

STAR WARS®

L'Enlèvement

Une aventure pour *STAR WARS : Le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles, Seconde Édition*



Un chanteur spatial shashay a été kidnappé.
Les Rebelles pourront-ils le sauver et préserver la fragile
alliance qui unit la Rébellion et le peuple shashay ?



STAR WARS®

L'Enlèvement de Crying Dawn Singer



Allen Nunis

Version américaine

Conception : **Chuck Truett** • Développement et édition : **Bill Smith**
Graphiste : **John Paul Lona** • Illustration de couverture : **Lucasfilm, Ltd**
Illustrations intérieures : **Allen Nunis**

Éditeur : **Daniel Scott Palter** • Éditeur associé : **Richard Hawran**
Rédacteurs : **Greg Farshtey, Bill Smith, Ed Stark**
Directeur artistique : **Stephen Crane** • Artistes graphistes : **Cathleen Hunter, John Paul Lona**
Directeur de production : **Steve Porpora** • Directeur des ventes : **Fitzroy Bonterre**
Assistante pour les ventes : **Maria Kammeier-Kean** • Assistant administratif : **Jeff Dennis**
Responsable des projets spéciaux : **Ron Seiden** • Responsable de l'entrepôt : **Ed Hill**
Trésorière : **Janet Riccio**

Édition française

Traduction : **Dominique Perrot**
Supervision de l'adaptation française : **Jean Balczesak**
Directeur de collection : **Henri Balczesak**
Rewriting et adaptation : **Nathalie Markoff et Dominique Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** avec la collaboration de la SARL INEDIT



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

Introduction

La Vieille République n'est plus. Les temps de paix, quand tous les êtres de la galaxie travaillaient ensemble, se sont dissipés dans un lointain passé. Désormais, c'est l'Empire, avec à sa tête, l'Empereur Palpatine.

L'Empereur et ses fidèles mènent une lutte acharnée afin d'accroître leur pouvoir. Ceux qui ne comptent pas — les faibles, les bons et les extraterrestres — sont anéantis, car leur destruction renforce l'Empire.

Mais, l'esprit de la Vieille République ne s'est pas complètement éteint. Il a même tendance à se développer. Les faibles, les bons et les extraterrestres se sont réunis, formant une alliance qui espère, grâce à leurs forces combinées, vaincre la puissance de l'Empire.

Tel est le contexte de *La Guerre des Étoiles*, un récit épique de héros qui triomphent malgré les forces considérables du Mal qui se dressent contre eux.

L'Enlèvement de Crying Dawn Singer est une aventure pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles, Seconde Édition*, conçue pour quatre à six joueurs et un maître de jeu.

Si vous comptez interpréter l'un des personnages qui participera à ce scénario, arrêtez ici votre lecture. En revanche, si vous avez l'intention de le maîtriser, poursuivez-la et étudiez attentivement ce qui suit.

Dans cette aventure...

... L'Alliance Rebelle affronte une grave menace pour sa stabilité dans le Secteur Rayter. Une des rares forces dont les Rebelles peuvent se réclamer est le lien de coopération que leur Alliance a formé. Depuis l'époque la plus glorieuse de la Vieille République, jamais autant d'espèces différentes n'avaient travaillé côte à côte dans cette bataille contre l'Empire.

Un homme puissant a ourdi un complot afin de détruire ce lien et de briser définitivement l'Alliance. Les Rebelles sont amenés à lutter pour préserver l'esprit de coopération qui a été la plus grande réussite de l'Alliance.

Leur aventure démarre sur la planète Najarka, où ils rassemblent les premiers indices de l'enlèvement de *Crying Dawn Singer*. Ils se rendent ensuite dans le système Laim et enfin sur la planète Narg, où ils

doivent procéder à un sauvetage dans des conditions dramatiques.

Préparation de la partie

Avant de commencer à jouer, le maître de jeu doit soigneusement lire l'aventure dans son entier. Il doit également être déjà familiarisé avec le livre de règles.

Le script d'aventure et les documents fournis dans ce livret peuvent être photocopiés pour le seul bénéfice des joueurs.

Matériel d'aventure

Pour jouer cette aventure, il vous faut un exemplaire de *Star Wars : le Jeu de Rôle, Seconde Édition*, des crayons, du papier et beaucoup de dés à six faces.

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

Facteurs de difficulté et équilibre du jeu

En tant que maître de jeu, il vous incombe de vérifier que le défi représenté par cette aventure n'est pas insurmontable. Adaptez la difficulté de la tâche des personnages à leur expérience et à leur statut.

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

Échelle des facteurs de difficulté

Type de tâche	Facteur de difficulté
Très facile	3-5
Facile	6-10
Moyennement facile	11-15
Difficile	16-20
Très difficile	21-30 +



Allen Nunis

Arrière-plan de l'aventure

Braig Farool (Gouverneur Planétaire et Administrateur de TransGalMeg Industries, Inc. — TGM — sur la planète Narg) et son frère, Nak Farool (Assistant Spécial du Moff Nile Owen), ont mis au point un plan visant à discréditer l'Alliance Rebelle auprès de la population galactique. Les Farool sont convaincus qu'ils seront récompensés pour cette habile stratégie économique par une augmentation de leur pouvoir et de leurs richesses.

Leur plan repose sur deux informations :

- L'Alliance Rebelle et les dirigeants du monde Shashay sont sur le point de conclure leurs négociations devant aboutir à la ratification d'un traité de soutien mutuel. Une fois ce traité signé, les Rebelles établiront une base sur le monde des Shashay, une planète que le Corps Impérial d'Exploration n'a pas encore repérée.

- L'Alliance a placé un de ses agents dans l'entourage de Crying Dawn Singer, un artiste shashay dont la popularité s'étend dans tout le secteur.

A la perspective de capturer un agent des Services Secrets rebelles ayant servi d'appât pour obtenir le soutien du Moff Nile Owen — et disposer de la technologie et du personnel de l'Empire — les Farool se sont arrangés pour faire enlever Crying Dawn Singer. Les stations-relais sub-spatiales du secteur sont prêtes à diffuser le bulletin d'informations, préparé à cet effet, qui accuse l'Alliance de l'enlèvement, ainsi que la demande de rançon des ravisseurs "rebelles".

Les Farool ont toutefois également préparé d'autres fausses transmissions montrant l'apathie du Moff Owen concernant cette affaire. Dès qu'il sera discrédité, les deux frères "mettront en scène" un sauvetage élaboré du Shashay, qui contraindra le Moff à abandonner son poste au profit de Braig Farool.

Le Moff Owen, quant à lui, est persuadé que l'opération a pour unique objectif l'identification et la capture de l'agent rebelle ; il ne se doute pas que les Farool ont l'intention de le trahir.

Pour leur part, les Rebelles doivent stopper le plan des deux frères. L'Alliance a désespérément besoin de l'assistance des Shashay et des avantages que lui vaudrait l'installation d'une base dans leur système. Si les Farool réussissent leur entreprise, les liens de confiance qui les unissent seront ruinés à jamais.

Synopsis de l'aventure

Yearo Seville capture Crying Dawn Singer et son entourage. Après avoir interrogé l'artiste shashay à Najarka, il l'emmène dans le système Laim, où il enregistre de fausses holo-transmissions attribuant la responsabilité de l'enlèvement à la Rébellion. Il le conduit ensuite sur Narg et le confie aux bons soins de Braig Farool.

Les Rebelles se rendent à Najarka grâce à leur seule piste — le signal d'un transpondeur directionnel — dans l'espoir de libérer Crying Dawn Singer et l'agent rebelle. Ils retrouvent bien ce dernier, mais le Shashay n'est pas avec lui. Les nouvelles informations qu'ils obtiennent les dirigent vers le système Laim. Avant de quitter Najarka, ils reçoivent la première des fausses transmissions, dans

laquelle Yearo Seville, se prétendant le chef local de la Rébellion, fait sa demande de rançon. Ils sont également attaqués par des soldats impériaux envoyés sur les traces de l'agent.

Ils partent ensuite pour le système Laim, où ils reçoivent la deuxième transmission qui accuse officiellement l'Alliance de l'enlèvement de l'artiste shashay. Arrivés à destination, ils découvrent des indices qui les conduisent jusqu'à TransGalMeg Industries, Inc. (TGM), sur Narg.

Dès qu'ils sont sur cette planète, il ne leur reste plus qu'à retrouver et sauver Crying Dawn Singer. Le Moff Owen apprend cependant leurs intentions et envoie un bataillon de soldats chargés de les empêcher de filer, de sorte qu'il puisse s'attribuer la libération du Shashay. L'ultime bataille se déroule dans les cieux surplombant la cité de Grig, alors que les Rebelles tentent d'échapper à la fois aux gardes de la corporation et aux forces de l'Empire, afin de ramener Crying Dawn Singer chez lui sain et sauf.

Principaux PNJ

Plusieurs personnages importants jouent un rôle considérable dans cette aventure.

Maytoc Kollene : Capitaine du *Bon à Rien*, un transporteur converti. Ce vieil unijambiste a été apparemment "livré" avec le vaisseau quand la Rébellion en a fait l'acquisition.

KL-6T-LF7V/T (6T-L) : Droïd serviteur/traducteur qui accompagne Crying Dawn Singer. Sisté-el est aussi l'agent que les Rebelles sont censés sauver sur Narg. Si ces derniers décident de l'emmener avec eux, ses capacités de traducteur et sa position de familier du Shashay se révéleront utiles. Cependant, les tensions dues à sa mission sous couverture ont entraîné chez lui un caractère instable. Alors qu'il est normalement calme et obséquieux, dans les situations de conflit, 6T-L est pris d'un héroïsme forcené et cherche à protéger les Rebelles et Crying Dawn Singer à lui seul.

Crying Dawn Singer : Artiste shashay populaire, Crying Dawn Singer est kidnappé en vue d'être échangé contre une rançon au début de l'aventure. L'objectif des Rebelles est de le ramener sain et sauf.

Braig Farool : Administrateur de TGM sur Narg, il a élaboré cette intrigue visant à discréditer l'Alliance. Il a, par-dessus tout, soif de pouvoir et de gloire, mais au fur et à mesure que le complot progresse, il évolue avec constance vers la folie et la paranoïa.

Yearo Seville : Odieux pirate de l'espace du Secteur Rayter, Seville est engagé par les Farool pour enlever Crying Dawn Singer. Il se fait passer pour le chef de l'Alliance dans ce secteur, menaçant de tuer le Shashay et demandant une somme exorbitante en échange de la libération de son prisonnier.

Nak Farool : Frère cadet de Braig Farool, Nak est Assistant Spécial auprès du Moff Nile Owen, administrateur impérial du Secteur Rayter. Il le manipule pour obtenir son aide dans l'enlèvement de Crying Dawn Singer, mais a l'intention de le trahir afin que son frère puisse prendre sa place.

Moff Nile Owen : Administrateur malin, intelligent et rusé, Owen est responsable du maintien de la stabilité dans le Secteur Rayter. Il apporte son soutien aux Farool, mais avec réticence, parce qu'il croit qu'ils veulent capturer un important agent de l'Alliance Rebelle.

L'aventure commence

Les Rebelles parviendront-ils à libérer Crying Dawn Singer et à sauver la réputation de la Rébellion aux yeux des habitants du Secteur Rayter ? Les plans des Farool seront-ils contrés ? C'est à vous de le découvrir en prenant part à *L'Enlèvement de Crying Dawn Singer*...

Épisode Un : Najarka

Résumé

Après un bref exposé des événements qui aboutissent à la capture de Crying Dawn Singer, les Rebelles se rendent sur Najarka à la recherche d'un agent de l'Alliance. Plusieurs incidents impliquant des formes de vie locales interviennent avant qu'ils découvrent l'agent, lequel leur explique ce qui est arrivé au Shashay. Le chapitre se termine lorsque les Rebelles apprennent que les forces de l'Empire ont pénétré dans le système.

