

STAR WARS®

Pluie d'Etoiles

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

PLUS
UN SCENARIO
DE COMBATS
ENTRE TR-TT



**WEST
END
GAMES®**

DESCARTES

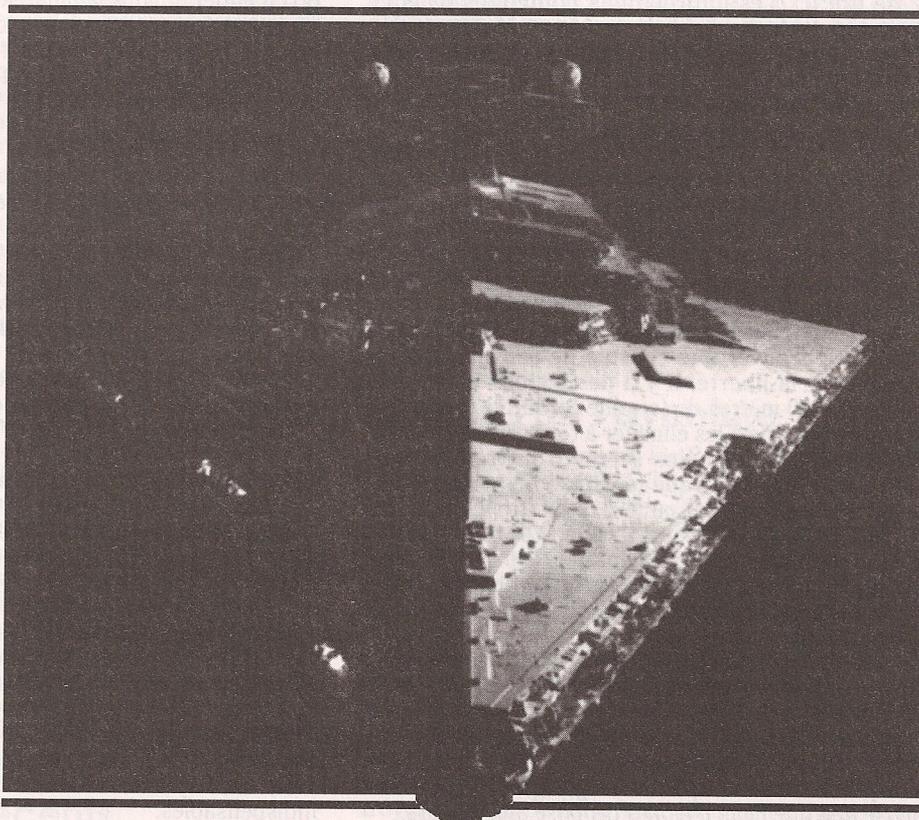
EDITEUR

Dans les débris tordus d'un Destroyer Stellaire,
des héros rebelles se battent dans des cellules de détention privées de gravité
contre des troupes d'assaut pour sauver une flotte de l'Alliance.

STAR WARS®

Pluie d'Etoiles

par Rob Jenkins et Michael Stern



Développement et édition : **Bill Slavicsek** • Scénario de combats de TR-TT : **Greg Gorden** • Direction artistique : **Stephen Crane**
Graphismes : **Rosaria J. Baldari** • Maquette : **Peter Corless** • Illustrations intérieures et de couverture : **Lucasfilm, Ltd.**
Production : **Steve Porpora** • Mise à jour des règles : **Bill Slavicsek et Greg Gorden**
Testeurs : **Scot Rogers et le Cincinnati Group, Theo Stern et les War Puppies**
Traduction française : **Henri Balczesak** • Relecture et corrections : **Dominique Balczesak**
Supervision de la version française : **Jean Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la SARL **In Edit**



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

ATTENTION : les pages 17 à 24 de ce livret forment un encart détachable

Imprimé en France. Edition et Dépôt légal Mars 1992. ISBN 2-7408-0026-6
STAR WARS®, TM & © 1992 Lucasfilm Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

I ntroduction

Ce livret présente une nouvelle aventure dans la galaxie de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*, une histoire de triomphe et de tragédie, de héros et de méchants, de courage face à une adversité d'une force très supérieure. Si vous voulez la découvrir en tant que joueur, arrêtez de lire ici. Les informations contenues dans ce livret sont exclusivement destinées au Maître de Jeu (MJ). Les joueurs qui liraient plus avant ne pourraient que gâcher le plaisir de tous en cours de partie.

Dans cette aventure...

...des Rebelles se retrouvent emprisonnés à bord de l'épave d'un Destroyer Stellaire durement touché au cours d'une bataille. Parmi eux se trouve l'un des meilleurs ingénieurs de l'Alliance : Walex Blissex, le concepteur des Destroyers Stellaires de classe *Victoire*. Ils ont pour objectif de se frayer un chemin au cœur du vaisseau endommagé jusqu'à la porte de la soute, dans l'espoir d'y trouver une capsule de sauvetage. Mais entre eux et la liberté, il y a des légions de soldats Impériaux, 900 mètres de ferraille tordue et un capitaine Impérial décidé à les éliminer à tout prix.

Toutefois, les Rebelles se rendront rapidement compte qu'il n'y a pas que leurs propres vies et celle de leur protégé qui sont en jeu. Le Destroyer Stellaire, bien que gravement endommagé par une flotte Rebelle, n'est pas aussi inoffensif qu'il paraît l'être. Il lui reste encore au moins une arme utilisable contre les vaisseaux de l'Alliance qui arrivent pour la curée. Cette arme, c'est lui-même.

Réglés en mode d'auto-destruction, ses générateurs possèdent encore suffisamment de puissance pour le pulvériser... ainsi que tout ennemi qui se trouverait assez près de lui à ce moment là. Une poignée de Rebelles réussira-t-elle à sauver la flotte de l'Alliance en la prévenant à temps du danger qu'elle encourt ? Voilà le défi que *Pluie d'étoiles* propose aux joueurs.

Préparation de la partie

Tout joueur qui ne possède pas encore de personnage (PJ) doit prendre le temps de choisir une fiche adéquate dans le livre de règles et la personnaliser. Vous pouvez éventuellement utiliser les personnages de votre propre campagne, mais dans ce cas, compte tenu du fait qu'au début de l'aventure ceux-ci sont censés être prisonniers à bord d'un Destroyer Stellaire de Classe *Victoire*, ils ne doivent alors posséder aucun équipement. Pour se plier aux exigences particulières de ce scénario, les PJ ne peuvent en effet avoir sur eux que des objets pouvant aisément être dissimulés ou passer pour anodins.

Pour survivre aux événements proposés par *Pluie d'étoiles*, les personnages doivent disposer d'un large

éventail de compétences. Leur groupe doit notamment posséder des compétences en Perception, en Savoir et en Technique, en plus des compétences courantes en combat et en pilotage.

En tant que Maître de Jeu, vous devez lire le scénario en entier et vous familiariser avec lui avant de commencer à le faire jouer. Les joueurs ont souvent tendance à ne pas faire ce qui est prévu et pour faire face à ce genre de situation il vaut mieux connaître l'aventure sur le bout des doigts.

Matériel d'aventure

Avant de commencer à jouer, assurez-vous que vous avez à portée de main tout ce qu'il vous faut. C'est à dire :

- *L'encart détachable*. Ces huit pages contiennent le script de l'aventure, les plans du Destroyer SCV *Subjugator* à l'usage exclusif du maître de jeu, des représentations de moniteurs d'ordinateur destinées à être remises aux joueurs lorsque le texte du scénario le prévoit, des fiches de PNJ et un plan pour jouer le scénario d'affrontement entre TR-TT.

- *Les plans du Destroyer Stellaire de Classe Victoire*. Ces plans sont en couleur, au format poster ; ils montrent la structure interne de ce genre de Destroyer et en donnent les principales caractéristiques techniques.

- *Du matériel supplémentaire*. Pour jouer ce scénario, vous aurez besoin d'autres éléments qui ne sont pas inclus dans le livret : un exemplaire de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*, du papier, des crayons et autant de dés à six faces que vous pourrez en trouver. *Le Guide de Star Wars* et *Le Matériel de Campagne* (qui contient un écran du MJ) sont recommandés, bien que n'étant pas indispensables.

Facteurs de difficulté et improvisation

En tant que MJ, vous devez adapter cette aventure au niveau de votre groupe particulier de joueurs en utilisant la *Nouvelle Table des Facteurs de Difficulté* présentée en page 144 du livre des règles. Ainsi, par exemple, si le texte dit que les PJ ont besoin de réussir un jet de Force *moyennement facile* pour accomplir une tâche donnée, reportez-vous à la table de la page 144 et choisissez un facteur entre 11 et 15, en fonction du niveau de compétence de vos PJ. Notez que cette table peut aussi être trouvée sur l'écran du MJ fourni avec le *Matériel de Campagne de Star Wars*.

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

N'oubliez pas, non plus, que le nombre de PJ et les fiches qu'ils utilisent ont un effet sur les résultats de chaque rencontre. Cette aventure est conçue pour six personnages débutants possédant une bonne variété de compétences. Si vos joueurs sont moins nombreux, il vous faudra affaiblir les événements de manière correspondante. Si, par contre, vos joueurs disposent de personnages particulièrement puissants, vous pouvez modifier la difficulté des rencontres afin qu'ils soient confrontés à des défis à leur mesure.

Présentation de l'aventure

La Vieille République fut une république de légende. C'est toute une galaxie qui devint florissante grâce à sa stabilité. De grandes choses furent accomplies au cours de cette ère. Parmi ceux qui contribuèrent à cette prospérité, il y eut un certain Walex Blissex, le brillant ingénieur qui conçut le Destroyer Stellaire de classe *Victoire*. Au cours des années qui suivirent les Guerres des Clones, ce puissant vaisseau fut le fleuron de la Marine de la République et le principal instrument du maintien de la paix.

Avec l'arrivée de l'Empire, les vaisseaux de paix furent rapidement remplacés par des vaisseaux de guerre. C'est au moment où les derniers restes de la République s'effondrèrent que Walex Blissex disparut. Il estima qu'il valait mieux entrer dans la clandestinité plutôt qu'être obligé de concevoir des engins de destruction. Quand l'Alliance Rebelle naquit, il rejoignit ses rangs car elle représentait pour lui une cause qui en valait la peine.

Mais l'Empire trouva rapidement quelqu'un pour le remplacer : sa fille Lira. Brillant ingénieur elle-même, elle avait épousé un gouverneur régional nommé Denn Wessex et était rapidement devenue une "étoile montante" de la machine militaire impériale. En se basant sur les travaux de son père, elle mit au point le Destroyer Stellaire de classe *Impériale*.

Après des années sans la moindre nouvelle, Walex vient juste de recevoir un message de sa fille qui prétend être malade et sur le point de mourir. Ce message sent le piège à plein nez, mais rien ne saurait empêcher Blissex de tout faire pour la revoir. Il pense en effet qu'il ne pourrait plus se regarder en face s'il ne saisissait pas cette ultime chance de la rencontrer une dernière fois avant qu'elle disparaisse si, par malheur, son appel n'était pas un piège.

Événements récents

Le Gouverneur Impérial Denn Wessex a envoyé des holo-enregistrements dans toute la galaxie avec l'espoir qu'au moins l'un d'eux arriverait dans les mains d'un membre de l'Alliance. Ces enregistrements contenaient une invitation garantissant à Walex Blissex qu'il n'aurait rien à craindre s'il se rendait dans le secteur Relgim. Il précisait aussi que sa fille Lira était mourante et que sa dernière volonté était de revoir son père afin de faire amende honorable pour les nombreuses années pendant lesquelles ils avaient été séparés. Si Walex acceptait cette invitation, un vaisseau devait l'attendre à la station spatiale de Kwenn pour le conduire jusque dans le secteur Relgim.

Le Haut Commandement de l'Alliance fut, évidemment, sceptique. Tout cela ressemblait furieusement à un piège. Mais Walex refusa de s'abandonner au doute.

Il voulait absolument voir sa fille afin de se réconcilier avec elle avant qu'il ne soit trop tard. S'il refusait de saisir cette chance et qu'elle vint réellement à mourir, il ne pourrait lui survivre. C'est pourquoi, après avoir exprimé toute sa méfiance, l'Alliance le laissa finalement partir.

Rien n'empêchait, toutefois, que certaines précautions soient prises. Après tout, Blissex était un élément de grande valeur et un ami précieux pour tous ceux qui le connaissaient. C'est ainsi qu'un petit commando rebelle fut chargé de l'accompagner jusqu'à la station spatiale de Kwenn afin de le protéger en cas de danger.

Comme on pouvait s'y attendre, les choses tournèrent mal à Kwenn... Le *Subjugator*, un Destroyer Stellaire de classe *Victoire* habituellement chargé des liaisons avec le secteur Relgim, attendait l'ingénieur. Son commandant, le capitaine Kolaff, accueillit Blissex et l'invita à monter à bord du massif bâtiment. Naturellement, l'équipe de Rebelles ne voulut pas le laisser embarquer seul. C'est alors qu'une escouade de soldats impériaux leur tomba dessus, les fit prisonniers et les escorta jusqu'au bloc de détention du vaisseau.

Sans arme et sans équipement, les héros rebelles peuvent maintenant sentir les puissantes vibrations qui annoncent le départ du Destroyer Stellaire. Emprisonnés, sans le moindre espoir de s'échapper, ils ne peuvent que se soumettre à leur sort tandis que le puissant navire s'éloigne en vombrissant de la station spatiale, avant de plonger dans les profondeurs de l'espace.

Synopsis de l'aventure

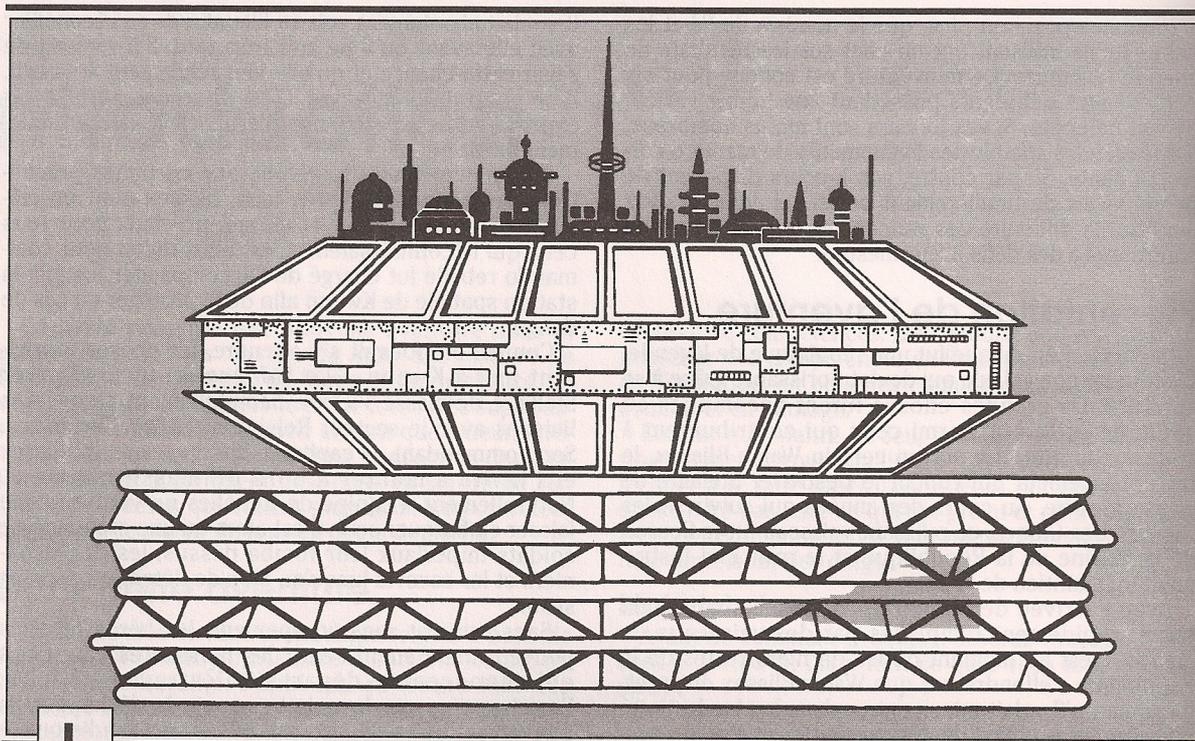
Au début de l'aventure, les PJ Rebelles sont emprisonnés dans le bloc de détention d'un Destroyer Stellaire. Tout semble perdu lorsque, soudain, ils perçoivent les bruits d'une bataille. Le vaisseau est manifestement attaqué par des adversaires inconnus. Le *Subjugator* est touché pendant le combat et les Rebelles ont alors l'occasion de s'échapper de leur cellule.

Ils doivent maintenant se frayer un chemin parmi les débris du destroyer qui a été gravement endommagé, afin d'atteindre la soute où ils pourront peut-être trouver une navette ou un autre véhicule qui leur permettra de s'enfuir. Au cours de leur progression, ils vont découvrir que le programme d'autodestruction du destroyer a été lancé. Or la flotte assaillante, qui se prépare à un nouvel assaut, ne semble pas réaliser le danger. Lorsque les Rebelles réaliseront que cette flotte appartient à l'Alliance, la situation deviendra encore plus épineuse.

Les Rebelles devront se sortir eux-mêmes de leurs ennuis et sauver la flotte de l'Alliance, ainsi que Walex Blissex, en ayant le capitaine Kolaff et ses sbires à leurs trousses. Pendant ce temps-là, la dangereuse Lira orchestre le déroulement des événements.

Les principaux PNJ

Voici quelques explications concernant les principaux personnages non-joueurs, leurs plans et leur motivations dans cette aventure. D'autres informations sont présentées dans les divers épisodes et dans l'encart détachable.



L

a station spatiale de Kwenn où le Destroyer Stellaire *Subjugator* attend l'arrivée du Dr. Walex Blissex.

Walex Blissex : personnage marquant de la Vieille République surtout connu pour être le père du Destroyer Stellaire de classe *Victoire*. Il est maintenant un membre respecté de l'Alliance. Il dispose d'une certaine autorité et passe pour un sage en raison de son âge. Au cours de cette aventure, il est préoccupé au plus haut point par l'état de santé de sa fille. Insouciant du danger, il ne veut rien d'autre que se réconcilier avec elle avant qu'il ne soit trop tard.

Lira Wessex : fille d'un idéaliste de la Vieille République et femme d'un Gouverneur Impérial, elle représente une énigme, autant pour les héros rebelles que pour son père, Walex Blissex. Elle a rejeté les convictions de son père et a embrassé les idéaux de l'Ordre Nouveau. Sa confiance aveugle dans l'Empereur l'a conduite à épouser un membre de la hiérarchie impériale et à utiliser ses compétences d'ingénieur pour transformer le vaisseau pacificateur conçu par son père en un engin de destruction connu aujourd'hui sous le nom de Destroyer Stellaire de classe *Impériale*. Quelque chose lui a toutefois échappé dans la réalisation de son père et cela cause des problèmes susceptibles d'entraver le développement du projet "Destroyer Impérial". En effet, bien qu'elle ait réussi à reproduire la technologie qui a permis de

créer le massif vaisseau, elle n'a pas réussi à le rendre aussi efficace et économique que le modèle conçu par son père. Pour tenter de régler ce problème, elle a fait appel à l'influence de son mari afin de le retrouver. Le piège qu'elle a soigneusement mis au point a non seulement pour but de faire sortir celui-ci de sa cachette, mais aussi d'obtenir des renseignements sur la Rébellion qu'elle pourra utiliser pour améliorer le statut de sa famille au sein de la hiérarchie de l'Empire.

Capitaine Kolaff : affecté au commandement de la flotte impériale chargée de protéger le secteur Relgim, il n'a accepté qu'avec réticence d'exécuter l'ordre que lui a donné le gouverneur Wessex d'accompagner sa femme à Kwenn. Il n'aime pas beaucoup l'idée de participer à un piège, car il préfère généralement affronter loyalement ses adversaires. L'idée de capturer un traître rebelle n'est cependant pas pour lui déplaire. Il accompagnera donc Lira tant que cela servira ses propres ambitions : obtenir une promotion dans le système central et un poste de commandement à bord d'un destroyer de classe *Impériale* ou même, à bord d'un Super Destroyer Stellaire. Il est persuadé qu'en accédant à un tel poste de responsabilité il pourrait ensuite se distinguer dans la lutte contre l'Alliance Rebelle.

V

isite guidée du DSV Subjugator à l'usage du Maître de Jeu

Résumé

Maîtriser une aventure dans un environnement aussi vaste et complexe qu'un Destroyer Stellaire de classe *Victoire* présente un certain nombre de difficultés spécifiques, il est donc nécessaire de préciser certains détails afin de faciliter le déroulement des sessions de jeu.

Le plan de cette "visite guidée" suit l'itinéraire que devraient logiquement emprunter les personnages lors de leur périple au travers du destroyer et correspond également au trajet suggéré par Walex Blissex. Il propose divers "facteurs d'ambiance", des descriptions, des rencontres et des événements. Si les PJ veulent dévier de ce chemin, laissez-les faire. Sachez toutefois qu'il nous aurait fallu un livre beaucoup plus épais que celui que vous êtes actuellement en train de lire pour décrire tous les couloirs et toutes les pièces d'un vaisseau aussi gigantesque que le destroyer. C'est pourquoi cette visite guidée ne présente que quelques descriptions générales, qui tiennent compte de l'état dans lequel se trouve le *Subjugator* au début de l'aventure.

Encore une remarque. Si les personnages dévient de l'itinéraire prévu, vous devrez quand même utiliser les événements détaillés dans ce scénario, car ce sont eux qui vous permettront de faire progresser l'intrigue. Il vous suffira pour cela de les faire intervenir aux moments opportuns, quels que soient les endroits où se trouvent alors les PJ.

Comment contenir les joueurs curieux

Le fait de proposer aux joueurs un lieu aussi immense à explorer risque de les inciter à vagabonder dans n'importe quelle direction. Bien que les personnages doivent toujours se sentir libres de déambuler comme ils l'entendent, des excursions inutiles peuvent avoir pour effet de ralentir l'action à un point inacceptable, ce qui ne serait pas conforme à l'esprit de *Star Wars*. Nous avons donc prévu un certain nombre de "moyens de pression" permettant de limiter les promenades inutiles. L'un d'entre eux est tout simplement la nécessité d'agir vite. Non seulement le Destroyer Stellaire est en train de tomber en morceaux, mais en plus il est programmé pour s'autodétruire (ce qui entraînera la mort des PJ et l'anéantissement de la flotte de l'Alliance qui s'approche). Cette contrainte sera constamment rappelée par les PNJ et les "scènes annexes" de cette aventure.

Il est toutefois possible que certains joueurs particulièrement curieux insistent pour explorer une bonne partie du destroyer géant. Dans ce cas, vous devriez les laisser faire... jusqu'à un certain point, en tout cas. Des concentrations de troupes ennemies, des décombres infranchissables ou une simple impossibilité d'accès devraient vous permettre de les maintenir à l'écart des endroits où vous ne voulez pas qu'ils aillent. Par exemple, si un groupe de PJ particulièrement téméraire décide de prendre le contrôle de la passerelle du *Subjugator*, il rencontrera automatiquement plus de soldats qu'il ne peut normalement en vaincre. N'oubliez cependant pas qu'en tant que "héros", les personnages devraient toujours avoir une chance de l'emporter, quel que soit le rapport de force.

Le guide

Le guide présenté ici donne une vision d'ensemble de l'organisation et du fonctionnement du *Subjugator*, ainsi qu'un inventaire global des dommages qu'il a subi. Les descriptions étant générales, vous devriez leur ajouter tous les détails que vous jugerez utiles. Il faudra que vous fassiez preuve d'imagination pour embellir la description de certains endroits particuliers. Les effectifs des troupes présentes devraient être ajustés à la taille et l'état du groupe de vos personnages.

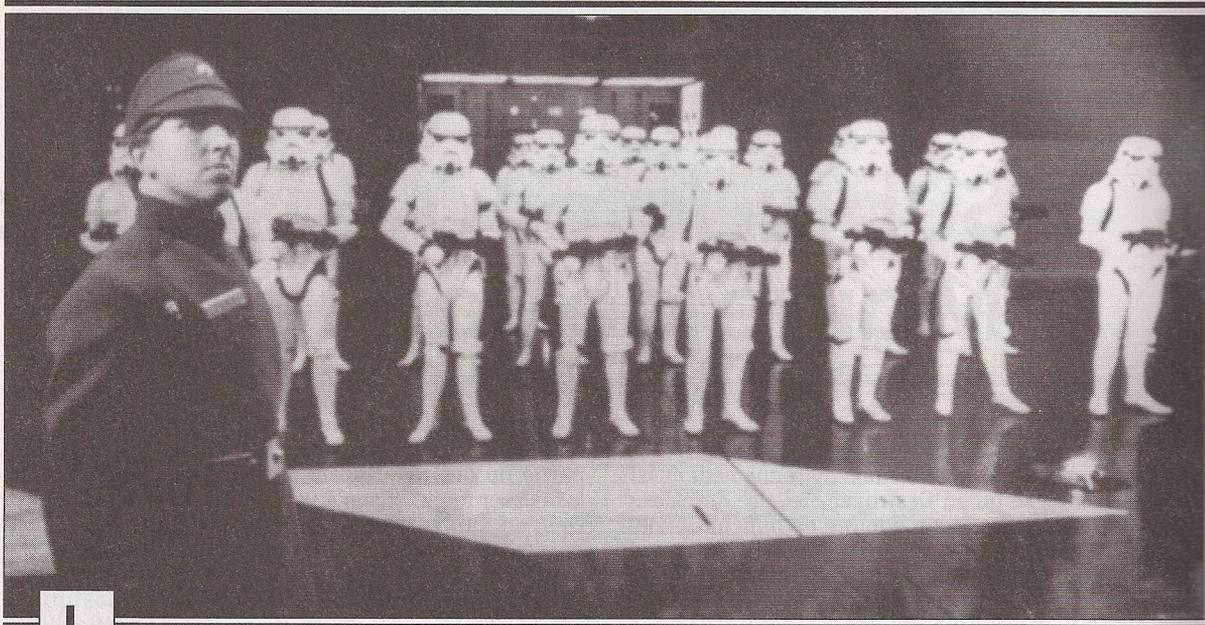
Les parties du vaisseau décrites ci-dessous sont repérées précisément sur la carte en couleur.

Le personnel

En dehors des techniciens, mécaniciens et responsables de systèmes, le *Subjugator* possède aussi du personnel combattant. C'est avec ce dernier que les PJ auront le plus de contacts. Tout homme d'équipage non-combattant peut être considéré comme ayant 4D dans son domaine d'expertise et 2D dans tous ses autres attributs et compétences (à moins que le texte n'en dispose autrement). Les membres du personnel combattant ont les caractéristiques suivantes :

Soldats impériaux* : DEX 1D, Blaster 3D, Parade à Mains Nues 3D, Esquive 3D ; VIG 2D (3D en ce qui concerne les dommages), Combat à Mains Nues 3D. Tous les autres attributs et compétences à 2D. Dommages du blaster 4D.

* Ces codes prennent en compte les ajustements dus à l'armure.



L

es effectifs du *Subjugator* ont été sérieusement amoindris avant le début de *Pluie d'étoiles*.

Troupes du Destroyer Stellaire : DEX 3D+2, Blaster 4D+2, Esquive 4D+1 ; SAV 2D+1 ; MEC 2D+2 ; PER 3D ; VIG 3D+2 ; Combat à Mains Nues 4D+2 ; TEC 2D+2.

