffisait de se laisser guider par leur odorat.

Mais, avant qu'ils n'aient parcouru la moitié du chemin, ils sentirent brusquement autre chose... quelque chose d'animal et d'artificiel à la fois. Quelque chose qui traversait la forêt aussi bruyamment qu'une bête de kurn ivre de baies de matt.

Les Ewoks prirent peur. Seule une créature démente ou blessée pouvait produire un tel vacarme et briser la végétation au lieu de la contourner ! Leurs pires craintes furent confirmées lorsqu'ils aperçurent les formes aux carapaces blanches.

Leur effroi fut d'autant plus intense qu'ils n'avaient jamais rien vu de mécanique auparavant. Être ainsi brutalement confrontés à des objets aussi incompréhensibles que des armures de soldats de choc ou une navette impériale fit naître en eux un profond sentiment de malaise et de défiance.

Voila pourquoi ils devaient par la suite réserver une réception hostile à l'équipe du Général Solo...

Note de l'historien : Quant à savoir pourquoi ils témoignèrent une telle vénération pour Zed-Sispéo, nous sommes toujours dans l'expectative. Apparemment, une de leurs légendes parlait d'un dieu doré qui était censé venir un jour les conduire dans une grande croisade religieuse. Il est toutefois difficile de savoir s'il s'agit véritablement d'une prédiction ou s'ils se sont contentés de plaquer des événements réels sur une antique mythologie. En effet, les Ewoks ont parfois du mal à distinguer les faits des mythes. C'est d'ailleurs une des forces de leur société.

Les Ewoks observèrent silencieusement les éclaireurs impériaux qui passaient devant eux. Il y avait quelque chose de profondément inquiétant dans la façon dont ils progressaient au travers de la forêt sans se préoccuper d'être discrets et sans craindre d'être suivis. Le mépris avec lequel ils traitaient leur environnement témoignait apparemment de la confiance qu'ils avaient en leur propre puissance.

Une telle confiance en soi ne pouvait qu'alarmer les Ewoks, aussi décidèrent-ils que les Impériaux ne devaient pas arriver jusqu'à leurs villages.

Ayant réussi à les détourner de leur chemin, les guerriers crurent bien qu'ils ne reverraient jamais ces étranges créatures. Le choc fut donc d'autant plus grand quand, quelques semaines plus tard, elles débarquèrent par centaines, accompagnées d'énormes bêtes malodorantes ! À peine arrivées, elles rasèrent la forêt et grattèrent la terre, tandis que le ciel se mit à grouiller de non-animaux volants.

La venue de tous ces monstres suscita bien des commentaires autour des feux du village. Jusqu'alors, les Impériaux n'avaient prêté aucune attention aux Ewoks et ceux-ci ne s'en étaient pas portés plus mal. Certains en conclurent qu'ils continueraient sans doute à les laisser en paix si on ne les dérangeait pas. Après tout, leurs intentions n'étaient peut-être pas mauvaises ?

Mais, d'autres protestèrent en rappelant que les intrus faisaient la guerre à la forêt. Seules des créatures malfaisantes pouvaient ainsi combattre les arbres pourvoyeurs de vie et d'ombrage ! Comment imaginer, après cela, qu'elles puissent respecter qui que ce soit ?

Lorsque la dispute s'envenima, le chef Chirpa rappela aux membres de sa tribu de quels pouvoirs disposaient les envahisseurs. "Ils filent dans les airs, embrasent la forêt avec leurs bâtons et bâtissent des forteresses qu'aucune lance ne peut percer. Nous ne leur ferons pas la guerre." Après un instant de silence, les conversations autour des feux se tournèrent vers d'autres sujets.

Une nuit, Wicket rapporta des nouvelles importantes à la tribu.

"L'autre jour, j'ai vu dans la forêt quelque chose qui intéressera peut-être les Anciens" dit-il d'une voix dont les tremblements incontrôlés trahissait la peur qu'il éprouvait à parler devant les Anciens pour la première fois.

La réponse du chef Chirpa fut lapidaire : "Parle, jeune Wicket."

Le jeune Ewok déglutit et commença son récit... "J'ai vu un des grands non-animaux des Envahisseurs. Il se promenait au pied des falaises de Yawari. Il y avait beaucoup de pierres par terre, je crois qu'il a dû y avoir un éboulement. Soudain, le non-animal a posé un pied sur un gros rocher. Pendant un moment, on aurait cru qu'il était devenu fou ou qu'il était ivre. Il s'est mis à se dandiner, comme s'il dansait, et puis sa tête a heurté la paroi de la falaise.

"Il a alors basculé sur le côté et sa peau épaisse s'est craquelée, et des flammes sont sorties de son ventre et de son crâne. Je pouvais même voir du feu au fond de ses yeux. Ensuite il a hurlé, et c'était comme s'il y avait de l'écho, on aurait dit qu'il avait deux voix !"

Le chef Chirpa s'inclina vers lui. "Quelle conclusion tires-tu de cette histoire, jeune Wicket ?"

"On peut leur faire mal ! Même les gros non-animaux peuvent mourir et ressentir de la douleur. Je pense que nous pourrions construire des pièges pour les attraper, comme nous attrapons les autres animaux. Je ne dis pas qu'il serait possible d'attaquer leurs forteresses, mais pourquoi ne pas protéger nos villages ? Pour cela, nous devrions fabriquer plein de pièges, des pièges qui les feraient trébucher et fendraient leurs carapaces. Comme ça, nous serions prêts si un jour nous devions les combattre. Et puis, nous n'aurions plus besoin d'avoir tellement peur d'eux."

Le chef Chirpa sourit. "Tu as bien agi, Wicket. Qu'il en soit ainsi. Nous devons effacer la honte de la peur. Maintenant, dis-nous, quel genre de pièges devrions-nous employer ?"

construit une maison arboricole au milieu des ruines d'une ancienne base impériale. Il y passe le plus clair de son temps à communiquer avec les animaux et à fabriquer des petits objets gravés à l'intention des enfants de son peuple.

Après la bataille, Wicket a été "promu" au grade de "Maître Guerrier" au cours d'une cérémonie présidée par Leia en personne, à la demande du chef Chirpa et du reste de la tribu. Ce fut le plus beau jour de sa vie.

Ses compatriotes reconnaissent aujourd'hui ses multiples talents et il fait figure de candidat idéal pour remplacer le chef Chirpa quand celui-ci se retirera. Plusieurs femelles ewoks ont par ailleurs commencé à déposer de menus présents — nourriture, habits, armes, etc. — sur le seuil de sa hutte pour lui signifier l'intérêt romantique qu'elles lui portent. Le célibataire invétéré qu'il est n'apprécie pas forcément ces marques d'affection, mais il sait que les femelles de sa race sont connues pour leur ténacité... une fois qu'elles ont des vues sur un mâle, les jours de liberté de celui-ci sont généralement comptés.

■Wicket W. Warrick

Type : Ewok
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Arme Blanche 5D, Arme de Jet 7D, Esquive 4D + 2
SAVOIR 2D
Survie 3D, Survie : Forêt 6D
MÉCANIQUE 2D + 2
Planeur 4D
PERCEPTION 4D
Discrétion 5D + 1, Dissimulation 5D + 1, Escroquerie 4D + 2, Marchandage 5D, Recherche : Pistage 6D
VIGUEUR 3D
Escalade/Saut 4D + 2
TECHNIQUE 2D + 2
Construction Primitive 4D + 2
Talents spéciaux :
Odorat : Un Ewok bénéficie de + 1D en Recherche quand il suit une piste en employant son odorat.
Points de Force : 2
Points de Personnage : 11
Déplacement : 9
Équipement : Lance (VIG + 1D), herbes médicinales.

Chef Chirpa

Malgré son grand âge et sa légère sénilité, le chef Chirpa est vénéré par toute sa tribu. Pendant les 42 années de son règne, les Ewoks n'ont connu que paix et prospérité... tout du moins, jusqu'à ce qu'arrivent les Impériaux.

La guerre entre l'Alliance Rebelle et l'Empire l'obligea à prendre des décisions plus difficiles que toutes celles qu'avaient eu à prendre les autres chefs de villages avant lui. La tribu de Chirpa comptait de bons chasseurs, mais ceux-ci n'étaient pas belliqueux et il n'était guère dans leur nature de prendre part à un conflit de cet ordre. Mais, la plupart des Ewoks sont des êtres passionnés et épris d'honneur, aussi était-il normal qu'ils défendent une cause à laquelle ils croyaient. Il revenait cependant à leur chef d'en décider.

C'est Logray qui exigea que la Princesse Leia et ses compagnons soient sacrifiés au cours d'une cérémonie en l'honneur du "dieu doré". Mais, lorsque les étrangers en question firent une démonstration de la puissance de leur magie, Chirpa vit soudain l'erreur qu'il allait commettre. Il estima que ses congénères devaient, dans leur propre intérêt, écouter ce que les nouveaux venus avaient à leur raconter.

L'histoire que leur narra alors Zed-Sispéo fut sans aucun doute la plus palpitante et la plus tragique que le chef ait jamais entendue. Quand elle fut achevée, il se fit un devoir de convaincre les Anciens du village d'accorder aux étrangers le statut de membres honoraires de la tribu. Il ne faisait, en effet, plus aucun doute qu'ils étaient dans le camp du Bien. En les adoptant en leur sein, les Ewoks adoptèrent également leur lutte.

Les Impériaux avaient tué bien des arbres et perturbé le gibier en édifiant leurs gigantesques maisons posées sur le sol. Ce sont ces raisons, ajoutées aux déclarations de leurs nouveaux amis, qui poussèrent Chirpa à impliquer les Ewoks dans la guerre contre l'Empire. Peu importait que l'ennemi soit bien mieux armé qu'eux, lui et ses guerriers n'avaient peur de rien. Pour eux, la Bataille d'Endor ne fut rien d'autre qu'une partie de chasse plus périlleuse qu'à l'ordinaire. Et comme se plaisait à dire Chirpa : "La traque sera peut-être longue et dangereuse, mais nous finirons par triompher."

■Chef Chirpa

Type : Chef Tribal Ewok
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Arme de Jet 4D + 2, Esquive 4D + 2
SAVOIR 2D
Bureaucratie 3D, Érudition : Folklore Ewok 3D
MÉCANIQUE 2D + 2
PERCEPTION 4D
Commandement 5D, Marchandage 4D + 2
VIGUEUR 3D
TECHNIQUE 2D + 2
Talents Spéciaux :
Odorat : Un Ewok bénéficie de + 1D en Recherche quand il suit une piste en employant son odorat.
Points de Personnage : 7
Déplacement : 7
Équipement : Pipe, coiffure de cérémonie.

Logray et le chef Chirpa discutant du sort à réserver à leurs captifs.

Logray

En tant que sorcier ("chaman") de la tribu ewok, Logray était considéré avec un mélange de crainte et d'admiration par ses congénères. Pour son peuple, il était le "gardien des rites anciens" et une grande partie de son travail consistait à veiller à ce que les traditions de sa race ne se meurent pas. Certaines d'entre elles remontaient à un passé très ancien, et leur caractère archaïque expliquait sans doute qu'elles semblaient parfois un peu stupides ou barbares aux yeux des membres de la tribu actuelle.

Les pires de ces pratiques suscitaient en outre pas mal de controverses, surtout quand elles exigeaient des sacrifices d'êtres vivants. Mais, comme Logray bénéficiait de l'appui du chef Chirpa et des Anciens, elles n'avaient pas été abandonnées, en dépit des protestations des jeunes Ewoks.

Wicket, le solitaire, était un des adversaires convaincus de Logray, mais il ne jouissait d'aucune influence au sein de la tribu. De plus, comme le chaman n'arrêtait pas de le tourner en dérision, le petit guerrier avait décidé de s'installer en dehors du village. Et comme il refusait de prendre part aux Rites Obscurs, on lui avait interdit d'assister à *toutes* les cérémonies, même celles — plus agréables — célébrées en l'honneur de la pluie et du soleil.

Rares étaient les Ewoks qui osaient tenir tête à Logray, et ceux qui avaient ce courage étaient toujours châtiés et déconsidérés par les autres villageois. Le chef Chirpa lui-même lui laissa les mains libres jusqu'après la bataille contre les Impériaux.