Commencer l'aventure

Lisez le *Plan d'Insert — Capitale du Secteur Rayter* et *La Mission* à haute voix, puis attribuez à chaque joueur un rôle du script de l'aventure. Celle-ci débute quand les joueurs ont fini de lire ce script.

Les héros rebelles

Les Rebelles ont récemment été mutés à bord du *Bon à Rien*, un transporteur modifié qui ravitaille régulièrement la base de Berrol's Donn. Ils viennent d'accomplir le voyage jusqu'à cette base et sont impatients de profiter d'un lit douillet après avoir pris un bon repas ; mais une jeune fille se charge

d'anéantir leur rêve en déposant un colis sur la console de communication du vaisseau avant de déclarer : *"Tout est en règle pour que vous décolliez dans dix minutes. Bonne chance."* Elle fait ensuite demi-tour et s'en va.

Le paquet contient une plaque de données et un transceiver directionnel. Les Rebelles glissent la plaque dans le lecteur de la console de communication, faisant apparaître un hologramme de Zeke Rondel, commandant de la base, qui les salue.

La mission

Lisez à haute voix :

Le visage de Zeke Rondel, commandant de la base, apparaît. Ses cheveux noirs sont épais et bouclés. L'expression de son visage sur l'hologramme indique qu'il ne vient pas seulement vous souhaiter un bon voyage. Quelques secondes s'écoulent avant qu'il prenne la parole sur un ton grave et mesuré.

"Je sais bien que vous deviez bénéficier de congés durant votre halte sur Donn, mais nous venons de recevoir un ordre de mission prioritaire vous concernant.

Comme vous le savez, nous avons récemment commencé à attribuer les postes d'astrogateurs à

Plan d'insert — Capitale du Secteur Rayter

Lisez à haute voix :

EXTÉRIEUR : Une nuit étoilée.

PLONGÉE PANORAMIQUE : Du ciel au Centre Artistique du Secteur. Le CASsec est une immense construction richement décorée dans le style baroque de l'Ancienne République, construit avec les pierres naturelles les plus raffinées du secteur.

Un Wookiee albinos, fumant une pipe en terre allongée, vêtu d'un pantalon noir ample et d'une veste rouge, fait les cent pas sur les marches d'une entrée privée, à l'arrière du bâtiment. Il consulte nerveusement la bague chrono qu'il porte au pouce.

NOUVEAU PLAN : Gros plan sur le visage d'un homme tapi dans l'ombre. Neuf cicatrices parallèles ornent sa joue gauche.

TRAVELLING ARRIÈRE : L'homme balafré se tient dans une fente du mur du CASsec. Un individu plus jeune, portant les mêmes marques sur la joue, est à côté de lui. A l'arrière-plan, le Wookiee continue son va-et-vient.

Une limousine à répulseurs richement décorée s'arrête en bas des marches. Deux gardes légèrement armés en sortent. Après une inspection rapide des environs, ils saluent joyeusement le Wookiee. Un humain excessivement corpulent apparaît, suivi par deux Ithoriens.

Quelques instants plus tard, un Droïd humanoïde argenté et rouge descend. Il tient la porte ouverte et un svelte oiseau humanoïde en sort.

Le Wookiee tire une dernière bouffée nerveuse sur sa pipe qu'il laisse tomber par terre où elle explose.

L'homme balafré dans l'ombre enclenche le communicateur caché dans son col et parle.

"OK les gars, allons-y."

Il s'avance dans la lumière et tire deux fois avec son blaster plaqué or, abattant les gardes. Une douzaine d'hommes surgissent de nulle part.

Fondu au noir.

des chanteurs spatiaux shashays sur un grand nombre de courriers, de vaisseaux de reconnaissance et de transporteurs. Leurs compétences ont nettement amélioré notre efficacité.

En plus de les avoir engagés, nous avons également entamé des négociations avec les Shashays dans l'intention d'établir une base sur leur monde natal. Au vu des mesures extrêmes de sécurité qu'ils ont prises pour maintenir secrètes les coordonnées de leur planète, nous sommes convaincus que cette base serait parfaitement protégée. La bonne continuation de ces négociations est de la plus grande importance, car nous avons désespérément besoin de cette base.

Cependant, après l'apparition d'une difficulté imprévisible, les Mères-nid de Shashay ont réclamé notre assistance.

Un de leurs héros culturels, un artiste répondant au nom de Crying Dawn Singer, a été kidnappé. Nous sommes chargés de le secourir.

Nous avons de bonnes raisons de croire que ces ravisseurs ne sont pas de simples criminels, mais qu'ils agissent pour le compte de l'Empire. Un arrangement particulier nous avait permis de placer un agent de terrain dans l'entourage de Crying Dawn Singer — quelqu'un qui pouvait voyager dans la galaxie rapidement et librement. Bien que nous soyons certains qu'il n'a pas été identifié, nous pensons que l'ennemi se doute de sa présence au côté de Crying Dawn Singer.

Notre seul indice concernant la localisation de Crying Dawn Singer provient d'un transpondeur directionnel placé sur notre agent. La Force a été avec nous car, malgré les chances infimes pour que cela arrive, un de nos Droïds-sondes en orbite autour de la planète Najarka a capté des signaux émis par ce transpondeur.

Un code préétabli vous aidera à identifier l'agent. Lorsque vous lui direz "les rouages tournent à l'infini", il devra vous répondre "l'engrenage est

silencieux". La récupération de cet agent est très importante pour notre cause, car les Services Secrets nous ont informés qu'il connaît la localisation de cette base. Si l'Empire le fait craquer au cours d'un interrogatoire, elle sera perdue.

Voici vos ordres : vous devez partir immédiatement pour Najarka pour retrouver notre agent, en supposant qu'il est encore là et vivant, et sauver Crying Dawn Singer. Même si l'agent a succombé, il vous sera peut-être possible de déterminer ce qu'il est advenu du Shashay. Ce dernier doit être ramené sain et sauf.

Cette plaque de données contient un hologramme le représentant ainsi que son entourage.

Jusqu'à la fin de votre mission, le capitaine Kollene et son vaisseau sont à votre disposition.

Que la Force soit avec vous."

L'autre hologramme montre effectivement l'équipe de Crying Dawn Singer, composée de huit personnes :

- Un Droïd de protocole, argenté avec des éléments rouges.
- Un humain chauve, très gros, portant une combinaison métallisée moulante couleur or.
- Deux humains armés de blasters, vêtus de combinaisons assorties bleu et vert vif.
- Deux Ithoriens vêtus de robes blanches et arborant un épais maquillage vert.
- Un Wookiee albinos portant une veste rouge.
- Crying Dawn Singer, le Shashay, se tient au centre du groupe. Il ressemble à une perruche mesurant 1,50 m. Ses plumes sont d'un blanc parfait, mais il porte une zébrure rouge sur la poitrine et une crête de même couleur surmonte sa tête.

Les renseignements suivants font partie du domaine public...

■ Najarka

Source d'Information : Rapport du Corps Impérial d'Exploration/Accès Général

Type : Terrestre

Température :

Tempérée

Atmosphère :

Type I (Respirable)

Hydrosphère : Humide

Gravité : Standard

Terrain : Glacier, Forêt

Durée de la journée :

28 heures

Durée de l'année :

402 jours locaux

Races pensantes :

Aucune répertoriée

Astroport : Aucun

Population : Aucune

Gouvernement : Aucun

Niveau technologique : Pierre

Principales importations : Aucune

Principales exportations : Aucune

■ **Présentation du Monde :** Najarka a été soumise à une exploration de faible intensité par le Corps Impérial d'Exploration. C'est une planète anormale dans la mesure où elle abrite de la vie, bien qu'elle soit trop éloignée de

son soleil pour recevoir l'énergie requise. Les formes de vie sont concentrées dans une bande étroite mais féconde de forêt vierge subtropicale recouvrant son équateur. Les trois-quarts restant de la surface sont couverts d'énormes glaciers composés de substances diverses, mais où l'eau est majoritaire. Najarka apparaît comme une boule blanc argenté qu'une étroite bande verte coupe en son milieu.

Des échantillons de flore et de faune ont été récoltés et emportés dans les jardins privés et publics de l'Empereur. Ils sont disponibles pour étude aux Jardins Zoologiques Impériaux de Kailor V. L'hypothèse la plus probable concernant la ceinture équatoriale inhabituelle de forêt tropicale est que les sources géothermiques fournissent l'énergie nécessaire au maintien de la vie.

Najarka est située dans un système périphérique du Secteur Rayter. En dehors de cette planète, le système semble complètement dépourvu de vie. Il est considéré comme trop isolé pour être utilisé à des fins de développement industriel ou de colonisation. ■

L'ENLEVÈMENT

SCRIPT D'AVENTURE

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

Maître de jeu (en tant que Maytoc Kellene, capitaine du transporteur *Bon à Rien*) : *Nous approchons de la face éclairée de la planète. Attention au lever d'étoiles.*

1er Rebelle : Nous sortons de la zone d'ombre. Scanning de détection d'autres vaisseaux.

MJ : *La surface de la planète se déploie sous vos yeux. Une bande étroite de végétation vert foncé court en dessous de vous. De chaque côté, des glaciers s'étendent sans fin jusqu'à l'horizon...*

2ème Rebelle : J'ai déjà entendu parler de Najarka. Si seulement je pouvais me rappeler de quoi il s'agissait.

3ème Rebelle : Tais-toi et garde l'œil sur la consommation d'énergie.

MJ (Maytoc) : *Descente dans l'atmosphère.*

4ème Rebelle : Les senseurs détectent une forte concentration de métal.

5ème Rebelle : Je l'ai aussi. Le scanner duracomp annonce qu'il s'agit d'alliages artificiels.

1er Rebelle : Rapprochons-nous.

Maytoc : *D'accord.*

MJ : *Le vaisseau pénètre dans l'atmosphère.*

4ème Rebelle : La définition se précise. C'est — c'est une base impériale !

6ème Rebelle : Quoi !

3ème Rebelle : Tu en es sûr ?

4ème Rebelle : Ouais, c'est bien la seule chose qui possède cette stupide forme alvéolée.

1er Rebelle : Scanning général. Que tout le monde prépare ses armes. Maytoc, prépare-toi...

5ème Rebelle : Attend — le signal de radiation est beaucoup trop faible. Elle ne consomme aucune énergie.

6ème Rebelle : Elle n'envoie aucune transmission ; aucun signe d'activité.

2ème Rebelle : Je me souviens. Un pirate rencontré dans un bar m'a dit qu'il y avait une base impériale sur Najarka.

3ème Rebelle : Annonce-nous plutôt quelque chose que nous ne savons pas déjà.

2ème Rebelle : Eh bien... ils l'ont abandonnée.

6ème Rebelle : Vraiment ? Pourquoi ?

2ème Rebelle : C'était beaucoup trop dangereux.

6ème Rebelle : Comment le pirate pouvait-il être au courant ?

2ème Rebelle : Il voulait faire du site une base secrète.

6ème Rebelle : Et alors ?

2ème Rebelle : J'en sais pas plus. Ensuite, personne n'a plus entendu parler de lui.

5ème Rebelle : Super. Nous devons vraiment atterrir ?

4ème Rebelle : Il a raison. S'il y a quelque chose qui a effrayé une base entière...

MJ : *Le transceiver directionnel, réglé sur la portée maximum, commence à se manifester.*

5ème Rebelle : Le transpondeur est encore sur la planète. L'agent rebelle pourrait encore s'y trouver.

1er Rebelle : Quelle position ?

5ème Rebelle : Droit devant. Près de la base abandonnée.

1er Rebelle : On y va.

3ème Rebelle : Géant. Dans les griffes de la mort pour sauver quelqu'un qu'on n'est peut-être même pas en mesure de reconnaître.

Shashay

Les Shashays, dont les ancêtres étaient des oiseaux, possèdent un épais plumage coloré et des ailes rudimentaires. Leur évolution en espèce intelligente les a amenés à avoir de moins en moins recours au vol, et leurs ailes ne leur servent plus qu'à planer. Leurs plumes sont d'ailleurs rétractables du coude au poignet.