DSV SUBJUGATOR (état actuel)

Vaisseau : *Subjugator* fabriqué par Rendili Propulsion Stellaire

Type : Destroyer Stellaire de classe *Victoire*

Longueur : 900 mètres

Équipage : 1 382 hommes (62 officiers, 1 320 engagés)

Troupes embarquées : 230 hommes

Capacité de la soute : 3 432 tonnes métriques

Autonomie : 2 ans

Multiplicateur d'hyperpropulsion : [aucun]

Navordinateur : [oui]

Hyperpropulseur de secours : [aucun]

Vitesse sub-luminique : [0]

Maniabilité : [0]

Armes :

3 Batteries de Turbolasers Quadruples

(tirent séparément)

Ordinateur de visée : [4D]

Dommages : [5D]

12 Batteries de Turbolasers Doubles

(tirent séparément)

Ordinateur de visée : [3D]

Dommages : [2D+2]

24 Tubes Lance-Missiles à Concussion

(tirent séparément)

Ordinateur de visée : [2D]

Dommages : [9D]

1 Projecteur de Rayon Tracteur

Ordinateur de visée : [3D]

Dommages : [aucun ; la cible atteinte est capturée]

En raison de la pénurie de main-d'œuvre actuelle, le capitaine Kolaïf a affecté la plupart des Droïds multi-fonctions MSE-6 ("Droïds souris") à des tâches de patrouille. Ils ont été programmés afin d'enregistrer toute activité à l'intérieur du vaisseau endommagé et plus particulièrement dans les zones qui ne sont plus occupées par l'équipage. Lorsqu'un de ces engins domestiques tombera sur les PJ, ceux-ci disposeront d'un round pour réagir. Le Droïd s'arrêtera, enregistrera rapidement "l'anomalie" qui s'est présentée sur son itinéraire programmé et fera ensuite demi-tour pour retourner à son point de départ. Dès qu'il commencera à fuir, il transmettra ses informations à la passerelle, afin que l'officier chargé de la sécurité puisse procéder à leur analyse. Il adoptera alors un itinéraire de patrouille secondaire.

Droïd multi-fonction MSE-6 : DEX 4D, Recherche 4D, Sécurité 3D. Équipé d'un Récepteur Electro-Photonique, d'un récepteur audio, d'un holo-enregistreur, d'un manipulateur lourd rétractable et d'un manipulateur de précision rétractable.

La passerelle de commandement et la station de contrôle

En raison des dommages subis par le vaisseau lors de l'attaque, la plus grande partie du personnel du *Subjugator* a été regroupée sur la passerelle de commandement. La plupart des systèmes de survie sont désormais supervisés par les ordinateurs intacts de la station de contrôle. L'essentiel des fonctions doit cependant être assuré par des machines de secours qui éprouvent des difficultés à s'occuper d'autant d'appareillages à la fois.

Normalement, le personnel de commandement et l'équipage n'assuraient que la surveillance des appareillages. Maintenant, ils sont obligés de s'occuper activement de leur fonctionnement au lieu de se contenter de le superviser.

La plus grande partie des troupes peut être rencontrée dans les parages de la passerelles et de la station de contrôle. Des patrouilles de trois soldats impériaux circulent dans les couloirs à intervalles réguliers. Les troupes ordinaires sont postées aux intersections importantes et aux portes d'accès.

La cabine de communication capte les transmissions émises par la flotte de l'Alliance ainsi que les messages échangés par les vaisseaux rebelles. Elle est gardée par 15 soldats impériaux et 6 hommes de troupe du Destroyer Stellaire.

20 soldats impériaux gardent l'accès à la passerelle. Tous les turbo-ascenseurs qui fonctionnent dans cette zone s'arrêtent au niveau d'une cabine de transfert qui a été transformée en poste de garde. C'est à cet endroit que toute personne désireuse d'accéder à la passerelle doit changer d'ascenseur afin de prendre le seul qui mène à la proue... à condition, bien sûr, que les soldats impériaux la laisse passer.

Chaque fois que cela a été possible, le capitaine Kolaff a en outre fait fermer et verrouiller les portes endommagées. Elles peuvent être ouvertes en utilisant le panneau de contrôle qui se trouve à côté de chacune d'elles, si l'on connaît le code d'accès adéquat. Sinon, il faut 10 rounds — et une cellule énergétique complète — pour découper un passage au blaster, à moins que l'on découvre le code en réussissant un jet *difficile* en Sécurité.

Du point de vue matériel, cette zone est pratiquement intacte. Il n'y a que très peu de dégâts visibles. L'alimentation en énergie y est assurée à 70% et tout équipement que les PJ s'arrangeront pour utiliser devrait normalement être en état de fonctionner.

Bien qu'ils soient opérationnels, les terminaux informatiques peuvent causer des ennuis aux PJ. En effet, chaque fois qu'un ordinateur ou une console est manipulé sans le code adéquat, l'officier de la sécurité est immédiatement alerté. Il en informe aussitôt Kolaff et peut alors envoyer sur la place la patrouille de soldats impériaux la plus proche afin de savoir ce qui se passe. S'il vient à l'idée des PJ de vérifier qu'un terminal n'est pas surveillé, il leur suffira de réussir un jet *moyen* en Programmation d'Ordinateur pour se rendre compte qu'il l'est.

La salle des machines

Des ingénieurs et des techniciens s'affairent constamment dans cette zone et s'efforcent de maintenir l'alimentation en énergie du *Subjugator*. Lorsque les PJ entreront dans la salle des machines, il y aura de fortes chances pour qu'ils soient pris pour des techniciens et pour qu'on leur demande de participer aux réparations. Les seuls soldats présents ici sont postés devant les terminaux contrôlant les systèmes vitaux et les personnages devraient donc pouvoir se déplacer ici avec une relative liberté, sauf s'ils éveillent l'attention de quelqu'un.

La salle des machines est relativement dangereuse parce que diverses explosions ou fuites radioactives peuvent se produire inopinément à tout moment. Tant que les PJ seront dans cette partie du vaisseau, des jets de 2 dés devront être faits à intervalles réguliers pour déterminer s'il ne se produit pas un incident de ce genre. Un score de 11 indiquera une explosion, un jet de 12 une fuite radioactive. Les Rebelles devront alors réussir un jet *moyen* de DEX pour éviter

d'être touchés. Une explosion infligera 4D de dommages par écrasement, une fuite radioactive 3D de brûlures.

Construite autour des moteurs et des cellules énergétiques gigantesques du Destroyer Stellaire, cette zone est très irrégulièrement répartie et comporte de nombreux recoins, passages dissimulés, conduits et des compartiments dans lesquels il est facile de se cacher. Walex Blissex peut aider les PJ à trouver ces endroits au moment crucial. Autour du centre de contrôle des moteurs, beaucoup de passerelles de connection se sont effondrées ou ne tiennent plus désormais qu'à un fil. Par conséquent, on ne peut se déplacer dessus que très lentement en raison du danger, d'autant que des parties entières menacent de se détacher complètement.

Les ponts-hangars

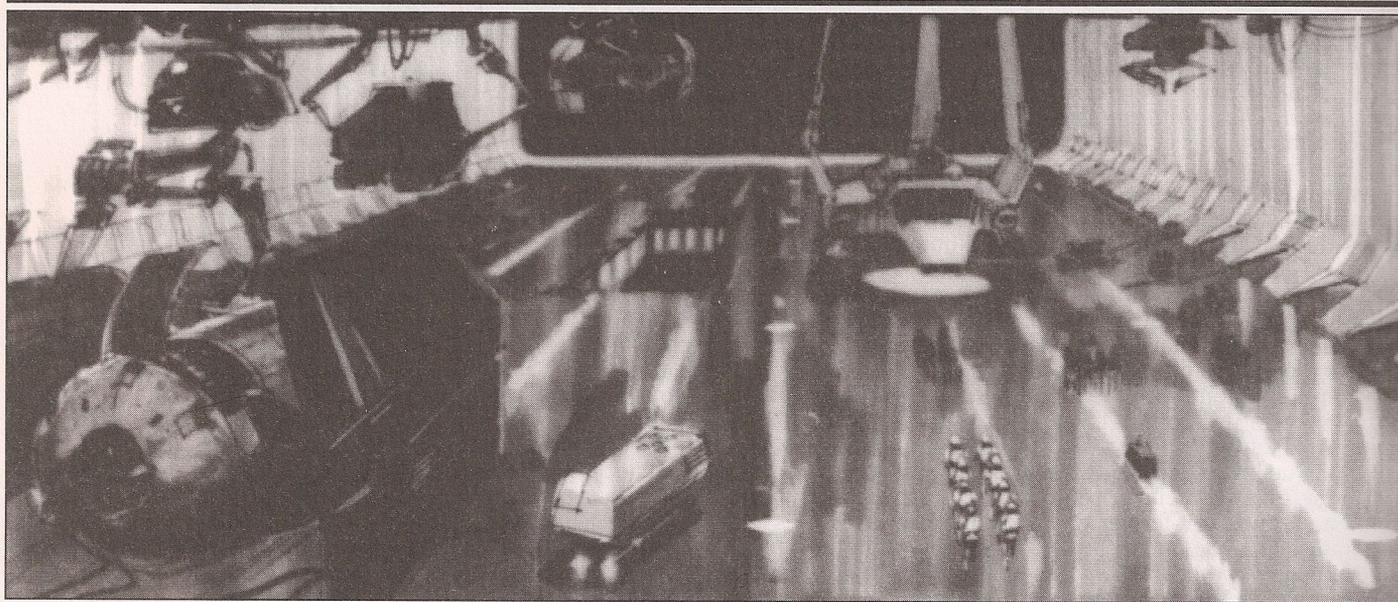
La porte d'accès aux hangars s'ouvre sur une salle assez grande pour que des engins spatiaux puissent s'y déplacer. Les parois de cette salle sont ponctuées de soutes de diverses tailles allant de petits hangars pour chasseurs stellaires à de grandes soutes à navettes. Ces compartiments sont reliés à des ateliers de maintenance qui couvrent le niveau inférieur des ponts-hangars et à des installations, situées aux niveaux supérieurs, capables d'accueillir de gros véhicules. Les divers niveaux sont desservis par des plates-formes géantes qui peuvent monter et descendre de pont à pont. Des turbo-ascenseurs permettent également des déplacements plus rapides.

C'est cette partie du destroyer qui est, après la passerelle de commandement, la mieux gardée. Des patrouilles de soldats impériaux, composées de quatre à neuf hommes, y circulent assez fréquemment. Dès que Kolaff saura qu'il y a des rebelles en liberté dans son vaisseau, cette zone sera placée en état d'alerte maximale. Toute personne qui ne connaîtra pas les codes adéquats ou qui ne portera pas un uniforme conforme sera attaquée à vue.

Les niveaux supérieurs des ponts-hangars ont subi de graves dommages qui ont entraîné la perte de la plupart des véhicules qui y étaient entreposés. Pratiquement tous les véhicules ont été perdus au cours des combats spatiaux et par suite des dégâts subis par le *Subjugator*. Ces ponts présentent donc un spectacle désolant de couloirs tordus, de parois écrasées et d'appareils détruits. Émergeant des décombres, ça et là, on peut voir les formes fantomatiques de navettes endommagées, de TB-TT pulvérisés et de chasseurs TIE écrasés. Il y a peu de choses que les PJ puissent récupérer dans cette section. En se livrant à des recherches minutieuses, ils pourront néanmoins trouver quatre motos-jets, deux canons lasers légers et une cache abritant trois pistolets-blasters.

Les soutes, quant à elles, se présentent différemment. Bien que de nombreux compartiments aient été atteints et que beaucoup de véhicules embarqués aient été perdus dans les combats, il reste encore ici un certain nombre d'engins en état de marche. On peut notamment trouver quatre chasseurs TIE, une navette impériale et quatre bipodes de reconnaissance TR-TT.

Les ateliers de maintenance des niveaux inférieurs ont subi le même sort que les niveaux supérieurs.



Comme ils se trouvent près des parois extérieures du vaisseau, ils ont supporté le gros des attaques de la flotte rebelle. Un compartiment est cependant resté intact. Il contient un quadripode TB-TT qui se tient debout, face à l'entrée. En raison de la faible lumière et de l'état d'endommagement de la structure du vaisseau, cet engin devrait pour le moins surprendre les PJ lorsqu'ils arriveront à ce niveau. Le quadripode est en fait en cours de réparation. De nombreux circuits et modules d'alimentation gisent autour de lui, sa révision ayant été interrompue par la bataille.

Les quartiers d'habitation

Le *Subjugator* possède trois zones habitables : une modeste section destinée à l'équipage, une spacieuse allée pour les officiers et les casernements du personnel combattant. Ces zones sont plus ou moins endommagées. Les quartiers de l'équipage et du personnel de combat sont constitués de grandes cabines reliées par de petits corridors sinueux. Les appartements de l'allée des officiers sont, soit des chambres pour trois personnes, soit des studios pour une seule personne.

De nombreux membres d'équipage, qui avaient dû partir au moment de la bataille, ont profité des moments d'accalmie pour venir se réfugier dans leurs quartiers. En principe, il n'y a pas de troupes stationnées dans les zones habitables, mais des soldats qui ont été obligés d'abandonner leurs postes peuvent être rencontrés dans les couloirs de cette section.

L'alimentation en énergie a été réduite dans ces zones afin de pourvoir aux besoins accrus d'autres sections du vaisseau. Certains endroits sont même totalement dépourvus d'énergie et sont désormais plongés dans une obscurité glacée. Les membres de l'équipage ne possèdent pas beaucoup de biens personnels, mais si les PJ vont fouiller les appartements des officiers, ils pourront y découvrir de véritables trésors : équipements exotiques, bons de crédits ou produits provenant du marché noir.

Les sections endommagées

Des cicatrices béantes parcourent presque entièrement la surface torturée du *Subjugator* et s'ouvrent parfois sur des trous profonds de quatre ou cinq ponts. Ces sections sont extrêmement dangereuses à traverser, mais elles peuvent éventuellement se révéler la seule voie de salut pour les PJ si ceux-ci sont poursuivis.

Ces zones endommagées offrent une véritable vision de cauchemar. Les superstructures tordues et pliées se dressent dans toutes les directions, projetant en tous sens de massifs tuyaux et des morceaux de coque qui obstruent des ponts du sol au plafond. Certaines sections sont totalement détruites et absolument inaccessibles. D'autres peuvent présenter des orifices béants qui s'ouvrent sur le vide de l'espace, quand leur plafond ou leur sol n'est pas effondré.

La progression à travers ces sections est très éprouvante et on ne peut avancer que très lentement à cause des nombreux obstacles qui doivent continuellement être surmontés. Les PJ seront donc obligés d'escalader d'imposants monceaux d'éboulis, de ramper à quatre pattes dans des corridors partiellement écroulés, voire d'éviter des chutes de débris. Ils devront en plus utiliser des masques respiratoires dans certains endroits. En approchant d'une section endommagée, ils pourront nettement sentir l'air se raréfier, mais, heureusement, des masques ont été accrochés un peu partout le long des parois des ponts extérieurs du *Subjugator* afin de faire face à ce genre de problème.

De nombreux périls devraient dissuader les PJ de traverser ces zones. En de nombreux points, la superstructure partiellement effondrée peut s'avérer instable. On court alors toujours le risque de voir le plafond s'effondrer ou le sol se dérober sous les pieds. La présence de Walex Blisssex se révélera une aide inestimable, car ses compétences d'ingénieur lui permettront de détecter les endroits instables. Bien sûr, les rebelles pourront, eux aussi, repérer les passages dangereux s'ils réussissent des jets *moyens* ou *difficiles* en

Perception ou en Technique. Il y aura néanmoins certains moments où ils n'auront pas le choix et où ils devront malgré tout traverser une zone instable.

Les fils électriques sectionnés, les fuites de radiations et les constantes explosions qui se produisent dans les profondeurs du vaisseau du côté de la salle des machines, constituent autant de dangers supplémentaires.

En tant que MJ, c'est à vous d'utiliser tous ces risques pour améliorer l'atmosphère et l'ambiance de l'aventure. Un personnage ne devrait toutefois jamais être tué par un simple effondrement du sol. Au contraire, arrangez-vous pour qu'il soit poursuivi par des soldats impériaux jusqu'à ce que, devant lui, le sol s'effondre et qu'il n'ait plus alors que le choix de sauter par-dessus le trou béant ou de faire volte-face pour affronter un tir nourri de blasters.

Etat général du vaisseau

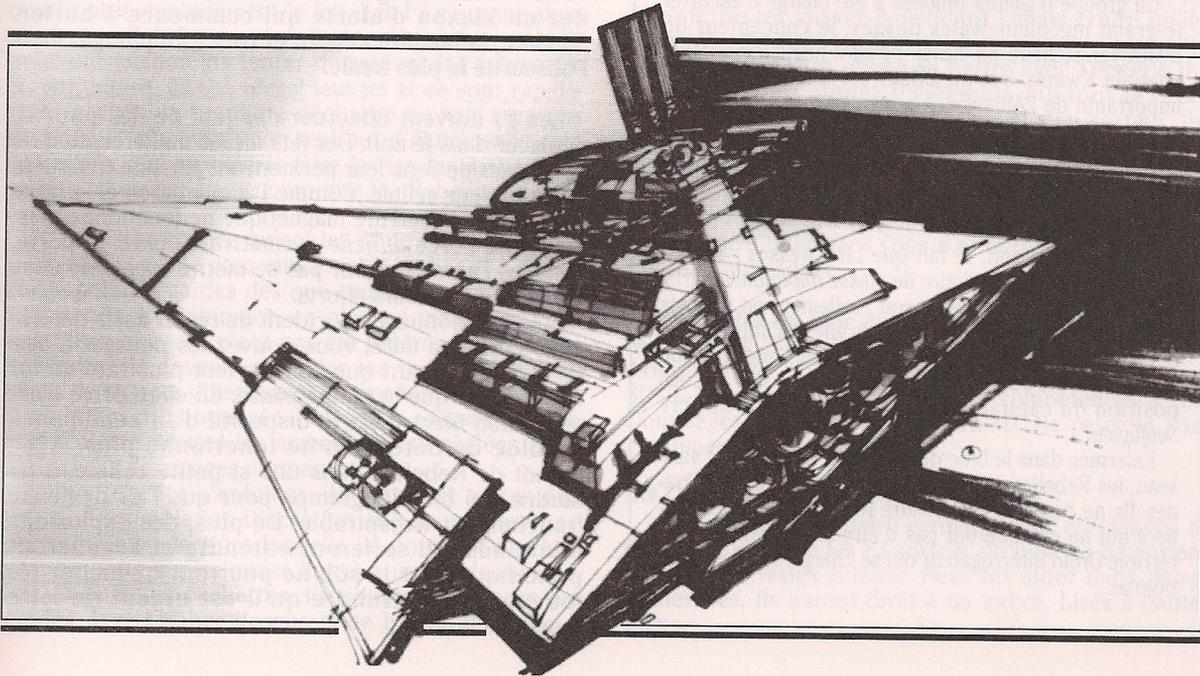
Le *Subjugator* est en état d'alerte. Le puissant Destroyer Stellaire, ses sources d'énergie ayant été durement éprouvées, ne fonctionne plus désormais que sur deux de ses six cellules énergétiques. Tous ses écrans sont hors service et la plupart de ses armes ont été endommagées ou détruites. Son puissant hyperpropulseur DeLuxFlux a subi des dégâts irréparables. Le capitaine Kolaff a détourné la plus grande partie de l'énergie disponible vers les propulseurs sub-luminiques affaiblis et a coupé le courant dans le reste du *Subjugator* afin que celui-ci paraisse plus gravement touché qu'il ne l'est en réalité.

A l'intérieur du vaisseau règne le plus grand chaos. Beaucoup de membres d'équipage sont bloqués loin de leurs postes et Kolaff ne leur accorde pas la moindre attention. Les portes anti-explosion se sont toutes fermées automatiquement, isolant ainsi de nombreux ponts.

Le réseau de communication interne grésille continuellement en diffusant des ordres qui peuvent parfois être d'une certaine utilité aux PJ, comme par exemple : "Escouade P-36, rendez-vous au centre de détection". De plus, l'incessant mugissement du klaxon d'alerte peut masquer les bruits produits par les Rebelles.

La plupart des Droïds du vaisseau semblent avoir étrangement disparu. Cette situation alimente d'ailleurs les conversations entre membres d'équipage et, de temps à autres, on peut entendre des communications portant sur ce sujet.

Malgré les terribles dommages subis par le vaisseau et les importantes pertes en vies humaines qu'ils ont entraînées, l'équipage du *Subjugator* reste remarquablement mobilisé. Il a en effet pu constater que le capitaine a parfaitement assumé son rôle aux moments les plus difficiles, ce qui a eu un effet salutaire sur son moral. Vu les maigres troupes dont il dispose, Kolaff a décidé de ne pas trop disperser ses forces. Il les a donc concentrées dans des zones d'importance vitale. Dès qu'il se sera rendu compte de l'évasion des Rebelles, il constituera des équipes chargées de trouver et d'éliminer tout fugitif pouvant s'avérer gênant.



E

pisode un Le bluff de l'aventure

Résumé

Au début de l'aventure, les PJ sont retenus prisonniers dans le centre de détention du *Subjugator*. Soudain, des explosions se font entendre un peu partout dans le Destroyer Stellaire et la lumière s'éteint. L'obscurité étant totale, les Rebelles devraient être capables de tirer parti de la situation pour se débarrasser de leurs geôliers, ainsi que du Droïd chargé de leur interrogatoire.

Sous le couvert de l'obscurité, ils pourront ensuite se mettre à la recherche de la personne qu'ils sont chargés de protéger : Walex Blissex. Le courant pouvant être rétabli à tout moment, ils devront se dépêcher s'ils ne veulent pas être découverts rapidement.

Lire à haute voix

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

Un groupe d'agents rebelles a été chargé d'escorter le grand ingénieur Walex Blissex, le concepteur du Destroyer Stellaire de classe *Victoire* jusqu'à la station spatiale Kwenn. Cet ingénieur est une personnalité importante de l'Alliance. Il a reçu un message de son gendre, le gouverneur impérial Den Wessex, qui prétend que sa fille est sur le point de mourir. Bien qu'il se soit douté que ce message était certainement un piège, il n'a pas voulu laisser passer cette ultime chance de se réconcilier avec sa fille.

Quoi qu'il en soit, le fait que Lira Wessex — qui a conçu le Destroyer Stellaire de classe *Impériale* à partir des travaux de son père — soit réellement en train de mourir ou non, n'a maintenant plus guère d'importance. Lorsqu'ils sont arrivés à la station Kwenn, Walex et son escorte ont été aussitôt faits prisonniers et mis à la disposition du capitaine Kolaff, commandant du DSV *Subjugator*.

Enfermés dans le bloc de détention du puissant vaisseau, les Rebelles ont désormais peu d'espoir de s'évader. Ils ne peuvent qu'attendre le retour de leurs geôliers qui ne manqueront pas d'être accompagnés d'un terrible Droïd interrogateur qui se chargera de les questionner...

Débuter l'aventure

Prenez le script qui se trouve dans l'encart et assignez un rôle à chaque joueur. Ces rôles sont désignés par "1er Rebelle", "2ème Rebelle" et ainsi de suite. Si vos joueurs sont au nombre de six, chacun d'eux doit lire un rôle. S'ils sont moins nombreux, attribuez au besoin plusieurs rôles à certains joueurs. Commencez par lire la section "Lire à haute voix" ci-contre et embrayez aussitôt sur l'action telle qu'elle découlera de la lecture du "1er Rebelle".

Blackout !

Lorsque les joueurs auront fini de lire le script, lisez le passage suivant à haute voix :

Une explosion assourdissante secoue de part en part le vaisseau géant, vous projetant, vous et vos amis, sur le sol de votre cellule. D'autres explosions suivent rapidement et font trembler violemment le destroyer. Quelque part, pas très loin de vous, vous pouvez entendre des bruits effrayants : métal contre métal, déchirure d'une paroi en plastacier et chuintement produit par une dépressurisation. Le sol de votre cellule est agité de convulsions et vous entendez un klaxon d'alerte qui commence à hurler. Soudain, la lumière s'éteint et vous êtes plongés dans l'obscurité la plus totale.

Les PJ doivent effectuer des jets de dés pour se déplacer dans le noir. Des jets *faciles* de Perception ou *très faciles* de Sens leur permettront ainsi de trouver la porte de leur cellule. Comme l'alimentation électrique est coupée, la serrure magnétique ne fonctionne plus. Un jet de Force *difficile* permettra d'ouvrir la porte, mais les PJ ne pourront pas se mettre à plus de deux pour combiner leurs efforts.

Si les personnages décident de rester assis dans le noir, sans rien faire, vous pouvez les pousser à agir en leur expliquant que l'air devient plus rare au fur et à mesure que le temps passe. En effet, privé d'alimentation électrique, le dispositif d'air conditionné du bloc de détention ne fonctionne plus. Avec autant de Rebelles dans une si petite cellule, il ne faudra pas bien longtemps pour que l'air devienne franchement irrespirable. De plus, des explosions lointaines qui se feront entendre et secoueront périodiquement le sol, ne pourront qu'inciter les joueurs à comprendre qu'il est urgent de faire quelque chose.

Une fois qu'ils auront ouvert la porte de leur cellule, les PJ se retrouveront, sans armes et sans source de lumière, dans le couloir central du bloc de détention qui est maintenant plongé dans le noir. Le plan ci-contre indique dans quelle cellule les Rebelles étaient enfermés et dans laquelle se trouve Walex Blissex. Laissez-leur un petit moment pour reprendre leurs esprits, puis demandez-leur de faire un jet *moyen* de Perception. S'il est réussi, lisez le passage suivant à haute voix. Sinon, passez directement à la section "Un coup de feu dans le noir", plus loin, qui décrit comment les Rebelles sont surpris par les gardes du bloc de détention.

L'obscurité semble se modifier. Tout à fait à votre gauche, vous voyez une lueur qui devient progressivement de plus en plus intense. Vous entendez le claquement de bottes frappant le sol métallique et le murmure d'une âpre conversation. Des hommes approchent dans un couloir transversal et leur lumière se fraye un passage dans l'épaisse obscurité...

Ce sont des gardes du bloc de détention qui arrivent de la salle de contrôle en empruntant le corridor numéro un. Que les PJ soient conscients de leur approche ou non, passez à la section suivante ("Un coup de feu dans le noir").

Un coup de feu dans le noir

Au moment où les gardes tournent le coin du couloir, lisez ceci à haute voix :

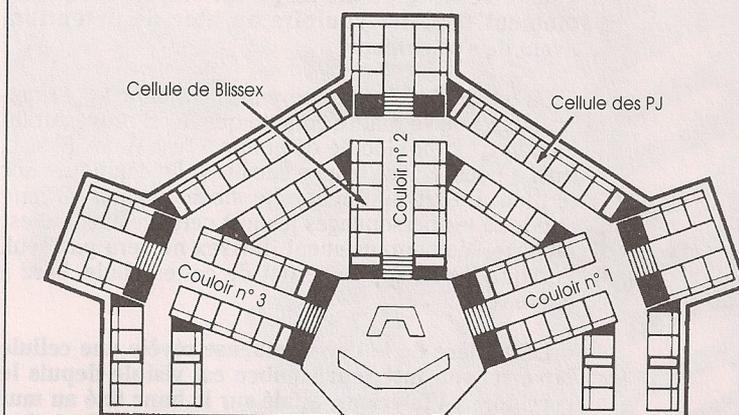
A l'extrémité du corridor, vous apercevez quatre hommes en uniforme qui s'éclairent avec une tige lumineuse. D'épais tourbillons de fumée les entourent et laissent à penser que le bloc de cellules situé derrière eux a subi des dommages importants. Sans crier gare, ils tirent une décharge de blaster qui illumine le couloir et siffle à vos oreilles.