C'est au cours de cet affrontement que les Ewoks découvrirent Logray sous son vrai jour : il n'était qu'un lâche doublé d'un vantard. Quand le calme fut revenu, il fut déchargé de ses fonctions de sorcier et Paploo fut nommé à sa place. Depuis, beaucoup des anciens rituels ewoks ont été passablement "adoucis". Les traditions sont toujours respectées, mais les tortures et les sévices en ont été extirpés.

Rendu fou de rage par cette attitude "blasphématoire", Logray décida de maudire le village et prophétisa à cette occasion que "ceux qui osaient se moquer des Rites Obscurs" connaîtraient une fin atroce. Ses menaces terrorisèrent les villageois pendant quelques jours, jusqu'à ce que, dans un éclair de génie, Paploo ait l'idée de demander à 6PO — le "dieu doré" — d'annuler la malédiction de Logray. Malgré sa surprise et son embarras, le Droïd se livra alors à un rituel purificatoire complexe associant danses et chants (au grand amusement des Rebelles présents), au terme duquel il annonça solennellement que les pouvoirs de Logray étaient définitivement anéantis.

Le sorcier fut aussitôt chassé et son nom fut même effacé de la "chanson du souvenir" du village. Pour les Ewoks, c'était comme s'il n'avait jamais existé.

Logray

Type : Chaman Ewok
DEXTÉRITÉ 3D + 2
Arme Blanche 4D + 2, Esquive 4D
SAVOIR 2D
Érudition : Potions Médicinales 5D + 2, Érudition : Folklore Ewok 6D, Érudition : Rituels Traditionnels Ewoks 7D + 1
MÉCANIQUE 2D + 2

Attaque nocturne

Le récit ci-dessous a été raconté à Voren Na'al par le Major Derlin.

"Prends l'escouade de tête ! Nous nous retrouverons au générateur d'écrans à 0-30." Les ordres étaient simples. Comme ils provenaient du Général Solo, j'étais certain que leur respect ne lui poserait pas de problème. Pour moi, c'était une autre paire de manches...

Entre notre position actuelle et le générateur d'écrans, il devait y avoir un grand nombre de postes de garde impériaux, sans parler de patrouilles à motos-jets ou d'autres désagréments du même genre. Il fallait néanmoins que je me rende là-bas avec mon unité au grand complet, et sans alerter l'ennemi. Ce ne serait pas facile, mais je savais mes hommes à la hauteur de ce qui les attendait.

La première après-midi s'écoula sans incident. Nous rencontrâmes plusieurs éclaireurs impériaux, mais nous eûmes la possibilité de nous mettre à couvert avant d'avoir trahi notre position. Delevar, la seule "bleusaille" de l'escouade, faillit tout faire rater en essayant de tirer sur une moto-speeder qui passait, mais je parvins à l'arrêter avant qu'il ne fasse feu. Inutile de dire que je lui ai sacrément remonté les bretelles après ça ! Il faudrait que je pense à lui redonner confiance en lui pour la suite de l'opération...

Nous établîmes notre camp au fond d'un petit ravin enfoui dans les profondeurs du sous-bois, de manière à ce qu'un soldat à moto ne puisse pas nous repérer. J'ai aussitôt posté une sentinelle à chaque extrémité du ravin, avant d'activer notre matériel de détection afin de quadriller les alentours. Je n'eus pas à regretter cette initiative.

Le premier tour de garde venait à peine de se terminer, que nos scanners repérèrent quelque chose. Ça se trouvait à environ trois "clicks" de notre camp et se déplaçait en suivant un angle qui nous amènerait immanquablement à portée de ses senseurs... si cela possédait des senseurs. Mais, cela pouvait très bien n'être qu'un animal de grande taille. Impossible, toutefois, de m'ôter de l'esprit que c'était autre chose : quelque chose que j'avais déjà rencontré sur Hoth...

Mes soupçons étaient justifiés. Il s'agissait bien d'un TR-TT. J'en eus la confirmation dès que je vis les projecteurs qui tourbillonnaient dans le lointain. Cela avait pourtant quelque chose d'irréel. Que faisait donc cet engin ici ? Toutes les créatures qui peuplaient ce monde forestier n'auraient pas représenté la moindre menace pour une seule escouade à motos-jets. De quoi les Impériaux avaient-ils peur ? Je savais que nous n'avions pas été repérés et il était peu probable que le Général Solo et ses hommes aient été capturés. Alors, que pouvait bien faire un TR-TT en pleine nuit si loin de sa base ?

Ces questions resteraient sans réponses pour l'instant. Nous devions, en effet, faire face à un problème plus immédiat... et il avançait rapidement dans notre direction. Sans même prendre le temps de plier bagages, tous les membres de mon unité s'égaillèrent dans la nature, dans l'espoir que la grosse machine de guerre passerait à côté de nous sans rien remarquer. Nous n'eûmes pas cette chance.

Le TR-TT se dirigea droit vers le ravin, dans lequel il pénétra par l'extrémité sud. Encore quelques instants et il piétinerait notre campement, aussi décidai-je que le moment était venu de passer à l'action. Pour commencer, je demandai à Beezer de brouiller ses transmissions afin qu'il ne puisse pas appeler de l'aide. J'eus d'abord envie d'employer nos pièces d'artillerie, mais le temps manquait pour en mettre une en batterie. Sans parler qu'un "feu d'artifices" en pleine nuit aurait pu ameuter d'autres Impériaux...

Deux tirs de blaster bien ajustés suffirent à Greeve, le tireur d'élite de notre escouade, pour éteindre les projecteurs du bipode. Ainsi privé de toute visibilité, le pilote du blindé commença à faire tourner son habitacle en tous sens : il tentait de déterminer l'origine de l'attaque avec ses senseurs. Pour éviter cela, j'ordonnai à mes hommes de se déplacer constamment et de tourner autour de l'engin comme des moustiques. Ma seule crainte était que les Impériaux ouvrent le feu au jugé.

Encore une fois, mes inquiétudes se concrétisèrent quand les canons du bipode se mirent à tirer en tous sens. Si l'on n'y mettait pas rapidement un terme, quelqu'un finirait bien par entendre ce raffut.

Alors que je réfléchissais à ce qu'il convenait de faire, j'entrevis une forme qui se déplaçait dans le ravin, juste devant le TR-TT. C'était Delevar, le bleu, et il était en train de viser avec un lance-projectiles. Mon cœur fit un bond dans ma poitrine, tandis que je hurlais au gamin de se mettre à l'abri. Il sembla ne pas m'entendre. Ne se rendait-il pas compte des conséquences d'une telle démonstration pyrotechnique ? !

Avant que je puisse l'arrêter, Delevar tira avec le Caspel. Son tir, d'une absolue précision, fit voler en éclat l'un des hublots du blindé. Pendant un court instant, j'attendis l'explosion qui devait logiquement suivre... mais il ne se passa rien de ce genre. Des torrents de fumée grise commencèrent à sortir de la tête du monstre de métal. J'entendis alors les pilotes impériaux qui toussaient et pleuraient. Puis l'écoutille supérieure s'ouvrit et ils sortirent à l'air libre, les mains levées et les yeux brillants de larmes.

Delevar avait utilisé une grenade fumigène pour les forcer à se rendre ! C'était une idée géniale et il l'avait exécutée avec un courage remarquable. Lui, un bleu ! Une fois la fumée dissipée et les pilotes impériaux sous bonne garde, je me suis approché de Delevar. Il me sourit quand il me vit marcher vers lui. Moi, j'arborai mon expression type "sergent-la-terreur" et le fixai droit dans les yeux. Son sourire s'évanouit. "Si *jamais* tu recommences quelque chose comme ça..." aboyai-je tandis qu'il déglutissait avec peine, "veille à me *prévenir* d'abord." Je lui adressai alors un clin d'œil, en lui assenant une tape sur l'épaule. "Joli coup, fiston."

Sous la menace de nos armes, l'un des pilotes accepta ensuite d'appeler sa base pour expliquer son retard. Le lendemain matin, notre progression se déroula sans autre incident et nous retrouvâmes le Général Solo au générateur, comme prévu. La suite, elle, fait partie de l'Histoire, comme on dit...

PERCEPTION 4D
Escroquerie 4D + 2
VIGUEUR 3D
Escalade/Saut 3D + 1
TECHNIQUE 2D + 2
Talents spéciaux :
Odorat : Un Ewok bénéficie de + 1D en Recherche quand il suit une piste en employant son odorat.
Points de Personnage : 6
Déplacement : 8
Équipement : Massue en os (VIG + 1D), potions mystérieuses, "graines de prédiction".

La Bataille d'Endor

La Bataille d'Endor a, sans conteste, été l'affrontement le plus décisif de toute la Guerre Civile Galactique. Elle s'est déroulée au large de la lune d'Endor, où l'Empire avait établi le chantier de construction de sa nouvelle station de combat Étoile de la Mort. Au départ, tout a commencé par un piège tendu à l'Alliance...

En communiquant des informations incomplètes et erronées à des espions rebelles, le duplice Empereur voulait attirer la flotte de ses adversaires dans le système Endor afin de pouvoir la détruire. Ignorant tout des véritables intentions de Palpatine, l'Alliance s'était aussitôt lancée dans la préparation d'un assaut massif contre la seconde Étoile de la Mort.

Le plan des Rebelles prévoyait qu'un commando devait se frayer un chemin jusqu'au générateur d'écrans employé pour assurer la protection de la station de combat inachevée qui tournait autour d'une petite lune forestière. Le commando en question, dirigé par Yan Solo, était ensuite censé détruire le générateur au moment précis où la flotte de l'Alliance émergerait de l'hyperespace en provenance de Sullust. Celle-ci pourrait dès lors attaquer le chantier de l'Étoile de la Mort.

Mais l'Alliance ignorait que, sur la petite lune d'Endor, une légion impériale attendait de pied ferme son commando. Plus grave encore : une flotte impériale avait été également placée en embuscade. Dissimulée derrière la lune même, elle attendait tranquillement que des vaisseaux rebelles osent approcher d'un peu trop près l'Étoile de la Mort.

Les stratèges de l'Empire avaient misé sur la discrétion et la ruse pour remporter la victoire. Même si l'Empereur avait clairement fait comprendre à ses subordonnés qu'il ne tolérerait pas que l'Alliance en réchappe une fois encore, une présence militaire trop importante aurait pu effrayer les Rebelles. C'est pourquoi, le dispositif défensif impérial s'articulait essentiellement autour de la protection du bunker qui protégeait le générateur d'écrans. Les stratèges savaient qu'ils n'auraient à faire face qu'à une petite force rebelle, l'Alliance n'ayant pas les moyens de faire débarquer un fort contingent. Ils avaient donc décidé de donner priorité à l'infanterie, afin qu'il revienne à des fantassins d'affronter l'adversaire. Les véhicules de combat, tels que les bipodes et quadripodes, étaient aussi peu nombreux que possible. En revanche, une attention toute particulière avait été accordée aux motos-jets. Celles-ci devaient, en effet, permettre à des éclaireurs de détecter les éventuels groupes d'assaut pendant leur approche, de manière à ce que les fantassins puissent se redéployer en conséquence.

L'Empire n'avait toutefois pas prévu que les Rebelles s'allieraient aux Ewoks. Ce facteur contribua fortement à réduire le déséquilibre des forces en présence. De plus, les Ewoks avaient l'avantage non négligeable de se battre sur leur propre terrain. Ils savaient qu'il aurait été suicidaire de mener un assaut frontal contre le bunker du générateur. En revanche, s'ils faisaient mine d'attaquer, avant de se retirer en entraînant derrière eux les forces impériales, il y aurait une chance de victoire.

En effet, l'armure des soldats de choc — raide, avec un casque offrant une mauvaise visibilité — était mal adaptée aux combats en forêt. À l'inverse, les Ewoks, avec leurs chants, cris, trompettes et tam-tams — associés à une parfaite connaissance de la façon dont les sons portent dans le sous-bois — étaient tout à fait capables d'égaler leurs adversaires sur le plan des communications et de la coordination. Plus important encore, une fois séparés les uns des autres, les Impériaux seraient vite enclins à s'égarer et à se désorganiser. Les Ewoks pourraient alors les confronter à toutes sortes de problèmes pour lesquels ils n'avaient pas été équipés (après tout, les soldats de l'Empire étaient surtout accoutumés à affronter des adversaires pris de panique ou des situations de combat classique ; ils n'étaient guère habitués aux tactiques de guérilla).

Le plan ewok fut couronné de succès. Les hommes de l'Empire se laissèrent prendre à cette machination complexe et ils furent rapidement vaincus par des soldats miniatures armés de frondes et de lances.