Les Shashays sont réputés pour leur grâce et leur élégance, mais aussi pour leur caractère fougueux. La plupart n'ont aucune envie de quitter leur monde natal, préférant vivre au sein de leurs Nids-clans. Quelques-uns ont cependant pris la route des étoiles comme marchands, en quête d'aventure et d'excitation.

Pendant de longues années, les vaisseaux shashays ont parcouru les routes commerciales de la Vieille République et de l'Empire en toute discrétion, explorant les systèmes voisins, rassemblant des ressources naturelles en petites quantités et se livrant subrepticement au commerce avec des colonies moins importantes et moins établies. Leur changement de statut remonte à une décennie, lorsqu'un de leurs appareils, endommagé, fut contraint d'atterrir sur Kashyyyk. Bien que les habitants Wookiees de Kashyyyk aient été prêts à aider bénévolement les Shashays à réparer leur vaisseau, ils insistèrent pour les payer en retour. Le mode de paiement prit la forme d'une soirée passée à chanter.

Lors de cette première exhibition dans l'espace impérial, leur représentante captiva les Wookiees (qui pourtant ne sont pas considérés comme des amateurs d'art). Depuis cette époque, tout l'Empire a réclamé des interprètes shashays.

Les Shashays, qui se sont également révélés excellents astrogateurs, sont souvent appelés "Chanteurs de l'Espace". Leur cerveau d'oiseau leur permet de faire aisément la transition entre les courbes tridimensionnelles du vol terrestre et la complexité de l'hyperespace.

L'Ordre Nouveau de l'Empire ayant supplanté l'harmonie de la Vieille République, la race se replia sur elle-même. La localisation de son Nid de Crytal est un secret jalousement gardé. Les coordonnées de leur monde natal



Crying Dawn Shashay — Le plus célèbre des chanteurs Shashay

ne figurent dans aucun ordinateur, car elles ont toujours été introduites manuellement par l'astrogateur shashay.

Les représentants autorisés à quitter leur planète sont très peu nombreux, par peur de voir son emplacement dévoilé. Leur identité communautaire est si forte qu'un astrogateur capturé préférera mourir plutôt que révéler les coordonnées du Nid de Crytal. Cette absence d'hésitation devant le sacrifice est la principale protection de ce secret si bien gardé depuis des années.

Il y a quelques mois, l'Alliance a décidé de demander l'aide de ces créatures aériennes. Leur première réaction fut de repousser poliment ses avances, mais les atrocités de Palpatine continuant de s'amplifier, les Shashays se montrèrent plus réceptifs. L'Alliance doit néanmoins encore convaincre les Mères-nid qu'elle peut vaincre l'Empire. Le sauvetage de Crying Dawn Singer sera l'action qui prouvera la bonne foi et l'ingéniosité de la Rébellion.

Type de Fiche : Shashay

Taille : 1,30 — 1,60 mètre

DEXTÉRITÉ 2D

Planeur 3D

SAVOIR 3D

Artiste (chant) 4D

MÉCANIQUE 4D

Astrogation 6D

PERCEPTION 1D

VIGUEUR 1D

TECHNIQUE 1D

Outils Naturels : Bec (dommages VIG + 1D), serres aux pieds et aux mains (dommages VIG + 2D), ailes.

Capacités Spéciales :

Planeur : Les Shashays peuvent se déplacer horizontalement de dix mètres par tranche de cinq mètres de chute verticale, avec un plané maximum de quinze mètres en un tour. Ceux qui veulent aller plus vite doivent réussir un jet *moyen* en Planeur ; ils augmentent alors de trois mètres la

longueur de déplacement de ce tour par tranche de trois points dépassant le facteur de difficulté. Ceux qui ratent leur jet de *vol* sont considérés comme étourdis (comme en combat) par l'effort. Ceux qui volent sur plus de vingt-cinq mètres en un seul round doivent réussir un jet *moyen* de Résistance ou être étourdis par l'effort. Cet effet dure jusqu'à ce qu'ils se soit reposés durant dix minutes.

Chant : Les Shashay possèdent des cordes vocales incroyablement développées qui leur permettent de chanter des compositions musicales d'une beauté et d'une complexité inimaginables. Il leur est impossible de parler le basique.

Indications d'interprétation : Les Shashays sont, par-dessus tout, loyaux les uns envers les autres, mais ils ont un sens féroce de la compétition. Ils sont élégants et gracieux. Ils se mettent pourtant vite en colère et ont un certain penchant pour les "coups d'éclat".

Citation : « Veth-ke-ka-koth ! Feethek. » (Traduction : « Je ne vais pas faire cela à votre manière ! Je m'en vais ! »)



Allen Nunis

Lisez à haute voix :

Le Shashay est bien sûr Crying Dawn Singer. C'est un chanteur apprécié dans tout le secteur, et ses capacités vocales sont remarquables. Malheureusement, la structure des cordes vocales de cette race empêche ses représentants de parler le basique.

Le Droïd, nommé 6T-L, est le Droïd traducteur de Crying Dawn Singer.

L'homme obèse s'appelle Fezzter ; il occupe les fonctions d'organisateur de tournée et de manager personnel de Crying Dawn Singer.

Les deux humains sont les gardes du corps personnels du Shashay. Même s'ils n'en donnent pas toujours l'impression, ils connaissent bien leur boulot.

Les Ithoriens, Guerglenar et Drov, sont des choristes.

Le Wookiee s'appelle Katykam. Il est le régisseur de Crying Dawn Singer.

Le transceiver directionnel

Le transceiver directionnel remis aux Rebelles permet de repérer le transpondeur de guidage que transporte l'agent disparu. C'est un bloc de données, muni de deux écrans d'affichage. Lorsqu'il est activé, un des écrans LED affiche une flèche orientée dans la direction du transpondeur qui correspond à son réglage. L'autre écran indique la distance approximative qui le sépare du transpondeur (en mètres ou en kilomètres). La portée maximale du transceiver est de cinq cents kilomètres.

L'aventure commence

Dès qu'il entend les ordres, Maytoc Kollene prépare le vaisseau pour le décollage. Les Rebelles se

retrouvent dans l'hyperespace presque avant d'avoir eu le temps de s'en rendre compte.

Le *Bon à Rien* met six heures pour rejoindre Najarka. Si les Rebelles se livrent à quelques recherches concernant leur nouvelle mission, remettez-leur les écrans correspondant aux sujets qu'ils souhaitent approfondir (ils voudront certainement voir les documents "Shashay" et "Najarka").

Najarka

Les renseignements suivants permettent au maître de jeu de compléter les données figurant sur les documents destinés aux joueurs.

Najarka ne comprend que deux types d'environnement, le plus important étant les énormes glaciers qui dominent toute la surface de la planète à l'exception d'une minuscule portion. Ils n'abritent aucune forme de vie, mais sont à l'origine de vents aussi violents que des ouragans (plus de 500 kilomètres/heure) et de tempêtes de grêle capables de transpercer le métal. La surface glacée est constamment parcourue de tremblements ; toute personne prise dans de telles secousses sismiques peut subir jusqu'à 12D de dommages à l'échelle des chasseurs stellaires, car d'énormes plaques de glace s'écroulent sur elles-mêmes, engloutissant les vaisseaux et les êtres vivants sous des dizaines de mètres d'épaisseur et les pulvérisant. Ces vents violents et cette instabilité de la surface font qu'il est fortement déconseillé d'atterrir sur ces glaciers.

Le deuxième environnement forme la "ceinture verte" de Najarka. C'est une bande de forêt tropicale de quelque 300 kilomètres de large, qui fait le tour de l'équateur de la planète. Dans cette zone, les arbres atteignent parfois deux kilomètres de haut, la

vie est représentée sous une diversité inhabituelle pour un environnement si réduit. Les sommets gelés s'élèvent à des centaines de mètres au-dessus des arbres, à l'orée de la forêt qui tire la plus grande partie de son humidité des fontes de neige et de glace ; les vingt premiers kilomètres de la "ceinture verte" forment une masse marécageuse saturée d'eau. Les tremblements de terre projettent parfois des tonnes de glace arrachées des sommets sur la végétation qu'elles dominent. Une ceinture de nuages longe en permanence les parois abruptes.

Les savants impériaux n'ont jamais pu expliquer l'existence de cette "ceinture verte", le plus souvent attribuée à une activité géothermique inhabituelle, qui réchauffe cette partie du monde et empêche également les glaciers de provoquer des inondations ou d'envahir la zone forestière.

Les installations que les Impériaux ont construites sur Najarka sont à l'abandon. Initialement destinée à des recherches scientifiques (concernant principalement des projets de biomécanique), la base est inoccupée depuis plusieurs années, mais elle joue maintenant un rôle prédominant dans les projets des Farool concernant Crying Dawn Singer.

Première vision du complexe

Tandis que les PJ se rapprochent de la base, le transceiver directionnel indique qu'ils doivent se diriger droit vers elle. Le transpondeur se trouve certainement quelque part à l'intérieur.

L'altitude à laquelle ils volent les empêche de bien distinguer le site construit en dessous de la cime des arbres et maintenant en grande partie recouvert par la végétation. Sa conception est ancienne — il a bien la forme classique hexagonale, mais les plates-formes d'atterrissage sont installées à l'écart de la garnison principale, ainsi que de nombreux bâtiments extérieurs reliés les uns aux autres par des passerelles découvertes.

L'atterrissage

Les quatre plates-formes d'atterrissage sont repérables de loin. Bien que la végétation ait envahi leurs bords, elles offrent toutes une surface suffisante pour que le *Bon à Rien* se pose dessus. L'une d'elles (notée "B" sur le plan du *Complexe Impérial de Najarka*) montre les signes d'un usage récent.

Chaque fois que les Rebelles consultent le transceiver directionnel, il s'oriente vers le centre de recherche biologique. Sur la carte du *Complexe Impérial de Najarka*, comparez leur position avec celle du centre afin de déterminer la direction qu'ils doivent suivre et la distance qu'il leur faut parcourir.

Quand ils partent explorer les lieux, Maytoc Kollene reste à bord ; il ne quitte en effet jamais son appareil.

Le complexe impérial

Les différents éléments du site sont reliés par des ponts d'allacrete de quatre mètres de large, reposants sur de grosses branches et établis à cinq mètres en dessous de la cime des arbres. Ils ne

possèdent aucune rambarde, mais en cas de chute, le maladroit est rapidement arrêté par une branche assez résistante pour supporter son poids (de un à six mètres, dommages 3D). Ces passerelles sont en assez bon état (quelques trous et fissures parsèment leur surface), mais elles sont couvertes de branches et de feuilles tombées des arbres, sauf celle menant au centre de recherche biologique (par la route tracée en épais sur la carte du *Complexe Impérial de Najarka*). Les Rebelles peuvent se lancer dans l'exploration de la garnison impériale (le bâtiment principal) ou du centre de recherche.

L'entrée dans la forêt

Quand les Rebelles quittent la plate-forme d'atterrissage, lisez à haute voix :

La forêt tropicale de Najarka regorge de vie. Les arbres, les lianes et les fleurs sont d'une grande luxuriance. Les insectes qui bourdonnent dans l'air vont des moucheron microscopiques aux scarabées gros comme des Jawas. Des oiseaux aux couleurs chatoyantes planent dans les cieux. D'autres volettent à votre niveau, mais aussi dans les branches inférieures. Les appels et les cris de milliers de créatures retentissent dans vos oreilles.

Seuls de petits primates à l'épaisse fourrure blanche marquée de noir, vivants en groupes, manifestent un certain intérêt pour votre petit groupe. Ces créatures arboricoles folâtraient dans les branches auxquelles elles s'accrochent de leurs quatre membres et traînent derrière elles une longue queue souple. Leur fourrure blanche et leurs marques noires leur donnent l'allure d'amusants modèles réduits de soldats impériaux. Elles ne vous quittent pas d'une semelle, lançant sans cesse des cris perçants.