Si les Rebelles n'ont pas réussi leur jet de Perception, les gardes les repèreront les premiers et ouvriront instantanément le feu. Les PJ n'auront alors pas la possibilité d'esquiver la première salve, mais ils pourront néanmoins tenter d'esquiver les suivantes. Si, par contre, ils ont réussi leur jet et se sont rapidement cachés, la première décharge ne leur sera pas destinée et elle aura pour seul but d'illuminer le couloir mieux que ne peut le faire la tige lumineuse (les gardes ne savent pas encore que les Rebelles se sont échappés).

La meilleure chance qu'ont les PJ de survivre à cette rencontre consiste pour eux à rester cachés et à sauter sur le poil des gardes dès que ceux-ci se seront assez approchés. Evidemment, ce plan ne marchera vraiment bien que s'ils n'ont pas été repérés. Dans le cas contraire, ils devront esquiver les tirs des blasters avant de charger directement les gardes ou de s'enfuir dans la direction opposée. Puisque le vaisseau est en état d'alerte, toutes les armes ont été réglées pour infliger des dommages normaux.

Si les Rebelles s'enfuient, ils pourront tenter des jets de Dissimulation-Discretion afin de trouver une porte ouverte derrière laquelle ils pourront se réfugier, ou pour se dissimuler derrière un coude du couloir. Depuis ces cachettes, ils pourront attendre les gardes, leur tomber dessus et se battre au corps à

B loc de détention n° 241 (cellules 241.1-241.88)



corps avec eux. Les PJ qui chargeront les gardes en *esquive totale* seront considérés comme courant en zig-zag et, ce faisant, ils entreront et sortiront du rayon de la tige lumineuse sans subir de pénalités supplémentaires.

Lorsque les Rebelles se battront avec les gardes, seules leurs compétences en combat au corps-à-corps (Combat à Mains Nues, Parade Mains Nues, Combat avec Arme Blanche, Parade avec Arme Blanche) leur seront utiles. Les gardes, eux, peuvent utiliser leurs pistolasers comme des matraques causant des dommages de VIG+1D.

À l'issue de ce combat, soit les PJ auront réglé leur compte aux gardes et se seront emparés de leur équipement, soit ils auront été vaincus et reconduits dans leur cellule. Comme cette scène est celle qui ouvre l'aventure, donnez à vos joueurs toutes les chances de réussir. Ne les laissez cependant jamais croire qu'ils peuvent s'en tirer facilement. Etre blessé, s'en sortir de justesse et être obligé de se battre avec l'énergie du désespoir sont autant d'éléments qui font le "sel" d'une aventure dramatique. Si les PJ s'en sortent, ils récupéreront 4 pistolets-blasters (leurs cellules énergétiques contiendront encore 4-24 coups : lancez secrètement 4 dés à six faces pour chacun d'eux et notez sur un bout de papier chaque coup qui sera tiré), quatre uniformes (pas d'armure), une tige lumineuse et un medpac.

Les gardes du bloc de détention : DEX 2D, Parade à Mains Nues 2D+1, Parade Arme Blanche 2D, Combat Arme Blanche 2D+1 ; VIG 2D+2, Combat à Mains Nues 3D+2. Tous les autres attributs et compétences à 2D. Dommages des pistolets-blasters 4D. Ne peuvent pas combiner leurs actions.

Le démon dans le noir

Une fois que les quatre gardes auront été défaits, il faudra encore que les PJ sortent du bloc de détention et trouvent Walex Blissex. Pour les aider dans leurs recherches, ils auront droit à un indice. Lisez à haute voix :

Pendant que vous rassemblez tout l'équipement que vous pouvez récupérer en discutant de ce que vous allez faire maintenant, votre conversation est brusquement interrompue par un hurlement qui vous étreint le cœur. La plainte se répercute un moment dans les couloirs du bloc de détention, avant de s'estomper.

Un jet de Perception *moyennement difficile* permettra aux PJ de se rendre compte que le cri provenait du couloir n° 2 du bloc de détention. C'est Walex Blissex qui l'a poussé. Il se trouve dans la cellule indiquée sur le plan. Un jet de Recherche *moyennement difficile* conduira les personnages jusqu'à cette cellule, qui est ouverte. Malheureusement, Blissex ne sera pas seul. Lorsque les PJ approcheront de cette cellule, lisez à haute voix :

La lumière de la tige lumineuse révèle une cellule ouverte, son intérieur sombre est visible depuis le corridor. A l'intérieur, affalé sur le banc fixé au mur du fond, se trouve Walex Blissex. Dans la faible lumière, il semble inconscient et en loques. Rien ne bouge aux alentours.

Caché dans un coin sombre de la cellule se tient un Droïd interrogateur. Parfois appelés "Droïds tortionnaires" ou "Droïds bourreaux" par les geôliers qui les utilisent, ces automates sont redoutés car ils sont capables de tirer les vers du nez même aux prisonniers les plus réticents. Il a continué de respecter l'ordre qui lui a été donné d'interroger Walex Blissex, bien que la récente bataille ait éloigné des lieux l'officier chargé de diriger l'interrogatoire. Le robot a décidé de se cacher dans un coin noir lorsqu'il a entendu quelqu'un s'approcher de la cellule.

L e bloc de détention

Le bloc de détention du *Subjugator* et des autres Destroyers Stellaires de Classe *Victoire* est, en réalité, composé de plusieurs blocs cellulaires inter-connectés. Celui qui est représenté sur la carte en couleur et dans le présent livret est composé de 88 cellules individuelles. Il est relié aux autres cellules aménagées au même niveau et aux niveaux supérieurs et inférieurs.

Des turbo-ascenseurs sont disséminés un peu partout et ils sont connectés aux différents blocs cellulaires par un court couloir. Six blocs sont reliés à chaque puits d'ascenseur et forment ainsi des groupes de 528 cellules.

Seuls Walex Blissex et les PJ sont détenus à bord du *Subjugator*. L'électricité a été coupée dans leur bloc à la suite d'un tir qui a touché le coupleur d'énergie de la section. Il ne reste que six gardes dans les parages. Quatre d'entre eux rencontreront les personnages dans la scène "Un coup de feu dans le noir", les deux autres resteront à leur poste, dans le centre de contrôle du bloc, jusqu'à ce que les Rebelles les y découvrent. Alors que les PJ ont été réunis dans une même cellule, Walex Blissex a été isolé dans une cellule du couloir n° 2. Lorsque les personnages le rejoindront, il sera en train d'être questionné par un redoutable Droïd interrogateur.

En entrant dans la cellule pour examiner Blissex de plus près, vous entendez le caractéristique vrombrissement d'un générateur de turbo-ascenseur. Ce son est extrêmement fort dans une aussi petite cellule. Soudain, derrière vous, un petit Droïd sphérique jaillit d'un coin obscur. De forme ronde et luisant sombrement, cet appareil possède de nombreux appendices qui sont tous terminés par de délicats instruments. Il avance vers vous, brandissant d'un air menaçant un bras terminé d'une aiguille.

Le Droïd va tenter de faire ce pourquoi il a été programmé : interroger des prisonniers. Malheureusement, comme les PJ ne se comporteront pas comme des prisonniers normaux, il essaiera de les étourdir un peu ou de les rendre plus "coopératifs". Les personnages peuvent toutefois lui faire croire qu'ils sont des gardes du bloc de détention, à condition qu'au moins l'un d'entre eux porte un uniforme de garde et qu'il réussisse un jet d'Escroquerie *moyennement difficile*. Sinon, il faudra qu'ils le combattent, bien que le robot possède un évident avantage dans l'espace confiné et sombre de la cellule.

Droïd interrogateur : VIG 3D ; PER 4D. Compétences : Esquive 3D, Combat à Mains Nues 3D, Parade à Mains Nues 4D ; Instruments et Techniques d'Interrogatoire 4D+1. Armes : Scalpel-laser (dommages 2D), cisailles électriques (dommages 4D+2), seringue hypodermique (dommages paralysants 3D), blaster à chocs (dommages paralysants 4D). Une seule arme peut être utilisée à chaque round.

Walex et les derniers gardes

Walex Blissex a été étourdi par le Droïd interrogateur. Il recouvre lentement ses esprits, mais il ne retrouvera complètement ses facultés qu'à un moment bien précis de l'épisode deux. Jusque-là, il aura besoin qu'on l'aide à se déplacer et ne sera capable de donner que peu de renseignements. Il dira cependant ce qui suit avant que les Rebelles ne décident de se mettre en route :

Blissex grogne au moment où vous vous penchez sur lui pour l'aider. D'une voix faible, il murmure : "On m'a posé des questions techniques... au sujet du Destroyer Stellaire... comprends pas pourquoi... le vaisseau doit avoir été attaqué... avons une chance de nous évader..." L'effort qu'il a ainsi fourni a visiblement épuisé le vieil homme affaibli, qui tombe ensuite dans un état semi-comateux.

Quand les PJ se dirigeront vers le centre de contrôle du bloc de détention, d'autres coups de blaster vont être tirés. Les deux derniers gardes se sont en effet postés derrière leurs consoles de commande et bénéficient ainsi d'un *couvert moyen*. Ils se battront jusqu'à la mort. Ils sont tous les deux équipés d'un pistolet-blaster contenant encore 3D6 charges. La pièce elle-même est remplie d'une épaisse fumée tourbillonnante qui émane d'une fissure dans le sol.

Si les PJ réussissent un jet de Recherche *difficile* dans cette pièce, ils trouveront une boîte de rangement dans laquelle ont été entreposés des rations alimentaires, deux medpacs, deux communicateurs, 50 mètres de synthécorde et une tige lumineuse.

Hors des cellules et dans la fournaise

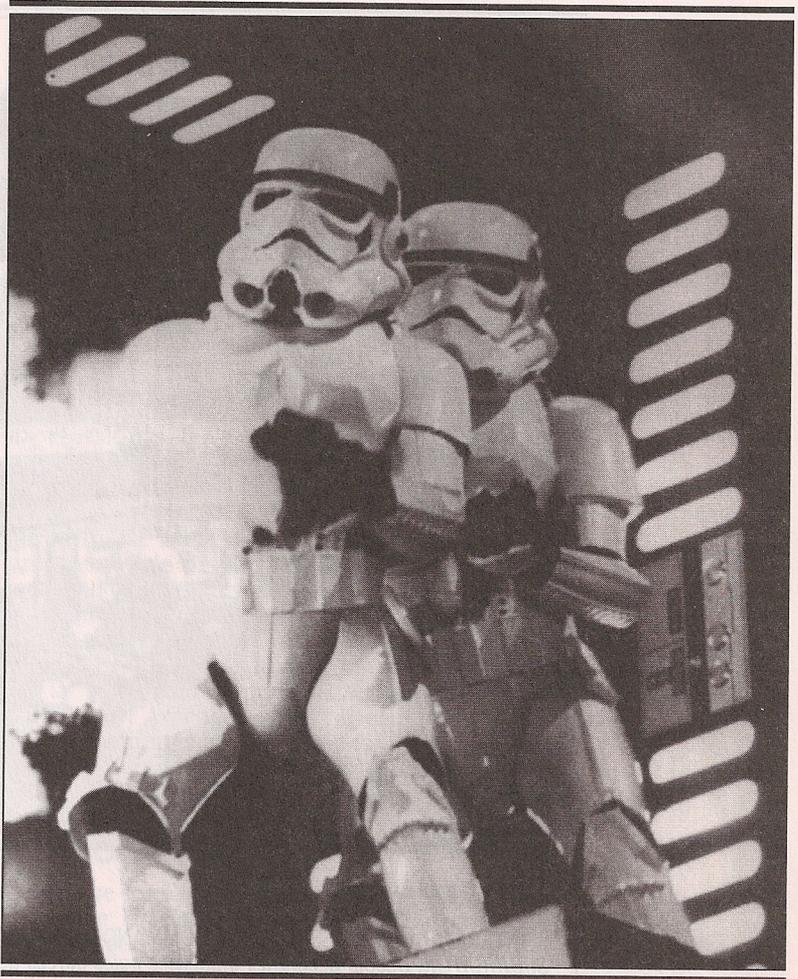
Derrière les portes du centre de contrôle, un court couloir mène à un puits de turbo-ascenseur. Comme toute cette section du destroyer est privée d'énergie, les Rebelles devront ouvrir les portes de l'ascenseur à la main. Cela requiert un jet de VIG *très difficile*, mais trois personnages peuvent combiner leurs efforts pour y parvenir. Quoi qu'il en soit, ce problème d'ouverture risque fort d'être le moindre de leur souci. Lisez à haute voix :

Au prix de violents efforts, vous réussissez à faire coulisser les portes de l'ascenseur. Mais le rayon de votre tige lumineuse ne révèle alors aucune cabine... En fait, les portes donnent directement sur le vertigineux vide d'un gigantesque puits de turbo-ascenseur. L'obscurité a l'air de s'étendre indéfiniment vers le haut et vers le bas et vous avez l'impression de vous tenir au bord d'un gouffre sans fond. Sans cabine, pour progresser plus avant vous allez devoir grimper, voler... ou vous laisser tomber !

A ce moment, les Rebelles devront décider dans quelle direction ils souhaitent aller. Ils peuvent grimper dans le puits en empruntant les échelles qui se trouvent sur ses parois. Ils peuvent aussi utiliser la corde qu'ils auront (éventuellement) trouvée dans le centre de contrôle. La montée mène vers la section de commandement du vaisseau, la descente mène vers la section des machines. Si on le lui demande, Blissex suggèrera de descendre. Dans son état de semi-conscience, il essaiera d'expliquer que les niveaux inférieurs sont probablement moins dangereux et plus facilement accessibles que les étages supérieurs du Destroyer Stellaire.

Quelle que soit la direction choisie, utilisez les éléments qui vous sont proposés ici afin de décrire la scène. L'escalade des échelles du puits nécessite des jets d'Escalade *faciles*, alors que l'utilisation de la corde requiert la réussite de jets *moyennement difficiles*. Le PJ qui aide Blissex verra son facteur de difficulté augmenter d'un degré (ainsi, par exemple, un jet *facile* deviendra, pour lui, *moyennement difficile*). Au cours de l'escalade, une explosion particulièrement puissante secouera le vaisseau. Lorsque cela se produira, tous ceux qui seront sur les échelles devront réussir un jet de VIG *facile* pour maintenir leur prise. Ceux qui seront en train d'utiliser la corde, sans être assurés d'une manière ou d'une autre, devront réussir un jet de VIG *moyennement difficile* pour ne pas lâcher prise. Ceux qui rateront ce jet tomberont dans le vide. Au cours de leur chute, ils pourront toutefois tenter d'attraper un barreau d'échelle en réussissant un jet de DEX *facile*, suivi d'un jet de VIG *moyennement difficile*. Ceux qui n'y parviendront pas ne pourront pas échapper à la mort.

Une fois que les Rebelles auront grimpé pendant un temps "dramatiquement suffisant" (pendant lequel ils auront vécu des instants pleins de suspense), ils atteindront une partie du puits qui est encore opérationnelle. Les joueurs ne devraient pas en être immédiatement avertis de ce détail. Ils devraient simplement prendre conscience de changements dans la situation grâce aux éléments descriptifs que vous leur

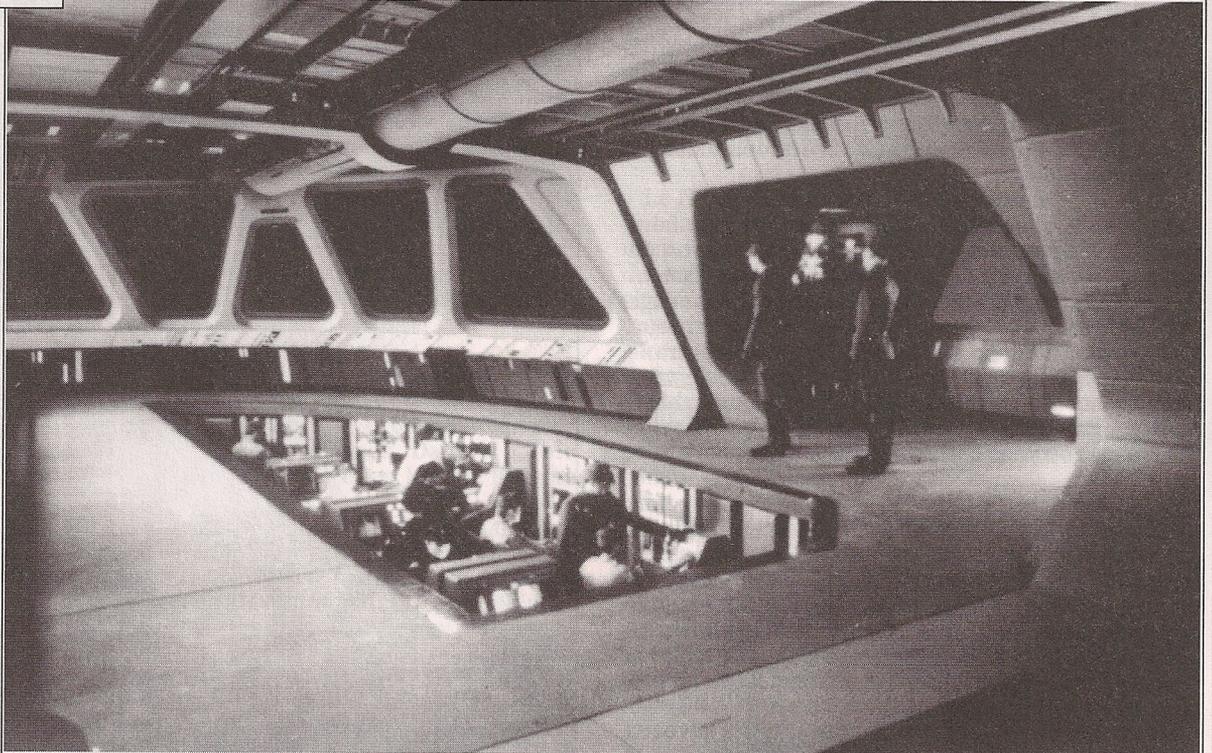


fournirez. Des lumières, plus loin dans le puits, luiront faiblement. Un bruit de vent et un sifflement se feront entendre. La plus évidente des différences leur sautera certainement aux yeux lorsqu'ils prendront conscience du fait qu'ils commencent à flotter comme s'ils venaient d'entrer dans un champ de répulsion. Ils pourront alors progresser dans le puits de la même manière qu'un landspeeder évolue sur son coussin d'énergie répulsive. Mais être dans un puits en état de marche signifie aussi qu'il faut se méfier des cabines qui peuvent surgir à tout moment. Pour les esquiver, il faudra réussir un jet de DEX ou d'Esquive *moyennement difficile* — ou un jet de Natation *facile* si on préfère "nager" dans le champ répulsif.

Une fois cet ultime obstacle franchi, les PJ atteindront une paire de portes qui pourront être ouvertes en utilisant le panneau de contrôle attenant. Lisez à haute voix :

Les portes s'ouvrent en sifflant, révélant un couloir vide et éclairé. Celui-ci s'étend vers votre gauche et votre droite et ne semble pas présenter de danger. Quelque part, dans le puits, une autre explosion se fait entendre, mais, déjà, les portes viennent de se refermer derrière vous.

U ne scène à bord du *Subjugator*



Lisez à haute voix :

INTERIEUR : LA PASSERELLE DE COMMANDEMENT DU SUBJUGATOR. Debout devant les immenses baies vitrées de la passerelle de commandement, un officier impérial de haut rang évalue les dégâts qu'a subi le vaisseau. Ses yeux glissent lentement sur les profondes fissures et les superstructures tordues, s'arrêtant momentanément sur une coupure noire qui déchire la proue. Une explosion dans les entrailles du vaisseau, provoque une secousse qui disperse les hommes d'équipage présents. L'officier, quant à lui, se tient fermement devant les baies sans se soucier de ce qui vient d'arriver à ses hommes.

"Tout cela n'a pas l'air très reluisant, n'est-ce pas capitaine Kolaff ?", demande la femme qui se tient maintenant près de lui. Elle porte la robe régaliennne d'une personnalité officielle de l'Empire, une tenue qui lui confère une certaine autorité, même si elle est quelque peu tachée et froissée.

"Reluisant, Madame ?", répond Kolaff, "Nous sommes sur le point de gagner une grande victoire sur nos ennemis."

La femme rit, mais il n'y a aucune trace de bonne humeur dans sa voix. "Une victoire, capitaine ? Cette flotte de pirates vous a surpris et a dévasté votre vaisseau. Je ne pense pas que la fuite puisse être considérée comme une victoire."

*Une leur meurtrière passe dans les yeux perçants de Kolaff. "Nous ne sommes pas en fuite, Madame. Nous procédons à une retraite tactique. Ils nous infligé des dommages irréparables, c'est vrai. Mais je prépare une surprise à ces pirates. ils vont voir ce qu'il en coûte de se frotter au *Subjugator*. Le prix qu'ils auront à payer dépassera largement leurs moyens."*

La femme a un sourire mauvais. "Avec mon aide, bien entendu, capitaine."

"Bien entendu, Madame."

Fondu-enchaîné...

INTERIEUR : UN COULOIR DU SUBJUGATOR DANS LEQUEL EVOLUE UN PETIT GROUPE DE REBELLES.

E

pisode deux

Voyage au centre du vaisseau

Résumé

La fuite des Rebelles les a mené jusqu'aux niveaux supérieurs de la section des machines. Avec l'aide de Walex Blissex, ils vont maintenant entreprendre un voyage qui va les conduire au cœur du Destroyer Stellaire : au centre de contrôle des moteurs ! Mais, sur leur chemin, il leur faudra faire face à des machines endommagées et ils connaîtront divers autres problèmes alors qu'ils essayeront de savoir ce qui se passe exactement à l'extérieur du vaisseau agonisant.

Le plan de Blissex

Une fois que les Rebelles ont atteint le corridor vide sur lequel débouche le puits du turbo-ascenseur, Blissex émerge de l'état semi-comateux dans lequel le Droid interrogateur l'avait plongé. Il lui faut un petit moment pour reprendre ses esprits, ensuite il dit :

"Nous sommes dans un couloir d'accès situé juste au dessus de la section des machines. Je pense que nous devrions trouver un terminal dans une des stations de travail. Il ne devrait pas être trop compliqué de consulter l'ordinateur pour déterminer à quoi nous avons affaire au juste. Qu'est-ce que vous en pensez ?"

Blissex insiste absolument pour entendre ce que les Rebelles pensent de la situation. Il reste toutefois convaincu que — comme il est le seul à bien connaître l'organisation interne d'un destroyer de classe *Victoire* — son plan est obligatoirement le meilleur. Au moins tant qu'ils n'ont pas trouvé un ordinateur susceptible de leur donner de plus amples informations.

Si les PJ décident d'adopter le plan de Blissex, il les conduit jusqu'à une porte anti-explosion. Derrière cette porte se trouve l'issue de secours de la section des machines. Blissex explique :

"Derrière cette porte anti-explosion, nous allons trouver une cage d'escalier qui descend à l'intérieur d'une des petites unités de propulsion sub-luminique. Si les dégâts subis par cette unité ne sont pas trop importants, nous devrions pouvoir trouver une console d'ordinateur que nous pourrions consulter. Dans un premier temps, il nous faut toutefois ouvrir cette porte anti-explosion... et je ne suis pas très bon pour forcer les programmes de sécurité."

Blissex essaie tout de même d'ouvrir la porte, mais il n'y réussit pas. Il n'est en effet pas très doué pour la manipulation des programmes existants. C'est donc aux PJ de résoudre ce problème. Pour débloquer la porte, un Rebelle doit ouvrir la petite trappe d'accès qui se trouve sur le côté de celle-ci afin d'accéder au programme de déverrouillage. Un jet de Programmation d'Ordinateur *facile*, suivi d'un jet de Sécurité *moyennement difficile* suffisent pour ouvrir la porte. Passez alors à la section "Le moteur en feu".

Si les PJ décident d'adopter un plan différent, utilisez la "visite guidée" pour décrire les endroits qu'ils traversent. Arrangez-vous cependant pour qu'ils soient confrontés aux événements présentés dans le présent épisode, quel que soit l'itinéraire qu'ils empruntent.

Le moteur en feu

Lorsque les Pj ouvrent la porte anti-explosion qui donne sur la section des machines, ils découvrent un horrible spectacle. Lisez à haute voix :

La porte anti-explosion glisse sur le côté et une bouffée d'air brûlant vous oblige à reculer. Vous voyez alors une cage d'escalier tordue qui s'enfonce dans un véritable brasier ! Au fond du large puits qui se trouve derrière la porte vous apercevez une unité de propulsion sub-luminique dont le moteur de forme cylindrique est en feu. Il semble que l'escalier puisse néanmoins être emprunté afin d'accéder à une passerelle suspendue qui mène à une station de travail.

Les Rebelles doivent descendre par l'escalier et réussir deux jets d'Escalade *faciles* pour atteindre la passerelle en question. Faites-leur faire une pause entre les deux jets afin d'accroître le suspense en décrivant les secousses qui font trembler cette salle et les petites explosions qui se produisent, ça et là, le long du cylindre du moteur embrasé. Une fois que trois PJ ont atteint la station de travail, une explosion plus forte que les autres arrache la passerelle de la paroi à laquelle elle est accrochée. Tous ceux qui s'y trouvent doivent réussir un jet de DEX *moyennement difficile* pour ne pas tomber alors qu'elle est agitée d'un dangereux mouvement de balancier. A peine retenue par quelques fragiles attaches, elle représente désormais un véritable danger aussi bien pour ceux qui s'y trouvent déjà que pour ceux qui devront l'emprunter. Deux jets successifs de DEX *faciles*

devraient permettre à chacun des PJ restants d'atteindre la station de travail. Ceux qui rateront un de ces jets auront encore une chance de sauver leur peau en réussissant un jet *difficile* en DEX.

Une fois que les Rebelles auront tous atteint la station de travail, passez à l'événement numéro un.

Événement un : Accéder à l'ordinateur central

Dans la station de travail, les Rebelles trouvent un terminal informatique. Il y en a un certain nombre de semblables en état de marche un peu partout dans le Destroyer Stellaire, mais ils ne permettent d'avoir accès aux informations présentées dans l'encart détachable que si le texte du scénario le précise explicitement. Si les PJ demandent à Blissex d'entrer en contact avec l'ordinateur central, il essaiera, mais sans succès. Il n'a tout simplement pas une compétence suffisante en Programmation d'Ordinateur.

Le personnage choisi pour effectuer une tentative doit, tout d'abord, réussir un jet de Programmation d'Ordinateur *très facile*. S'il y parvient, donnez-lui le plan en couleur qui présente les caractéristiques techniques du Destroyer Stellaire. S'il veut poursuivre ses recherches, faites-lui ensuite faire un jet de Programmation d'Ordinateur *facile*. S'il le réussit également, remettez-lui le "Moniteur d'ordinateur n° 1" de l'encart détachable. Il donnera aux Rebelles quelques informations sur l'état du vaisseau et les avertira que le *Subjugator* a été programmé pour s'auto-détruire dans approximativement trois heures.

Si un personnage rate un jet, il ne peut pas essayer à nouveau. Quelqu'un d'autre devra faire une tentative avec un degré de difficulté supérieur. Si un PJ décide de s'assurer qu'ils ne sont pas surveillés, il lui faut réussir un jet de Programmation d'Ordinateur *moyennement difficile* pour se rendre compte que c'est bien le cas.

Une fois qu'ils auront eu une chance d'examiner les données qu'ils ont obtenues, les Rebelles devraient réaliser que le centre de contrôle des moteurs est le prochain endroit vers lequel ils devraient se diriger. Blissex expliquera qu'il pourra modifier le programme

d'auto-destruction, s'ils peuvent arriver jusqu'à la station de contrôle principale qui se trouve au cœur de la section des machines.