Au-dessus de la lune forestière, la flotte de l'Alliance fondit sur l'Étoile de la Mort. Malheureusement, tant que son bouclier était encore opérationnel, les chasseurs ne pouvaient pas exécuter l'attaque finale sur le réacteur central de la station. Les Rebelles virent, soudain, dans quelle souricière les avait fait tomber l'Empereur quand le superlaser de l'Étoile de la Mort entra en action. Ils n'eurent alors comme seul recours que de s'attaquer aux Destroyers Stellaires de l'ennemi, les uns après les autres.

Heureusement, avec le soutien des Ewoks, le commando parvint à détruire le générateur d'écran. Ensuite, grâce à l'héroïsme de Lando Calrissian et de Wedge Antilles, les Rebelles réussirent à faire exploser l'Étoile de la Mort. La flotte impériale s'égaya aussitôt. Même si la Guerre Civile Galactique n'était pas encore vraiment finie, le camp vainqueur était déjà connu...

Commandos rebelles

Lorsque le Général Solo s'est porté volontaire pour former un commando chargé de mener à bien une opération dangereuse dans le système Endor, il a tout de suite pensé à emmener avec lui un petit groupe d'hommes qu'il connaissait bien : les anciens de la base de Hoth. Il avait travaillé aux côtés de ces individus hors du commun sur la planète gelée, et cela lui avait permis d'apprécier leur loyauté et leur dévouement. Il savait qu'ils possédaient les qualités requises pour réussir la mission qui leur serait confiée.

Par chance, ces hommes avaient été affectés à des bâtiments de la flotte après l'évacuation de la base Écho. Solo n'eut donc besoin que d'échanger quelques mots avec le Major Derlin pour que son unité soit sur pied.

Tous répondirent présent à son appel, trop heureux qu'ils étaient de pouvoir enfin porter un coup dur à l'Empire. Les événements qu'ils avaient traversés au moment de l'assaut de Hoth les avaient endurcis. Ils formaient depuis une équipe soudée et aguerrie, n'attendant que l'occasion de pouvoir se venger. Quand Solo leur annonça qu'ils allaient participer à une opération extrêmement dangereuse, ils acceptèrent de le suivre avec un enthousiasme que ne purent tempérer les risques encourus.

Leur chef, au niveau planétaire, était Bren Derlin, un vétéran blanchi sous le harnais, qui s'occupait jadis de la sécurité sur Hoth. Il était prêt à relever ce nouveau défi avec l'unité "tactiques spéciales" qu'il avait entraînée. Celle-ci comptait onze hommes en tout, dont un certain Lieutenant Page, un jeune et bouillant officier.

Le fait que Solo prenne la tête du groupe était pour tous un bon présage. Rien d'étonnant à cela, puisque tous les membres de l'Alliance — ou presque — le considéraient comme un être "béni des dieux", capable de survivre à toutes les épreuves et de réussir toutes les missions.

L'unité fut dotée du matériel standard employé par les commandos : communicateurs classiques, scanners à basse résonance, brouilleurs sensoriels, blasters lourds avec silencieux et tenues camouflées. Elle emporta également deux pièces d'artillerie qui, une fois démontées, pouvaient être transportées à dos d'hommes : un blaster-mitrailleur lourd Blaf et un lanceur de projectiles Caspel avec des charges colorantes, fumigènes et CryoBan.

La quantité d'explosifs dont ils avaient besoin pour faire sauter le générateur d'écran représentait pour eux un facteur de risque supplémentaire. En effet, il s'agissait, pour l'essentiel, de détonateurs thermaux, des engins extrêmement sensibles, que transportaient les deux experts en démolition, Junkin et Squalls. Ces détonateurs étaient protégés par un blindage anti-rayons et conditionnés dans des cassettes thermoprotectrices afin d'éviter toute surprise désagréable en cas de fusillade. Une fois sur le terrain, le commando tomba entre les griffes des forces impériales, mais, après l'intervention des Ewoks, il se révéla néanmoins capable de transformer ce qui s'annonçait au départ comme une défaite inévitable en une éblouissante victoire.

Commando rebelle typique. *DEXTÉRITÉ 3D + 2, Artillerie Blaster 3D + 2, Blaster 4D, Esquive 4D + 1 ; SAVOIR 3D, Survie : Forêt 4D ; MÉCANIQUE 1D + 1 ; PERCEPTION 4D, Discrétion 4D + 2, Dissimulation 4D, Recherche 4D ; VIGUEUR 3D + 2, Combat Mains Nues 4D ; TECHNIQUE 2D + 1.* Déplacement : 10. Pistolet blaster (4D), communicateur, macrojumelles (+1D en *Recherche* à plus de 50 mètres de distance), treillis camouflé (+2D en *Discrétion* dans la forêt à des distances supérieures à 35 mètres).

Bren Derlin

(Au moment de la Bataille d'Endor)

Blaster 5D, Blaster de Véhicule 5D, Esquive 4D + 2
Survie 5D + 2
Commandement 5D + 2
Résistance 5D + 2
Points de Personnage : 9
Déplacement : 11
Équipement : Pistolet blaster (4D), communicateur, macrojumelles (+1D en *Recherche* à plus de 50 mètres), scanner basse résonance (compétence *Senseurs ;* détecte les mouvements à des portées de 0-1 km/3 km/5 km), brouilleurs sensoriels (+2D à la difficulté pour être détecté par des senseurs), treillis camouflé (+2D en *Discrétion* dans la forêt à des distances supérieures à 35 mètres).

Éclaireurs à motos

Les soldats des unités de reconnaissance des troupes de choc étaient, sans aucun doute, les meilleurs hommes que l'Empire pouvait charger d'explorer l'épaisse forêt d'Endor. Le sous-bois touffu qui recouvrait cette lune rendait inutilisables la plupart des véhicules, bien que quelques TR-TT et TS-TT aient été employés dans des zones dégagées des abords du générateur d'écran.

L'essentiel des patrouilles motorisées avait été confié aux éclaireurs à motos. Car, si les grands arbres d'Endor constituaient des obstacles dangereux, la forêt était parcourue d'innombrables sentiers que les motos-speeders pouvaient emprunter sans risque. Pour des raisons de

Groupe de reconnaissance impériale

Propos recueillis par Voren Na'al auprès du Lieutenant Kiviett, officier en second de l'Unité de Reconnaissance Impériale IX3244-B, peu de temps après la capture de celui-ci lors de la Bataille d'Endor. Les déclarations enregistrées ce jour-là sont reproduites telles que Na'al les a consignées dans son rapport officiel.

Peu importe ce qu'il adviendra de moi, ils ne pourront pas dire que je ne les avais pas prévenus. Ces fichus Ewoks... Je m'attendais à quelque chose de ce genre depuis le début. Ce n'est pas de *ma* faute.

Lorsque l'Empereur a décrété qu'une nouvelle Étoile de la Mort était indispensable, des milliers d'unités de reconnaissance ont été envoyées dans toute la galaxie afin de trouver un site idéal pour sa construction. Mon équipe, qui était placée sous le commandement du Capitaine Toss, a ainsi visité plusieurs mondes avant de s'intéresser à la lune d'Endor. Au départ, ce système avait été retenu parce qu'il était situé loin de tout, des systèmes du Noyau comme des plus proches avant-postes impériaux. Le Seigneur Vador avait, en effet, la conviction que la Rébellion n'imaginerait jamais que nous puissions établir une base secrète à une telle distance du siège du pouvoir.

Après nous être placés en orbite, nous avons commencé la Procédure Standard des Unités de Reconnaissance Impériales. D'abord, toute la surface a été minutieusement enregistrée visuellement, tandis que nos scanners évaluaient la faune locale et les données géologiques. Les informations recueillies nous ont appris que nous étions en présence d'une géosphère diversifiée, bien que très boisée, dans laquelle les Humains pouvaient vivre très confortablement. C'était exactement ce que cherchait le Seigneur Vador.

Personnellement, je pensais qu'il aurait été plus prudent d'installer le générateur d'écran sur un astéroïde désolé, doté d'une faible gravité et d'une atmosphère empoisonnée. Dans un environnement aussi dangereux, il n'y aurait eu aucun risque de problème avec la vie indigène et les éventuels commandos rebelles n'auraient eu aucun endroit pour se cacher. Vador, pour sa part, estimait que la construction de systèmes de survie et d'un dôme étanche pour un simple générateur d'écran aurait représenté une perte de temps et d'énergie. Il était convaincu qu'aucune forme de vie autochtone ne pourrait représenter la moindre menace pour des forces impériales bien équipées. Mon commandant, le Capitaine Toss, s'est empressé d'approuver.

On ne m'a jamais demandé mon avis.

Bon, quoi qu'il en soit, nos scans nous ont révélé la présence de milliers d'êtres intelligents. Ils paraissaient relativement peu évolués et leur civilisation était des plus primitives. Ce n'étaient guère plus que des sauvages. Nos relevés indiquaient par ailleurs l'existence de villages de huttes édifiés dans les branches des arbres de la forêt, dont les habitants mesuraient à peu près un mètre de haut.

Selon la procédure standard, ce genre de découverte exigeait que nous menions une enquête plus approfondie. Le Capitaine Toss, retenu à bord par des tâches importantes, ordonna à mon équipe de descendre à terre avec une navette. Avant de partir, j'eus juste le temps d'entendre son holo-rapport : "Compte-rendu IX3244-B. Mission accomplie. Système inexploré adéquat découvert. Une lune forestière répond parfaitement aux exigences du Seigneur Vador. Seule menace envisageable représentée par des nains bipèdes et couverts de fourrure. Leur technologie est ridiculement primitive. Les lances, arcs et frondes de ces pathétiques sauvages ne pourront rien contre des soldats de choc impériaux bien disciplinés. Nous pouvons sans problème ignorer ces méprisables boules de poils."

Nous nous sommes posés dans une petite clairière où devait, par la suite, se dresser la "porte de derrière" du complexe du générateur d'écran. À peine débarqués, nous avons entrepris de nous rendre au village ewok le plus proche.

Rétrospectivement, je trouve assez amusant que nous ayons pris la peine de progresser silencieusement au travers de la forêt pour ne pas affoler les indigènes. Il ne nous est pas venu un instant à l'esprit que l'atterrissage de notre navette avait dû produire le plus puissant vacarme que l'on n'ait entendu sur ce planétoïde depuis sa préhistoire volcanique. Tout le monde était au courant de notre arrivée, ça ne faisait pas le moindre doute.

Imaginez maintenant trois hommes en armures légères et deux soldats de choc, tous armés jusqu'aux dents, essayant d'approcher discrètement d'un campement édifié par des créatures sachant à peine faire du feu. Eh bien, nous n'avons jamais trouvé ce village arboricole...

Aussi incroyable que cela puisse paraître, nos éclaireurs — qui comptaient parmi les meilleurs de l'Empire — n'arrêtaient pas de se perdre. Chaque fois que nous prenions un sentier, nous tombions sur un cul-de-sac. Et quand nous rebroussions chemin, nous arrivions dans des clairières par lesquelles nous n'étions pas passés auparavant. Nous avions beau prendre des mesures et naviguer à la carte avant de décider du chemin à prendre, nous ne faisions que nous perdre plus encore. Finalement, nous nous sommes retrouvés à la navette...

C'était comme si les arbres de la forêt s'étaient ligués contre nous. Nous étions des intrus ici, des étrangers, et la nature ne manquait pas une occasion de nous le rappeler. Je ne sais pas comment ils s'y sont pris, mais les Ewoks nous ont fait tourner en rond pendant plus de deux heures.

Quand le martèlement menaçant a commencé à se faire entendre dans l'obscurité du sous-bois qui nous entourait, nous avons pris peur. Nous nous sommes alors mis à tirer dans tous les sens avec nos blasters, dans l'espoir de mettre un terme à ce bruit de tam-tams.

Pour ma défense, je tiens à faire valoir que je suis un scientifique avant d'être un officier impérial. Ce jour-là, j'avais réglé mon blaster de manière à paralyser et j'avais invité mes compagnons à faire de même. Aucune cible n'était visible. Tout ce que nous avions autour de nous, c'était une végétation dense et un bruit de tambours. On discernait parfois difficilement des formes mouvantes dans la pénombre, mais il était pratiquement impossible de les viser. Voila pourquoi je me suis contenté de tirer des décharges paralysantes au jugé.