Les kichicolias

Ces créatures, les kichicolias, ont été référencées par l'Agence Zoologique Impériale durant la période d'occupation de Najarka. Ce sont des primates de cinquante centimètres de haut, aux doigts et aux orteils préhensiles, et à la longue fourrure épaisse. Leur robe est généralement blanche avec des taches noires autour des yeux, de la gueule et des articulations. Leur queue est très spectaculaire, car elle est couverte d'un long poil blanc et flotte derrière eux à la manière d'une bannière. Les kichicolias poussent des stridulations perçantes particulièrement bruyantes.

Leur allure et leur comportement amusant ont valu à plusieurs couples d'être transférés dans les jardins personnels de l'Empereur, mais on leur supprima immédiatement les cordes vocales afin que leurs vocalises ne dérangent pas les invités de Palpatine.

Kichicolia

DEXTÉRITÉ 4D

PERCEPTION 3D

VIGUEUR 1D

Vitesse : 3D

Taille : 50 cm de hauteur maximum



Allen Nunis

Échelle : Personnage

Attaques :

Griffes : Dommages 1D

Dents : Dommages 2D

Combat : Les kitchicolas sont des herbivores inoffensifs. Ils passent éventuellement à l'attaque en cas de menace, mais il est plus probable qu'ils se replient.

L'attaque des vipères arboricoles

Le trajet à pied entre la plate-forme d'atterrissage et la plate-forme un ne devrait pas prendre plus de cinq minutes (voir la carte, page 15). Les kitchicolas suivent les Rebelles sur toute la distance, se manifestant bruyamment mais sans provoquer d'autres gênes.

La plate-forme un fait partie d'un groupe de six plates-formes situées sur le périmètre extérieur du complexe. Elles sont toutes de forme hexagonale, de dix mètres de côté, et sont reliées par plusieurs passerelles.

Au moment où les PJ arrivent près d'elle, les kitchicolas disparaissent dans les arbres et cessent leur babillage. Lisez à haute voix :

Le silence devient total. Vous vous rendez brusquement compte que les oiseaux ont cessé de chanter, les insectes de bourdonner et les mammifères de crier. L'environnement sonore laisse place à un calme irréel.

Accordez-leur quelques instants afin qu'ils aient le temps de commencer à s'inquiéter. S'ils attendent sans rien faire, il ne se passe rien. S'ils regardent dans les arbres qui les entourent, ils aperçoivent une multitude de têtes et d'yeux de kitchicolas qui les fixent intensément.

Les vipères arboricoles attaquent dès que les Rebelles reprennent leur mouvement. Lisez à haute voix :

Un bruissement retentit dans les arbres. Il vous semble que certaines branches sont devenues mobiles, et vous les voyez qui s'envolent : des vipères arboricoles, lovées sur des branches, se jettent sur vous, leurs crochets dénudés dégoulinant de venin.

Trois vipères attaquent au premier round, suivies de quatre autres qui bondissent des arbres au cours des rounds suivants.

Vipères arboricoles

DEXTÉRITÉ 2D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 3D

Combat à Mains Nues 4D

Vitesse : 2D

Taille : 2,50 à 3 mètres de long

Échelle : Créature

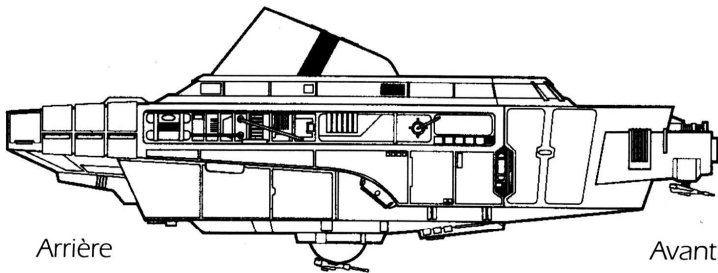
Attaques :

Crochets : Dommages 2D (plus le venin)

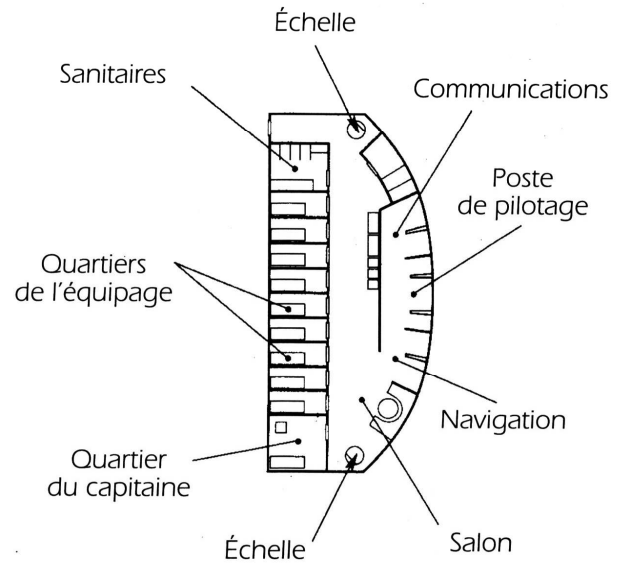
Constriction : 3D de dommages par round (retirez 2D à la DEX du personnage capturé jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de Vigueur en opposition pour se libérer).

Venin : Lorsqu'un personnage est blessé par une morsure, il est empoisonné. Il doit réussir un jet moyen en Vigueur à chaque round suivant ou être paralysé. La paralysie lui fait perdre tout contrôle sur son activité musculaire volontaire, et après dix rounds, la toxine affecte également l'activité musculaire spontanée : le Rebelle ne peut

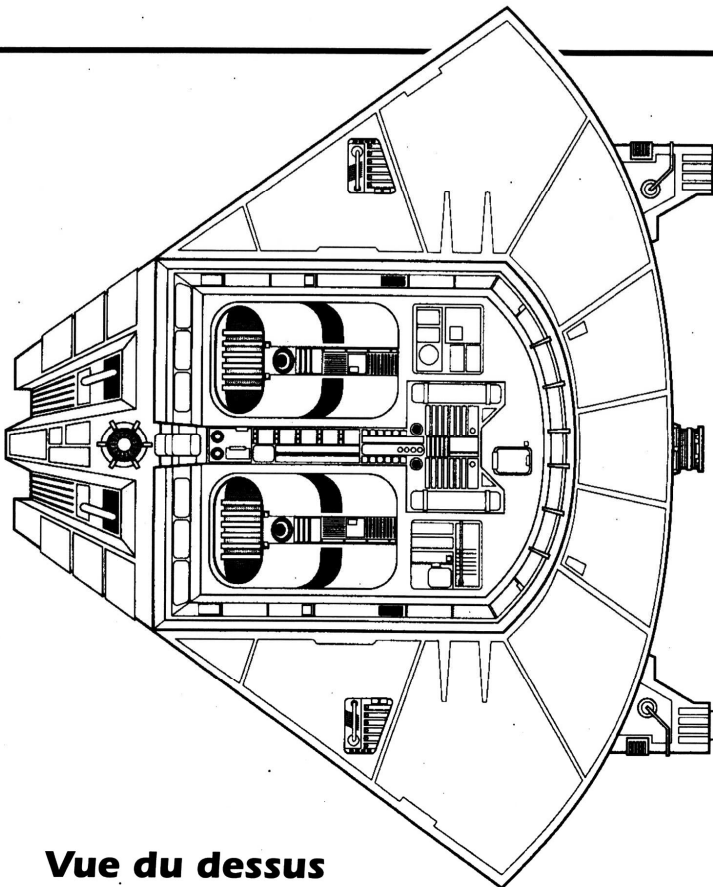
DIAGRAMME POUR LE MAÎTRE DE JEU
Le Bon à Rien



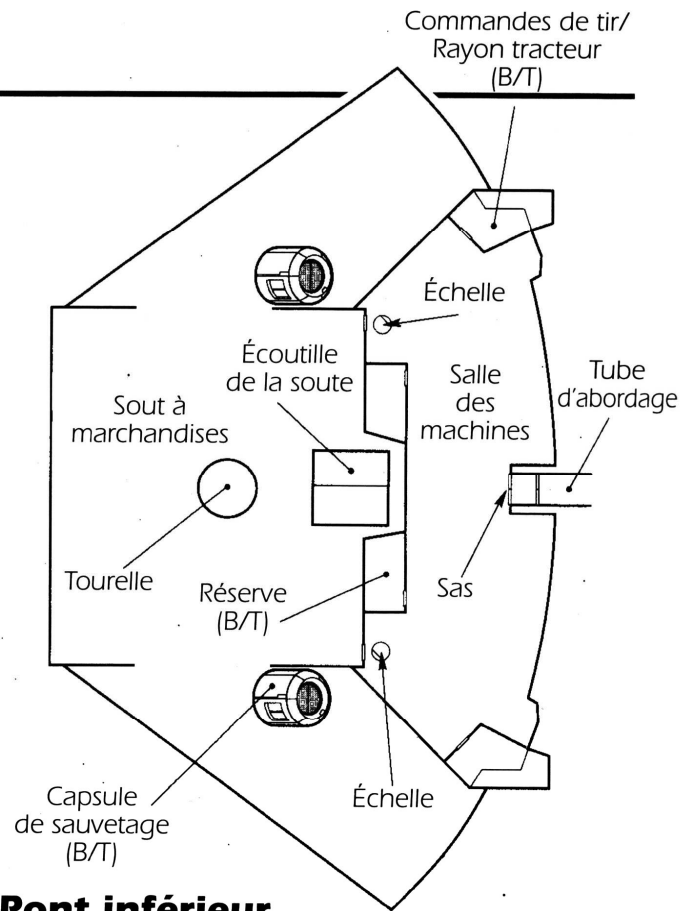
Vue latérale



Pont supérieur



Vue du dessus



Pont inférieur

Le *Bon à Rien* est un transporteur de classe *Cuirilla-Rayl Xylines* (que les pilotes spatiaux appellent CRX-Tug). Bien avant que l'Alliance en fasse l'acquisition, le pirate Yearo Seville lui a fait subir d'importantes modifications.

Le pont supérieur

C'est la partie où sont installés le poste de pilotage et les quartiers de l'équipage.

Le poste de pilotage comprend trois sections séparées. Celle du centre est réservée au pilote et au copilote et peut recevoir les commandes des communications et des senseurs. Le centre de communication se trouve à gauche, les senseurs sont situés à droite.

La partie arrière du poste de pilotage comprend les installations réservées à l'équipage, avec assez de couchettes pour dix-neuf personnes.

Deux échelles rejoignent le pont inférieur.

Le pont inférieur

Les commandes des rayons tracteurs, le canon d'abordage, les capsules de sauvetage et la soute sont réunis sur ce pont.

Les commandes des rayons tracteurs sont installées dans un compartiment étroit à l'intérieur des pylônes de soutien, relié aux générateurs par des conduits passant sous le pont.

Deux petits espaces de rangement contiennent le matériel de secours et les scaphandres spatiaux.

On accède au canon d'abordage déployé par le sas, et aux capsules de sauvetage, en traversant la soute.

Les conduits de maintenance

Des conduits de maintenance parcourent tout le vaisseau en suivant des chemins si compliqués que seul quelqu'un connaissant parfaitement le vaisseau, comme Maytoc Kollene, peut y circuler sans risquer de s'y perdre. Il en fait d'ailleurs sa cachette chaque fois que l'appareil est soumis à une fouille.

Armement

Lorsqu'il a armé le *Bon à Rien*, Seville a installé des lasers sur chacun des pylônes de rayons tracteurs, ainsi qu'une tourelle de canon-laser sur pivot.

Les unités de rayons tracteurs Hansen FeatherTouch sont incroyablement précises dans leur fonctionnement : elles peuvent saisir délicatement un petit oiseau en vol sans lui faire le moindre mal, ou réduire un petit transporteur en miettes. Elles sont montées sur des pylônes rotatifs qui peuvent être placés dans des milliers de configurations différentes.