"Personne ne connaît le fonctionnement de ce vaisseau mieux que moi," explique Blissex. **"Je peux trafiquer le mécanisme d'auto-destruction afin qu'il explose une heure avant le moment prévu par les Impériaux. Cela devrait permettre d'en finir avec ce qui reste de l'équipage, ainsi qu'avec le vaisseau lui-même, tout en nous laissant une marge suffisante pour atteindre les hangars et nous échapper. Suivez-moi."**

Un jet de Recherche *facile* permettra de trouver assez de masques respiratoires pour tout le monde. Ces masques suffiront aux Rebelles pour survivre dans une atmosphère raréfiée, mais ils ne seront d'aucune utilité dans le vide intégral de l'espace.

Le voyage jusqu'au cœur

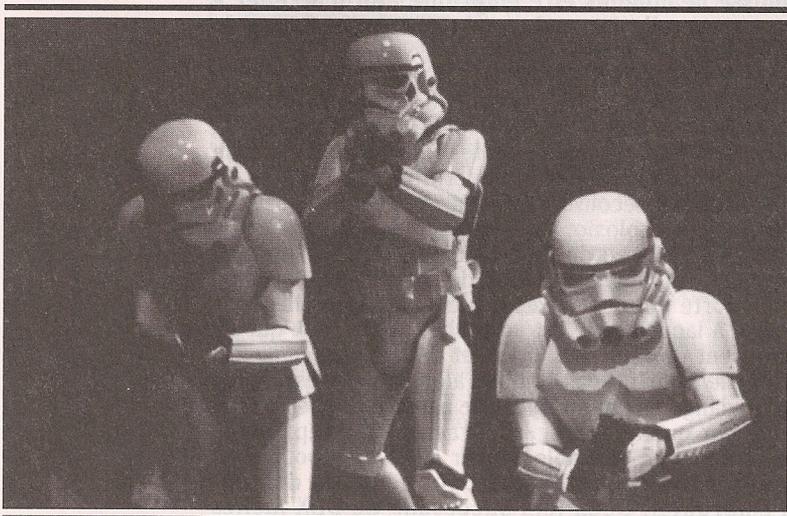
Blissex conduit les Rebelles par une porte de la station de travail. Une fois qu'ils sont dans le corridor, une énorme explosion dans le puits du moteur sub-luminique les projette à terre. S'ils ouvrent la porte anti-explosion pour voir ce qui s'est passé, lisez à haute voix :

La partie la plus éloignée de la colonne s'est rompue et a percé la coque extérieure. Des tourbillons de flammes et de fumée sont maintenant aspirés vers le vide de l'espace que vous apercevez tout au fond. Déjà l'air se raréfie et se refroidit, formant une nouvelle zone morte à l'intérieur du Destroyer Stellaire. Walex vous avertit que vous feriez mieux de fermer la porte et de la verrouiller avant que toute l'atmosphère ne soit perdue.

Maintenant, Blissex conduit les PJ au travers de corridors et de puits qui sont nettement moins endommagés que certains endroits qu'ils ont déjà vus. Ils continuent à descendre vers le cœur des machines sans rencontrer de difficulté majeure, à part un petit Droid MSE-6 (reportez-vous à la "visite guidée" afin de savoir comment il convient de maîtriser ce genre de rencontre). N'hésitez pas à ajouter d'autres rencontres de votre cru si vous pensez que la situation s'y prête : couloirs presque complètement dépressurisés, parois qui explosent et empêchent toute progression. Lorsque vous en aurez assez de ce genre de péripéties, vous pourrez alors passer à l'événement deux.

Événement deux : La rencontre avec le capitaine Kolaff

Au cours de leur progression au travers du massif vaisseau, les Rebelles vont pénétrer dans une zone étrangement calme. Le corridor dans lequel ils marchent est large et bas, avec des intersections environ tous les trente mètres. Soudain, six soldats impériaux surgissent à la vitesse de l'éclair d'une intersection située derrière les PJ. Ils ouvrent aussitôt le feu. Il n'y a aucun moyen de se mettre à couvert ici, mais les soldats sont à portée moyenne.



P

luie d'étoiles Script de l'aventure

Utilisez le script ci-dessous pour lancer votre aventure. Votre maître de jeu vous indiquera quelles répliques lire. Quand votre tour viendra, lisez à haute voix comme si c'était votre personnage qui parlait. Écoutez bien également ce que disent les autres joueurs, car ce script contient des informations importantes pour le déroulement de l'aventure.

Début du script

1er Rebelle : Bof, tout bien considéré, ça pourrait être pire.

2ème Rebelle : Nous sommes enfermés dans une cellule de détention en plein milieu d'un Destroyer Stellaire de classe *Victoire* sans armes ni équipement. Comment cela pourrait-il être pire ?

3ème Rebelle : Nous pourrions être morts.

MJ (prenant la voix du communicateur de la cellule) : Je réclame votre attention, prisonniers. Votre interrogatoire va commencer incessamment. Nous espérons bien que vous vous montrerez aussi peu coopératifs que nos derniers "invités".

4ème Rebelle : Je ne suis pas si sûr que cela serait pire.

5ème Rebelle : J'ai un mauvais pressentiment...

6ème Rebelle : Peut-être que si tu avais eu ce "mauvais pressentiment" avant de nous convaincre de nous porter volontaires pour cette mission, nous ne serions pas dans ce pétrin.

3ème Rebelle : Ouais. Quand un gouverneur Impérial a envoyé des bandes holographiques dans toute la galaxie pour contacter un célèbre Rebelle, ça aurait dû faire clignoter quelques voyants d'alarme.

5ème Rebelle : Le gouverneur m'a paru sincère. Ce n'était qu'un type dont la femme va mourir et le dernier vœu de celle-ci était de revoir une dernière fois son père avant le Grand Saut. Qu'est-ce qu'il y a de louche là dedans ?

6ème Rebelle : Son père est tout simplement Walex Blissex, le concepteur du Destroyer Stellaire

de classe *Victoire*. Un homme qui a acquis un statut important au sein de l'Alliance.

2ème Rebelle : A propos de Blissex, vous savez où ils l'ont emmené ?

1er Rebelle : Je pense qu'il est toujours quelque part dans le centre de détention. J'ai entendu des gardes qui en parlaient.

3ème Rebelle : Bon, nous ne pouvons de toute façon pas faire grand chose pour le moment.

4ème Rebelle : Qu'est-ce que tu veux dire ? Il faut que nous nous évadions.

5ème Rebelle : Tu as raison. Les Impériaux viennent juste de nous prévenir qu'ils viennent nous voir ...

2ème Rebelle : Et ils auront probablement un Droïd interrogateur avec eux !

4ème Rebelle : Mais qu'est-ce qu'on peut y faire ? Ils sont plus nombreux et mieux armés que nous et ce capitaine Kolaff paraît aussi teigneux qu'un Rancor.

1er Rebelle : Ouais, la manière dont il nous a si calmement "invités" à monter dans son vaisseau à Kwenn me donne encore la chair de poule.

6ème Rebelle : Écoutez, nous aurons toujours le Dr Blissex de notre côté, si nous réussissons à le trouver.

5ème Rebelle : D'accord. Si nous nous échappons d'ici, il y a des chances pour qu'il connaisse un moyen de sortir de cette monstruosité impériale.

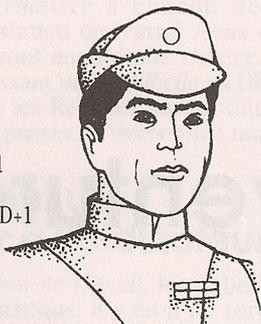
3ème Rebelle : Une minute ! Tu veux que nous nous battions contre un Destroyer Stellaire ?

2ème Rebelle : J'apprécie le rapport de forces...

Capitaine Kolaff

Type de fiche : Capitaine Impérial
Taille : 1m80 **Sexe :** masculin

DEX 3D+2	PER 2D+1
Blaster 5D+2	Commandement 7D+1
Esquive 3D+2	VIG 3D+1
SAV 2D+1	Combat Mains nues 4D+1
Bureaucratie 4D	TEC 3D
MEC 3D+1	Sécurité 4D
Pilotage de Vaisseau 6D+2	
Pilotage de Bipode TR-TT 5D+1	



Description physique : Le capitaine Kolaff, avec sa grande taille et sa large carrure, a une allure impressionnante. Son uniforme est toujours impeccablement propre, ce qui va très bien avec sa coupe de cheveux très stricte et ses yeux perçants couleur gris-métal.

Équipement : Blaster (dommages 4D), communicateur.

Présentation : Brillant tacticien et chef intrépide, Kolaff s'est rapidement acquis la réputation d'être l'un des commandants les plus compétents de la Marine Impériale. On lui reconnaît, cependant, une tendance à en prendre à son aise avec certaines missions. Il aime savourer le plaisir d'un combat qu'il fait parfois durer aussi longtemps que possible au lieu de mettre, facilement et rapidement, un terme à une menace rebelle. Cette façon de faire lui a été finalement préjudiciable, puisqu'il a été nommé à Relgim, à la tête d'une flotte de DSV.

Personnalité : C'est un chef extrêmement intelligent, quoiqu'obsédé par sa seule et unique passion : l'amour du combat. Il n'éprouve pas de haine particulière à l'encontre de l'Alliance et il admire même le courage des Rebelles. Très sûr de lui, il est sarcastique et se croit invincible.

Une citation : "Il faut savourer l'excitation d'un combat comme un bon vin."

Walex Blissex

Type de fiche : Ingénieur
Taille : 1m60 **Sexe :** masculin

DEX 2D+1	PER 2D+1
SAV 4D	VIG 2D+2
Technologie 7D	TEC 4D
Conception Vaisseaux 10 D	Démolition 5D+2
MEC 2D+2	Rép. Répulseurs 6D
Ecrans de Vaisseaux 3D	Rép. de Vaisseaux 8D



Description physique : Sa calvitie et sa barbe blanche lui donnent un visage impressionnant adouci par la modeste combinaison de l'Alliance qu'il porte.

Équipement : Aucun.

Présentation : Ce brillant ingénieur est le meilleur concepteur de vaisseau spatial de la Vieille République. Sa vie a été à jamais marquée par l'avènement de l'Empire. Son Destroyer Stellaire de classe *Victoire* qui était le gardien de la paix galactique est alors devenu l'une des armes les plus redoutables des Impériaux. C'est pour cette raison que Blissex a rejoint les rangs de l'Alliance et, depuis ce temps, ses contributions ont été inestimables.

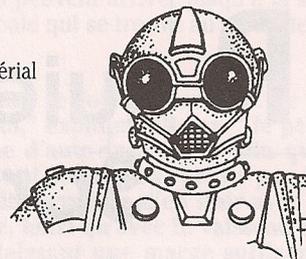
Personnalité : C'est un homme d'une grande sincérité qui place son idéal au dessus de tout. Pacifiste convaincu, il lui a été difficile de consacrer sa vie à la conception d'armes de guerre, mais il a toujours eu la conviction qu'il agissait dans l'intérêt de la paix galactique. Il ne met jamais en doute la justesse de ses actes. Son code de conduite personnel est strictement en noir et blanc. Il n'y a pas de gris, sauf en ce qui concerne sa fille, Lira.

Une citation : "Ce n'est pas cher payé si cela peut assurer la survie de la galaxie."

Té-Troipéo (T-3PO)

Type de fiche : Droïd de Protocole Impérial
Taille : 1m70 **Sexe :** -

DEX 2D	PER 2D
Esquive 3D+2	Marchandage 4D
SAV 2D	VIG 2D
Extra-Terrestres 3D	TEC 2D
Bureaucratie 4D	Prog. Droïd 3D
Langages 5D	Sécurité 4D
MEC 2D	



Description physique : Ce grand Droïd argenté a un visage anguleux et froid avec des gros yeux photorécepteurs insectoïdes. Il marche rapidement et est fermement convaincu de sa propre supériorité.

Équipement : Aucun.

Présentation : T-3PO est en service sur le *Subjugator* depuis de nombreuses années et il connaît parfaitement de nombreux niveaux et conduits d'accès. Il entretient une vive haine à l'encontre des Humains en général en raison de mauvais traitements qu'il a endurés au cours de son travail, mais ses programmes restent néanmoins loyaux à l'Ordre Nouveau. Il s'est joint aux autres Droïds qui ont abandonné leurs postes pour chercher un moyen de s'échapper du Destroyer Stellaire et il ira jusqu'à s'associer aux Rebelles dans l'espoir de sauver sa "peau" métallique.

Personnalité : Ce robot est l'opposé d'un Droïd de protocole Rebelle de type C-3PO à bien des égards. Il est méchant, belliqueux, suffisant et parle avec une voix féminine pincharde. Il se croit aussi supérieur à tous les autres Droïds et considère qu'à ce titre il doit absolument survivre.

Une citation : "Je vous montrerai comment on peut sortir d'ici, racaille Rebelle, à condition que vous m'emmeniez avec vous."

Lira Wessex

Type de fiche : Ingénieur
Taille : 1m50 **Sexe :** féminin

DEX 2D+1	PER 2D+1
Blaster 3D+1	Commandement 4D+1
SAV 4D	VIG 2D+2
Bureaucratie 6D	TEC 4D
Conception Vaisseaux 8D	Prog. Ordinateur 7D
Technologie 6D	Rép. Répulseurs 5D
MEC 2D+2	Rép. Vaisseaux 8D
Pilotage Vaisseaux 3D+2	



Description physique : Ses cheveux d'un roux vif et ses yeux d'un vert perçant laissent toujours une impression durable. Elle porte une robe régaliennne qui indique son statut de femme de gouverneur impérial. Sa beauté et son allure mises à part, elle se montre toujours très froide et presque masculine. L'ambition et sa soif de puissance animent chacune de ses actions.

Équipement : Bloc enregistreur de données, mini-blaster (dommages 3D+1).

Présentation : Elle a été le plus brillant des étudiants que son père ait jamais eus et elle est ainsi devenue un ingénieur hors pair. Alors que son père voyait l'avènement de l'Empire comme une malédiction, elle le considéra comme une aubaine pouvant servir ses ambitions. Elle épousa alors un gouverneur impérial avant de s'attaquer à la conception du vaisseau de guerre qui doit remplacer le DSV : le redoutable Destroyer Stellaire de classe *Impériale*.

Personnalité : Lira est froide et distante. Elle aime le pouvoir et elle est prête à faire n'importe quoi pour s'élever dans la hiérarchie de l'Empire. Elle est habituée à voir ses ordres exécutés et sa voix est devenue une arme politique crainte dans toute la galaxie.

Une citation : "Peut-être que la prochaine fois il faudra que je conçoive un vaisseau spatial qui soit capable de se commander lui-même, capitaine ?"

Porte
anti-souffle

Monte-charge

Champ de force active

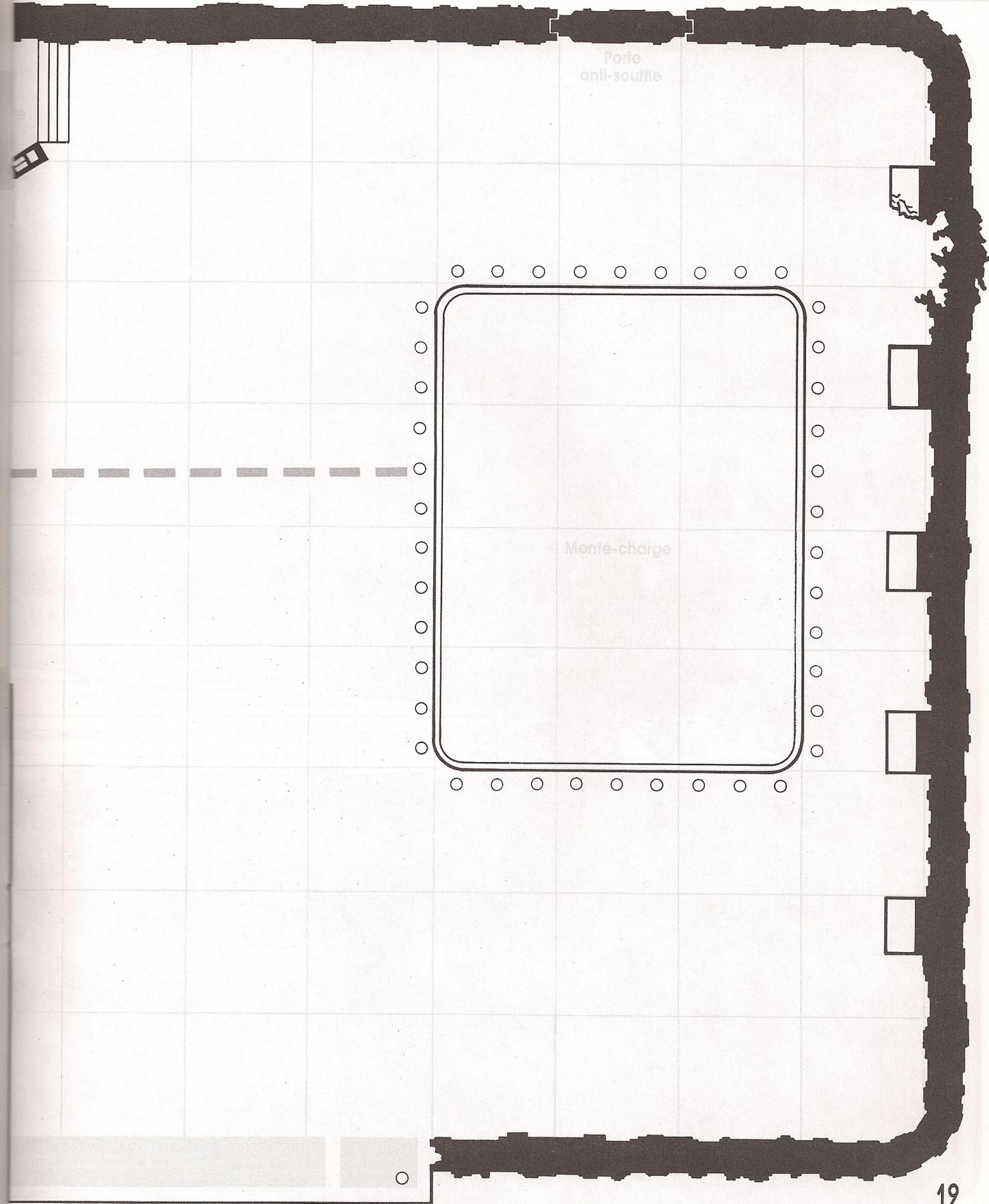
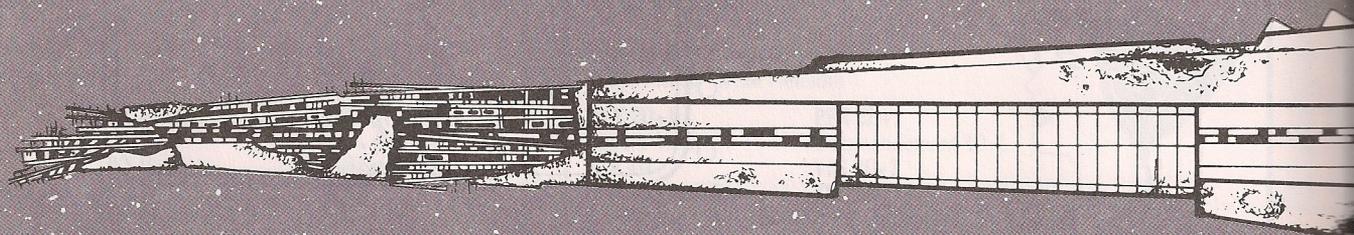
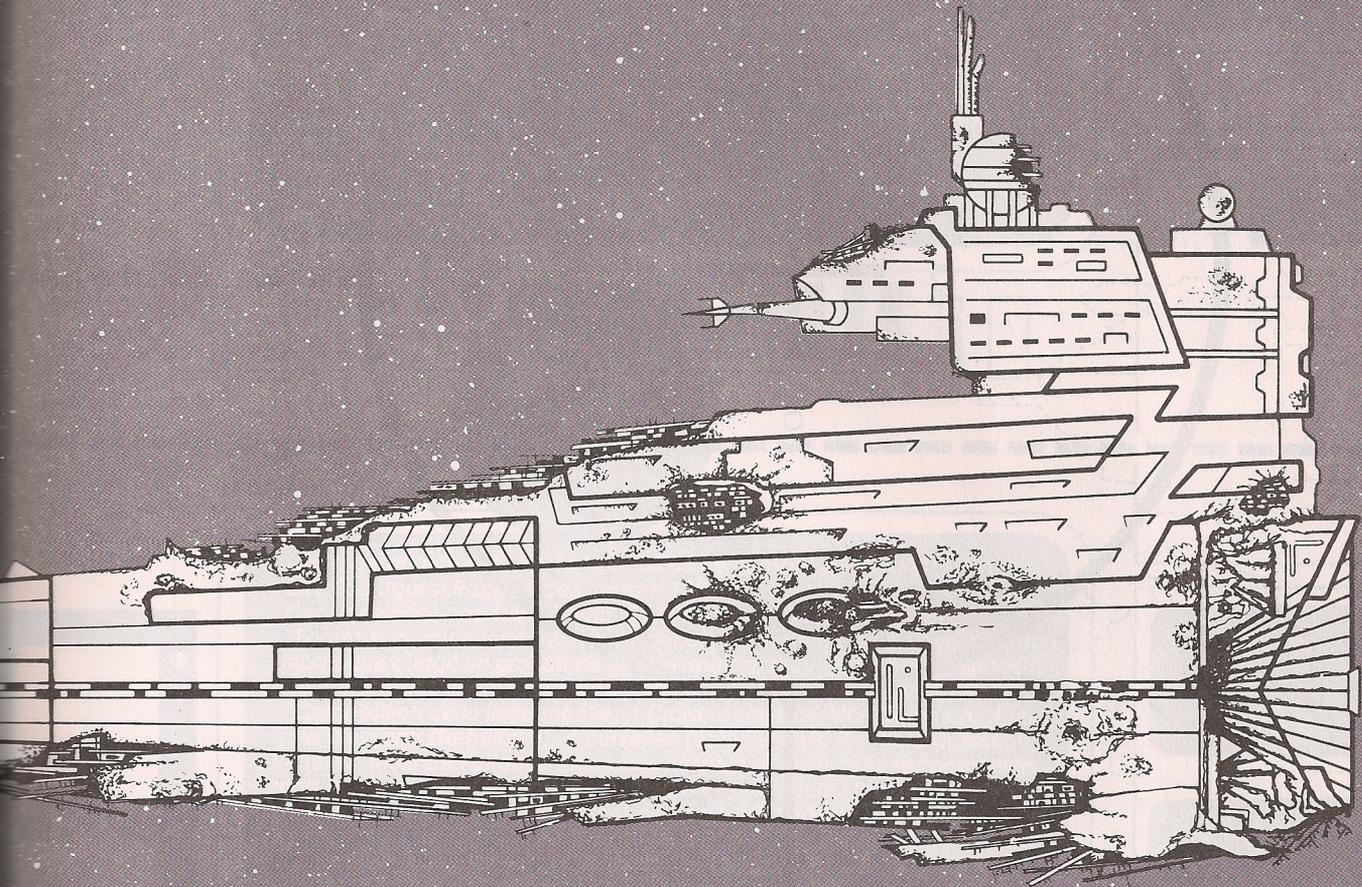
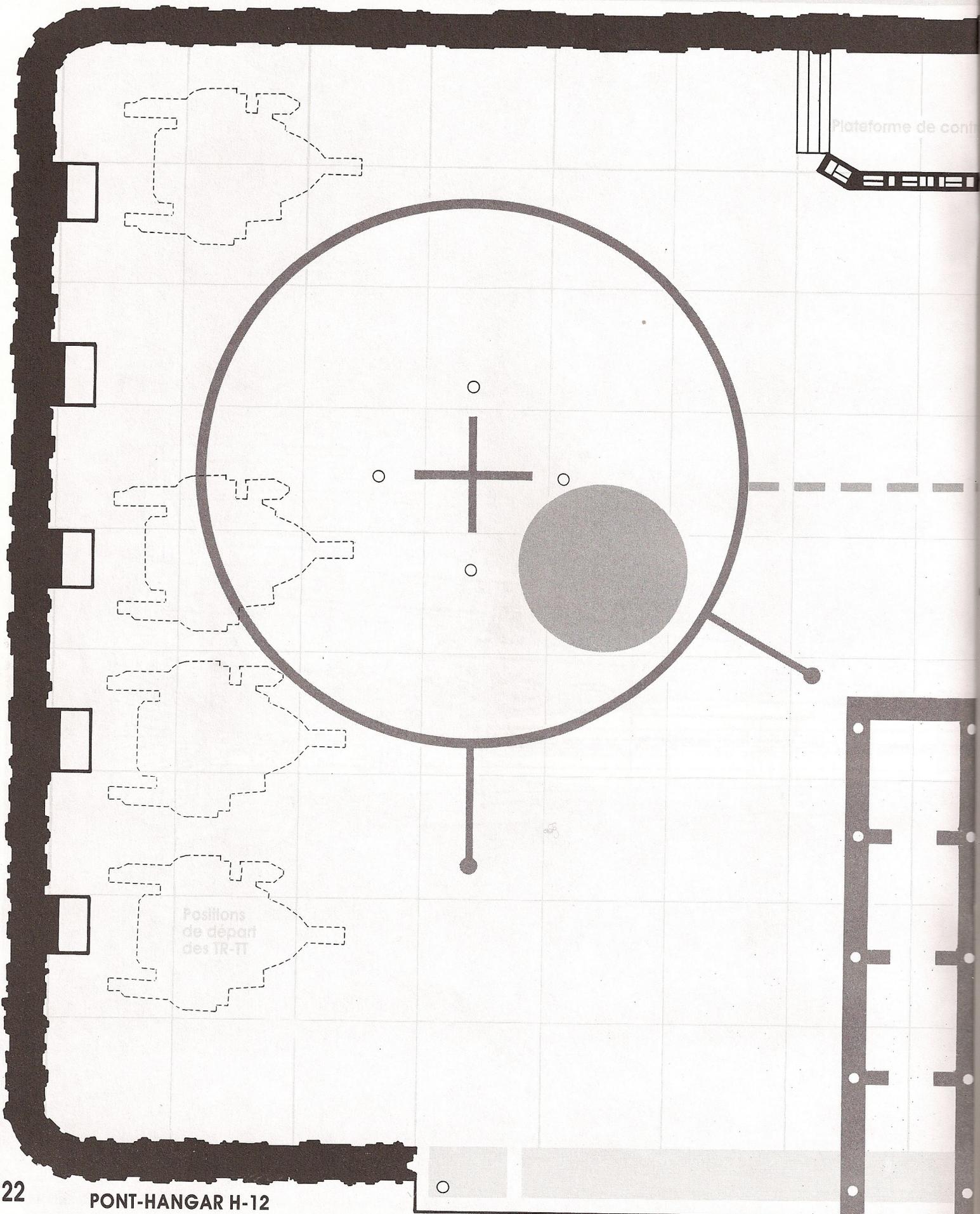


ILLUSTRATION A L'USAGE DU MAITRE DE JEU :
DOMMAGES SUBIS PAR LE *DSV SUBJUGATOR*
AU COURS DE LA BATAILLE







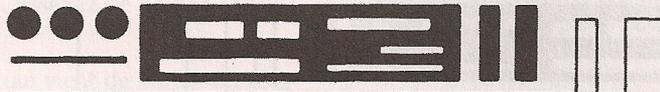
Moniteur d'ordinateur n° 1

: DSV Subjugator***Ordre de priorité D-113***
 : Accès limité***Code de sécurité D-1228-H
 : Niveau de commandement uniquement
 : De : Capitaine Kolaff, Commandant, DSV Subjugator
 : A : Chef ingénieur Juren***Strictement confidentiel
 : Applicable immédiatement

Les instruments de la passerelle indiquent une perte de puissance de 67 pour cent dans l'ensemble du vaisseau. Deux des six cellules énergétiques opérationnelles. Générateurs d'écran principal et secondaire détruits. Puissance disponible pour armes restantes au niveau nominal. Contingent de chasseurs anéanti à 97 pour cent. Pertes d'équipage 64 pour cent.