Le tintamarre s'est arrêté aussi brutalement qu'il avait commencé. Sans même en avoir conscience, nous étions revenus à la clairière. Notre navette semblait nous attendre et, pour nous, elle symbolisait la sécurité. Il nous a suffi d'un échange de regards pour savoir ce que nous allions faire.

Nous avons précipitamment battu en retraite à bord de la navette, avant de regagner au plus vite notre vaisseau en orbite.

Une fois à bord, je suis allé présenter mon rapport au Capitaine Toss. Ses éclats de rire ne firent qu'accroître mon embarras.

Cet imbécile était satisfait. La lune d'Endor était idéale. Nous n'allions quand même pas nous inquiéter pour quelques indigènes et leurs tam-tams ? S'ils venaient à poser le moindre problème, il m'assura qu'il serait facile d'organiser un petit génocide. J'avais signalé dans mon rapport que les créatures de la forêt étaient potentiellement hostiles et qu'il serait bon de les étudier de plus près. Mais, Toss n'y prêta pas la moindre attention, tant il était pressé d'être récompensé d'avoir découvert un site de construction pour l'Étoile de la Mort. Même ma suggestion visant à ce que les véhicules et les blindés soient enduits de peinture de camouflage n'eut aucun écho.

Maintenant, évidemment, les derniers événements m'ont donné raison. Vous avez gagné et je crois que l'Empire n'en a plus pour longtemps. Il est néanmoins encore grand et puissant. Je suis sûr que vous aurez encore bien du travail à accomplir avant que votre victoire ne soit complète. Permettez-moi de mettre au service de l'Alliance mes humbles compétences de planétologue.

Tout ce que je demande, c'est que vous me laissiez à l'écart de ces Ewoks, d'accord ? Ils me rendent nerveux...

sécurité, les engins employés pour ces missions avaient été équipés d'un système de guidage modifié. Sur chacun, une plaque sensorielle supplémentaire avait été ajoutée aux ailerons de contrôle, ce qui permettait à son pilote d'avoir une bien meilleure idée de ce qui se trouvait au-delà des arbres situés juste devant lui. Il était ainsi en mesure de calculer bien plus efficacement ses trajectoires.

Sur Endor, les "lances" (formations composées de quatre soldats et d'un sergent) étaient subdivisées en groupes de deux motos, tandis que les sous-officiers étaient chargés de surveiller les arrières et d'assurer la coordination des opérations. Chaque lance était censée surveiller une zone qui s'étendait dans une direction précise à partir du générateur d'écran. Un dispositif standard de patrouilles "croisées" avait été mis en place afin de couvrir plus de terrain. De plus, les motos devaient voler aussi haut que possible afin que leurs pilotes bénéficient d'une meilleure visibilité.

Chaque éclaireur procédait à des balayages sensoriels continus et faisait son rapport toutes les 30 minutes. En cas de "contact" avec un intrus, les hommes avaient ordre d'éviter à tout prix le combat. Ils devaient quitter aussitôt le secteur et émettre un rapport plus approfondi, quitte pour cela à abandonner un coéquipier derrière eux.

Les motos-jets elles-mêmes étaient bien plus efficaces comme engins de reconnaissance, que comme appareils d'attaque. Leur armement, des plus réduits, était plus adapté aux combats contre des fantassins qu'aux affrontements entre véhicules. C'est pourquoi, leurs pilotes misaient avant tout sur leur vitesse et leur maniabilité pour fuir au plus vite. Mais, même les primitifs Ewoks réussirent à tirer parti des faiblesses patentes des motos-jets durant la Bataille d'Endor ; de simples fils tendus en travers des arbres et des billes de fronde ont ainsi envoyé au tapis un grand nombre de ces machines.

Éclaireur à moto typique. *DEXTÉRITÉ 2D, Blaster 4D, Esquive 4D, Parade Mains Nues 4D ; SAVOIR 2D ; MÉCANIQUE 3D, Répulseurs : Motos-Speeders 3D + 2 ; PERCEPTION 2D ; VIGUEUR 2D, Combat Mains Nues 3D ; TECHNIQUE 2D.* Déplacement : 10. Points de Personnage : Variables, généralement entre 0 et 3. Mini-blaster (3D + 2), armure d'éclaireur (+2 contre les attaques physiques et énergétiques).

Épilogue

Cher lecteur, vous savez maintenant comment tout s'est passé.

Il y a bien des années de cela, lorsque j'ai quitté pour la première fois mon monde natal, je n'étais encore qu'un jeune homme anxieux de voir tout ce que la galaxie avait à lui offrir. Je savais peu de choses sur la vie. Mais, il m'a suffi d'être confronté aux atrocités commises par l'Empire pour comprendre qu'il était de mon devoir de suivre ce que me dictait ma conscience. J'ai donc rejoint l'Alliance Rebelle. Par un étonnant paradoxe, au moment même où je devenais un adulte, l'Alliance accéda, elle aussi, à sa maturité.

Voilà, vous venez de lire notre histoire… l'histoire de l'Alliance pour la Restauration de la République. Maintenant, à vous de juger.

Nous avons livré une guerre âpre et difficile, qui se poursuit encore aujourd'hui, cinq ans après la mort de l'Empereur. Pourtant, jamais les membres de l'Alliance — que l'on appelle désormais la "République" — n'ont douté de l'utilité de cette lutte.

Les femmes, hommes, extraterrestres et Droïds qui ont combattu côte à côte en son sein ont toujours su que cette guerre devait être livrée. Car elle avait pour but de faire de la galaxie un endroit où il ferait bon vivre. Un endroit où tous les êtres naîtraient égaux, où toutes les civilisations seraient libres de vivre dans la paix et l'harmonie, où les vertus de l'intelligence et de la diversité seraient enfin reconnues. Autant d'idéaux pour lesquels il était juste de se battre.

J'espère très sincèrement que l'on n'oubliera jamais cette guerre et les causes qui ont présidé à son déclenchement. J'espère également qu'on n'oubliera pas le malaise que l'Empire a fait régner dans l'univers et qu'il se trouvera toujours des gens prêts à lutter contre la cupidité et l'égoïsme qui ont permis l'émergence de cette entité malfaisante.

Dans une galaxie où les conflits d'intérêts semblent chaque jour plus insurmontables que la veille, il nous faut garder à l'esprit que *nous* devons absolument œuvrer tous *ensemble*. Nous devons travailler ensemble, sinon nous serons condamnés à souffrir ensemble. *Nous* ne pouvons pas nous permettre de baisser notre garde, car si nous le faisions, ce serait comme une incitation aux abus de pouvoir et aux pulsions tyranniques.

Longue vie à la République. Honorons le souvenir du terrible affrontement qui a permis son rétablissement.

Puisse la Force être avec vous,
À jamais…

Voren Na'al

Voren Na'al

Type : Historien Pantouflard
DEXTÉRITÉ 3D
Blaster 3D + 2, Esquive 4D + 1
SAVOIR 4D
Bureaucratie 4D + 2, Cultures 4D + 2, Érudition : Histoire 7D + 1, Races Extraterrestres 5D
MÉCANIQUE 2D + 2
Répulseurs 3D + 1
PERCEPTION 3D + 2
Investigation 6D + 2, Marchandage 4D + 2
VIGUEUR 2D + 2
TECHNIQUE 2D
Premiers Soins 2D + 2, Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D, Réparation de Répulseur 3D
Points de Force : 1
Points de Personnage : 12
Déplacement : 10
Équipement : Bloc de données, pistolet blaster (4D), plaque d'identification falsifiée, 700 crédits.
Présentation : Le jeune homme qu'était Voren Na'al au moment où il s'engagea dans l'Alliance n'avait rien de bien impressionnant. Des années de labeur au service de la Rébellion lui ont cependant permis d'acquérir rapidement sagesse et expérience. Après son affectation au Corps des Historiens — un service de l'Alliance — il s'est un jour retrouvé chargé de se documenter sur les personnes, les lieux et les événements qui avaient joué un rôle important dans la Guerre Civile Galactique.

Na'al était d'origine modeste. Il avait un temps travaillé comme reporter pour le Service des Informations Galactique, ce qui lui avait permis de couvrir les prestigieuses courses de fonceurs sur Corsin, dans le Grand Amas de Plooriod. Sa vie avait changé le jour où un peloton des troupes de choc était entré dans l'enceinte réservée à la presse pour mettre tout le monde en état d'arrestation. Dans les semaines qui suivirent, il découvrit que l'Empire n'avait pas hésité à recourir à la force pour renverser le gouvernement légal, afin de le remplacer par un autre plus favorable aux "idéaux" de l'Ordre Nouveau. Les habitants de Corsin perdirent toutes leurs libertés et leur monde magnifique, qui avait toujours été connu pour sa douceur de vivre, se retrouva ainsi transformé en un enfer militariste où les policiers étaient omniprésents. Il n'en fallut pas plus pour que Voren Na'al décide de rejoindre l'Alliance Rebelle. Cela lui a valu de réaliser pour elle une chronique de la guerre. Et s'il n'a jamais joué un rôle capital dans une des batailles du conflit, il convient néanmoins de reconnaître l'importance de sa contribution.

Appendice aux règles

Nouveau pouvoir de la Force

Contrôle

Concentration

Difficulté de Contrôle : Facile, si le Jedi est détendu et en paix. Difficile si le Jedi est en proie à l'agressivité, la peur ou tout autre émotion négative. Très difficile si le Jedi agit sous l'influence de ces émotions négatives.

Effet : Ce pouvoir permet de vider son esprit de toute pensée négative, afin de sentir la Force, qui régit l'univers entier, s'écouler au travers de son corps.

Le personnage doit se concentrer exclusivement sur la tâche qui le préoccupe. S'il réussit alors un jet de *Contrôle*, il peut ajouter + 4D à *une* action qu'il compte accomplir au cours de ce round. Il doit uniquement se servir du pouvoir de *Concentration* pour améliorer une compétence. S'il fait quoi que ce soit d'autre — ne serait-ce qu'utiliser plusieurs fois la même compétence, voire simplement esquiver ou parer — au cours de ce round, il perd aussitôt le bonus dont il aurait normalement dû bénéficier.

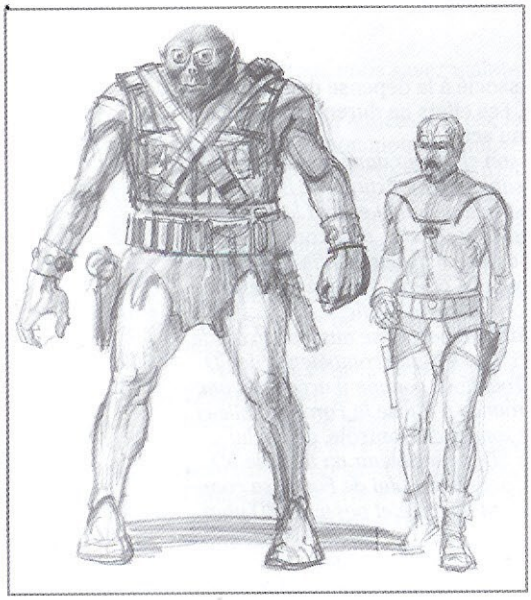
Ce pouvoir *peut* être associé à la dépense de Points de Force ou de Personnage. Ses effets ne durent qu'un tour et il ne peut être maintenu actif.