Historique

Le *Bon à Rien* a rejoint la flotte de l'Alliance après avoir été pourchassé par un jeune officier de l'équipement. Yearo Seville proclamait que l'appareil avait servi à l'Empire et que sa mémoire recelait des informations importantes. L'officier paya une somme exorbitante pour l'obtenir et le livra à Dwin Wisheel, Superviseur de la Flotte du Secteur Rayter.

Wisheel constata que la mémoire principale de l'ordinateur de l'appareil avait été effacée. "Il n'y a rien d'intéressant dans ce vaisseau," annonça-t-il à l'officier. "Il n'est bon à rien, et vous aussi, vous êtes un bon à rien."

Au bout de quelques jours, la désignation "bon à rien" commença à apparaître sur tous les ordres de travail concernant le vaisseau qui finit par être officiellement enregistré sous cette appellation.

Maytoc Kollene apparut à l'entrée de la base, théoriquement infranchissable, quelques jours après l'arrivée de l'appareil. Après avoir déjoué deux des meilleurs pilotes locaux, il obtint le commandement de son choix ; il opta pour le *Bon à Rien*. Cela ne surprit personne car le vaisseau avait déjà subi les modifications nécessaires pour qu'un pilote unijambiste soit en mesure de le diriger.

Vaisseau : *Le Bon à Rien*

Type : Transporteur de Classe *Cuirilla-Rayl Xylines* modifié

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 42 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Transport *Cuirilla-Rayl*

Équipage : 1 à 7 (pilote, copilote [facultatif], responsable des transmissions [facultatif], responsable des senseurs [facultatif], deux opérateurs de rayon tracteur/canon laser [facultatifs], canonnière de tourelle [facultatif])

Passagers : 12 à 18

Capacité de la Soute : 125 tonnes

Autonomie : 2 semaines

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2

Hyperpropulseur de Secours : Oui

Navordinateur : Oui

Maniabilité : 1D

Vitesse Spatiale : 2

Vitesse Atmosphérique : 240 ; 600 km/h

Coque : 3D

Écrans : 2D

Senseurs :

Passif : 10/0D

Détection : 25/1D

Recherche : 40/2D

Focalisation : 2/3D

Armes :

Deux Canons Lasers (tirent séparément)

Échelle : Chasseurs Stellaires

Arc de Tir : Tourelle

Servants : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 2D

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres

Domages : 4D

Un Canon Laser Lourd

Échelle : Chasseurs Stellaires

Arc de Tir : Tourelle

Servants : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 2D

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres

Domages : 6D

Deux projecteurs de Rayons Tracteurs (indépendants)

Échelle : Chasseurs Stellaires

Arc de Tir : Tourelle

Servants : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 1-5/15/30

Portées Atmosphériques : 1-10/30/60 kilomètres

Puissance : 5D

alors plus respirer. Le cerveau subit des dommages après avoir été privé d'oxygène durant plus de huit minutes, et l'individu ne réagit plus qu'aux pouvoirs les plus puissants de la Force. Les med-pacs contiennent tous une antitoxine générale capable de neutraliser la mytoxine à tout moment avant que ces huit minutes ne s'écoulent.

Combat : Les vipères arboricoles sont de très gros serpents gris et bruns. Pour leur première attaque, elles peuvent sauter des arbres depuis une hauteur de dix mètres maximum.

La présence de plusieurs blessés graves peut inciter les Rebelles à retourner au *Bon à Rien* pour les soigner et à revenir plus tard. A leur deuxième passage sur la plate-forme un, les vipères arboricoles sont parties pour une autre zone. Il n'y a donc pas de nouvelle attaque.

La garnison impériale

Après avoir dépassé la plate-forme un, les Rebelles en ont encore pour cinq minutes de marche avant d'atteindre la garnison principale qu'ils ne voudront peut-être pas visiter, car le transceveur directionnel les dirige toujours vers le centre de recherche biologique.

Ce bâtiment comprend huit étages, le plus bas mesurant cent cinquante mètres de côté. Il plonge dans la forêt, aussi le sommet ne dépasse-t-il les passerelles que de quarante mètres et les niveaux inférieurs sont engloutis sous l'épais feuillage.

Les Rebelles peuvent le rejoindre en empruntant la passerelle s'ils réussissent trois jets *faciles* en Escalade/Saut. Un échec leur vaut une petite chute qui leur coûte 1D de dommages.

La végétation forme une barrière hermétique autour des quatre niveaux inférieurs, les obligeant à tailler dedans pour passer. De grosses branches et des plantes grimpantes sortent des cinquième et sixième étages. La forêt n'a pas encore vraiment envahi les deux derniers niveaux.

L'unique porte d'entrée est située au rez-de-chaussée. Il est également possible de creuser les murs (Vigueur 3D) ou de démolir une fenêtre (Vigueur 1D+2).

La garnison principale n'est plus alimentée en énergie. L'ouverture pratiquée par les PJ laisse passer un peu de lumière, sinon les seuls éclairages proviennent des tiges lumineuses ou des autres sources d'illumination qu'ils ont apportées avec eux.

Toutes les pièces sont vides, quoique certaines soient couvertes d'une sorte de vigne vierge sécrétant de l'acide (dommages 2D) quand on la touche. Tout le mobilier a été enlevé, laissant de profondes griffures ici et là dans les planchers, et de nombreux câbles traînent un peu partout, désignant les endroits où étaient installés les terminaux d'ordinateurs et autres appareils divers.

Le centre de recherche biologique

Le transceveur directionnel conduit les Rebelles droit vers le centre de recherche biologique.

Une fois qu'ils sont devant cette structure, lisez à haute voix :

Un bâtiment blanc peu élevé se dresse devant vous, posé sur une plate-forme d'allacrete semblable à celles que vous avez déjà franchies, mais beaucoup plus grande. Des arbres très proches ont poussé par-dessus, le rendant invisible depuis les airs, de même que la passerelle étroite qui le contourne ; de nombreuses plantes grimpantes se sont accrochées aux parois.

L'entrée principale est dégagée. La végétation qui aurait dû la masquer s'arrête net au bord de l'encadrement.

Les PJ qui prennent le temps d'examiner les plantes entourant la porte (jet *très facile* en Perception) constatent qu'elles ont été récemment coupées avec une vibro-lame.

Ils peuvent faire le tour du bâtiment ; la végétation a envahi la passerelle et réduit la vitesse de déplacement à trois mètres par round, les personnages devant de temps en temps se pencher pour éviter un obstacle, voire couper des branches pour passer. La passerelle qui part de l'autre côté du centre est également noyée sous la végétation et semble infranchissable.

L'inscription "Centre Impérial de Recherche Biologique de Najarka" est gravée en grosses lettres imposantes au-dessus de l'entrée principale. La porte automatique est en transpacier épais et transparent. Comme il n'y a pas plus d'énergie ici que dans le poste de garnison, elle ne fonctionne pas. Faire le tour du bâtiment permet de constater que c'est pourtant la seule entrée ; accordez à chaque PJ un jet *difficile* en Perception. Un succès indique qu'il a repéré une des nombreuses fenêtres masquées qui offre un autre accès à l'intérieur (en supposant qu'ils parviennent à se frayer un passage au travers de la fenêtre).

Pénétrer dans le bâtiment

Plusieurs techniques permettent d'ouvrir la porte. Avec un générateur portable ou une autre source d'énergie (un Droïd fait l'affaire), la réussite d'un jet *facile* en Technologie (dans le cas du générateur) ou en Programmation de Droïd (dans le cas du Droïd) permet de mettre en place l'alimentation (mais un échec entraîne le déchargement du système employé). Une fois que la liaison est établie, les portes coulissent après la réussite d'un jet *moyen* en Sécurité. En cas d'échec, les circuits fondent, ce qui oblige à adopter une nouvelle méthode.

Les PJ peuvent également tenter d'écarter manuellement les battants. Ils doivent pour cela réussir un jet *très difficile* en Vigueur. Bien que ce jet puisse être combiné, un maximum de deux personnes peuvent agir en même temps. Un levier d'un mètre de long au minimum (ou tout outil similaire) apporte un modificateur de +5 au total et permet à quatre Rebelles de combiner leur *Vigueur* (n'oubliez pas que l'objet choisi comme levier sera très certainement irrémédiablement tordu après usage).

La réussite d'un jet *moyen* en Démolition permet de faire sauter la porte, à condition de disposer d'au

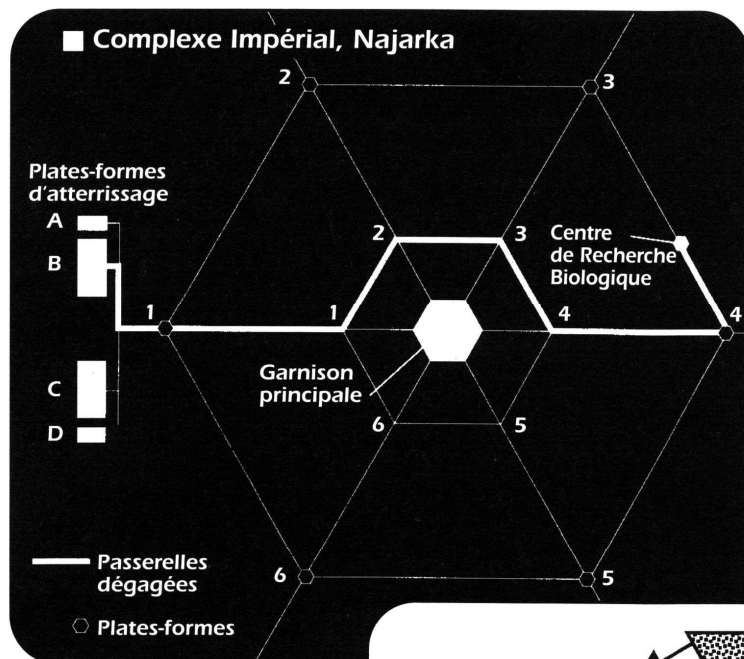
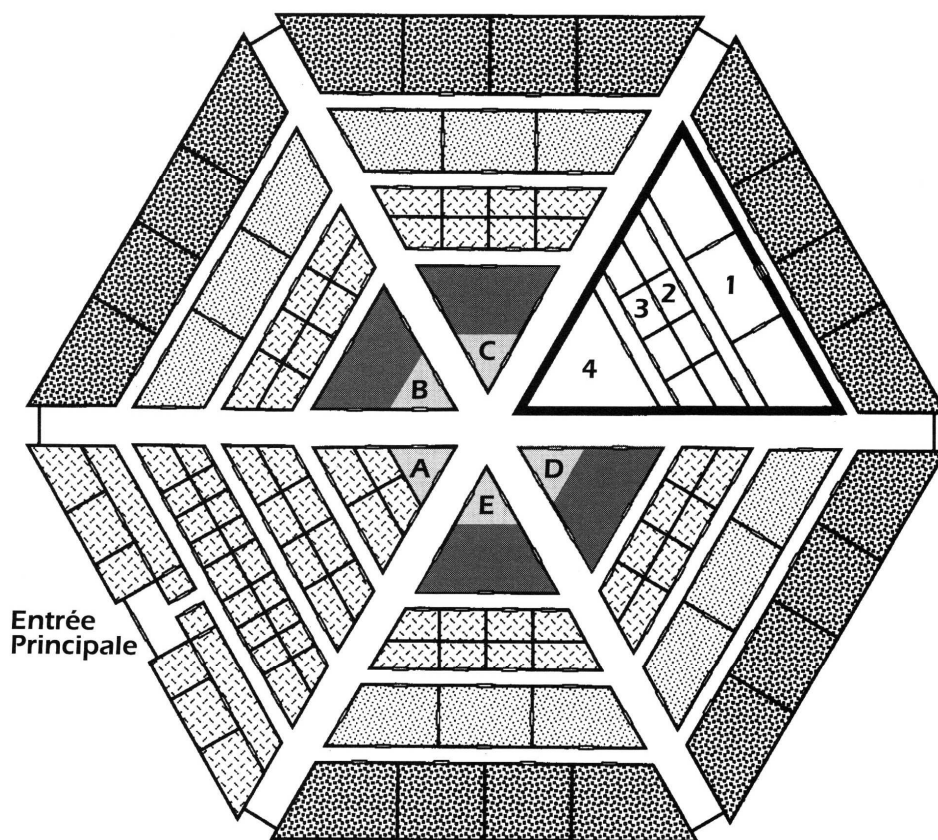


DIAGRAMME POUR LE MAÎTRE DE JEU
Complexe Impérial, Najarka

DIAGRAMME POUR LE MAÎTRE DE JEU
Centre de Recherche Biologique



■ **Centre de Recherche Biologique - Légende**

- | | | | |
|---|-----------------------------------|---|---------------------------|
| — | Porte coulissante | — | Panneaux blindés |
| A | Unité de ventilation de l'air | ▨ | Administration |
| B | Filtre atmosphérique biologique | ▩ | Quartiers d'habitation |
| C | Gaine de fluide principale | ▤ | Laboratoires |
| D | Contrôle de parcours de l'énergie | ▥ | Analyses informatiques |
| E | Générateur supplémentaire | ▦ | Maintenance et Ressources |



Allen Nunis

moins cinq cubes de détonite. N'employer que trois ou quatre cubes rend le jet *très difficile* et avec une quantité encore inférieure, on n'obtient aucun résultat.