Ma décision est par conséquent de rediriger toute la puissance encore disponible vers le centre de contrôle des moteurs. Les hyperpropulseurs et les moteurs sub-luminiques doivent être réglés pour s'auto-détruire. Délai d'attente trois heures. La procédure d'implosion sera déclenchée depuis la passerelle de commandement et transmise pour réception et mise en œuvre par vous au centre de contrôle des moteurs. Evacuez toute personne non essentielle pour cette mission. Ceci est un ordre prioritaire. Je ne veux aucune fuite. Je vous tiens pour personnellement responsable du succès de l'opération.

: Transmis ordre de priorité D-113
 : Ordre de priorité D-113***Temps : 03.00.00 compte à rebours***
 : Kolaff terminé.



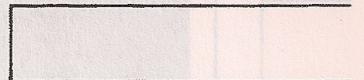
Moniteur d'ordinateur n° 2

: Ordre de priorité D-113***Temps : 02.03.45 compte à rebours***
 : DSV Subjugator Rapport de Combat 1283
 : Consigné par : capitaine Kolaff, Commandant, DSV Subjugator

Forces ennemies rencontrées en dehors du système de Kwenn. Cru au départ que c'était un groupe de pirates, mais ai reçu confirmation, grâce à une transmission interceptée, qu'il s'agit d'une force d'intervention rebelle.

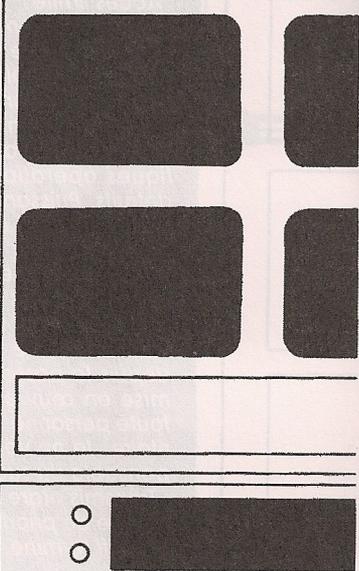
Composition de la flotte rebelle : 1 Croiseur Stellaire (Mon Calamari), 1 frégate d'escorte (Nébulon B), 4 corvettes (corelliennes). Première agression : Rebelles. Motif de l'attaque : inconnu. Possible relation avec les prisonniers, mais c'est peu probable. Action entreprise : procédure standard de défense. Réaction de l'ennemi : puissant pilonnage par tous ses vaisseaux. Action entreprise : bombardement de riposte, concentration sur le croiseur. Réponse de l'ennemi : retraite du croiseur. Action entreprise : avance vers la frégate. Réponse de l'ennemi : feu croisé des corvettes. Action entreprise : éperonnage contrôlé de la frégate, rayon tracteur dirigé vers corvette n° 2. Réponse de l'ennemi : tentative de retraite. Action entreprise : corvette projetée sur le croiseur. Réponse de l'ennemi : feu combiné de tous les vaisseaux. Action entreprise : retraite tactique standard. Réponse de l'ennemi : retraite et regroupement. Evaluation du conflit : non concluant.

Etat actuel du combat : ennemi approchant en vitesse sub-luminique après avoir effectué des réparations. Attaque probable dans 02 : 03 : 45. Préparons riposte efficace en feignant d'être hors de combat (voir ordre de priorité D-113). Rapport consigné et préparé pour lancement d'une sonde car nous devons maintenir un blackout des communications.



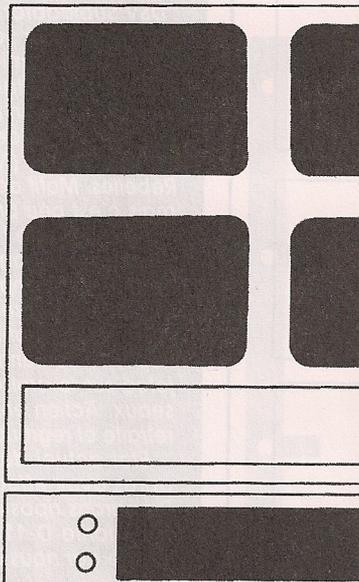
Moniteur d'ordinateur n° 3

: Ordre de priorité D-113***Temps : 01.07.21 compte à rebours***
 : Accès limité***Code de sécurité D-1228-I
 : Niveau de commandement uniquement
 : De : Capitaine Kolaff, Commandant, DSV Subjugator
 : A : Officier du pont des hangars Lieutenant Klito***Strictement confidentiel
 : Applicable immédiatement
 Préparez navette de commandement pour départ. Hangar G-12.
 Heure de départ 00 : 47 : 00. Equipage de navette et deux escouades de soldats prêts et en attente à l'heure du départ. Trois unités de carburant en réserve. Trois mois de vivres et deux Droïds astromecs à embarquer. Evacuez tout personnel non nécessaire du hangar G-12. Ceci est un ordre prioritaire. Je ne veux aucune fuite. Ne me décevez pas.
 : Kolaff terminé.



Moniteur d'ordinateur n° 4

: Ordre de priorité D-113***Temps : 00.00.00 compte à rebours***
 : Alerte sensorielle***Attention*** Energie volatile en surcharge repérée au centre arrière. A approximativement 0,35 unités subluminiques de distance. Ecrans déflecteurs automatiquement engagés. Prêts pour impact.
 : Ecrans tiennent bon. Dommages superficiels.
 : Alerte sensorielle***Vaisseau détecté avant gauche. Approximativement 0,52 unités sub-luminiques de distance. Fichier d'identification confirme que c'est une navette de classe Lambda portant des insignes impériaux. Communications détectées. Relai...
 : A : Gouverneur Denn Wessex. Secteur Regim
 : De : Lira Wessex. Navette Tatium.
 Sortie indemne mais mission échouée. Mon père m'a échappé à nouveau. Rendez-vous aux coordonnées prévues dans 04 : 00 : 00. Avec tout mon amour.
 : Lira terminé.
 : Alerte sensorielle***Navette Tatium enclenche hyperpropulsion. Navette pénètre dans hyperspace. Trajectoire projetée incertaine.



Le premier Rebelle qui arrive à l'intersection suivante va avoir une grosse surprise ! Les soldats impériaux ont en effet placé un canon-blaster automatique sur trépied (6D de dommages) avec ses trois servants dans le corridor de gauche. Un jet de Perception *facile* permettra au plus attentif des PJ de noter qu'il y a un panneau de contrôle de porte anti-explosion juste après l'intersection. S'ils peuvent l'atteindre, les Rebelles seront ensuite en mesure de fermer le couloir derrière eux, ce qui devrait leur laisser le temps de se sauver. Pour atteindre la porte en question, il faudra toutefois traverser l'intersection... et passer devant le canon-blaster.

Un round après que les PJ ont découvert le canon, lisez ce qui suit à haute voix :

Pendant que les tirs du canon s'intensifient, le réseau de communication interne du vaisseau commence à crachoter. Une voix doucereuse et sarcastique vient alors s'ajouter aux bruits du combat. "Les temps sont-ils devenus si durs, que la Rébellion soit maintenant contrainte d'armer des fermiers et des vendeurs de Droïds d'occasion pour lutter contre la puissance de l'Empire ? Fallait-il vraiment qu'elle me les envoie afin que je leur donne un entraînement de soldat ? Qu'il en soit donc ainsi. Votre première leçon s'intitule "Comment s'en sortir quand on est soumis à des tirs croisés". Essayez de ne pas céder à la panique."

C'est le capitaine Kolaïf qui vient de parler. En réussissant un jet de Perception *moyennement difficile*, un Rebelle pourra reconnaître la voix du capitaine impérial qui avait accueilli l'équipe à Kwenn. Kolaïf utilise le communicateur comme une arme psychologique. Il veut faire croire aux Rebelles qu'il a la situation bien en main et qu'il s'amuse avec eux. En réalité, aussi bien les forces placées sous ses ordres que les systèmes de surveillance ont été fortement amoindris. Il ne s'est en fait rendu compte de l'évasion des PJ qu'au moment où ils ont consulté l'ordinateur (ou lorsqu'ils sont tombés sur le Droïd souris).

Les soldats impériaux qui se trouvent derrière les PJ avancent et effectuent des tirs combinés. Le canon-blaster est manié par deux soldats, un qui tire et l'autre qui lui passe les munitions énergétiques. Le troisième se tient en sentinelle derrière eux. Comme l'intersection est particulièrement large, le canon est capable de tirer deux fois sur toute cible qui la traverse. Essayez de bien faire comprendre aux joueurs qu'il n'ont aucun moyen de se mettre à couvert et qu'ils doivent agir rapidement s'ils ne veulent pas être taillés en pièces.

Une fois que le panneau de contrôle de la porte anti-explosion sera atteint, un jet *facile* en Technologie permettra à un PJ de le manœuvrer. Une fois que la porte sera refermée, les soldats devront appeler la passerelle de commandement pour demander qu'elle soit réouverte. Cela devrait laisser aux Rebelles suffisamment de temps pour s'échapper.

Événement trois : On retourne à l'école

Très vite, les personnages arrivent dans un corridor complètement obstrué. Une porte anti-explosion ouverte donne toutefois sur ce qui semble être un

La fumée sur le champ de bataille

La fumée, à l'instar d'autres facteurs tels que l'obscurité et la pluie, réduit la visibilité sur un champ de bataille et peut, dans certaines circonstances, rendre un personnage pratiquement invisible. Tirer sur une cible totalement masquée ajoute +10 au facteur de difficulté. Si la cible a été repérée au préalable (parce que l'attaquant l'a laissé tirer la première et s'est guidé sur l'éclat de son blaster pour tirer dans sa direction, par exemple), l'environnement agit alors seulement comme un *couvert moyen* (+2 ajouté au facteur de difficulté).

Le repérage d'une cible dans un tel environnement nécessite la réussite d'un jet de Perception qui compte comme une action. Si le personnage caché est silencieux et n'a pas bougé au cours du round précédent, le jet en question est *difficile* ; si, par contre, la cible a fait du bruit ou a bougé au cours de ce round, le jet est *moyennement difficile*. Enfin, si le personnage caché a tiré un coup de blaster au cours du dernier round, le jet est *facile*.

Le casque des soldats impériaux est doté d'un SARMF (Système d'Acquisition et de Repérage Multi-Fréquences) qui fait partie de l'équipement sensoriel standard de leur armure. Ce système leur permet de faire un jet de Perception à 4D lorsque l'environnement (fumée, obscurité, pluie) offre une couverture à leurs adversaires. Ce jet ne compte pas comme une action et n'entraîne aucune pénalité pour leurs facteurs de difficulté.

atelier de réparation. Des étagères chargées de pièces de rechange pour moteurs sont alignées sur le mur du fond et des modulateurs sub-luminiques démontés gisent sur la table centrale. Une autre porte, de l'autre côté de l'atelier, mène vers ce qui paraît être un couloir désert. C'est le seul itinéraire possible, à moins que les PJ ne préfèrent retourner sur leurs pas au risque de tomber à nouveau sur les soldats. Une deuxième porte, dans le mur du fond, est fermée. Blissex déclare alors que le passage offert par la porte ouverte n'est pas le chemin le plus direct, mais qu'il sera de toute façon plus rapide qu'un retour en arrière. Lorsque les Rebelles entrent dans l'atelier, lisez ce qui suit à haute voix :

Vous entrez dans l'atelier déserté et vous remarquez que les équipements ont été abandonnés au beau milieu de leur utilisation. Vous entendez alors le grincement caractéristique produit par une botte renforcée qui racle le sol métallique et vous faites volte-face pour voir qui s'approche. Soudain, vous êtes inondés par un faisceau lumineux qui vous aveugle par son intensité. Lorsque vos yeux recommencent à s'accoutumer, votre vision reste encore obscurcie par l'épaisse fumée grise qui emplit maintenant la pièce. Vous entendez encore d'autres pas. Bientôt une voix familière résonne à nouveau dans les haut-parleurs du vaisseau. "C'est bien de nous avoir trouvés. Bienvenue pour la leçon numéro deux. Son titre est "Comment se barricader". Je vous suggère de vous retenir de tousser de manière à ne pas trop attirer l'attention."

Dix soldats impériaux sont entrés dans l'atelier par la porte du fond qui était fermée. Grâce à leurs casques, les fumigènes anti-émeute qu'ils utilisent ne les incommoderont absolument pas. Les Rebelles qui ne portent pas de masque respiratoire devront, quant à eux, réussir un jet de Résistance *facile* à chaque round de combat aussi longtemps qu'ils se trouveront dans la pièce. Si un de ces jets est raté, le PJ concerné sera "sonné" pendant un round.

Les soldats impériaux se dispersent dans la pièce et se positionnent de manière à couvrir le plus d'espace possible. La fumée gêne les PJ, mais elle se dissipera progressivement en six rounds et la visibilité redeviendra normale à partir du septième. Une fois que la fumée sera totalement dissipée, les soldats retourneront dans le couloir par lequel ils sont arrivés et refermeront la porte anti-explosion derrière eux. Le passage que Blissex voulait emprunter restera libre.

Les PJ peuvent récupérer les blasters sur les corps des soldats qui sont tombés pendant le combat. Vous devrez alors déterminer combien de charges contient

chaque arme (lancez 3D6 pour savoir combien de coups peut encore tirer chaque blaster).

Evénement quatre : Un répit bienvenu

Le couloir emprunté par les PJ passe devant une des nombreuses infirmeries qui sont disséminées un peu partout dans le Destroyer Stellaire. Lisez à haute voix :

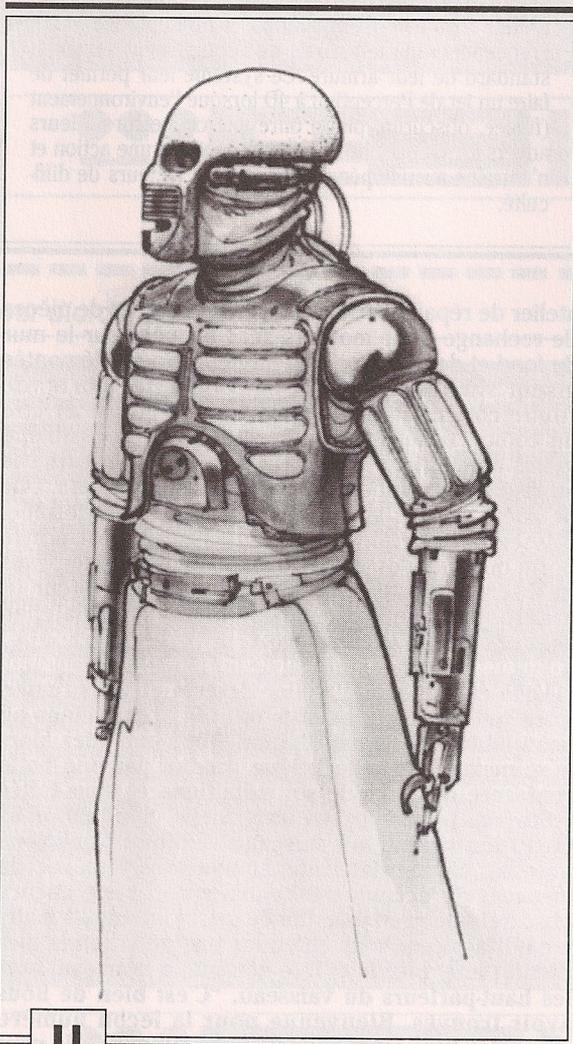
Cette grande pièce est, de toute évidence, une infirmerie. Elle semble littéralement déborder, tellement les blessés du vaisseau sont nombreux. Douze cuves de régénération se dressent au centre de cette salle. Trois d'entre elles ont été brisées par les tirs qu'a subis le *Subjugator*, leurs fluides vitalisants se sont écoulés sur le sol métallique. Les autres cuves sont cependant intactes et contiennent chacune un blessé. Les lits et les tables d'examen sont également tous occupés et des hommes d'équipage en mauvais état attendent leur tour dans le couloir bondé.

Pendant que vous jetez un coup d'œil, un Droïd médical frénétique surgit de derrière une cuve et dit : "Aucun de mes assistants n'a répondu à mon appel, aussi vous allez devoir attendre jusqu'à ce que je puisse m'occuper de vous. Il y a tant de blessés, tant de morts !"

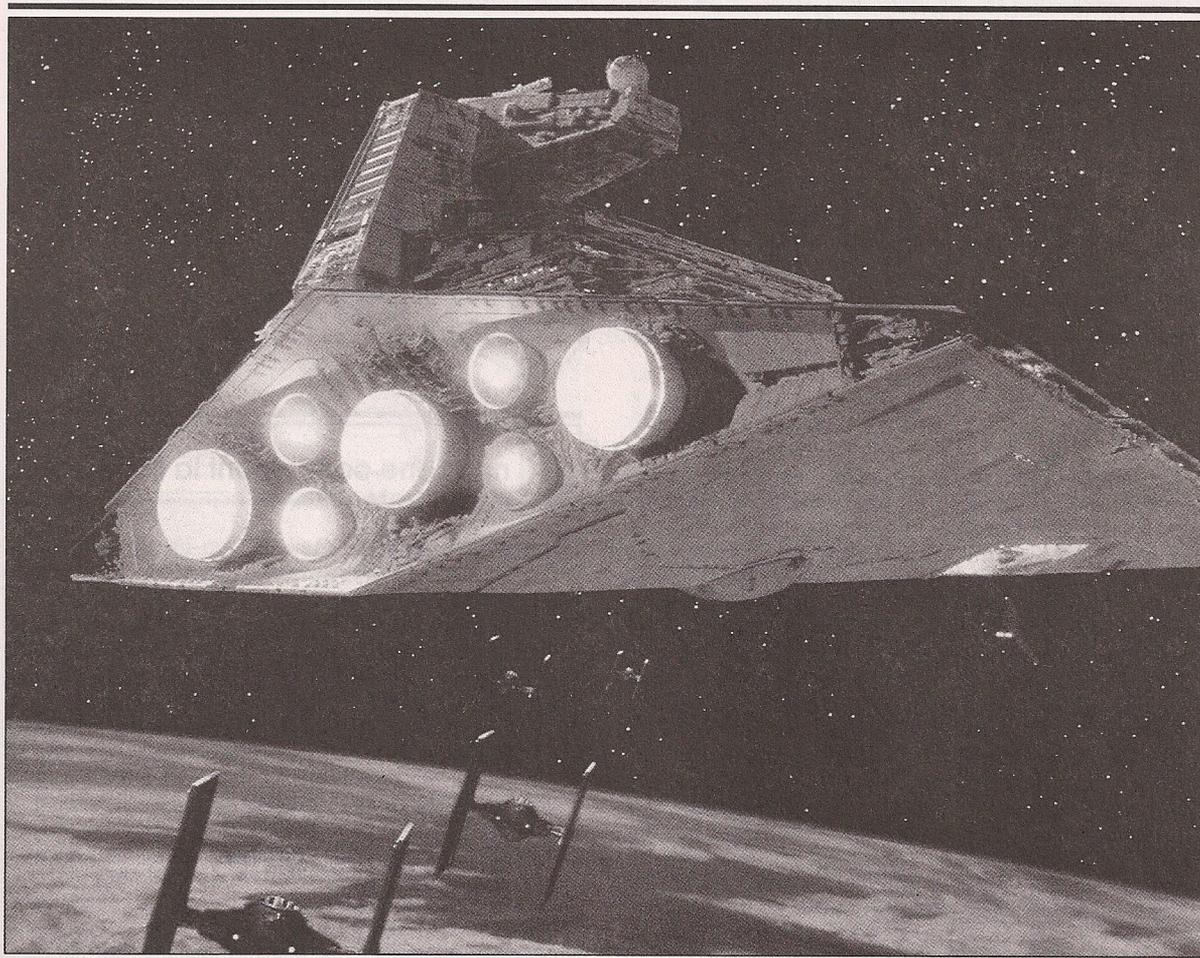
Le Droïd est programmé pour distinguer les malades et les blessés des bien-portants. Il ne sait pas faire la différence entre les Rebelles et les Impériaux. Les PJ seront donc en sécurité ici. Comme aucune cuve de régénération n'est libre, le robot devra utiliser les appareillages intégrés à son corps pour soigner les Rebelles qui en ont besoin (à condition que ceux-ci se montrent coopératifs et ne fassent pas tout pour révéler qu'ils sont des ennemis). Son intervention — diagnostic et traitement — produira les mêmes effets qu'un medpac.

Si les PJ tentent de détruire quoique ce soit dans cette pièce, les hommes blessés se regrouperont et essaieront, dans la mesure de leurs moyens de défendre les équipements. Ils ont tous des attributs et des compétences de 2D, mais il n'y en a que 15 qui soit en état de se battre. Si les PJ réussissent des jets de Recherche *moyennement difficiles*, ils pourront trouver dans cette salle deux medpacs et quatre cellules énergétiques pour blaster. Lancez 4D6 pour déterminer combien de coups chaque cellule contient.

Une fois que les Rebelles en auront fini ici, Blissex leur rappellera que le temps passe et leur suggérera de poursuivre en direction du centre de contrôle des moteurs. Passez à l'épisode trois.



Un Droïd médical frénétique apporte aux Rebelles un répit bienvenu.



Dommages paralysants

Quand des blasters sont réglés pour assommer, ou quand des personnages sont attaqués avec des armes "paralysantes", utilisez les règles qui suivent. Elles remplacent celles présentées dans le paragraphe "Régler les blasters pour assommer" page 48 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*. Les codes de dommages des armes réglées de cette façon ne changent pas, mais il faut désormais utiliser la table ci-dessous pour déterminer les effets produits.

Dommages paralysants résumés

JD < JV	Aucun effet
JD ≥ JV	1 paralysie
JD ≥ 2xJV	2 paralysies
JD ≥ 3xJV	Inconscience

JD = jet de Dommages
JV = jet de Vigueur de la cible

Chaque fois qu'un personnage subit une "paralysie", tous ses codes dés (sauf celui de Vigueur) doivent être diminués. Ces réductions sont cumulatives. Ainsi, par exemple, un personnage qui encaisse deux fois un résultat "2 paralysies" au cours d'un même round doit réduire tous ses codes de 4D pour ce round et le suivant.

Si un personnage subit au cours d'un round plus de "paralysies" qu'il ne possède de "D" en Dextérité (ne pas tenir compte des "points"), il se retrouve aussitôt réduit à l'immobilité. Les personnages immobilisés ne perdent pas conscience, mais sont néanmoins incapables d'utiliser des compétences dépendant de la DEX. Toutefois, s'il leur reste des "D" dans d'autres attributs, ils peuvent éventuellement employer les compétences qui leur sont rattachées. Ainsi, 3D de dommages paralysants reçus au cours d'un même round suffiront pour immobiliser un Eclaireur, puisque sa Dextérité n'est que de 3D+2 (on ne tient pas compte du "+2").

Si les dommages paralysants reçus par un personnage excèdent son code-dé en Résistance, il perd conscience.

E

pisode trois L'attaque du centre de contrôle des moteurs

Résumé

Les Rebelles arrivent finalement au centre de contrôle des moteurs. Leur projet de modification du programme d'autodestruction lancé par Kolaff va tourner court en raison d'un événement imprévu. Pour sortir du centre, ils vont devoir livrer un combat meurtrier. Le temps lui-même se retournera contre les rebelles lorsqu'ils découvriront un nouvel indice en consultant une fois encore les banques de données de l'ordinateur du Destroyer Stellaire.

Le centre de contrôle des moteurs

Les Rebelles arrivent à l'extrémité d'un couloir obstrué par une porte anti-explosion fermée. Une fois qu'elle est ouverte, ils découvrent qu'elle donne sur une sorte de station de contrôle. Cette salle est vide, tout l'équipement qu'elle contient a été détruit. Une autre porte, toutefois, conduit au centre de contrôle des moteurs. Lisez ce qui suit à haute voix :

Le sol devant vous se termine et vous vous retrouvez au bord d'une petite corniche métallique qui surplombe un immense puits cylindrique dans lequel pulse une colonne énergétique. Des flux d'énergie traversent de part en part ce puits et grésillent entre les conducteurs qui tapissent ses parois. Ces rayons dansants et meurtriers forment une sorte de ballet multicolore. Juste en face de vous, à mi-chemin de la paroi opposée, la colonne se scinde en deux. La partie supérieure monte aussi haut que vous pouvez voir. La partie inférieure, quant à elle, se perd dans les entrailles du Destroyer Stellaire. Entre ces deux parties, un rayon d'énergie compacte étincelle d'inimaginables couleurs. A cet endroit, une plate-forme circulaire permet d'accéder à une console de commande centrale. Trois mécaniciens vêtus de gris sont occupés à modifier le mélange des couleurs du rayon.

Walex Blissex annonce alors joyeusement aux PJ qu'ils sont en train de contempler le centre de contrôle des moteurs. Toute l'énergie fournie par les cellules énergétiques du vaisseau et générée par les propulseurs passe au travers de ce "cœur". Elle est répartie depuis cet endroit entre les diverses stations qui en ont besoin. Blissex explique que s'il veut pouvoir modifier le programme d'auto-destruction, il faut absolument qu'il puisse accéder à la console de commande. Pour y parvenir, il faut d'abord que les PJ réparent le panneau qui permet de déployer le pont métallique rétractable qui permet d'accéder à la plate-forme, tandis qu'il rassemblera des outils trouvés dans la station

U ne scène concernant la flotte assillante

Lisez à haute voix :
INTERIEUR : VAISSEAU AMIRAL DES ASSAILLANTS, PASSERELLE.

La caméra balaie lentement un Croiseur Stellaire Mon Calamari endommagé, avant de faire un zoom sur la passerelle de commandement. Des étincelles jaillissent d'un panneau de contrôle fraîchement réparé tandis que des membres d'équipage affairés passent dans le champ. L'objectif finit par se fixer sur le visage stoïque du capitaine Torrie, qui commande la flotte qui a attaqué le Subjugator. Un Droid médical est en train de panser une blessure qui saigne sur le bras droit de Torrie.

"Etat des réparations ?" demande le capitaine d'une voix autoritaire.

"C'est presque prêt, capitaine", répond un aide de camp, " la puissance s'élève à 50 pour cent à bord des vaisseaux restants, nous pouvons effectuer des déplacements sub-luminiques limités et tous les bâtiments, sauf un, ont des écrans réduits au minimum."

"Et le Subjugator ?"

"Aucune amélioration discernable", répond l'aide, "il semble presque à la dérive."

Un sourire satisfait barre le visage du capitaine pendant qu'il enclenche le communicateur inter-flotte.

"Force d'Intervention Pluie d'Etoiles, ici le commandant en chef. Préparez-vous à attaquer. Je répète, préparez-vous à attaquer."

Fondu enchaîné...