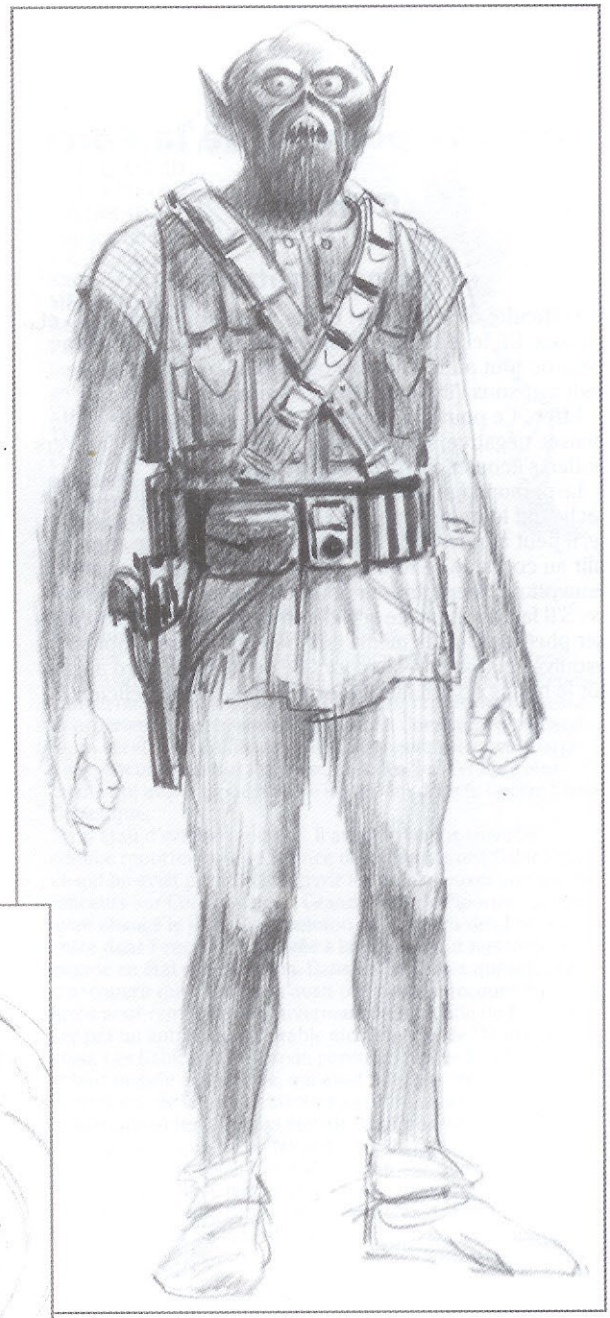
Exemple : *Luke pilote son chasseur dans la tranchée de l'Étoile de la Mort. Obéissant aux injonctions de Ben, il vide son esprit de toute pensée négative et sent la Force s'écouler au travers de lui. Grâce à elle, il se* concentre *sur le fait qu'il doit atteindre un évent de surchauffe non protégé avec une torpille à protons. Comme il a vidé son esprit, son jet en* Contrôle *est normalement Facile.*

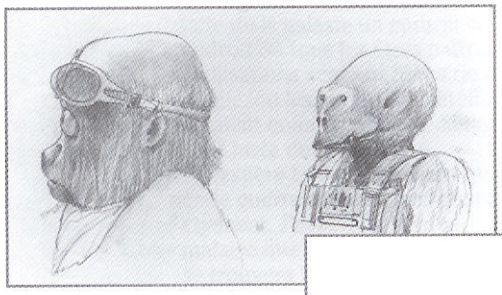
Son joueur annonce alors qu'il dépense aussi un Point de Force pour exécuter son tir. Luke a une compétence de 6D en Canons de Vaisseau. *Toutefois, comme il accomplit une autre action en cours de round (il utilise la Force !), celle-ci est réduite à 5D. Il réussit son jet de* Contrôle, *ce qui lui permet d'ajouter 4D à ces 5D, pour obtenir un total de 9D. Mais, comme il a aussi dépensé un Point de Force, sa compétence est automatiquement doublée et passe à 18D pour un round !*

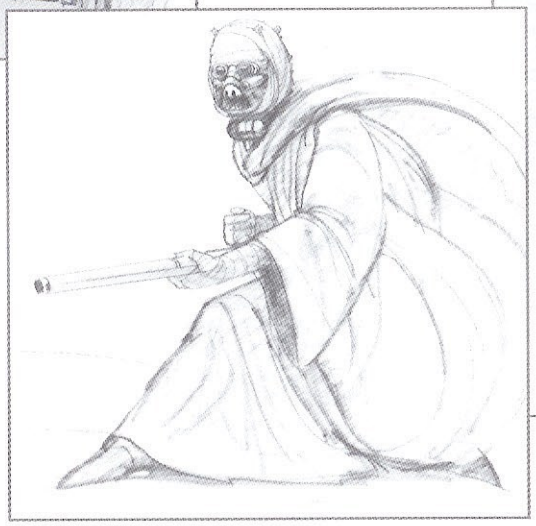
Si Luke avait tenté de faire autre chose pendant ce même round — lancer une seconde torpille, faire feu avec un blaster ou esquiver un tir ennemi — il n'aurait eu droit à aucun bonus !

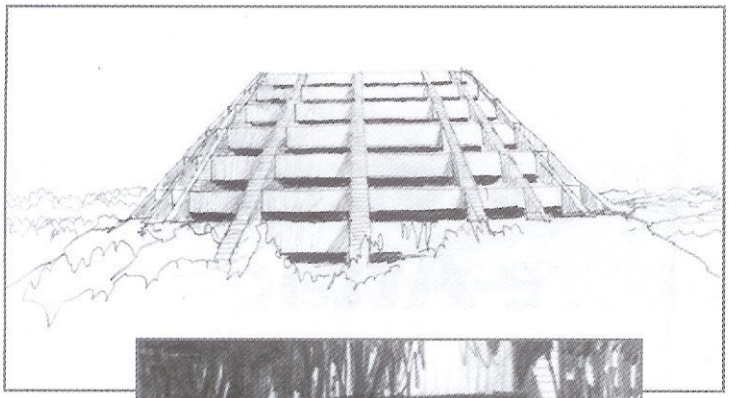
Dessins préparatoires pour La Guerre des Étoiles

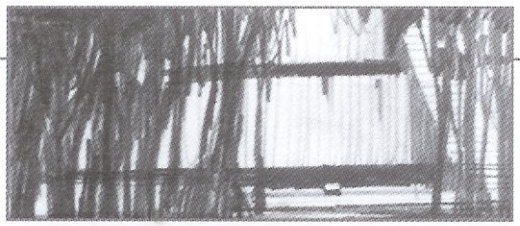


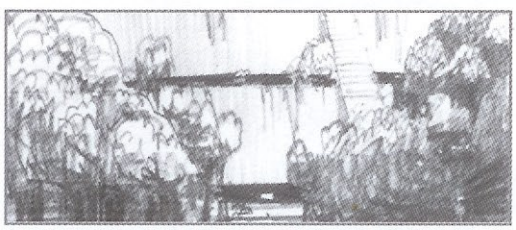


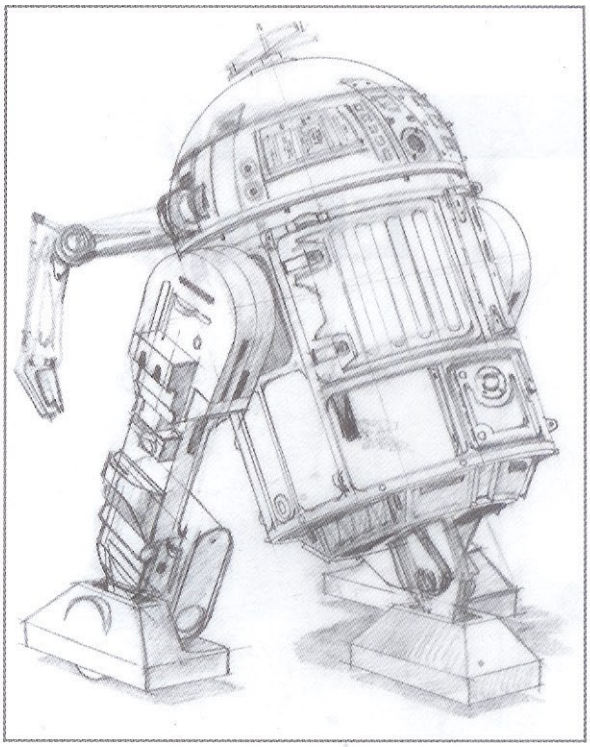


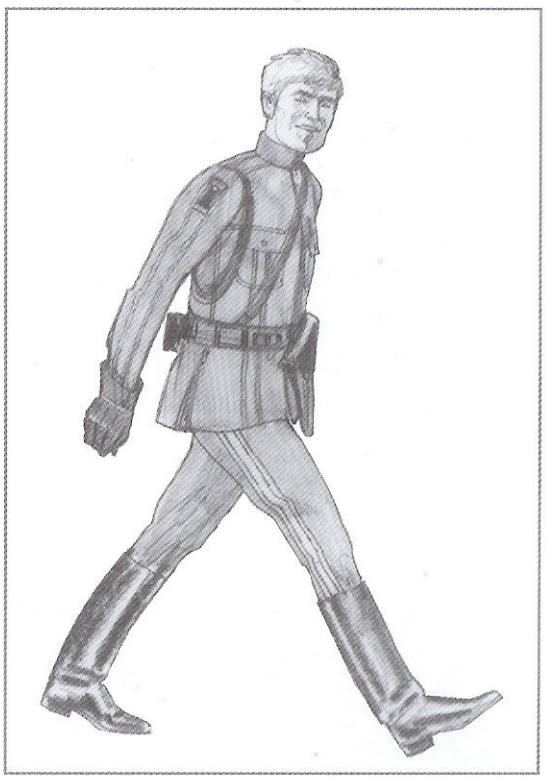




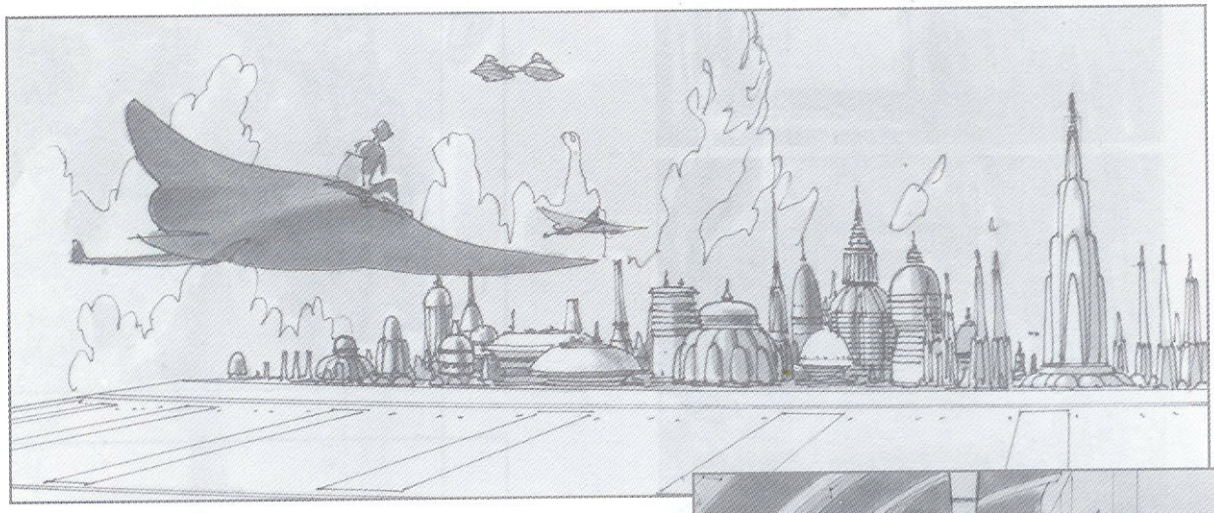


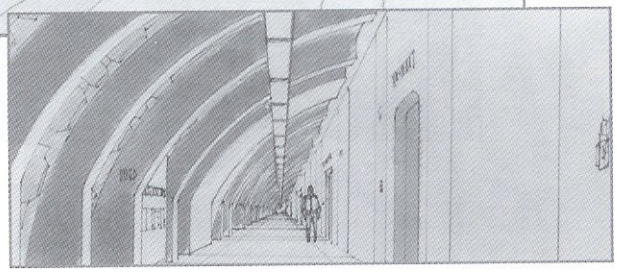


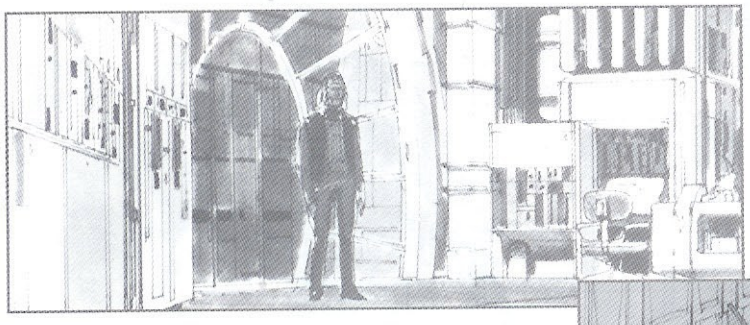


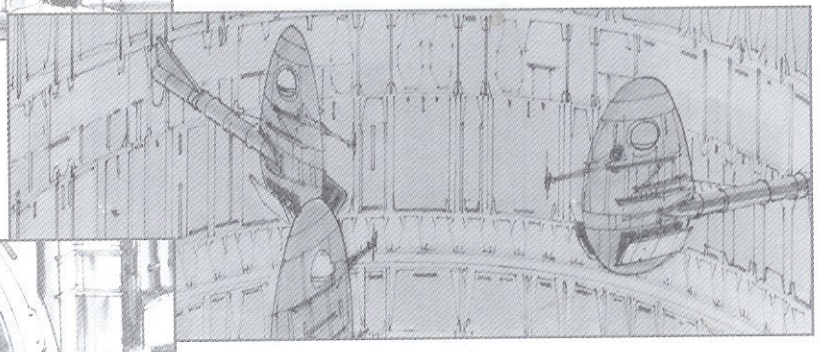


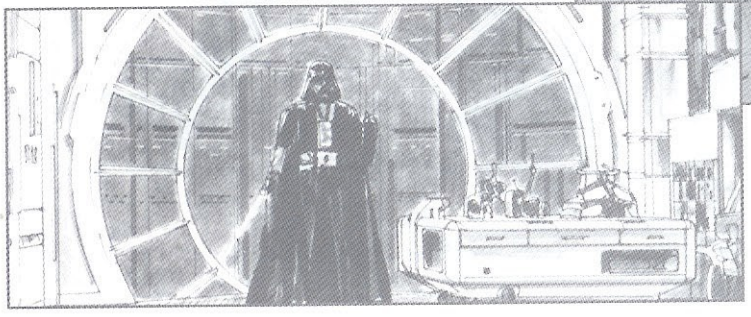
Dessins préparatoires pour L'Empire Contre-Attaque