Les PJ peuvent également percer les battants à coups de blaster. Considérez que les portes ont une *Vigueur* de 5D. Des êtres de taille humaine ou des Droïds à roulettes ou sur chenilles peuvent les franchir dès qu'elles auront subi l'équivalent d'un *mortellement blessé*. Des individus petits et agiles, comme les Ewoks, passent dès qu'elles sont "*neutralisées*".

Les fenêtres cachées, une fois repérées, sont beaucoup plus faciles à forcer ou à percer (*Vigueur* 2D).

La réception

La porte d'entrée donne directement sur une salle de réception, vide et sombre. Des traces à terre et les multiples petits câbles qui dépassent du sol désignent l'emplacement d'un bureau lourd et massif.

Un Rebelle qui réussit un jet *facile* en Perception remarque que le sol est dépourvu de poussière et que l'air a été renouvelé.

De mauvaises nouvelles

Maytoc contacte les PJ juste après leur entrée dans le bâtiment. Lisez à haute voix :

Maytoc vous appelle par le communicateur. "La radio du vaisseau a capté un message du réseau de transmission sub-spatiale du secteur — quelqu'un a piraté leur signal. C'est pas très bon pour nous," précise-t-il. "Les ravisseurs se sont identifiés. Ils prétendent faire partie de la Rébellion."

S'ils sont accompagnés d'une unité R2 ou d'un autre Droïd disposant d'un holo-projecteur, Maytoc

leur transmet l'enregistrement. Sinon, ils le découvrent quand ils retournent à bord. Voir *La première transmission*, page suivante.

Quiconque réussit un jet *difficile* en Technologie constate que les parasites terminant le message de Seville sont d'origine artificielle et que les images de Seville et le texte impérial font partie d'une même transmission.

Dans le centre de recherche biologique

Les fenêtres camouflées situées aux extrémités des couloirs les plus larges laissent passer la seule lumière qui parvient à l'intérieur du centre. Aucune des portes automatiques ne fonctionne, mais on peut les ouvrir manuellement. Tout le mobilier et le matériel ont été déménagés. Les sols sont couverts de griffures, les fixations murales des divers équipements sont apparentes.

Les couloirs font trois mètres de large. Les plafonds, hauts de quatre mètres, sont voûtés. Le système d'éclairage est toujours en place ; son importance indique que le complexe bénéficiait d'une forte illumination à l'époque où il était encore en service.

Retrouver l'agent rebelle

Les PJ déterminent la position exacte de l'agent qu'ils recherchent en se servant du transceiver directionnel (voir la carte *Centre de Recherche Biologique*, page 15).

Les pièces centrales étaient principalement destinées à la maintenance et au personnel qui s'en occupait ; elles contiennent la ventilation, les interfaces de contrôle de l'énergie et des canalisations. Ce matériel n'a pas été enlevé. Une fouille du générateur secondaire d'énergie (salle E) révèle un générateur de secours d'installation récente et télécommandé.

Les autres pièces du triangle sud-ouest du centre rassemblaient les bureaux du personnel administratif. Elles sont complètement vides.

Dans les triangles restants, les salles de l'anneau extérieur étaient réservées aux logements du personnel. Chaque cabine contient deux placards. Tout a été déménagé. Le deuxième anneau comprenait les laboratoires de recherche ; il n'y reste plus que des tables de travail métalliques. Les bureaux scientifiques occupaient le troisième anneau ; ils sont vides. Les salles du quatrième anneau centralisaient les postes d'analyses informatiques. C'était là qu'était rassemblé l'essentiel de l'équipement électronique. Les traces sur le sol sont si profondes qu'elles forment des sillons, et les murs sont couverts de câbles qui pendent dans le vide.

Le triangle nord-est

Le triangle nord-est fait exception aux descriptions qui précèdent. Les salles ont été modifiées par la Section Interrogation du COMPORN (une division des Renseignements Impériaux). Hormis une unique entrée qui donne dans le couloir transversal, le triangle intérieur a été entièrement scellé avec des

panneaux de céramique de deux mètres d'épaisseur résistant aux explosions (*Vigueur* de 9D).

Les pièces contiennent un assortiment varié de fers, de chaînes, d'unités de confinement par champ de force et de systèmes de modification d'atmosphère que les agents du BSI employaient, en plus de leurs Droïds Interrogateurs et de leurs inquisiteurs gamorréens, pour soutirer des informations aux traîtres supposés.

Si les Rebelles suivent directement le transceiver, ils constatent qu'il se dirige droit vers un des panneaux de céramique (vers la salle 4).

Salle 1. Les cadavres des deux gardes du corps humains de *Crying Dawn Singer* gisent à l'intérieur. Ils sont étendus sur une des tables de travail et ont tous deux été victimes d'un unique coup de blaster à la tête.

Salle 2. La pièce contient le corps de l'obèse chauve, suspendu à l'envers par des chaînes accrochées à ses chevilles. Il porte la même combinaison métallisée dorée que sur l'hologramme qui accompagnait les ordres des Rebelles. Il n'a aucune blessure apparente, mais son visage est boursoufflé et déformé par une grotesque grimace d'agonie.

Salle 3. Une chambre mobile de compression/déshydratation remplit presque tout l'espace disponible. C'est un cube blanc et volumineux (1,75 mètre de côté) composé de plastique à haute résistance. Un des côtés est muni d'une petite fenêtre. Cet appareil sert normalement à traiter de grandes quantités de matière organique pour les transformer en concentrés alimentaires.

Il comprime la matière puis la refroidit et en retire toute l'humidité. Il permet également de naturaliser le gibier afin de le transformer en trophée. Les Rebelles distinguent par la fenêtre les corps des deux Ithoriens. Leur peau a pris une teinte gris verdâtre. Leurs longues langues inertes sortent de leur bouche et pendent de chaque côté de leur cou.

Salle 4. Elle contient le cadavre du Wookiee albinos et le Droïd rouge et argent. Le Wookiee est suspendu au plafond, ses membres emprisonnés dans un cadre fabriqué pour ce seul usage. Son corps dénudé a été rasé à différents endroits qui portent tous des entailles et des perforations. La réussite d'un jet *facile* en Technologie permet de réaliser que ces marques sont l'œuvre d'un Droïd d'Interrogation Impérial.

Le Droïd est affalé par terre, dans le coin situé au nord. Un choc violent a cabossé sa poitrine, et sa surface est ternie et couverte de griffures. Il est pour l'instant inopérant mais n'a pas subi de dégâts sérieux. Le transceiver directionnel indique que le transpondeur directionnel est installé sur lui — l'agent recherché, c'est le Droïd !

Énergie

Peu après la découverte du Droïd, le Destroyer Stellaire *Destin Imminent*, depuis peu en orbite autour de la planète, commande la mise en marche des générateurs du bâtiment. Ignorant tout de l'origine de ce changement, les PJ constatent simplement que toutes les lampes de la pièce

La première transmission

Lisez à haute voix :

L'hologramme commence par un gros plan sur le visage d'un humain à la peau blême. Son menton pointu est allongé. Sa joue gauche est marquée de neuf cicatrices au parallélisme parfait. Ses yeux étroits sont sombres et rapprochés. Il prend la parole avec un sourire sinistre.

"Ici Yearo Seville, chef de l'Alliance Rebelle pour le secteur stellaire Rayter. J'ai un message destiné aux Shashays."

Le plan s'élargit, révélant les vêtements à la coupe élégante du pirate, sa canne richement sculptée et son blaster en or BlasTech, avec lequel il tient en joue Crying Dawn Singer. Ce dernier est maîtrisé par deux autres humains à la peau claire, lourdement armés et somptueusement vêtus, leur joue ornée des mêmes balafres que Seville. Derrière eux, le sol et les murs sont couverts de peaux provenant des espèces les plus rares de la galaxie, pour la plupart des races évoluées.

"C'est bien ça, nous le tenons et si vous voulez le récupérer, il vous faudra payer le paquet."

Nouveau gros plan de Seville qui ne sourit plus.

"La Rébellion manque de personnel et d'argent. Si nous n'obtenons pas d'aide rapidement, nous allons plonger. Nos soldats désertent et rejoignent l'Armée et la Marine Impériale. Nos bases perdent leurs soutiens locaux. Nous ne sommes même plus en mesure de payer les représentants de la pègre qui nous ont approvisionnés en équipement. Nous avons besoin d'argent."

Seville apparaît en plan moyen. Il désigne l'holo-enregistreur et se met à hurler.

"Vous là-bas, vous les Shashays et tous vos amis extraterrestres, vous avez de l'argent, et nous le voulons."

L'image fait une plongée panoramique le long de son bras et suit la ligne du blaster en direction de Crying Dawn Singer. Seville tire, assommant le prisonnier. Les deux humains lâchent le captif inconscient qui s'écroule.

"Voici les exigences de la Rébellion : d'abord un paiement de dix milliards de Crédits Impériaux, suivi d'une donation en équipement d'un montant équivalent. Ensuite nous voulons que vous acceptiez la présence d'une base de l'Alliance..."

Nouveau gros plan sur Seville. Il ricane.

"... sur votre précieuse planète."

Le gros plan est maintenant sur Crying Dawn Singer, qui gît, toujours inconscient, sur une fourrure de jeune Wookiee. L'humain reprend la parole, plein d'entrain.

"Vous disposez de vingt heures pour nous contacter par l'intermédiaire des médias, ou nous commencerons à plumer ce petit..."

La diffusion s'interrompt brusquement dans une profusion de parasites, rapidement remplacée par une légende rédigée en caractères impériaux courants :

"Transmission interceptée. Les Agents des Communications et Diffusions Impériales recherchent la source du signal."

Ce message reste affiché soixante secondes puis disparaît à son tour.

s'allument et que le système d'aération se met à fonctionner. L'effet de surprise est garanti. Lisez à haute voix :

BOUM ! La tranquillité ambiante est brutalement rompue. L'irruption soudaine d'une lumière crue vous fait cligner des yeux. L'air conditionné se met en marche avec un grondement de tonnerre et vous commencez à trembler, autant secoués par le bruit que par le contact de l'air glacé sur votre peau.

Il est maintenant impossible de contacter le *Bon à Rien*. Maytoc a détecté la présence du vaisseau impérial au moment de sa mise en orbite ; s'il avait tenté d'alerter ses compagnons, il aurait couru le risque que les Impériaux se rendent compte de leur présence. Il s'est donc caché dans son appareil car il a repéré un vaisseau se dirigeant vers la base. Si les PJ essayent de l'appeler par le communicateur, ils n'obtiennent aucune réponse.