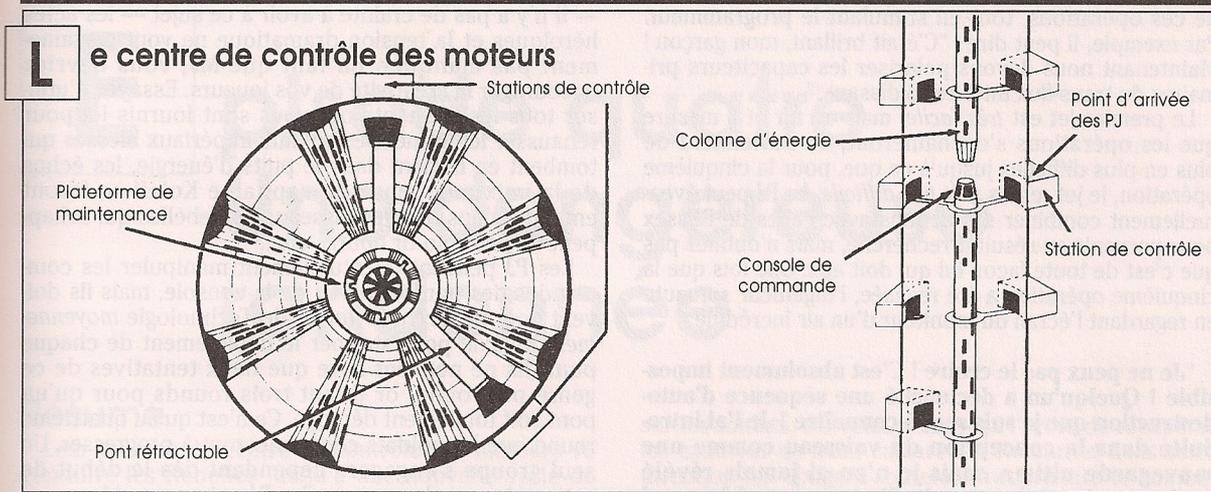
INTERIEUR : SUBJUGATOR, SECTION DES MACHINES.

de contrôle endommagée. Voyez la section "Le pont", ci-dessous.

Le pont

Un jet de Technique *moyennement difficile* permettra à un Rebelle de réparer le panneau de contrôle. Il faudra aussi réussir un jet de Technologie *facile* pour parvenir à trouver les manettes permettant de déployer le pont.

Qu'ils soient ou non vêtus d'uniformes impériaux, les PJ pourront s'approcher de la plate-forme sans qu'on leur pose la moindre question. En effet, le personnel qui travaille à cet endroit est si absorbé par son travail qu'il n'a pas le temps de prêter attention aux nouveaux arrivants.



La traversée du pont ne sera pas aussi facile qu'elle pourrait le sembler. En effet, le pont n'est large que d'un mètre et ne comporte pas de rampe. De plus, les lumières pulsantes peuvent produire un effet étourdissant. C'est pourquoi, chaque Rebelle qui le traversera devra réussir un jet de DEX facile. S'il le rate, cela ne signifiera pas une chute fatale, mais tout simplement qu'il s'en tire de justesse et que quelques éléments de son équipement plongent vers la bouillonnante énergie en contrebas.

Au moment où les PJ atteindront l'extrémité du pont rétractable, ils entendront le bruit trop familier qu'émet un Droid souris, qui se trouvera justement derrière eux. Il s'enfuira alors vers l'endroit d'où il est venu et les PJ auront une chance de l'arrêter avant qu'il ne disparaisse derrière la porte. S'ils le détruisent, le bruit occasionné par sa destruction sera suffisamment puissant pour que les techniciens prennent le temps de bien les regarder et de sonner l'alarme. Quoi qu'il advienne, ce sera soit le MSE-6, soit les techniciens qui alerteront Kolaff de ce qui se passe ici.

Techniciens de la salle de contrôle : Tous les attributs à 2D. Compétences spéciales : Technologie 4D, Engineering 4D, Réparation de Vaisseau 4D. Armes : hydro-compresseurs (à considérer comme des matraques, dommages 3D), lasers de soudure (à considérer comme des blasters, dommages 3D+1).

Evénement cinq : L'ordinateur fournit un nouvel indice

Au cours de cet épisode, les PJ peuvent éventuellement décider, alors qu'ils sont en train de travailler sur la console de l'ordinateur, d'obtenir des informations concernant l'état actuel du Destroyer Stellaire. Cette fois-ci, pour obtenir des renseignements, il faudra que l'un d'entre eux réussisse un jet *moyennement difficile* en Programmation d'Ordinateur afin de s'introduire dans le réseau d'information. Si c'est le cas, donnez au joueur concerné le "Moniteur d'Ordinateur n° 2" de la section détachable. Cette aide de jeu apportera aux joueurs une mise à jour des informations qu'ils possèdent depuis qu'ils se sont mis en route et leur révélera aussi que la

flotte qui a attaqué le *Subjugator* appartient à l'Alliance. Elle leur indiquera également, s'ils examinent de près les informations qu'elle contient, que cette flotte sera à nouveau à portée d'attaque au moment exact où le *Subjugator* a été programmé pour exploser ! Les plans insidieux de Kolaff deviendront donc plus clairs et cela devrait inciter les personnages à redoubler d'efforts, soit pour empêcher l'explosion, soit pour prévenir la flotte d'une façon ou d'une autre avant qu'elle ne soit trop près.

Aux commandes

Aussitôt qu'il peut accéder aux commandes, Blisse se met au travail. Il commence, tout d'abord, par tourner divers boutons, ce qui a pour effet de changer les couleurs du rayon. Les flux énergétiques du puits changent d'apparence pendant tout le temps que le vieil homme travaille, noyant la salle sous un déluge de couleurs scintillantes. Une fois qu'il a fini ses réglages, il se tourne lentement vers la grande console d'ordinateur aménagée sur la colonne d'énergie. Jusqu'ici très confiant, il se montre soudain hésitant et adresse des regards nerveux aux PJ. Prenant une profonde inspiration, il s'adresse alors à eux avec humilité :

"J'ai bien peur de vous avoir raconté des histoires, mes amis. Mon refus de manipuler des ordinateurs jusqu'à maintenant, ne relevait pas uniquement d'un choix délibéré. C'est simplement, eh bien... que je n'ai jamais appris à en utiliser un. Voilà. Je l'ai dit. Vous savez, pendant des années, ma fille et d'autres personnes ont toujours utilisé les ordinateurs à ma place. C'était une façon pour un vieil imbécile têtue de masquer une ignorance que sa fieté lui empêchait de reconnaître. Je suis sincèrement désolé. Néanmoins, il reste tout de même un espoir. Si je pouvais bénéficier de l'assistance de l'un d'entre vous, je devrais normalement être capable de... lui indiquer la marche à suivre."

Séchant ses yeux humides, le vieil ingénieur humilié explique qu'il y a au total six opérations à réaliser pour modifier la procédure d'autodestruction. Pour chacune d'elles, le PJ désigné pour manipuler l'ordinateur sous ses ordres doit réussir un jet de Programmation d'Ordinateur. Vous pouvez ajouter un peu de sel à la situation en laissant Blisse expliquer en détail la raison

de ces opérations, tout en stimulant le programmeur. Par exemple, il peut dire : "C'était brillant, mon garçon ! Maintenant nous devons polariser les capacités primaires du trans-flux inter-refroidissant !"

Le premier jet est *très facile*, mais au fur et à mesure que les opérations s'enchaîneront, ils deviennent de plus en plus difficiles jusqu'à ce que, pour la cinquième opération, le jet requis soit *très difficile*. Le PJ peut éventuellement combiner ses actions avec celles de Blissex pour parvenir au résultat recherché, mais n'oubliez pas que c'est de toute façon lui qui doit agir. Une fois que la cinquième opération a été réalisée, l'ingénieur sursaute en regardant l'écran du moniteur d'un air incrédule :

"Je ne peux pas le croire ! C'est absolument impossible ! Quelqu'un a déclenché une séquence d'auto-destruction que je suis seul à connaître ! Je l'ai introduite dans la conception du vaisseau comme une sauvegarde ultime, mais je n'en ai jamais révélé l'existence à qui que ce soit. C'est une procédure qui ne peut pas être modifiée. S'entêter à vouloir l'arrêter provoquerait la destruction immédiate du Destroyer Stellaire ! Mais qui a bien pu réussir à la déclencher ? En dehors de moi, le seul être de la galaxie qui possède les connaissances et les aptitudes pour réaliser un tel exploit est... ma fille !"

Avant même que les rebelles aient eu le temps de réaliser la signification de cette révélation, "Le piège" sera déclenché. Passez à la section suivante.

Le piège

A ce moment précis, huit portes qui donnent sur ce niveau du centre de contrôle s'ouvrent simultanément en coulissant. Chacune des issues se retrouve alors bloquée par un véritable mur de soldats impériaux. Soudain, la voix douloureusement familière du capitaine Kolaff se répercute dans l'immense puits :

"Comme c'est décevant. Juste au moment où je commençais à croire que vous pouviez posséder en vous une micro-particule d'âme de soldat, vous vous jetez directement dans mes bras. (Bâillement). Vous êtes vraiment juste dignes de garder des troupes de Banthas... Très bien. Voici la leçon suivante, qui sera probablement la dernière pour vous. Elle s'intitule "Comment mourir"."

La tactique des soldats impériaux : Tandis que les ricanements bestiaux de Kolaff s'estompent, les soldats ouvrent le feu. Il y en a six à chaque entrée, mais seuls deux d'entre eux peuvent tirer en même temps. Les autres sont trop occupés à déployer les ponts rétractables. Quatre de ceux qui se sont postés à la porte par laquelle les PJ sont arrivés commencent immédiatement à progresser sur le pont déjà en place. Une fois que les autres ponts seront déployés, les autres soldats vont eux aussi commencer à avancer lentement, deux d'entre eux resteront toutefois en arrière, près de la porte, afin d'empêcher toute fuite. Les Impériaux devront, eux aussi, réussir un jet de DEX *facile* pour éviter de perdre leur équilibre tandis qu'ils avanceront sur les ponts. Ils se battront jusqu'à la mort.

Des plans d'évasion originaux

Ce sont des moments comme celui-ci qui peuvent permettre aux PJ de donner le meilleur d'eux-mêmes et

— il n'y a pas de crainte à avoir à ce sujet — les actes héroïques et la tension dramatique ne vont certainement pas manquer. En tant que MJ, vous devriez encourager la créativité de vos joueurs. Essayez d'utiliser tous les éléments qui vous sont fournis ici pour rehausser le drame. Des soldats impériaux blessés qui tombent en hurlant dans le puits d'énergie, les échos de la voix moqueuse du capitaine Kolaff se feront entendre dans tout le vaisseau, les Rebelles qui échappent de peu à un tir nourri, etc...

Les PJ peuvent éventuellement manipuler les commandes des ponts à partir de la console, mais ils doivent pour cela réussir un jet de Technologie *moyennement difficile* pour stopper le déploiement de chaque pont. Ils ne peuvent faire que deux tentatives de ce genre par round, or il faut trois rounds pour qu'un pont soit totalement déployé. Ce n'est qu'au quatrième round que les soldats commenceront à progresser. Un seul groupe s'engagera cependant dès le début de cette scène sur le pont que les PJ ont emprunté.

Certaines méthodes d'évasion originales devraient rapidement s'imposer à l'esprit des joueurs comme, par exemple, l'utilisation d'une corde pour se balancer jusqu'à une porte de l'étage inférieur. Si un personnage s'y risque, il devra alors réussir un jet d'Escalade-Saut *moyennement difficile*. Si un PJ rate ce jet, il devra alors faire un jet de DEX *facile*. Si ce jet est réussi, cela voudra dire que son saut était un peu court et qu'il s'est agrippé au rebord de la porte alors que la corde est retournée vers la plate-forme de la console. Si, par contre, il est raté, cela signifiera que le personnage a violemment heurté la paroi, a lâché prise et est tombé dans le champ d'énergie où il connaîtra une mort certaine.

Si les PJ ont des problèmes et que sept rounds se sont écoulés, utilisez la "suggestion de Walex" ci-dessous.

La suggestion de Walex

Walex claque des doigts et s'écrie : "Mais bien sûr !". Il agrippe l'un des rebelles les plus compétents en Technologie et lui explique la raison de son émoi :

"Nous pouvons modifier le champ d'énergie créé par ces rayons entrecroisés ! Il nous suffit de trafiquer l'ordinateur pour transformer l'énergie en un champ de répulsion. Nous pourrions alors sauter dans le puits qui se comportera comme un turbo-ascenseur."

Pendant qu'il explique ceci rapidement au PJ, les autres vont devoir continuer à contenir les soldats. En combinant son action avec Blissex, le PJ qui s'occupe de l'ordinateur devra réussir un jet de Programmation d'Ordinateur *difficile*. Blissex avancera ensuite jusqu'au bord de la plate-forme et se jettera nonchalamment dans le vide, avant de disparaître dans le champ d'énergie en dessous. Les PJ, comme l'ingénieur, devront réussir des jets de Natation *faciles* pour se diriger dans le champ énergétique désormais inoffensif et atteindre une porte située quelques niveaux plus bas.

Les soldats impériaux ne réaliseront pas immédiatement ce qui sera en train de se passer. Ils penseront que les Rebelles ont préféré se suicider plutôt que de se laisser capturer et c'est ainsi que les PJ s'en sortiront une fois de plus.

Quelle que soit la manière dont les Rebelles se tirent de ce mauvais pas, passez maintenant à l'épisode quatre.

E

pisode quatre

Une dangereuse randonnée

Résumé

Leur évasion du centre de contrôle des moteurs va conduire les Rebelles jusqu'à une nouvelle série de dangers et d'aventures. Le premier obstacle qu'ils vont rencontrer dans leur dangereuse randonnée est une tempête énergétique meurtrière qui ravage les niveaux inférieurs du vaisseau. Un bref repos dans un entrepôt leur permet alors d'en apprendre plus sur les plans de Kolaff et leur donne un espoir d'évasion en leur révélant l'existence d'une navette prête à partir ! Celle-ci se trouve toutefois dans un pont-hangar éloigné et pour y parvenir, nos héros vont devoir se débarrasser de Droïds rênégats, se frayer un passage à travers les débris tordus de la partie inférieure du vaisseau et survivre à un combat en apesanteur qui va les opposer de nouveau à des soldats impériaux.

La tempête énergétique

Les PJ quittent le centre de contrôle pour se retrouver dans une autre station de travail. Lisez à haute voix :

Cette station de travail est vide, obscure et paisible. Il ne semble pas que les terminaux d'ordinateur, ni aucun autre appareil de cet endroit, ne soient encore alimentés. La porte du fond présente cependant un aspect étrange. Sa partie supérieure luit d'un rouge vif et une partie de son métal a commencé à se liquéfier et à couler.

Derrière cette porte se trouve le tube de confinement d'une cellule énergétique. Malheureusement, la cellule qu'il contient a été endommagée et au lieu de simplement s'éteindre, elle a explosé en déversant un torrent d'énergie à l'intérieur du tube ! Les Rebelles doivent traverser cette "tempête", à moins qu'ils ne trouvent un autre moyen pour sortir de cet endroit.

Un jet de Recherche *moyennement difficile* leur permettra de trouver un conduit incliné qui s'enfonce dans les profondeurs du vaisseau agonisant. S'ils le découvrent, ils pourront alors se jeter dedans et se laisser glisser exactement comme lorsque Luke Skywalker et son groupe ont emprunté un conduit vide-ordures dans *La Guerre des Etoiles*. Cette canalisation les conduira à un entrepôt décrit dans la section "Un moment de repos", ils tomberont pêle-mêle sur le sol après avoir défoncé une grille aménagée dans le plafond.

Ils peuvent toutefois décider de retourner d'où ils viennent. Pour l'instant, ils ont quinze minutes d'avance

sur les soldats, car ceux-ci ont reçu l'ordre de récupérer les cadavres de leurs camarades. Retourner dans cette direction les obligera toutefois à reprendre le combat contre les soldats. De plus, ceux-ci ont réglé le champ de répulsion afin qu'il ne fonctionne que dans un sens : vers le bas. S'ils veulent utiliser ce champ, les PJ s'apercevront qu'ils ne peuvent que descendre plus profondément dans le Destroyer Stellaire, pour finalement atteindre l'entrepôt décrit dans la section "Un moment de repos", plus loin.

Ils peuvent enfin choisir de se frayer un chemin à travers de la tempête énergétique. Une fois que la porte a été forcée (il faut pour cela réussir un jet de VIG *moyennement difficile*), lisez à haute voix :

La porte anti-explosion s'ouvre avec réticence, en laissant pénétrer une vague d'air brûlant dans la station de travail. Une fois que vous vous en êtes remis, vous voyez une tempête énergétique qui fait rage dans un tube contenant une cellule de conversion d'énergie. Deux fois plus grand que le centre de contrôle, ce tube creux abrite une des six gigantesques cellules énergétiques qui alimentent le Destroyer Stellaire. Malheureusement, cette cellule est endommagée et déverse son énergie sous la forme de nuages de particules chargées. Une corniche d'un mètre de large longe la paroi du tube et disparaît derrière la courbure de la cellule.

Blissex explique que d'importantes surtensions peuvent parfois saturer d'énergie les cellules de conversion. Bien que rares, de telles surcharges ont généralement pour effet d'entraîner la mort des cellules en provoquant une dissipation violente de leur énergie. Il se produit alors une tempête énergétique qui peut durer des années et obliger à abandonner la cellule dans l'espace.

La corniche qui longe la paroi du tube est assez sûre, mais la tempête elle-même n'est pas sans danger. Au moment où les PJ se risqueront sur cette corniche, un nuage d'énergie jaillira de la cellule et se dirigera vers eux. Quand il les atteindra, il explosera en émettant une chaleur intense (lancer 6D de dommages pour chaque personnage). Ceux qui réussiront un jet de Savoir *moyennement difficile* pourront reconnaître immédiatement le danger et prévenir les autres. Dans ce cas, les personnages prévenus pourront tenter un jet de DEX *facile* pour esquiver la nuée.

Il faudra ensuite surmonter un autre danger. Une portion particulièrement violente de la tempête s'abattra en effet sur les trente derniers mètres de la

corniche qui séparent les Rebelles de la sortie. De brûlants rayons d'énergie balayeront alors cette partie de l'étroit chemin avec une régularité effrayante. Les personnages devront chacun réussir trois jets d'Esquive *moyennement difficiles* pour traverser sans encombre cette zone. Lorsque l'un d'eux ratera un de ces jets, il sera touché par une boule d'énergie qui lui infligera 4D+2 de dommages.

Lorsque les Rebelles atteindront la porte, ils pourront activer le panneau de contrôle et sortir pour se retrouver dans un couloir tranquille. Passez à la section "Un moment de repos", ci-après.

Événement numéro six : Un moment de repos

Que les personnages se soient laissé tomber dans le conduit de maintenance, soient repassés par le centre de contrôle des moteurs ou aient traversé le tube dans lequel la tempête énergétique fait rage, ils arrivent de toutes façons dans un entrepôt desservi par un corridor calme et désert. Cette salle contient : un grand nombre de munitions pour blasters (à partir de ce moment, vous n'aurez plus besoin de comptabiliser les coups tirés), neuf tiges lumineuses, trois rouleaux de synthécorde (de 15 mètres chacun), deux grapins, de la nourriture et de l'eau, ainsi que huit medpacs.

Il y a également un terminal informatique grâce auquel les PJ peuvent obtenir des informations sur l'état actuel du Destroyer Stellaire. Un jet de Programmation d'Ordinateur *moyennement difficile* leur permet ainsi de prendre connaissance du "Moniteur d'Ordinateur n° 3" de l'encart détachable qui révèle que le temps leur est compté et que le vaisseau va bientôt s'autodétruire. Il indique également que Kolaff est en train de faire apprêter une navette dans le pont-hangar G-12. Cela donnera aux Rebelles un but à atteindre et ajoutera encore un caractère d'urgence à leur situation présente.

Blissex repérera rapidement un itinéraire menant au pont-hangar en question. Cet itinéraire obligera les Rebelles à traverser les étages inférieurs du Destroyer Stellaire, ce qui devrait leur permettre d'éviter la plupart des patrouilles. "Nous utiliserons les couloirs d'accès des Droïds qui longent le fond du vaisseau", expliquera Blissex, "au mieux, nous ne devrions rencontrer que des techniciens et des Droïds de maintenance le long de ce chemin."

Pendant qu'ils se prépareront à s'engager à nouveau dans les couloirs du *Subjugator*, lisez à voix haute l'encadré "Que fait Kolaff ?".

Des Droïds renégats

Blissex conduit les PJ dans un couloir étroit qui sert de passage pour les Droïds chargés de la maintenance et des autres tâches courantes à bord du Destroyer Stellaire. Ils vont ainsi parcourir un bon bout de chemin avant d'entendre des bruits provenant d'un passage transversal. Lisez à haute voix :

Le silence dans lequel était jusqu'à présent plongé votre périple dans les obscurs tunnels à Droïds vole soudain en éclats. Le bruit produit par divers servo-moteurs assaille vos sens au moment où une

Q ue fait Kolaff ?

Lisez à haute voix :

INTERIEUR : PASSERELLE DU *SUBJUGATOR*. *Se découplant sur une mer d'étoiles, on voit la silhouette de Kolaff qui scrute anxieusement l'espace au travers d'une immense baie vitrée. Sur sa droite, la femme de haut rang s'agite avec impatience.*

"Ils arrivent", annonce le capitaine, "je les sens approcher."

"La flotte rebelle ne m'inquiète pas", répond sèchement la femme, "seul Walex Blissex m'intéresse."

"Blissex et sa bande de Rebelles sont morts. Je suis désolé pour le désagrément que cela peut vous causer, mais en ce moment même mes soldats sont à la recherche de leurs cadavres dans les niveaux inférieurs du vaisseau" répond le capitaine.

La femme ricane alors froidement "Vous n'êtes qu'un imbécile. Ils ne sont pas morts. Ils se sont sortis de votre piège idiot. Vous êtes un commandant pitoyable, obligé que vous êtes de vous appuyer sur des plans machiavéliques et des manigances insensées pour maquiller votre manque de compétence militaire."

Sans se retourner vers elle, Kolaff lui réplique calmement : "J'espère que vous avez fait ce que je vous ai demandé et que vous l'avez fait correctement. Vous allez vite comprendre maintenant ce qu'est la compétence militaire. Quant à Blissex et ses complices, s'ils ont survécu, je les aurai repris avant que le temps soit écoulé."

"Je l'espère, capitaine", laisse-t-elle tomber de ses lèvres écarlates sur un ton plein de fiel, "...dans votre propre intérêt."

Fondu enchaîné...

INTERIEUR : COULOIR D'ACCES A DROïDS DU *SUBJUGATOR*.

douzaine de Droïds commencent à sortir d'un passage latéral. Ce groupe comprend toutes sortes de robots : des Droïds médicaux, des Droïds de maintenance, des Droïds réparateurs et des assistants administratifs. Ils marchent, glissent et se dandinent dans le tunnel, en avançant aussi vite qu'ils le peuvent dans votre direction.

Ces Droïds se sont regroupés après avoir abandonné leurs postes dans l'espoir de s'échapper du vaisseau endommagé. Ils ont peur d'être découverts par leurs maîtres impériaux et cette crainte sera reflétée par leur attitude lorsqu'ils verront les Rebelles. Tous les êtres vivants seront automatiquement identifiés par eux comme étant des "maîtres impériaux". Cela leur causera une telle frayeur qu'ils voudront passer le plus rapidement possible au travers du groupe des PJ. Des jets de Commandement *moyennement difficiles* pourront arrêter individuellement quelques-uns d'entre eux. Une fois stoppés, ils demanderont à être pardonnés et supplieront de ne pas être fondus ou envoyés dans les mines d'épices.

Le principal danger de cette rencontre réside dans le nombre important de Droïds décidés à passer coûte que coûte au travers du groupe des Rebelles

pour s'échapper. Ceux-ci devront donc réussir des jet d'Esquive de plus en plus difficiles pour éviter d'être entraînés malgré eux dans le flot de robots. Il faudra qu'ils réussissent, à chaque round, un jet d'Esquive pour ne pas être renversés. Celui-ci sera au début *très facile*, mais deviendra ensuite *très difficile*, si le nombre de Droïds est trop important. Si un PJ rate un de ces jets, il sera entraîné par la vague de robots dont il ne pourra s'échapper qu'en réussissant un jet de VIG *moyennement difficile*. Sinon il subira 5D de dommages chaque fois qu'il ratera un jet (il lui faudra lancer quatre fois les dés avant qu'il puisse se libérer).

La pression des Droïds augmente de plus en plus jusqu'au point où vous commencez à être entraînés par la vague. Il vous faut faire appel à toutes vos forces pour résister aux membres préhensiles de ces mécaniques effrayées. Vous êtes maintenant transportés de plus en plus vite, écrasés entre des Droïds de protocole et des robots sanitaires qui roulent pêle-mêle dans le couloir en appelant au secours de leurs voix métalliques. Faisant appel à vos ultimes ressources, vous réussissez enfin à vous extirper de cette meute et à sortir votre tête au-dessus des corps métalliques. Malheureusement, vos forces vous trahissent et vous glissez, noyés à nouveau dans un torrent mécanique. Quelque part, devant vous, une explosion se fait entendre, mais vous vous en apercevez à peine car elle est presque couverte par le tintamare ambiant. Vous vous affalez soudain sur le sol froid, tandis que les robots s'engouffrent dans un passage latéral et s'éloignent au plus vite de l'endroit où s'est produite l'explosion.

Calculez tous les dommages que les PJ peuvent avoir subis et décrivez-leur comment les Droïds ont disparu dans le passage latéral. Tous ne sont toutefois pas partis... Passez à la section "La rencontre avec T-3PO", ci-après.

La rencontre avec T-3PO

Les Rebelles vont maintenant faire la connaissance de T-3PO, un Droïd de protocole impérial qui possède une structure vocale féminine et adopte en toutes circonstances un air profondément condescendant. Il s'arrête, très digne, et observe les Rebelles pendant que ses congénères poursuivent leur chemin. Il propose alors ses services aux PJ qu'il prétend pouvoir aider. "Je peux traduire plus de quatre millions de formes de communication et peut-être suis-je en possession d'informations concernant ce Destroyer Stellaire qui pourraient vous être utiles".

Bien que T-3PO déteste toute forme de vie — et plus particulièrement les formes de vie rebelles — il veut survivre. Il estime qu'il a de plus grandes chances de s'en sortir s'il se met du côté des Rebelles, plutôt que de celui des Droïds renégats.

Si les PJ l'ignorent, il émettra des remarques sur leur évident manque d'intelligence et commencera à les dénigrer. Blissex fera alors remarquer que le temps passe et montrera la porte qu'il convient d'emprunter. C'est alors que deux choses se produiront. Lisez à haute voix :

La porte devant vous se referme brusquement, tandis qu'un turbolaser descend du plafond et commence à tirer dans votre direction. "Ça doit être un système de défense automatique", hurle Blissex pour couvrir le bruit des coups de feu, "il a manifestement été ajouté par les Impériaux, il n'était pas prévu dans ma conception initiale." Avant que vous ayez eu le temps de répondre, un autre bruit se fait entendre : les bips familiers d'un Droïd souris ! Vous le voyez glisser sur le sol, juste en dessous du laser, ses senseurs optiques fixés sur vous. "Vous disposez exactement de 3,6 secondes pour le mettre hors d'usage avant qu'il ne signale votre position", annonce alors calmement T-3PO.

Le laser de défense automatique tire trois fois par round. En principe, il choisit toujours au hasard trois cibles différentes, à moins qu'un personnage ne se mette à charger dans sa direction. Dans ce cas, il adressera ses trois tirs à cet adversaire. Le laser fait feu avec une compétence de 5D et inflige 5D de dommages à chaque coup au but. S'il est gravement endommagé, cela réduira sa cadence de tir d'un coup. S'il est sévèrement endommagé, il perdra deux coups. Pour le réduire au silence, il faudra le détruire. Les PJ disposent d'un round pour démolir le Droïd souris avant qu'il ne communique ses informations à l'officier chargé de la sécurité. Quoi qu'il en soit, même s'il est détruit, Kolaff sera quand même averti de ce qui se passe dans les ponts inférieurs.