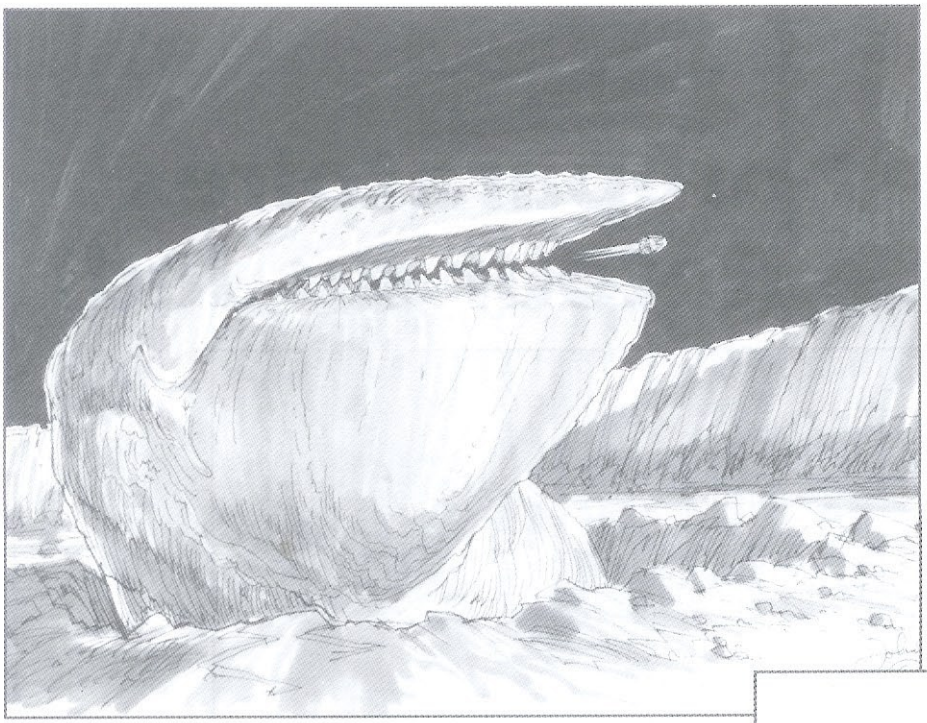


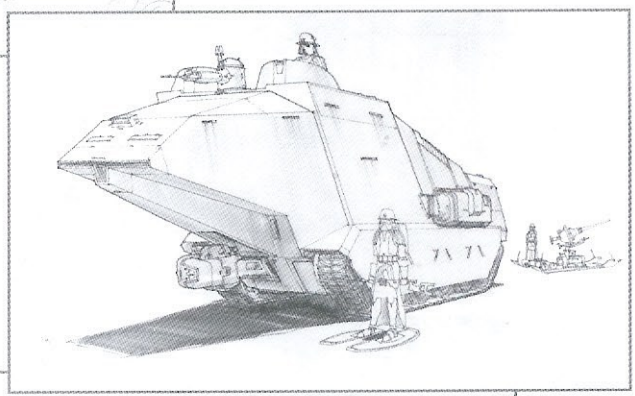


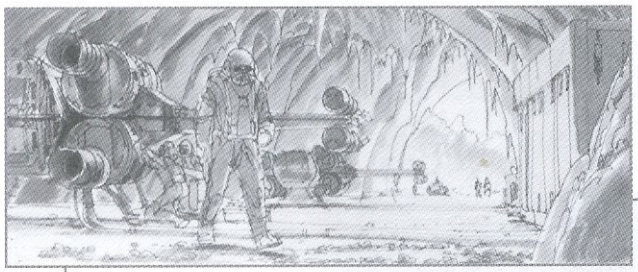


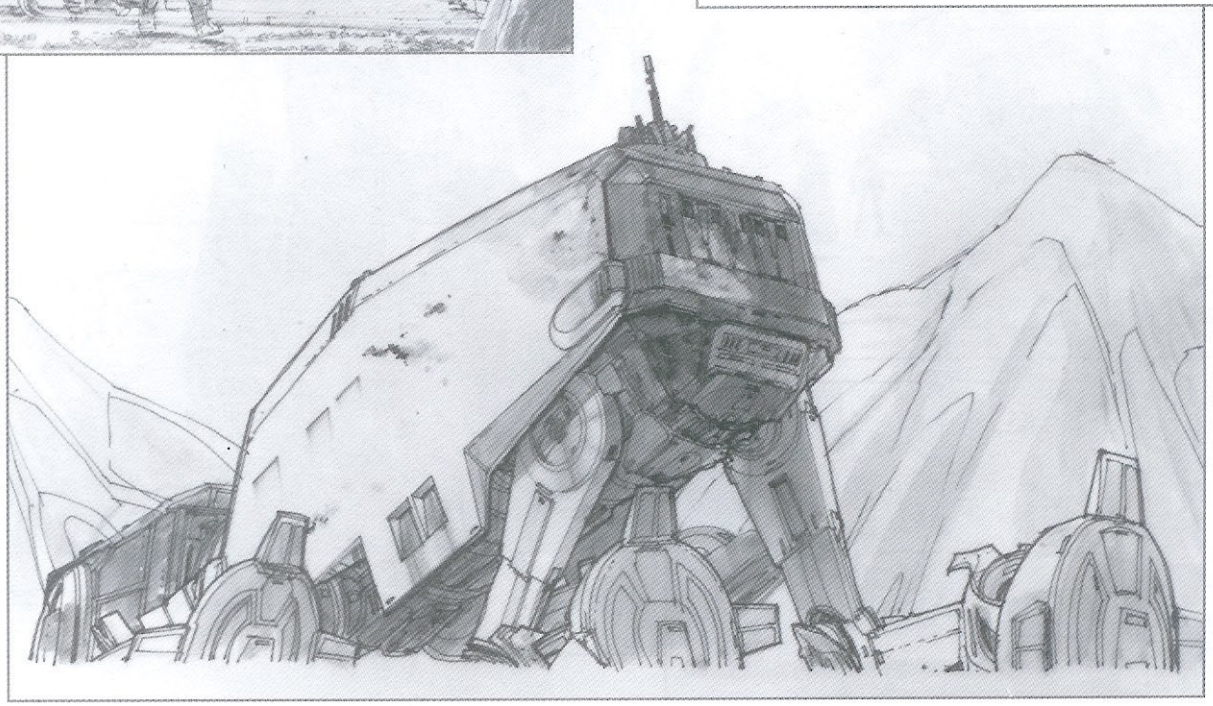




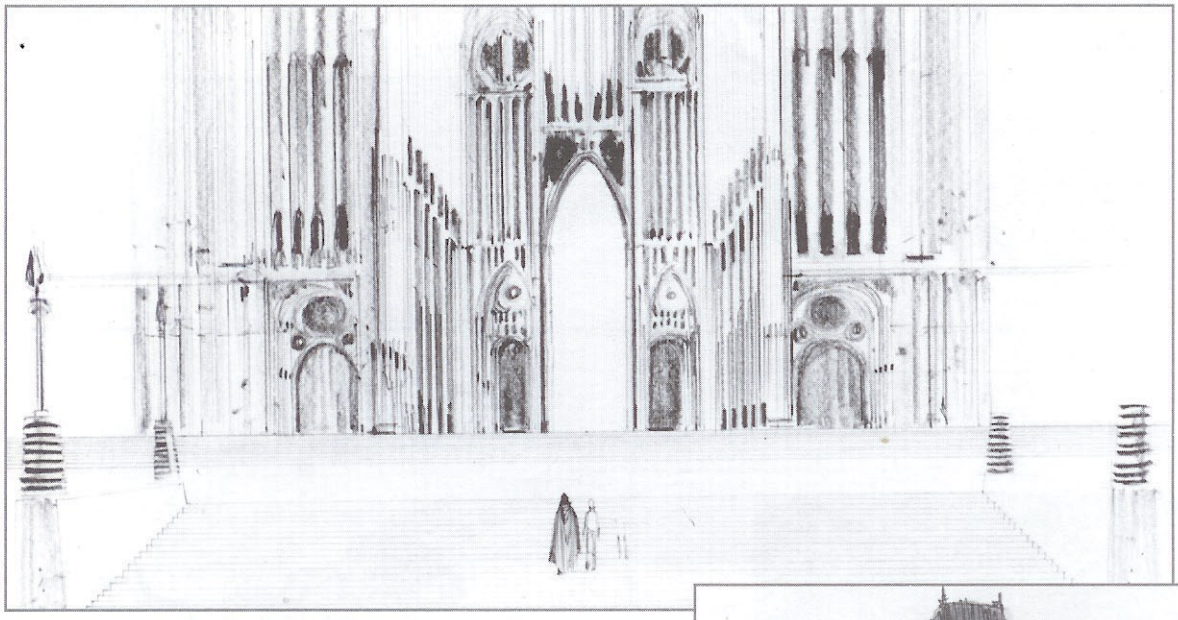


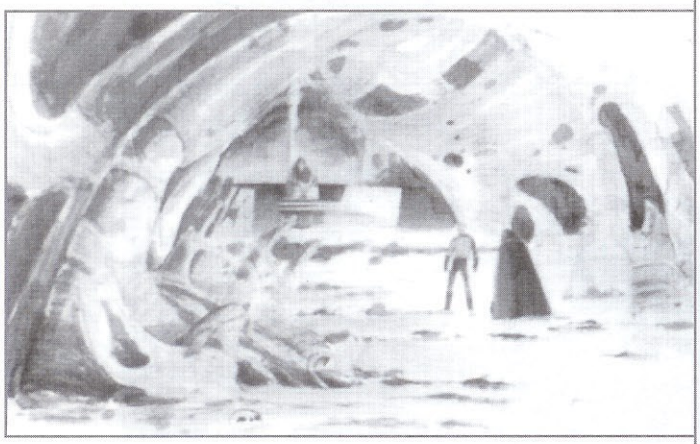


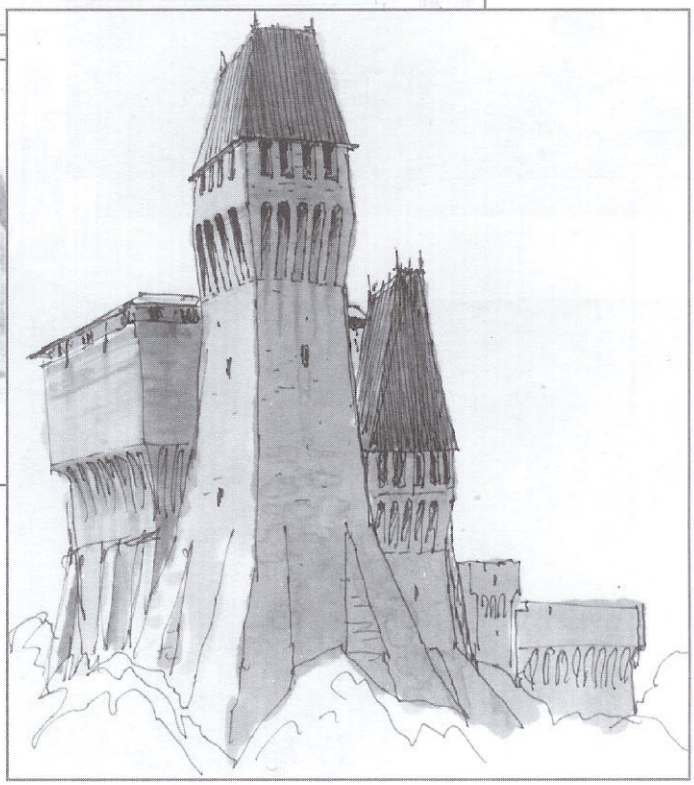


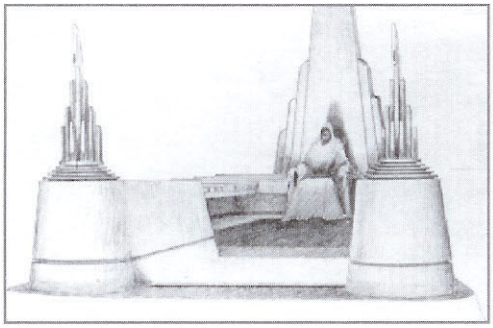


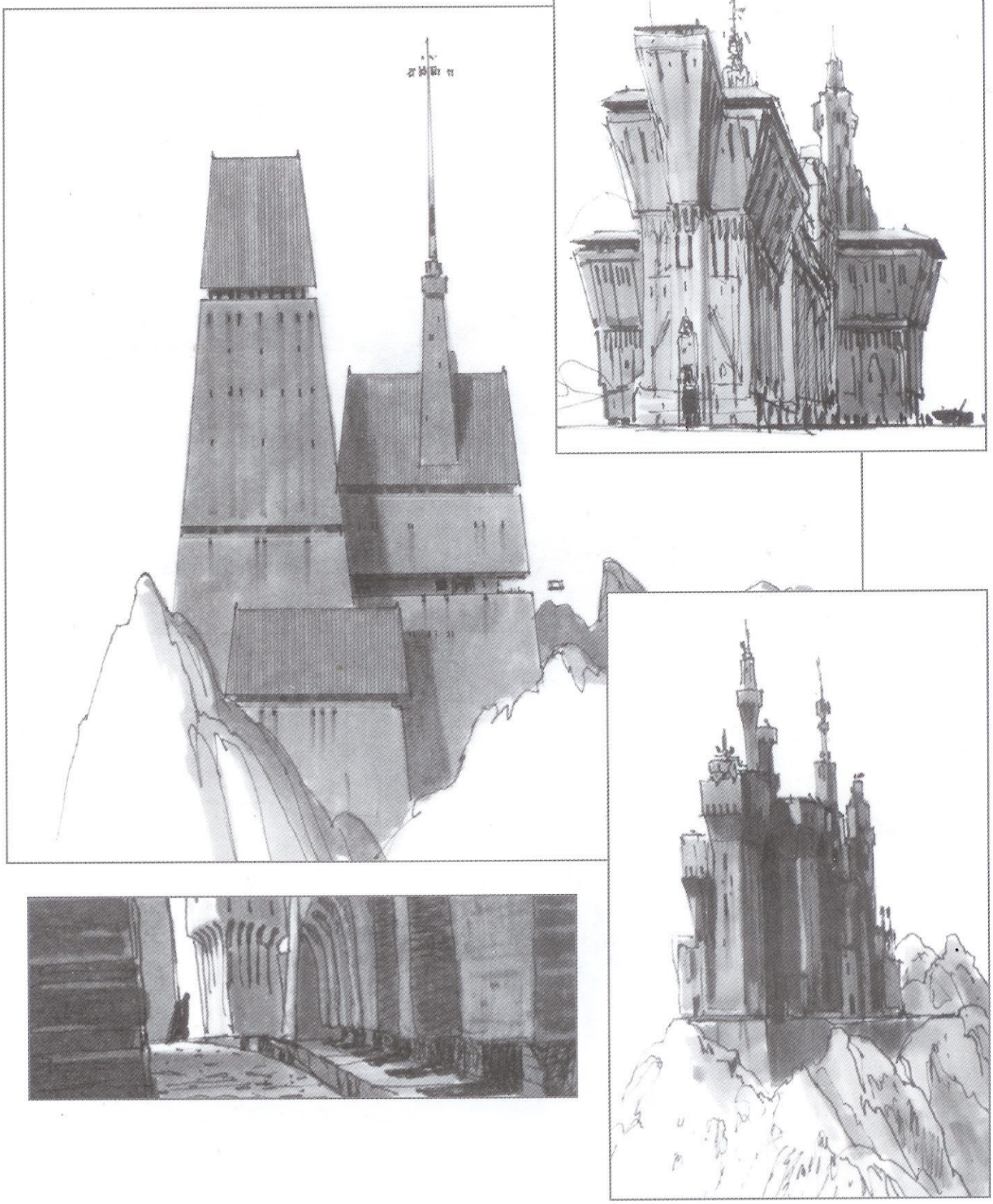
Dessins préparatoires pour Le Retour du Jedi