Les Rebelles ont maintenant le choix entre réparer le Droïd ou quitter le centre de recherche. Dans le premier cas, consultez la section *Réparation du Droïd* ; sinon, passez au Chapitre Deux, *Le Départ de Najarka*, page 20.

Réparation du Droïd

Le Droïd peut être remis en état à n'importe quel moment. Cependant, tant que les Rebelles n'auront pas jugé bon de s'en occuper, ils devront le transporter.

Sans kit de réparation spécial Droïd, ils doivent réussir un jet *très difficile* en Réparation de Droïd. Le kit spécial (il y en a un à bord du *Bon à Rien*) réduit le facteur de difficulté à *moyen*.

Si le travail est effectué sur place, rappelez-vous qu'ils n'ont droit qu'à un jet après quinze minutes

de travail (voir le livre de règles, 2^e édition page 89). En cas d'échec, ils doivent encore travailler dessus pendant vingt-quatre heures avant de faire un nouveau tirage.

Quand enfin la tâche est accomplie avec succès, passez au paragraphe suivant *Le Droïd se réveille*.

Le Droïd se réveille

Lorsque le Droïd est activé, sa mémoire va revivre les événements qui ont précédé sa désactivation. Lisez à haute voix :

Après quelques couacs de son dispositif d'élocution, le Droïd déclare poliment : "Je suis KL-6TLF7V/T, Droïd Traducteur et Serviteur, puis-je prendre votre manteau ? Désirez-vous une boisson ?"

Il fait une pause. "Non, attendez —"

Il produit de nouveaux couacs. "Ne faites pas cela, je vous en prie ! Maître, vous devez fuir."

Il s'interrompt une nouvelle fois, vous regarde l'un après l'autre, puis reproduit des bruits d'échanges de tirs, accompagnés de cris poussés dans plusieurs langues extraterrestres et de la voix cassante d'un humain qui lance des ordres. Le Droïd se déplace maladroitement, ses circuits moteurs, synchronisés sur son module vocal, jouant la scène.

La dernière voix qu'on entend est celle de l'humain ; il dit calmement : "Ne les tuez pas encore. Ils vont pousser la chansonnette avant de mourir."

Le Droïd s'arrête et baisse la tête. "Mon maître a été kidnappé," annonce-t-il avec tristesse.

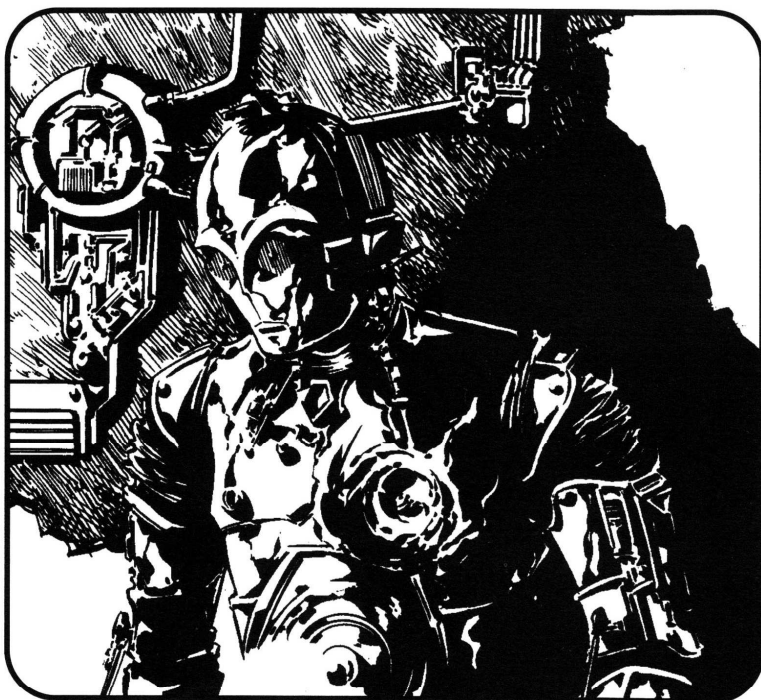
Si les Rebelles ont déjà entendu la transmission sub-spaciale de Yearo Seville, ils auront reconnu sa voix parmi celles reproduites par le Droïd.

Les caractéristiques de 6T-L sont indiquées dans les *Fiches de Personnages*, à la fin du livre. Bien qu'il possède une personnalité docile, il se montre également caustique car il cherche sans cesse des occasions de se rendre utile. Il parle le plus possible, qu'il ait des choses à dire ou non. Il fait très souvent référence à Crying Dawn Singer et compare défavorablement les Rebelles à son maître, par des propos tels que "Vos vêtements vous vont très bien. Mon maître, toutefois, a un si beau plumage qu'il n'a pas besoin de recourir à de tels embellissements artificiels."

Interrogé sur les circonstances de l'enlèvement, il peut simplement indiquer :

"Je me souviens de peu de choses, car j'ai très vite été désactivé. J'ai reconnu un des agresseurs qui est un célèbre pirate de l'espace, du moins s'il faut en croire les nouvelles à sensation. C'était Yearo Seville."

Il est possible de consulter la mémoire visuelle du Droïd après l'avoir transférée dans un autre ordinateur (cette tâche nécessite un jet *facile* en Programmation de Droïd et la présence d'un ordinateur équipé d'un projecteur holographique), ce qui permet d'assister à la scène suivante :



Le Droïd est dans une grosse limousine luxueusement capitonnée. Le champ de vision change avec les mouvements de ses photorécepteurs. Il regarde Crying Dawn Singer, qui siffle avec agitation, puis étudie l'intérieur du véhicule et ses autres occupants, deux gardes armés, tranquillement assis, qui regardent par les fenêtres, deux Ithoriens endormis, un humain obèse en train de manger. La limousine s'arrête, ce qui provoque quelques secousses dans la scène. Le Droïd regarde par la fenêtre latérale et aperçoit le Wookiee albinos qui se tient sur les marches devant un bâtiment imposant.

Les deux gardes armés sortent. Ils examinent les alentours puis saluent le Wookiee. L'humain et les Ithoriens descendent ensuite. Le Droïd regarde Crying Dawn Singer qui lisse son plumage.

Le décor change brusquement quand le Droïd quitte la limousine. Il regarde autour de lui, les gardes, le Wookiee. Sur l'ombre du côté du bâtiment se découpe un petit rayon de lumière.

La projection se divise en deux écrans. L'œil gauche du Droïd se fixe sur l'éclat lumineux sur lequel il fait un zoom. Le champ de vision du droit s'élargit pour s'étendre sur près de 180°.

Un humain apparaît à gauche. Sa joue est barrée de cicatrices et il tient un blaster doré. Sur la droite, le Wookiee jette délibérément sa pipe.

L'œil gauche montre l'homme balafre parlant dans le communicateur de son col. Il se met à tirer. L'œil droit voit les deux gardes qui s'effondrent.

Vous entendez la voix du Droïd. "Non, attendez..." Il se tourne vers Crying Dawn Singer : "Maître, vous devez fuir." Après un bruit de blaster, le Droïd tombe sur le dos. Dans le ciel qui le surplombe, les lettres "TGM" sont peintes sur les stabilisateurs d'un gros airspeeder. L'image devient noire, mais vous entendez encore les bruits de la bataille et les cris.

L'identification de l'agent rebelle

Lorsque les Rebelles prononcent la phrase de reconnaissance ("les rouages tournent à l'infini"), le Droïd leur répond correctement ("l'engrenage est silencieux") et change de personnalité. Les contraintes que lui impose son activité pour la Rébellion lui étant pesantes, il a développé deux personnalités distinctes : le serviteur docile et

La caméra de sécurité

Lisez à haute voix :

INTÉRIEUR : LA SALLE DE TORTURE. *Le Wookiee albinos est suspendu au plafond. Le pirate Yearo Seville discute avec un officier de la sécurité du COMPORN Impérial. Le Droïd doit être renversé sur le côté car l'image est inclinée.*

"Voulez-vous que j'emmène le Droïd à Laim ?"

L'officier répond avec une efficacité glaciale bien militaire.

"Non, uniquement l'oiseau. Le Moff Owen tient à se charger personnellement de lui. Son Destroyer Stellaire personnel, le *Destin Imminent*, est en route. Le Moff Owen tient à ce que ses gens soient les premiers à récupérer l'information que détient ce Droïd."

"Nous nous contentons de le laisser là ?"

"Le *Destin Imminent* sera très bientôt sur place. De toute façon, personne ne vient jamais par ici."

La silhouette de Seville qui s'approche du Droïd grandit dans l'œil de la caméra. Un CRUNCH ! sonore retentit quand il lui donne un coup de pied.

"Comme vous voulez. C'est vous le pro. Je ne suis qu'un pirate."

l'héroïque agent rebelle. Après avoir entendu la phrase de reconnaissance, il devient incapable de conserver la même personnalité pendant une période de temps quelconque ; il passe sans cesse du caractère serviable, soumis et quelque peu sardonique à son autre tempérament, héroïque, altruiste et téméraire.

Il se met alors à courir frénétiquement dans tous les sens en criant "Nous devons nous rendre sur Laim. Nous devons nous rendre sur Laim." Après l'avoir calmé, les Rebelles peuvent consulter les dossiers secrets de l'Alliance dans lesquels figurent les informations recueillies par sa caméra de surveillance.

Cette caméra a enregistré les derniers moments du séjour des ravisseurs sur Najarka. Passez à la séquence *La Caméra de Sécurité*, ci-dessus.

Séquence suivante...

Épisode Deux, *Le départ de Najarka*.

■ Épisode deux : Le départ de Najarka

Résumé

Les Rebelles tentent de fuir la planète. Ils doivent décider s'ils emmènent ou non le Droïd et comment ils vont le transporter s'ils ne l'ont pas remis en marche. Ils doivent vaincre les soldats impériaux envoyés pour récupérer le Droïd, ou bien trouver un moyen de les éviter. Enfin, ils doivent reprendre possession de leur vaisseau, quitter la planète et échapper aux chasseurs TIE que le Destroyer Stellaire *Destin Imminent* envoie à leur poursuite.

Le Moff Owen et le Destin Imminent

Le *Destin Imminent* est en orbite autour de Najarka. Les interrogateurs du COMPORN l'ayant informé que 6T-L est l'agent Rebelle, le Moff Owen est venu le récupérer. Personne à bord du *Destin Imminent* ne s'attend à trouver des Rebelles, ou qui que ce soit d'autre, sur Najarka.

Au cours des dernières années, les seuls êtres à avoir mis pied sur la planète sont les membres des équipes d'interrogation. Les Renseignements Impériaux ont dissuadé les curieux de venir par là en répandant dans tout le secteur des rumeurs faisant état de mort et d'horreur.

Le Bon à Rien

Maytoc Kollene et le *Bon à Rien* ne courent aucun danger. Les Rebelles ne peuvent contacter leur pilote qui se cache. Tous les systèmes du vaisseau sont inactifs et Maytoc surveille les soldats qui ont investi l'appareil, en se déplaçant silencieusement dans le réseau de canalisation qui circule au-dessus d'eux. Les soldats concluent rapidement à l'absence d'occupant et ressortent prendre position au pied de la rampe d'embarquement.

Quitter le centre de recherche

La première décision que les Rebelles doivent prendre concerne le Droïd. S'ils l'ont déjà activé, il peut les suivre sans aide jusqu'à leur appareil. Mais s'ils ne s'en sont pas occupés (ou s'ils ont échoué), ils doivent le porter pour l'emmener avec eux. Le PJ

qui essaie de le soulever doit réussir un jet *moyen* en *Levage*, et toutes ses compétences de *Dextérité* et de *Vigueur* sont réduites de 2D jusqu'à ce qu'il soit débarrassé de sa charge. Laisser tomber le Droïd représente une action, mais les niveaux de *Dextérité* et de *Vigueur* redeviennent normaux au cours du même round, et le Droïd ne subit pas de dommages sensibles.