Si les PJ ont du mal à se débarrasser du laser, T-3PO pourra entrer en communication avec le cerveau informatique qui le contrôle et le convaincre d'arrêter de tirer. Cela pourra être là un bon moyen pour lui de gagner la confiance des Rebelles, après tout.

Pour plus d'informations sur T-3PO, reportez-vous aux fiches des personnages non joueurs de l'encart détachable.

La dangereuse randonnée

La porte s'ouvre sur la partie inférieure endommagée du Destroyer Stellaire. Les PJ peuvent voir l'atmosphère s'échapper en tourbillonnant par de grands trous qui ont été percés dans la coque tordue. Il reste cependant suffisamment de couloirs en bon état pour envisager une progression. Pendant qu'ils avanceront à travers les décombres, faites faire aux personnages des jets de difficulté afin qu'ils évitent les débris volants et qu'ils s'orientent au travers des passages effondrés sans se tromper de chemin. Aucune de ces "mini-rencontres" ne devrait être meurtrière, mais elles pourront néanmoins ajouter du suspense et de l'intérêt à l'aventure. Inspirez-vous de passages de vos films catastrophes préférés et adaptez-les à un environnement spatial.

Lorsque la progression commencera à perdre de son intérêt, lisez ce qui suit à haute voix :

Vous vous frayez un chemin au travers d'un autre passage à moitié obstrué quand vous tombez soudain sur un spectacle effrayant. Le couloir de dix mètres de large qui se trouve devant vous a encaissé un terrible coup. De grandes portions du sol ont été arrachées, des morceaux de métal tordus et déchiquetés forment maintenant des monticules escarpés. La coque déchirée bée sur l'espace, mais les couloirs

semblent avoir conservé suffisamment d'atmosphère pour qu'il soit possible d'y survivre. Il fait notablement plus froid dans cette partie du vaisseau. Planté dans une des parois, vous voyez un chasseur stellaire Aile-Y qui est très endommagé. Des câbles sortent de son nez tordu et de la fumée s'échappe en tourbillonnant de son cockpit éclaté.

Le pilote du chasseur et son canonier n'ont pas survécu à la collision, et le chasseur lui-même est inutilisable. Même les appareillages de communication ont été détruits, ce que les PJ pourront constater en réussissant un jet de Technologie *facile*. Le canon, quant à lui, fonctionne toujours et pourra se révéler utile pour la prochaine scène.

Un combat en apesanteur

Laissant le chasseur Aile-Y derrière eux, les PJ se retrouvent bientôt dans une partie du corridor particulièrement dévastée. Ils s'engagent alors dans une zone où la superstructure du destroyer est visible. Le sol et le plafond de plusieurs étages se sont littéralement volatilisés. Il ne reste plus que des massives poutres de chromium tordues vers l'intérieur qui forment un panorama chaotique de poutrelles enchevêtrées et de plaques de métal saillantes. Au cours de leur progression, les Rebelles vont brutalement être soulevés du sol. Un jet de Connaissance *facile* leur permet alors de se rendre compte que l'endroit où ils se trouvent est privé de gravité.

Blissex montre du doigt à l'autre bout du couloir, une ouverture située à une distance d'environ 60 mètres. C'est dans cette direction que le groupe est censé se diriger. Flottant dans l'air, les personnages ont du mal à contrôler leurs déplacements et ils n'avancent maintenant plus que de cinq mètres par round. Ils peuvent toutefois progresser en utilisant tous les points d'appuis possibles afin de se propulser dans la direction de leur choix. Dans ce cas, ils peuvent franchir 10 mètres par round.

Ceux qui réussiront un jet de Sauter *moyennement difficile* pourront se lancer de l'endroit où ils se trouvent dans la direction approximative de l'ouverture. Mais avec une vitesse de cinq mètres par round, ils leur faudra 12 rounds pour arriver à destination. De plus, si un personnage rate son jet, il s'écrasera contre une paroi ou un autre obstacle et prendra 3D de dommages paralysants.

Les personnages qui se repoussent sur quelque chose n'auront besoin de réussir qu'un jet de Sauter *facile*. Ils avanceront, en outre, à une vitesse de 10 mètres par round. Ce genre de progression ne prendra donc que six rounds.

Pendant que les Rebelles commenceront à traverser la zone en apesanteur, lisez ce qui suit à haute voix :

Une longue faille dans le sol, devant vous, s'ouvre sur l'espace. Votre vitesse de progression devrait vous permettre de franchir aisément cet obstacle, mais la vision est spectaculaire. Particulièrement ces six étoiles, d'un blanc très brillant, qui semblent s'approcher de plus en plus. Attendez ! Ce ne sont pas des étoiles, ce sont des soldats impériaux ! Ils sortent de la blessure béante, leurs blasters prêts à tirer. Ils ne semblent pas éprouver de difficulté à évoluer en apesanteur.

En gravité zéro, tous les facteurs de difficulté des personnages doivent être augmentés de deux degrés. De plus, aucune action combinée n'est possible et tout personnage qui tentera une esquive totale s'écrasera contre un obstacle en subissant 3D de dommages paralysants. Les esquives de combat sont néanmoins toujours possibles, mais chacune d'elles compte pour deux actions. Les soldats impériaux ont reçu un entraînement intensif au combat en apesanteur et ils ne subissent donc aucune pénalité, ce qui leur permet de se battre comme d'habitude.

Le fait de tirer un coup de blaster en apesanteur a pour effet de faire reculer le tireur dans la direction opposée à celle dans laquelle l'arme est pointée. Les soldats impériaux ont appris à se servir de cette particularité pour contrôler ou diriger leurs évolutions en cours de combat. Les PJ devraient probablement saisir ce truc rapidement quand ils verront comment les soldats s'y prennent. Cependant, comme ils n'ont pas été entraînés à utiliser cette technique, ils auront moins de précision dans leurs déplacements (il leur faudra réussir des jets de Mécanique *moyennement difficiles* pour contrôler leurs évolutions avec leurs blasters).

Si T-3PO est toujours avec les Rebelles, il s'adressera aux soldats en leur expliquant qu'il a été fait prisonnier par cette "racaille rebelle". Il montrera aussi du doigt les PJ qui se cachent et préviendra les soldats des dangers qui les menacent.

Les personnages pourront retourner au chasseur Aile-Y s'ils veulent augmenter leur puissance de feu. Le canon laser de celui-ci a un Ordinateur de Visée de 2D et inflige 10 D de dommages à des cibles de taille humaine. Les PJ devront utiliser leurs compétences en Armes Lourdes pour déterminer leurs chances de toucher.

La tactique des soldats impériaux : se propulsant directement vers les PJ, les soldats emploieront une tactique qui leur a été enseignée lors de leur formation au combat en apesanteur. Ils essaieront de "bousculer" leurs adversaires en modifiant par la même occasion la direction de leur déplacement. En termes de combat, "bousculer" est considéré comme une attaque à mains nues. Si elle est réussie, le PJ "bousculé" vacille fortement pendant un round et ne peut entreprendre aucune action.

Evénement numéro 7 : La grande évasion

Que les Rebelles aient réussi à se débarrasser des soldats impériaux ou qu'ils soient simplement parvenus à atteindre l'ouverture, ils vont se retrouver dans un couloir relativement intact dans lequel règne une gravité normale. Après un moment de repos, Blissex leur annoncera qu'ils sont tout prêt du pont-hangar. T-3PO s'excusera alors pour son attitude au cours du combat en prétendant que c'est un de ses vieux programmes qui a encore fait des siennes. Cela ne se produira plus. Si les PJ ne gobent pas son explication, il reniflera et disparaîtra dans un passage latéral.

Avant que les Rebelles aient le temps d'avancer bien loin, des soldats impériaux les rejoindront (si certains ont survécu) et une escouade de gardes du



Destroyer Stellaire leur tombera dessus. Blissex criera : "Courrez!". Les PJ devraient réaliser que comme ils sont si près du but, c'est certainement la meilleure chose à faire. Souvenez-vous de la scène de poursuite de *La Guerre des Etoiles*. C'est à peu près la même chose que vous devriez reconstituer ici. Faites siffler des tirs de blasters aux oreilles des personnages, mais ne leur infligez pas de dommages pour le moment (à moins qu'ils ne décident de rester sur place et de se battre : dans ce cas, allez-y

franchement). Ces soldats ont été envoyés par Kolaff pour amener les Rebelles là où il veut qu'ils se rendent : dans le pont-hangar H-12. Ce hangar se trouve à un niveau en dessous de celui qui contient la navette, et le capitaine a tout préparé en vue d'une ultime confrontation avec les PJ.

Rendez cette poursuite aussi dramatique que possible. Au bout du couloir se trouve la porte qui donne sur le pont-hangar H-12. Lorsque les PJ s'en approcheront, passez à l'épisode cinq.

E

pisode cinq Confrontation avec Kolaff

Résumé

Avec le temps qui passe et une horde de soldats impériaux à leurs trousses, les Rebelles finissent par atteindre le pont-hangar - mais ils réalisent alors que ce n'est pas le bon ! Pour pouvoir descendre au niveau où se trouve celui qu'ils cherchent, il va d'abord falloir qu'ils surmontent ce qui est certainement l'épreuve la plus dangereuse de cette aventure. Ils vont, en effet, devoir affronter Kolaff qui les attend dans un bipode de reconnaissance TR-TT ! Le sort de la flotte rebelle qui approche dépendra de l'issue de cette confrontation.

Le pont-hangar H-12

Les Rebelles arrivent finalement à l'entrée du hangar et ferment la porte derrière eux. Un jet de Technologie *facile* leur permettra de la verrouiller. Utilisez le plan du hangar que vous trouverez dans l'encart détachable et les pions fournis avec cette aventure. Ce plan a aussi été prévu pour être utilisé avec des figurines. Lorsque les PJ se retournent pour examiner les alentours, lisez à haute voix le texte suivant :

Ce petit hangar est rempli de fumée, ce qui réduit considérablement la visibilité dans toutes les directions. A une certaine distance sur la droite, vous apercevez quatre gros objets aux formes imprécises. Il est impossible de voir grand chose à part ça.

Utilisez la section "La mise en œuvre" ci-dessous pour préparer le combat dans le hangar.

La mise en œuvre

Découpez les pions et mettez-les de côté pour le moment. Les 6 pions marqués "PJ1" à "PJ6" représentent les personnages des joueurs. Ils commencent au niveau de la porte anti-explosion. Ils devraient être accompagnés du pion "Walex".

Quand les PJ entrent dans le hangar, celui-ci est rempli d'une fumée âcre et écœurante qui émane d'une mare de liquide de refroidissement enflammé, située dans un renforcement particulièrement endommagé du mur de gauche. Walex informe alors les PJ qu'ils sont à un niveau au-dessus du hangar où se trouve la navette. Cet étage devrait toutefois posséder un monte-charge : il suffit maintenant de le trouver... sans tomber dans sa cage par inadvertance. Un jet de

Perception *difficile* est nécessaire pour trouver le rebord du puits du monte-charge dans la fumée et les PJ peuvent alors constater que le plateau se trouve au niveau inférieur. Posez la carte du pont-hangar sur la table de manière à ce que tout le monde puisse la voir. Blissex indique du doigt la plate-forme de contrôle qui se trouve contre le mur. De là les Rebelles peuvent faire remonter le plateau du monte-charge qui représente le seul moyen de sortir du hangar (ils peuvent entendre les soldats, derrière la porte, qui essaient d'entrer). Blissex se dirige immédiatement vers la station de contrôle.

Dès que quelqu'un va vers la station de contrôle, demandez aux joueurs de faire des jets de Perception. Si l'un des personnages réussit un jet *difficile*, il repèrera les soldats impériaux qui se cachent dans la fumée. Les PJ auront alors la possibilité de réagir. Si aucun d'entre eux ne réussit un tel jet, les soldats ouvriront le feu et bénéficieront d'un round complet sans que les Rebelles puissent réagir. Placez les six pions marqués "SI1" à "SI6" sur le plan, contre la paroi la plus éloignée du monte-charge.

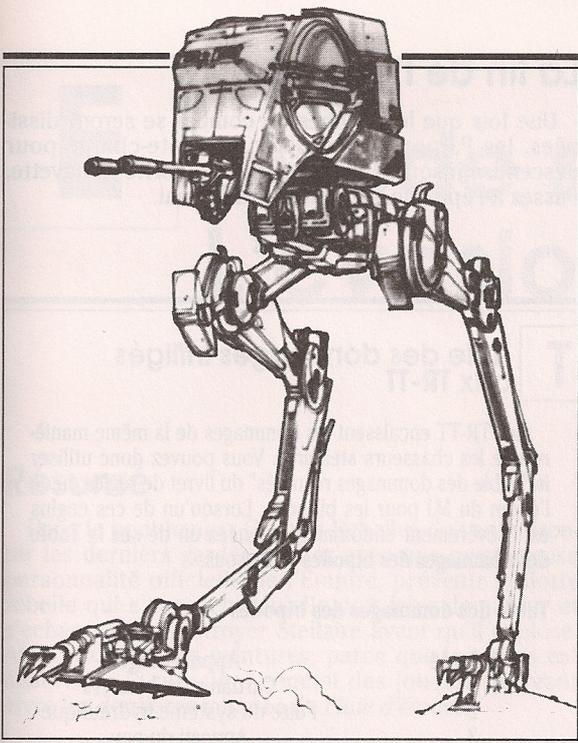
Il faudra un round pour qu'un personnage puisse atteindre la plate-forme de contrôle. Les soldats impériaux ne lui tireront pas dessus au cours du premier round. Un jet de Technologie *facile* permettra d'activer le monte-charge. Un jet de Perception *facile* permettra en outre aux PJ de trouver les commandes de l'air conditionné, ce qui leur permettra de commencer à évacuer la fumée du hangar.

Il sera alors possible de voir les soldats, si ceux-ci n'ont pas encore été repérés. La fumée semblera sortir en volutes de leurs uniformes pendant qu'ils prendront position. Dès qu'ils auront été repérés, Blissex activera le monte-charge si aucun PJ ne l'a déjà fait avant lui.

Lorsque le combat débutera, demandez encore des jets de Perception. Quiconque réussira un jet *facile* remarquera que les silhouettes sur la droite des Rebelles sont en fait des bipodes TR-TT. Placez quatre pions marqués "TR-TT" sur le plan, du côté opposé au monte-charge.

Round de combat n° 1 : les soldats impériaux lancent leur attaque en tirant sur les Rebelles qui ne se sont pas dirigés vers la station de contrôle. Blissex et les PJ qui l'accompagnent peuvent atteindre sans encombre la plate-forme de contrôle.

Round de combat n° 2 : le monte-charge est activé. Les soldats impériaux poursuivent leur attaque avec



des tirs combinés d'une redoutable efficacité. N'oubliez pas d'ajouter les modificateurs dus à la fumée, comme cela vous a été expliqué dans l'épisode deux. Si les Rebelles réussissent à activer l'air conditionné, la fumée commencera à s'éclaircir au round suivant.

Round de combat n° 3 : le monte-charge remonte. Si un PJ regarde dans sa direction, demandez-lui un jet en Perception. La réussite d'un jet *facile* révélera qu'il y a quelque chose sur le plateau. Avec un jet réussi *moyennement difficile*, le PJ s'apercevra qu'il y a un bipode TR-TT sur le monte-charge. Les soldats poursuivent leur attaque en tirant sur tous les PJ qui se dirigeront vers les bipodes stationnés.

Round de combat n° 4 : le monte-charge arrive. Le bipode se tourne vers les PJ, tandis que ses éclairages internes s'allument. Les Rebelles ne le savent pas encore, mais c'est le capitaine Kolaff lui-même qui est aux commandes de cet engin. Placez le pion TR-TT marqué d'un "K" sur le monte-charge du plan.

Round de combat n° 5 : Kolaff passe à l'attaque.

La tactique des soldats impériaux : les soldats veulent occuper les Rebelles jusqu'à ce que Kolaff soit arrivé. Ils prennent position à portée moyenne (au moins à 10 mètres de distance) s'il n'y a pas de fumée, sinon, ils se mettent à plat-ventre à courte portée en tirant profit du couvert que celle-ci leur prodigue. Ils vont combiner efficacement leurs tirs, en se concentrant plus particulièrement sur les Rebelles qui tentent d'atteindre les bipodes en stationnement. Une fois que le bipode de Kolaff émerge du monte-charge enfumé, ils vont appuyer la puissance de feu supérieure de cet engin.

La tactique de Kolaff : le capitaine Kolaff veut deux choses : un combat et une victoire. Il va essayer de détruire les autres TR-TT, sauf un, afin que les Rebelles ne puissent pas les utiliser. S'ils montent à bord du dernier bipode intact, il les affrontera en duel.

Il tirera trois coups par round pour détruire le TR-TT dont les PJ sont le plus proches. Si ceux-ci se séparent pour tenter de s'emparer de plusieurs bipodes, il tirera alors quatre coups par round, à raison de deux coups par machine.

Kolaff est maintenant dans son élément : sur un champ de bataille, face à des adversaires valables. Il va oublier tout le reste - y compris le fait qu'il a promis de capturer Blissex vivant - pour se concentrer entièrement sur le combat.

Les TR-TT

Les bipodes stationnés contre le mur du fond peuvent être atteints en deux rounds. Il faut ensuite un round supplémentaire pour monter à l'intérieur et les mettre en marche. Chaque bipode nécessite un équipage de deux personnes.

Pour les manœuvrer et pour faire fonctionner leurs armes, il faut utiliser soit la compétence Pilotage de Véhicule, soit l'attribut Mécanique. Monter dans un bipode constitue une action ; un personnage en train de grimper verra donc toutes ses autres actions du round en cours diminuées de 1D.

Les bipodes sont suffisamment rapides pour se rendre en n'importe quel point du hangar en un seul round. Toutefois, le pont-hangar est un peu exigu pour de telles machines de guerre. Un jet en Pilotage de Véhicule ou en Mécanique *moyennement difficile* sera par conséquent nécessaire pour réussir à se déplacer correctement dans la salle. Si ce jet est raté, cela voudra dire que le bipode perd son équilibre et s'effondre. Il ne pourra plus ensuite se relever, mais aura néanmoins la possibilité d'utiliser ses armes, pour peu qu'une cible passe devant lui. Les PJ peuvent combiner leurs actions pour manœuvrer les bipodes. Celui de Kolaff ne perdra jamais l'équilibre.

On considérera que l'armement des bipodes tire toujours à bout portant sur les cibles se trouvant dans le hangar.

Rapports d'échelles entre bipodes et personnages

Comme les TB-TT, les TR-TT sont tellement plus grands qu'un personnage unique qu'ils doivent être représentés à une échelle particulière : l'échelle des quadripodes et bipodes. En effet, même si elle n'est que de 3D, la carrosserie d'un TR-TT est bien plus robuste qu'une Vigueur de personnage de 3D. Cette remarque est également valable pour les tirs et les esquives : un bipode aura beaucoup plus de difficultés à toucher une cible de taille humaine, qu'une cible de la taille d'un bipode.

Table des scores limites

Scores pour...	toucher	dommages	manœuvre
Personnages	6	2	6
Bipodes	4	6	5

E Pour prendre en compte les différences d'échelles, il faut faire appel à un facteur nommé *score limite*. Ce dernier représente le score maximum obtenu avec un seul dé que l'on peut additionner au résultat total d'un jet de plusieurs dés. Si le chiffre obtenu avec un dé est supérieur à ce score, ce dé n'est tout simplement pas pris en compte dans le résultat final du jet (voir aussi le *Supplément aux Règles de Star Wars*).

Exemple : un Rebelle tire au pisto-laser sur un bipode et le touche. Le score limite pour les dommages est de 2. Il lance 4 dés pour déterminer les dégâts qu'il inflige et obtient 3, 5, 3 et 3. Comme tous ces scores excèdent le score limite qui est de 2, le total des dommages infligés est donc de 0.

Il y a trois type de scores limites : celui pour "toucher" affecte le jet de compétence qui permet d'atteindre l'adversaire, celui des "dommages" affecte les jets de dés permettant d'évaluer les dommages causés (et les jets de Vigueur quand on se défend), enfin, le score de "manœuvre" affecte les tentatives de déplacements et les esquives.

La règle des scores limites ne concerne que les jets qui doivent tenir compte des différences d'échelles. Des bipodes qui se battent entre eux ne sont pas soumis à cette règle.

Les bipodes TR-TT : Equipage 2, Vitesse 3D, Carrosserie 3D. Armes : un canon-blaster double, Ordinateur de Visée 1D, Dommages 4D ; un canon-blaster léger bitube, Ordinateur de Visée 1D, Dommages 2D ; un lance-grenades à concussion, Ordinateur de Visée 1D, Dommages 3D.

L'examen final

Kolaff a prévu un "cadeau" pour les Rebelles les plus courageux. Il leur a laissé des bipodes pour qu'ils aient la possibilité de se mesurer à lui... s'ils sont assez valeureux pour se débarrasser de la dernière escouade de soldats. Il a ordonné que les PJ puissent avoir accès à un seul bipode de façon à pouvoir leur donner une ultime leçon. Lorsque les PJ entreront dans le cockpit de l'un des bipodes, lisez ce qui suit à voix haute :

Le holo-projecteur du bipode se met en marche en bourdonnant. La tête d'un homme apparaît alors devant vous. Cet homme porte un casque de commandement noir qui semble compléter harmonieusement son visage déformé par une grimace de dédain. Une voix péniblement familière se fait alors entendre : "Soyez les bienvenus, chers élèves, à votre examen final." Sûr de lui, Kolaff fait glisser une paire de lunettes noires devant ses yeux. "Cela va être un combat entre soldats. De soldats revêtus de peaux de titans. Ou peut-être devrais-je dire de fermiers qui veulent se faire passer pour des soldats revêtus de peaux de titans, hmmm ?" Là-dessus, le bipode qui est arrivé avec le monte-charge incline son habitacle en guise de salut. Puis il ouvre le feu.

Dirigez le combat dans le hangar en utilisant les règles qui vous ont été présentées. Laissez la voix de Kolaff retentir dans les communicateurs dès qu'une action mérite un compliment ou une critique. Le combat cessera lorsque les PJ en auront fini avec Kolaff et ses soldats impériaux... ou lorsque Kolaff aura gagné.

La fin de l'épisode

Une fois que les brumes du combat se seront dissipées, les PJ pourront utiliser le monte-charge pour descendre jusqu'au pont-hangar qui abrite la navette. Passez à l'épisode six pour le grand final.

T able des dommages infligés aux TR-TT

Les TR-TT encaissent les dommages de la même manière que les chasseurs stellaires. Vous pouvez donc utiliser la "Table des dommages résumés" du livret de règles ou de l'écran du MJ pour les bipodes. Lorsqu'un de ces engins est "sévèrement endommagé", lancez un dé sur la **Table des dommages des bipodes** ci-dessous.

Table des dommages des bipodes

Jet de dé	Appareillage
1	Cardans des blasters
2	Fuite du système hydraulique
3	Anneau du cou
4	Armement
5	Câbles de contrôle
6	Destruction complète

Cardans des blasters : les stabilisateurs des armes sont endommagés, ce qui accroît la difficulté des tirs de +3.

Fuite du système hydraulique : le bipode est considérablement ralenti. Tous ses adversaires ont droit à une "action hâtive" gratuite (sans pénalité aux codes-dés).

Anneau de cou : la tête du bipode ne pivote plus. Il doit effectuer une action de déplacement pour viser ses adversaires avant de tirer.

Armement : une arme (au choix du MJ) ne fonctionne plus et ne peut donc plus tirer.

Câbles de contrôle : la difficulté des déplacements est augmentée de +5.

Destruction complète : le TR-TT explose. Les personnages doivent réussir des jets de Survie pour parvenir à s'extraire d'un bipode détruit, le niveau de réussite de ce jet déterminera le montant des dommages qu'ils subiront. S'il est réussi au niveau *très difficile*, le personnage concerné ne subira aucun dommage ; s'il est de niveau *difficile*, il sera "sonné" ; s'il est *moyennement difficile*, cela se traduira par une "blessure" ; s'il est *facile*, le personnage sera "neutralisé". Un personnage qui rate son jet de Survie sera "mortellement blessé".

Lorsque le jet de dommages est inférieur à la moitié du jet de Vigueur : la cible de l'attaque n'est alors pas affectée. Les dommages paralysants sont sans effet sur les bipodes.

E

pisode six

L'évasion finale

Résumé

Dans le pont-hangar G-12 les Rebelles doivent affronter les derniers gardes, traiter avec une mystérieuse personnalité officielle de l'Empire, prévenir la flotte rebelle qui s'approche qu'elle doit faire demi-tour et s'échapper du Destroyer Stellaire avant qu'il explose. Attachez bien vos ceintures, parce que le temps est désormais le principal ennemi des joueurs qui vont vivre les dernières minutes de *Pluie d'étoiles*.

Dans le pont-hangar G-12

Le monte-charge descend sans problème les PJ jusqu'au bon hangar. S'ils pensent à emmener avec eux un bipode, leurs chances de succès n'en seront que meilleures. Il y a en effet six soldats impériaux qui les attendent en bas, en plus de la navette qui s'appête à décoller. Tandis que le monte-charge descendra, lisez à haute voix :

Vous descendez vers le pont-hangar G-12 et vous voyez en contrebas six soldats impériaux et une navette prête à partir. Dans la tour de contrôle, une mystérieuse silhouette observe votre descente. Il semblerait qu'elle porte une robe impériale et il s'agit peut être d'une personnalité officielle ou d'un dignitaire quelconque. Une visière dissimule son visage dont on ne peut voir aucun détail. Soudain, une voix aux accents métalliques retentit dans le réseau de communication interne du vaisseau : "Ordre de priorité D-113. Temps : compte à rebours moins cinq minutes..."

C'est Lira Wessex qui se trouve dans la tour de contrôle. Dès que les PJ feront quelque chose qui lui permettra de penser que ce n'est pas Kolaff qui descend, elle donnera l'ordre aux soldats présents d'attaquer. Pendant toute la durée du bref combat qui s'ensuivra, la voix mécanique ne cessera pas d'égrener le compte à rebours. A un moment donné, Blissex fera remarquer que les appareils de communication de la tour de contrôle devraient logiquement être encore en état de fonctionner, ce qui permettrait de prévenir la flotte de l'Alliance.

Pendant que les autres se battent contre les soldats, un PJ ou deux devraient alors s'élancer vers la tour.

La tour de contrôle

Lorsque les PJ se lanceront à l'assaut de la tour, Lira sortira un pistolet-blaster et commencera à tirer. Elle

battra en retraite lorsque les choses commenceront à mal tourner et escaladera une passerelle menant à une porte éloignée.

En réussissant un jet de Mécanique *facile*, un PJ pourra faire fonctionner le communicateur de la tour et prévenir la flotte. Il lui faudra, en outre, réussir un jet de Marchandage *facile* pour convaincre celle-ci qu'il ne s'agit pas là d'une nouvelle ruse des Impériaux.