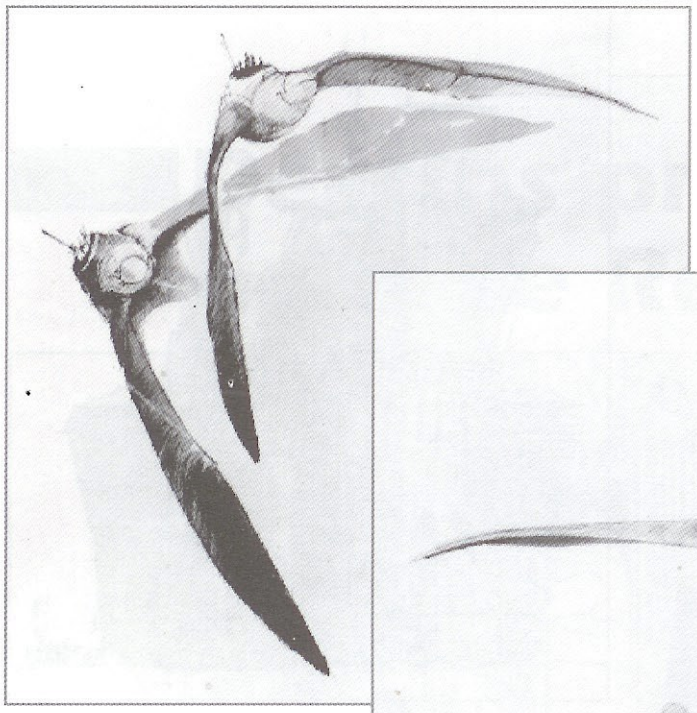


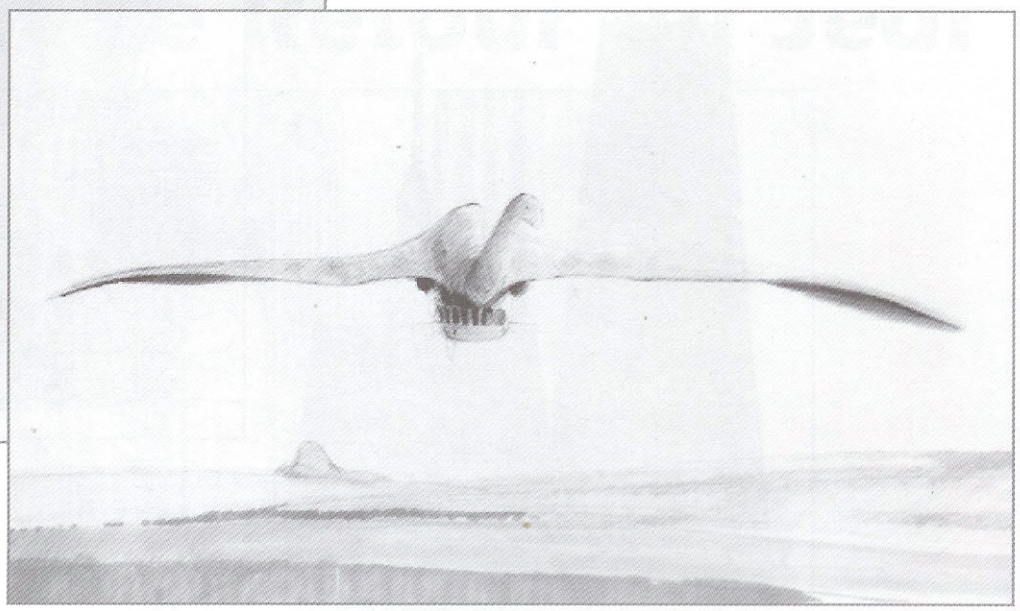


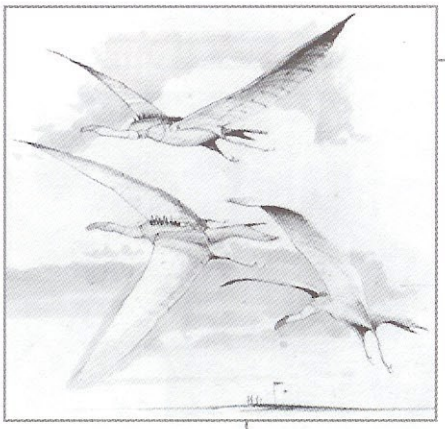


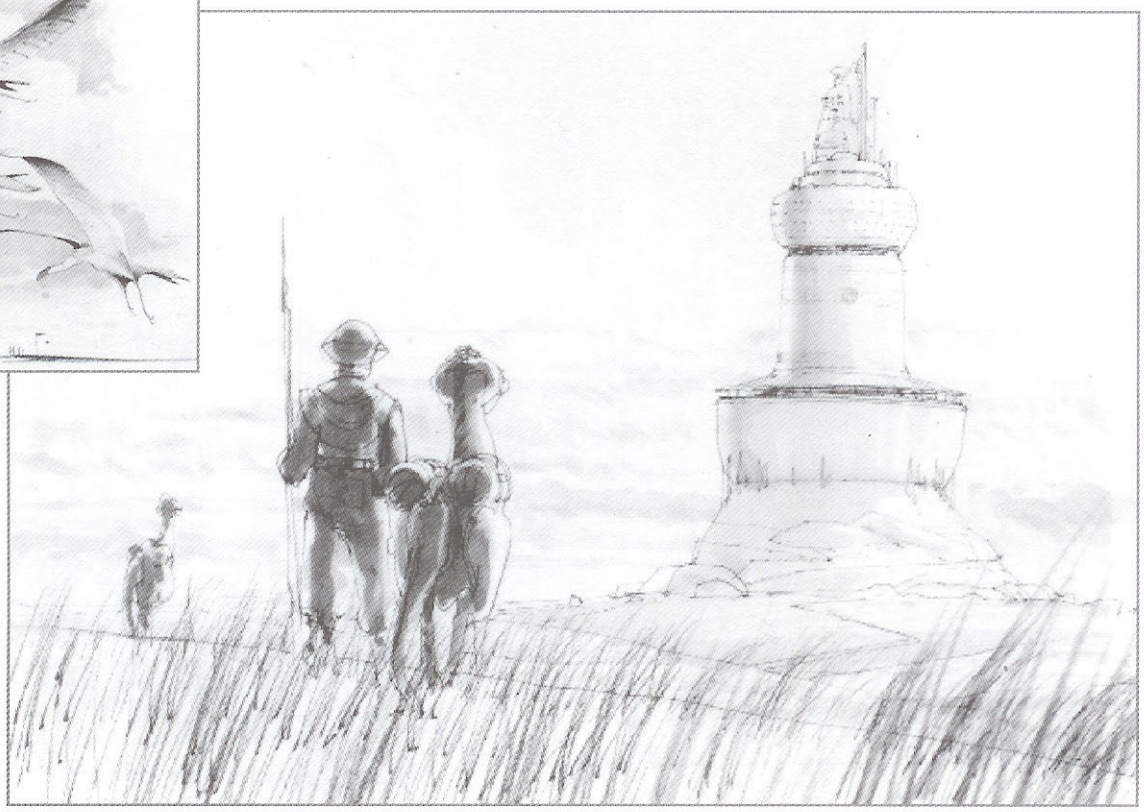


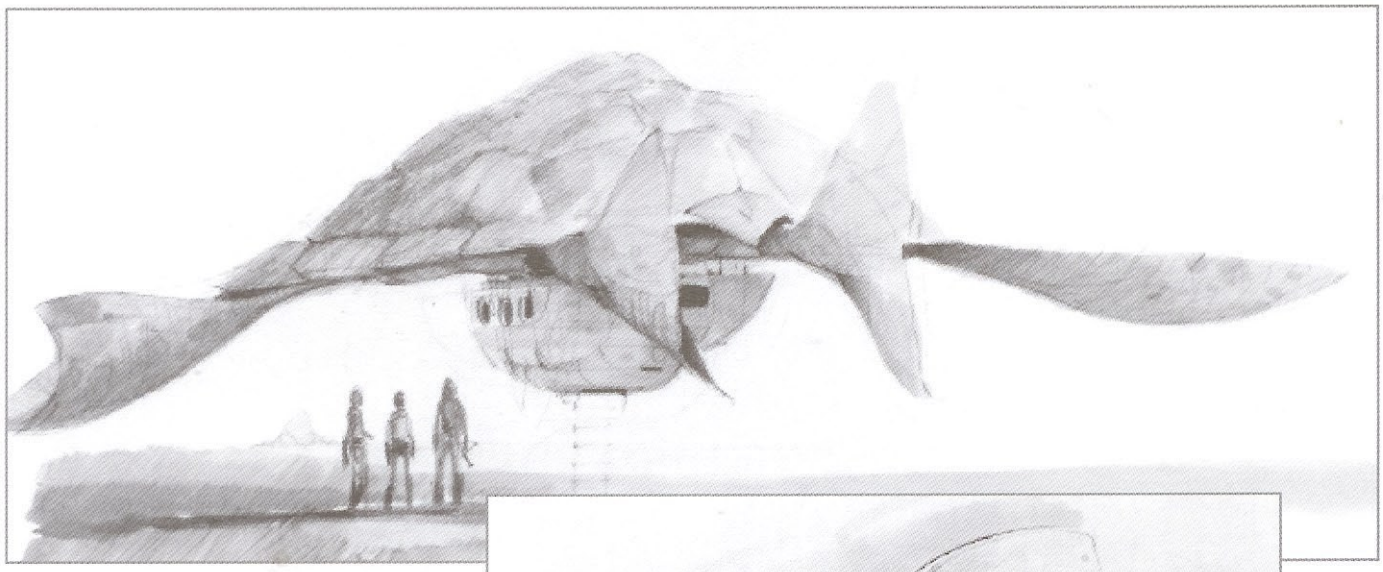


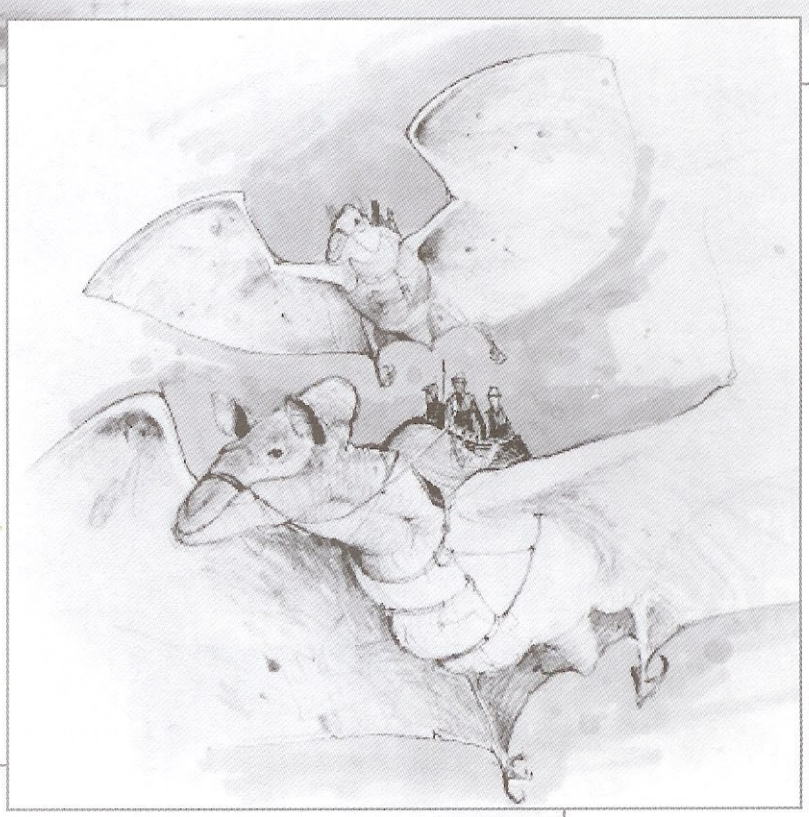


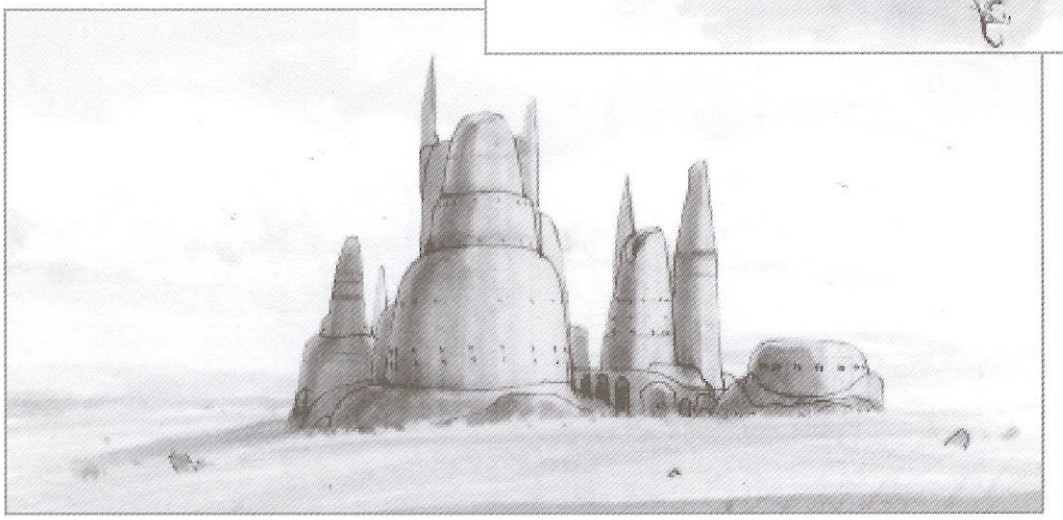


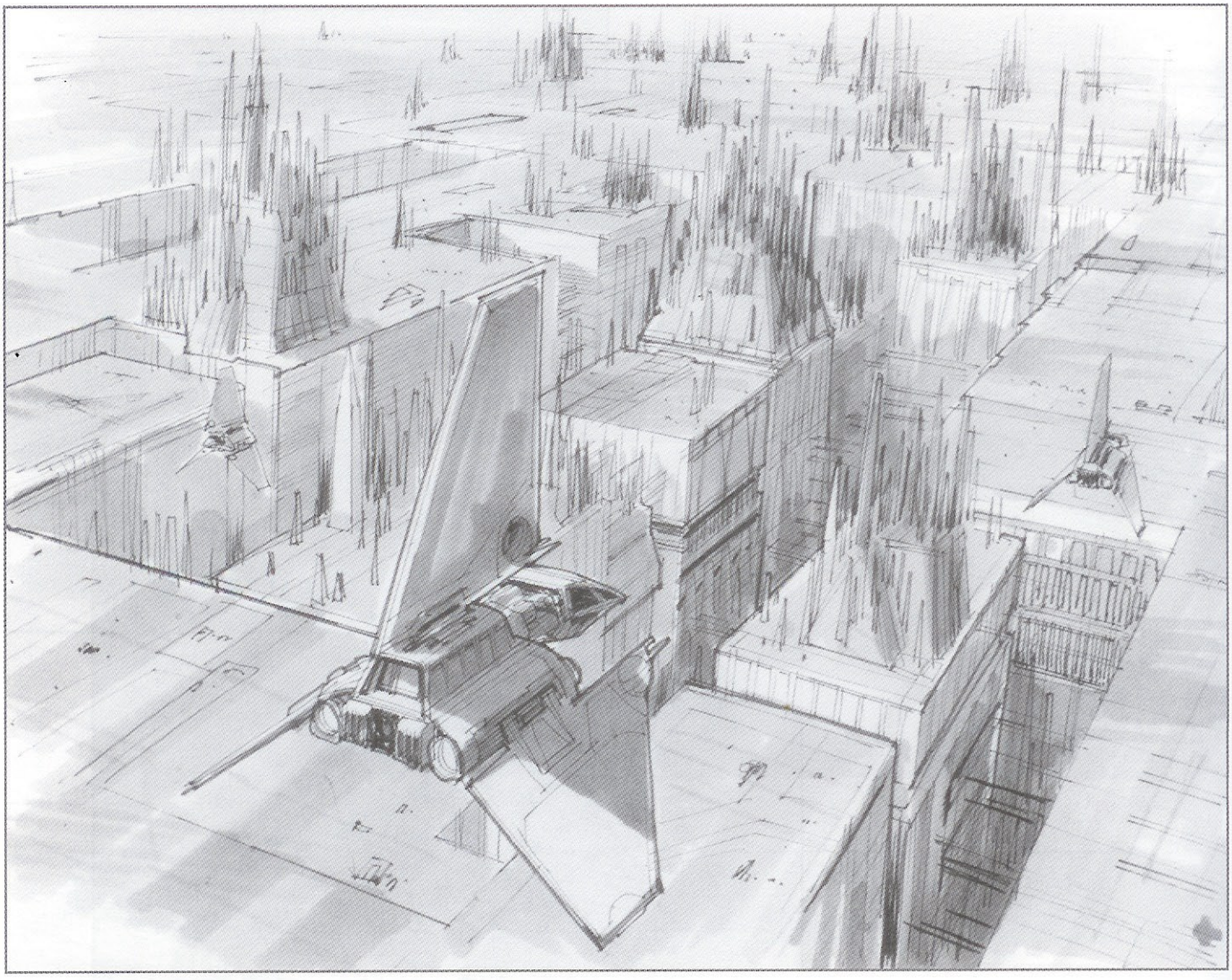


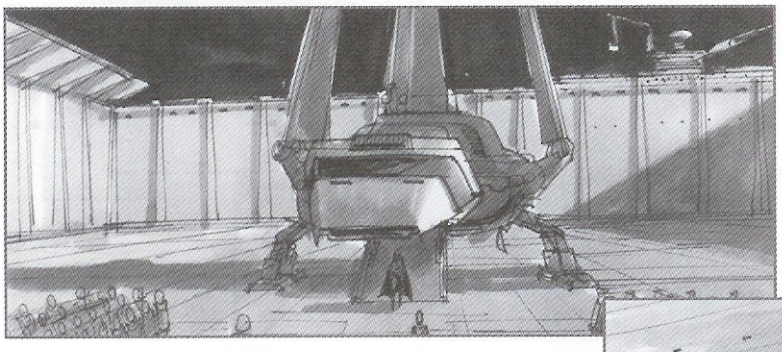


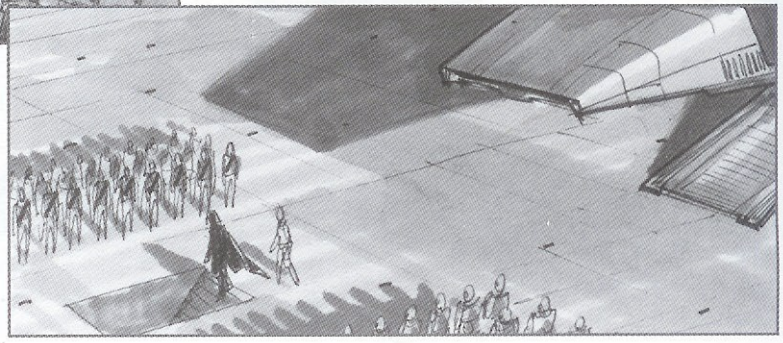












189 F - M423

9 782740 801093

ISBN : 2-7408-0109-2

JEUX DESCARTES ÉDITEUR
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15
sous licence de West End Games
Cet ouvrage contient des éléments provenant des Galaxy Guides 1, 3 et 5 qui ont été complétés et mis à jour.
Un supplément pour Star Wars : Le Jeu de Rôle.
®, ™ & © 1994 Lucasfilm Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.