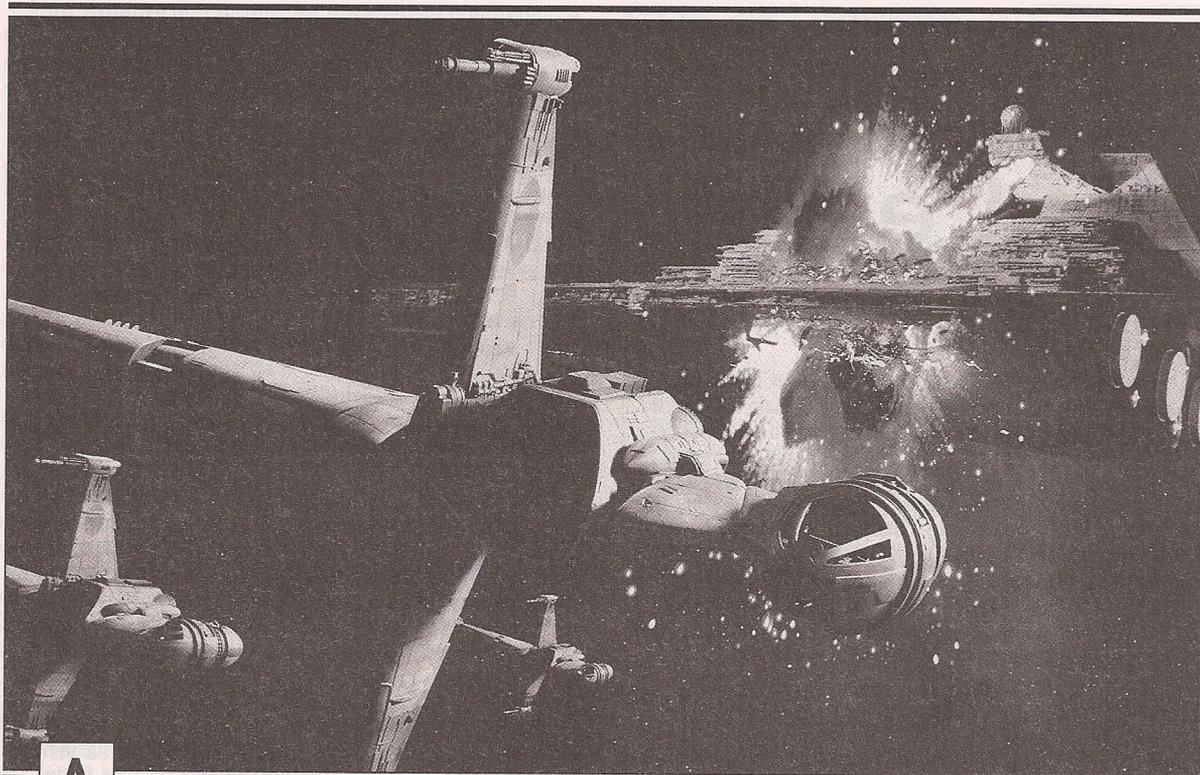
Si quelqu'un se lance à la poursuite de Lira, passez à la section "La fuite de Lira".

La fuite de Lira

Toujours méconnaissable sous sa robe et sa visière, Lira s'esquivera par la porte dans le corridor. Si des PJ la pourchassent, ils la rejoindront dans le hall. Lisez à haute voix :

Debout à une intersection située à environ une dizaine de mètres de vous, se tient la mystérieuse personnalité impériale. Elle retire alors son casque pour laisser apparaître le visage d'une femme, visiblement aussi belle que dangereuse. Vous redoublez de prudence quand vous la voyez sortir un détonateur thermal d'une manche de sa robe. Elle sourit en disant : "Stupides Rebelles. Vous croyez que vous pouvez vous débarrasser de Lira Wessex aussi facilement que vous vous êtes débarrassés de cet incompetent que l'on nomme Kolaff ?" Elle se prépare alors à lancer sa grenade, lorsque Blissex apparaît à vos côtés. Elle hésite alors un instant, puis elle sourit en armant son bras afin de lancer son projectile. Vous entendez soudain un vacarme de répulseurs et de servomoteurs qui se rapproche à toute allure dans un couloir transversal de l'intersection. Une vague de Droïds paniqués — sans doute les mêmes que vous avez déjà rencontrés — débouche brusquement de ce couloir et heurte Lira. Elle disparaît rapidement dans la tourmente mécanique, mais vous pouvez quand même voir la grenade qui rebondit dans votre direction. Vous avez le temps d'apercevoir un Droïd de protocole argenté juste avant que l'explosion obstrue le couloir avec des tonnes de débris.

Les PJ doivent réussir un jet d'Esquive *moyennement difficile* pour saisir Blissex par le bras et sortir du couloir avant que la grenade n'explose. Le couloir sera complètement bouché par l'explosion et les Rebelles n'auront plus ensuite qu'à prendre la navette et à décoller.



A

lerte sensorielle ! La procédure d'autodestruction du DSV *Subjugator* est arrivée à son terme. Préparez-vous à l'impact.

La navette

Les deux pilotes qui sont à bord de la navette vont essayer de repousser les Rebelles qui vont donc devoir les neutraliser avant de pouvoir embarquer. Tout personnage qui sait piloter pourra manœuvrer cet appareil. Le plein de carburant a été fait sur les ordres de Kolaff. Il faut réussir un jet de Pilotage de Vaisseau *moyennement difficile* pour sortir du hangar, puis un autre — *facile* celui-là — pour accélérer et s'éloigner du Destroyer Stellaire qui est sur le point d'exploser.

Le communicateur de la navette continuera d'égrener le compte à rebours et lorsque celui-ci atteindra zéro, l'ordinateur de bord révélera une dernière information. Remettez alors aux joueurs le "Moniteur d'ordinateur n° 4" de l'encart détachable.

L'équipage de la navette : Tous les attributs à 2D. Compétences spéciales : Blaster 4D, Pilotage de Vaisseau 4D, Combat à Mains Nues 4D. Armes : pistolets-blasters (dommages 4D).

Opération "Pluie d'étoiles"

Lorsque l'explosion secouera la navette qui transporte les PJ, une dernière transmission pourra être entendue sur le communicateur sub-spatial. Lisez à haute voix :

Votre communicateur sub-spatial crachotte un instant, puis une voix forte et calme s'adresse à vous : "Ici le commandant de la flotte Pluie d'Etoiles qui appelle la navette impériale. Comme tout ce que vous

nous avez dit semble avoir été correct, y compris en ce qui concerne la destruction du *Subjugator*, je suis prêt à vous accueillir à bord de notre vaisseau amiral en tant qu'invités de l'Alliance. Que la Force soit avec vous. Ici le capitaine Torrie. Terminé."

Les récompenses

En arrivant à leur base, les PJ sont accueillis par le général Dodonna qui accorde cérémonieusement une promotion à chacun d'entre eux. Ceux qui possèdent déjà un grade sont promus au grade immédiatement supérieur, ceux qui ne sont pas encore gradés sont nommés lieutenants. Pour les remercier d'avoir sauvé "sa vieille carcasse", le Dr Blissex conçoit un "gadget" spécial pour chacun des PJ. Cet appareil a pour effet d'augmenter la meilleure compétence de chacun d'eux de 1D. Ainsi, pour un personnage dont la meilleure compétence est Blaster, il peut s'agir d'un viseur spécial qui augmente de 1D son code-dé pour toucher. Pour un personnage qui possède une bonne compétence en Réparation de Vaisseau, cela peut être un superbe outil d'un nouveau genre. Soyez créatif en imaginant ces gadgets, mais n'oubliez pas qu'ils ne doivent augmenter la compétence concernée que de 1D.

Attribuez à chaque PJ entre 7 et 12 points de compétence pour avoir mené à bien cette aventure. Accordez des points supplémentaires de Force à ceux qui ont fait montre d'un courage extrême et d'ingéniosité tout au long du scénario et remplacez les points de Force qui ont été utilisés à bon escient (voyez page 94 de *Star Wars : le Jeu de Rôle* pour savoir comment attribuer des points de Force).

STAR WARS®

Pluie d'Étoiles

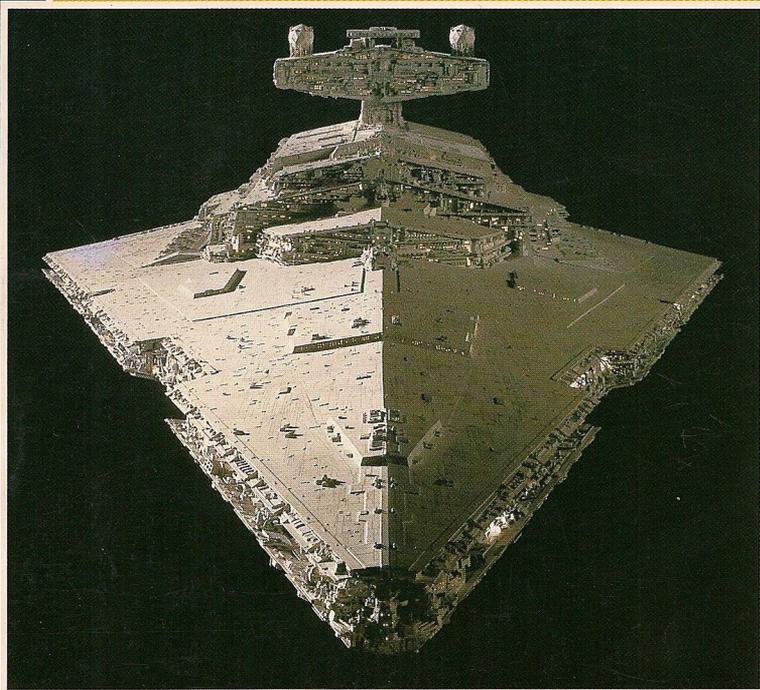
par Rob Jenkins et Michael Stern

Neuf cents mètres de Destroyer Stellaire tordus et broyés par les combats se dressent entre des prisonniers rebelles et la liberté dans cette aventure-catastrophe pour *Star Wars*.

Capturés par des impériaux, un petit groupe de Rebelles se retrouve enfermé dans le bloc de détention d'un Destroyer Stellaire de classe *Victoire*.

Soudain, des explosions ébranlent le gigantesque vaisseau spatial qui est attaqué par une flotte de l'Alliance. Lorsque la fumée se dissipe, les Rebelles comprennent ce qu'il leur reste à faire : s'évader par tous les moyens possibles !

Mais l'attaque a laissé le Destroyer Stellaire dans un piteux état. Son équipage est dispersé et son énergie faiblit d'heure en heure. Quels dangers attendent les Rebelles dans les profondeurs ravagées de ce qui fut, autrefois, un grand vaisseau spatial ? Quelles inventions impériales fonctionnent encore pour les empêcher de s'évader ? Seuls ceux qui feront preuve de courage et de volonté pourront le savoir. Seuls ceux qui auront assez de force et de chance pourront espérer s'en sortir vivants...



Ce livret de 40 pages contient :

- Un script palpitant qui permettra à chaque joueur de démarrer sur les chapeaux de roues cette aventure-catastrophe.
- Un plan grand format en couleurs d'un Destroyer Stellaire de Classe *Victoire*.
- Des détails sur les Destroyers Stellaires et des conseils sur la manière d'organiser des aventures à l'intérieur de leur immense coque.
- Un encart détachable regroupant plusieurs fiches de personnages non-joueurs et des plans détaillés supplémentaires.

Et aussi :

- Un scénario de combat entre bipodes TR-TT avec un plan à l'échelle des figurines 25mm, des pions et des règles complètes de mise en œuvre.
- De nombreux conseils et notes qui aideront le maître de jeu à jouer cette aventure époustouflante et pleine d'action.

Une aventure complète pour *La Guerre des Étoiles : le Jeu de Rôle*. Pour un maître de jeu et un ou plusieurs joueurs.

STAR WARS

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

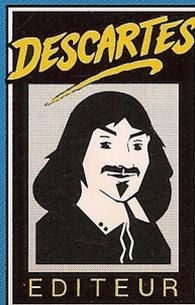
Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Une aventure de

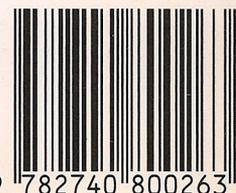
**WEST
END
GAMES**®

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

A partir de 14 ans



68 F



9 782740 800263
ISBN : 2-7408-0026-6

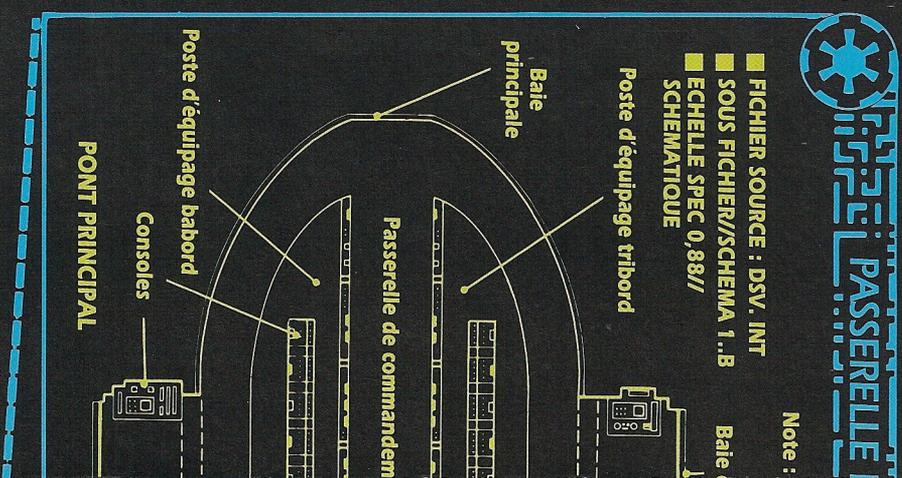
STAR WARS

Pluie d'Etoile

A utiliser avec Star Wars : Le Jeu de Rôle de La Guerre des Etoiles

Destroyer Stellaire de classe Victoire

- RECHERCHE DE DONNEES
- PROG40016
- FICHIER SOURCE : DSV
- VOIE D'ACCES 8811/08P//DSV/INL/RB
- ECHELLE SPEC 0,95//SCHEMATIQUE



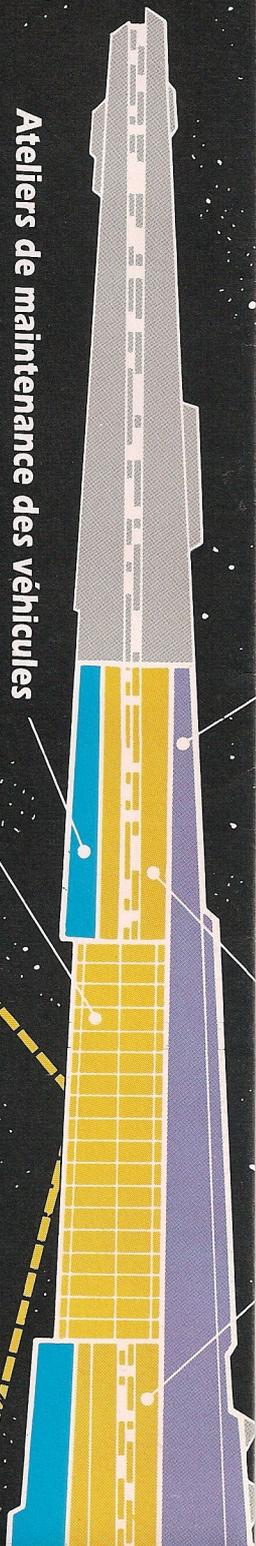
Entrepos des véhicules

Hangars



Ateliers de maintenance des véhicules

Portail d'entrée des hangars

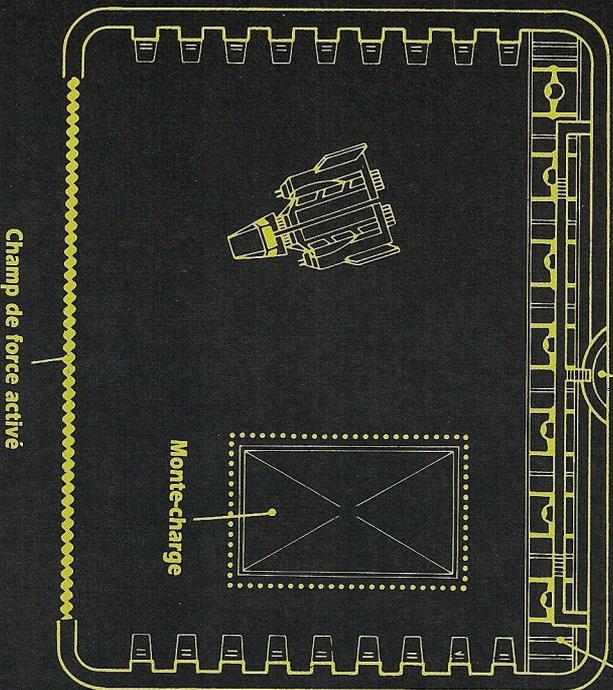


HANGAR 276/3B

- FICHIER SOURCE : DSV.HB.INT
- SOUS FICHIER/SCHEMA 3.HB.DET
- ECHELLE SPEC 0,005//SCHEMATIQUE

Tour de contrôle

Boxes pour chasseurs TIE



Champ de force actif

Monte-charge



HANGARS

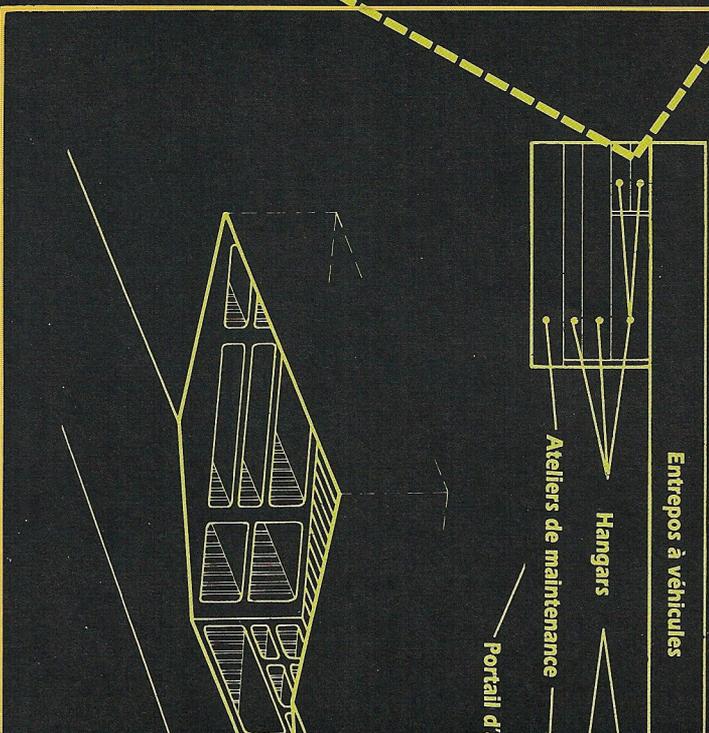
- FICHIER SOURCE : DSV . INT
- SOUS FICHIER/SCHEMA 3/3.HB
- ECHELLE SPEC 0,50//SCHEMATIQUE

Entrepos à véhicules

Hangars

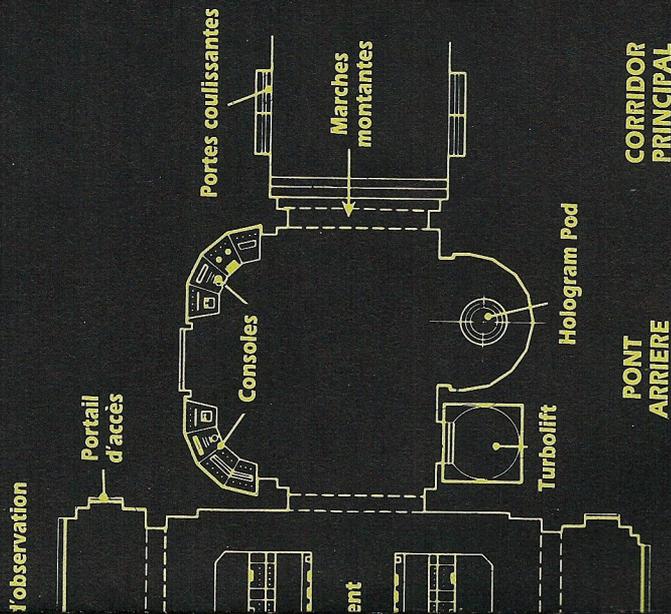
Ateliers de maintenance

Portail d'



DE COMMANDEMENT

Les lignes pointillées représentent des ouvertures en arceaux.

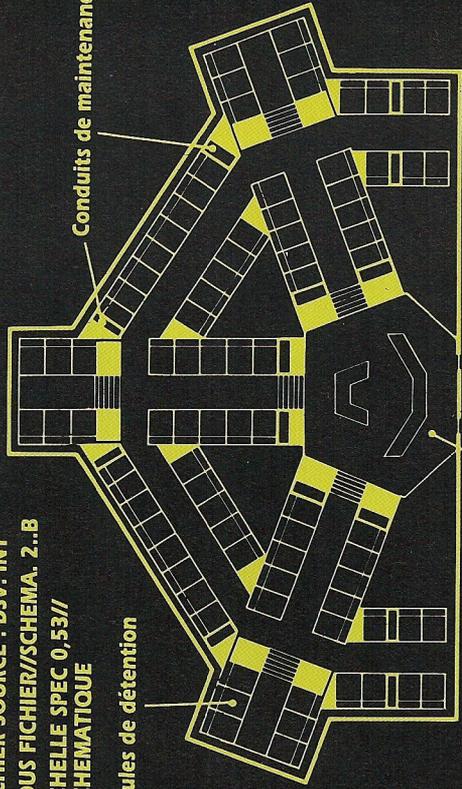


BLOC DE DETENTION

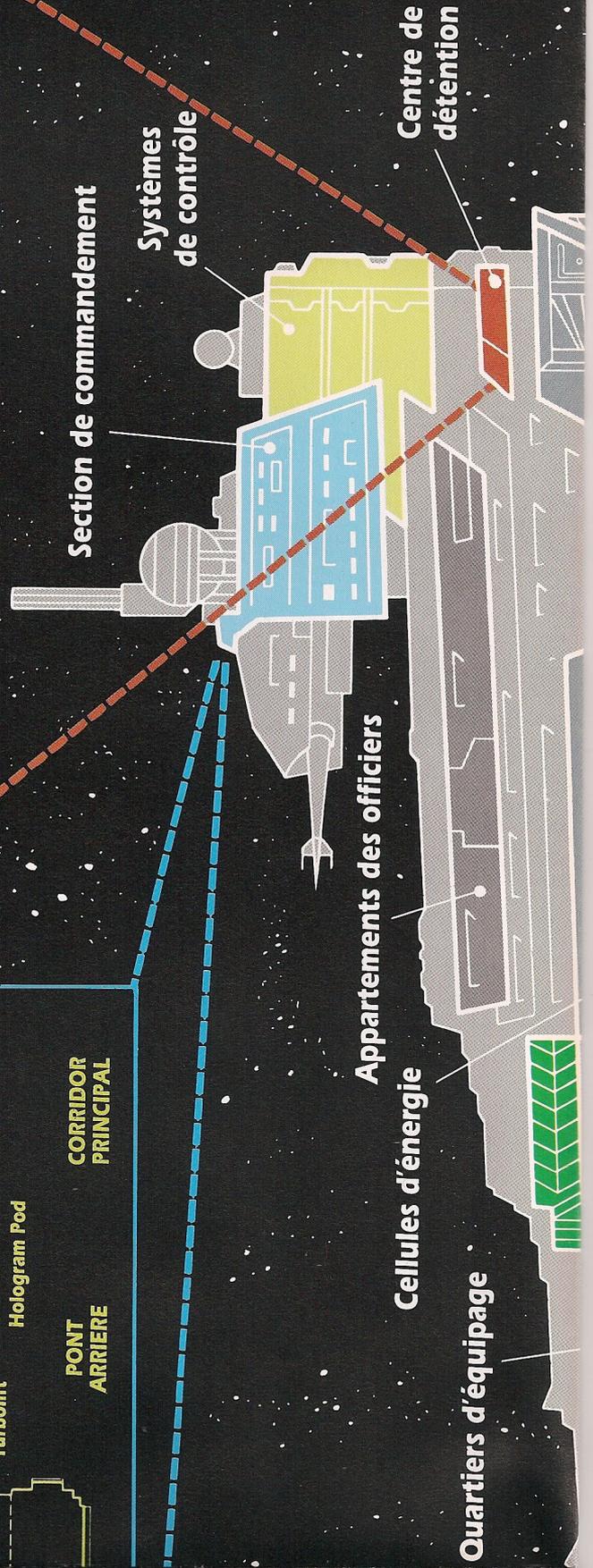
- FICHER SOURCE : DSV, INT
- SOUS FICHER//SCHEMA. 2..B
- ECHELLE SPEC 0,53//SCHEMATIQUE

Cellules de détention

Conduits de maintenance



Salle de contrôle du bloc de détention



Section des machines

■ SYS.COM.RET
■ 1210/11...B/1188/END

Quartiers des soldats

Cœur de contrôle

COEUR DE CONTROLE

- FICHER SOURCE : DSV . INT
- SOUS FICHER// SCHEMA 4/4..PC
- ECHELLE SPEC 0,31/0,50// SCHEMATIQUE

Ponts rétractables

Stations de contrôle

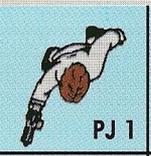
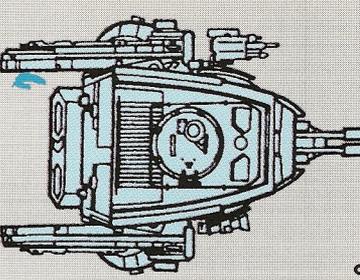
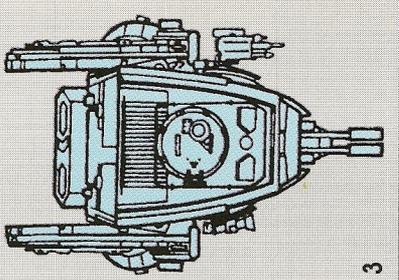
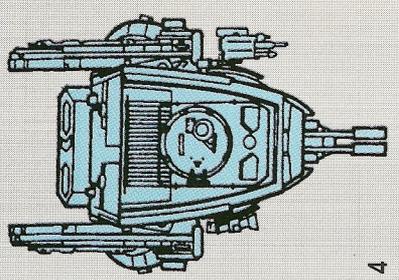
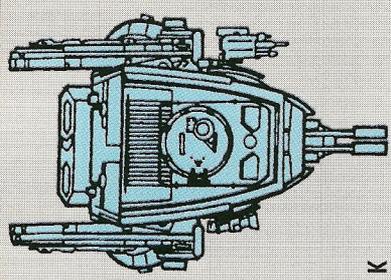
Accès aux hangars

Colonne d'énergie

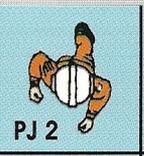
Rebord de maintenance du cœur

Note : les colonnes d'énergie ont été omises pour une meilleure lisibilité du plan.

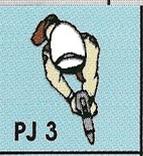
F. Balzac



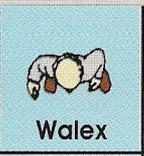
PJ 1



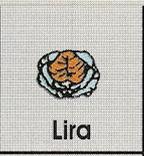
PJ 2



PJ 3



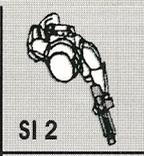
Walex



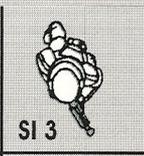
Lira



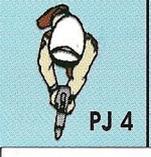
SI 1



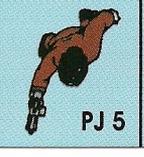
SI 2



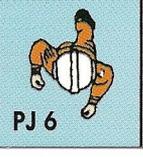
SI 3



PJ 4



PJ 5



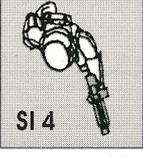
PJ 6



T-3PO



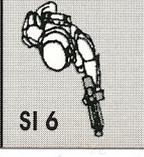
Kolaff



SI 4



SI 5



SI 6