Les soldats impériaux

Trente soldats impériaux ont été envoyés pour récupérer le Droïd. Tandis que les Rebelles retournent vers le *Bon à Rien*, les soldats viennent à leur rencontre. Les kichicolias les suivent en jacassant bruyamment. La ressemblance entre les gardes et les kichicolias est vraiment frappante.

Les deux groupes se retrouvent face à face à l'intersection 5 (voir la carte du *Complexe Impérial de Najarka*, page 15). Lisez à haute voix :

Les cris rauques des primates noir et blanc agressent vos oreilles. Ils sont omniprésents sur les branches et bondissent dans les arbres. Vous êtes ébahis d'en découvrir une telle quantité.

Tout à coup, des silhouettes de plus grande taille franchissent le virage de la passerelle et entrent dans votre champ de vision — sous les acclamations des petits primates noirs et blancs — des hommes en armure noire et blanche. Des soldats impériaux !

Soldats Impériaux (30)

DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 4D, Esquive 4D, Parade à Mains Nues 4D

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 2D

Combat à Mains Nues 3D

TECHNIQUE 2D

Équipement : Armure de soldat impérial (+1D en VIG pour résister aux dommages ; -1D en DEX et à toutes les compétences qui en découlent), Fusil-blaster (dommages 5D).

Les trente soldats se divisent en groupes de trois afin d'associer leurs tirs (voir *Star Wars, Seconde Édition*, page 68, Actions combinées). La durée de la bataille dépend de la manière dont les Rebelles s'en sortent. S'ils se débrouillent bien, vous pouvez



Allen Nunis

attendre qu'ils aient abattu une vingtaine d'adversaires, mais n'hésitez pas à abrégé l'action en cas de difficulté. Juste avant la fin des hostilités, lisez à haute voix :

La bataille fait rage, mais le reste de la forêt est maintenant complètement silencieux. Les bruyants primates ont disparu.

Les combats se poursuivent pendant encore deux rounds et prennent fin à l'apparition d'une créature géante najarkienne. Lisez à haute voix :

Vous entendez des bruits de branches que l'on brise — des branches énormes — avec des craquements aussi retentissants que des coups de tonnerre. La passerelle et les arbres avoisinants tremblent. Une monstrueuse gueule béante apparaît dans les arbres, suivie d'un épais corps de serpent. Un soldat impérial disparaît en une bouchée ; la tête se balance dans tous les sens, les gigantesques yeux rouges cherchent dans toutes les directions, car la créature guette un nouveau morceau de choix.

Créature najarkienne

DEXTÉRITÉ 2D
PERCEPTION 1D
VIGUEUR 10D
Indocilité : 7D

Vitesse : 2D

Taille : Jusqu'à trente mètres de long

Échelle : Créature

Attaques :

Morsure : Dommages 8D

La créature najarkienne est un gigantesque prédateur des forêts tropicales. Elle mesure dans les trente mètres de long, possède une gueule monstrueuse de plus de deux mètres de diamètre. Ses gros yeux

rouge terne sont des photorécepteurs spécifiquement adaptés à la détection des motifs blancs et noirs des kichicolas (son gibier habituel) et, indirectement, des uniformes des soldats dont les couleurs sont similaires.

Elle n'attaque pas les Rebelles car elle ne peut les voir, mais elle ne part pas avant d'avoir consommé tous les soldats impériaux. (C'est pour cette raison que la garnison a été abandonnée — tous ses occupants ont été dévorés par ses semblables.) Une fois qu'elle n'a plus de proie à se mettre sous la dent, elle disparaît.

Rejoindre le Bon à Rien

Après ce bref intermède, les Rebelles sont de nouveau seuls et libres de repartir pour la plate-forme d'atterrissage, où ils constatent qu'un vaisseau impérial s'est posé à côté du *Bon à Rien*.

L'appareil en lui-même ne représente pas une grande menace. C'est un transport de troupe léger, un vaisseau de forme rectangulaire, similaire dans sa conception à la navette d'assaut standard. Les troupes d'infanterie de la Rébellion les appellent souvent des "paquets-surprises" parce qu'ils ne comportent pas grand-chose à l'extérieur (juste quatre canons lasers), mais ils contiennent un effectif complet de troupes. Tout Rebelle qui réussit un jet *moyen* en Technologie ou en Savoir se rappelle que les appareils de cette taille transportent habituellement quarante soldats. Après un décompte approximatif des morts de la passerelle, les PJ peuvent supposer que l'essentiel des troupes a été éliminé.

Il reste effectivement dix hommes qui sont tous restés sur la plate-forme d'atterrissage. Deux équipes de deux patrouillent le long des côtés nord et sud, les six autres sont rassemblés près de l'écouille ouverte du *Bon à Rien*.

Le vaisseau impérial est orienté vers le sud-est, les deux canons-lasers avant dirigés vers le chemin qui mène au complexe. Son train d'atterrissage est complètement déployé et la coque se trouve à deux mètres au-dessus de la plate-forme. Une rampe d'embarquement, dirigée vers le nord-ouest, descend du ventre de l'appareil. Deux individus, portant l'uniforme des canonnières de la Marine Impériale, sont assis en bas. Il reste quatre hommes d'équipage à l'intérieur : deux canonnières, qui manœuvrent les canons-lasers avant, le pilote et le copilote.

Pour quitter la planète, les Rebelles doivent retourner dans le *Bon à Rien*, et donc se débarrasser d'abord des soldats et des deux canonnières qui sont à l'extérieur. Il est également préférable qu'ils mettent l'appareil impérial hors service sous peine de l'avoir ensuite à leurs trousses.

Aux premiers échanges de tir, Maytoc prépare son appareil pour le décollage. Il met six rounds (trente secondes) pour rejoindre son siège et encore six pour lancer la séquence de décollage. Après l'écoulement de ce délai, les PJ entendent les répulseurs qui tournent. Quand tous sont à bord, l'appareil est prêt à partir.

Soldats impériaux (10)

DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 4D, Esquive 4D, Parade à Mains Nues 4D

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 2D

Combat à Mains Nues 3D

TECHNIQUE 2D

Équipement : Armure de soldat impérial (+1D en VIG, uniquement pour les dommages subis ; -1D en DEX et à toutes les compétences qui en dépendent), Fusil-blaster (dommages 5D).

Pilote et copilote impériaux

DEXTÉRITÉ 2D +1

SAVOIR 1D +1

MÉCANIQUE 3D

Transports Spatiaux 5D*

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 2D

Équipement : Blaster (dommages 4D), communicateur.

Note : Le copilote possède la compétence Canons de Vaisseau à 4D +1.

Canonnières impériaux (4)

DEXTÉRITÉ 2D +2

Blaster 3D +2

SAVOIR 1D +1

MÉCANIQUE 3D

Canons de Vaisseau 5D

PERCEPTION 1D +1

VIGUEUR 1D +1

TECHNIQUE 1D +1

Équipement : Blaster (dommages 4D), communicateur.

Le transporteur impérial

Si les Rebelles n'ont pas neutralisé le transporteur de troupes, ce dernier les prend en chasse dans l'atmosphère. Comme le pilote n'attend pas ceux qui sont sur la plate-forme, l'équipage embarqué se limite aux deux pilotes et aux canonnières avant.

Transporteur impérial

Vaisseau : Telgorn II Ipc

Type : Transport de troupes léger de classe *Gamma*

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 30 mètres

Compétence : Transports Spatiaux : Transports de Classe *Gamma*

Équipage : 5

Passagers : 40

Capacité de la Soute : 1 tonne

Autonomie : 3 jours

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : Néant

Hyperpropulseur de Secours : Non

Navordinateur : Non

Maniabilité : 3D

Vitesse Spatiale : 6

Vitesse Atmosphérique : 300 ; 1 000 km/h

Coque : 5D +2

Écrans : 2D

Senseurs :

Passif : 15/0D

Détection : 30/2D

Recherche : 45/3D

Focalisation : 3/4D

Armes :

Quatre Canons Lasers (tirent séparément)

Échelle : Chasseurs Stellaires

Arc de Tir : Tourelle

Servants : 1

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 3D

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/
2 500 mètres

Dommages : 2D

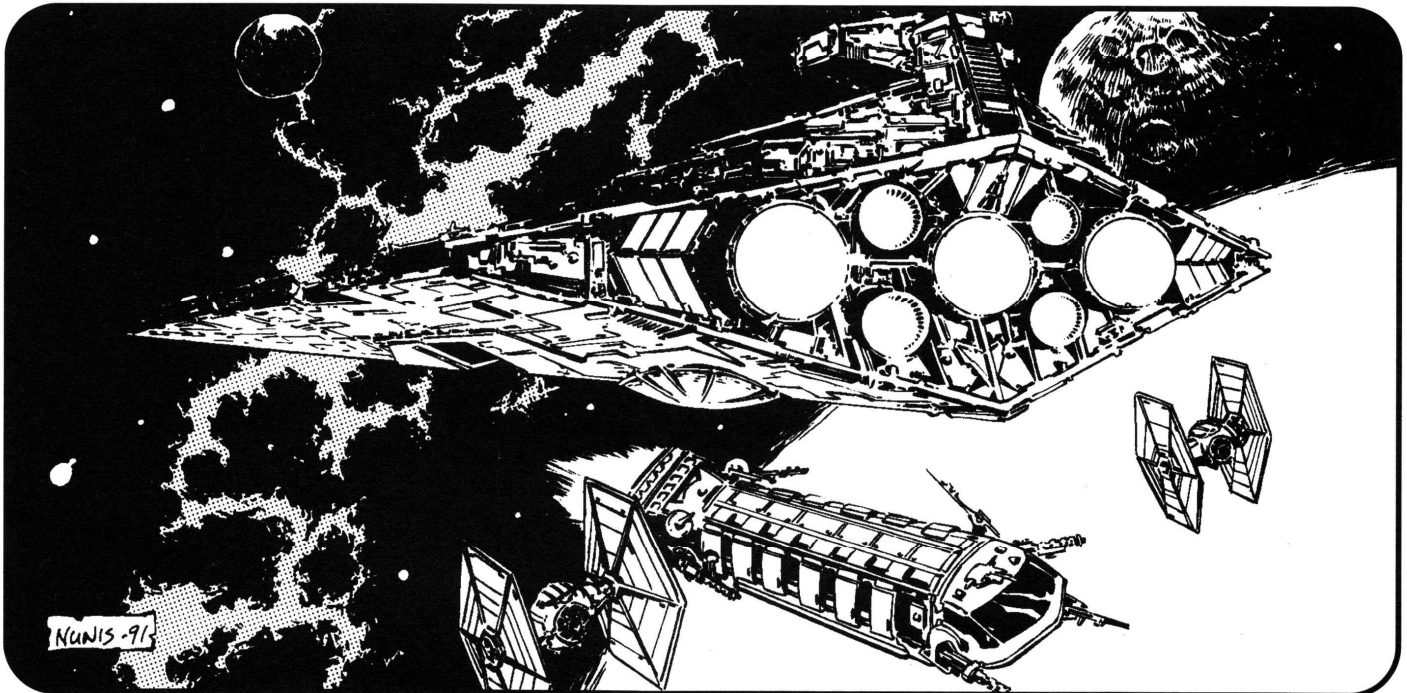
La navette de transport de personnel Telgorn II Ipc de classe *Gamma* dispose de la même coque que la navette d'assaut de classe *Gamma* de Telgorn Corp, mais son profil de mission (le déplacement rapide de forces planétaires) lui a valu d'importantes modifications internes.

L'attaque des Chasseurs TIE

Le *Bon à Rien* quitte enfin l'atmosphère de la planète et se débarrasse de la navette. Les scanners indiquent alors que le Destroyer Stellaire *Destin Imminent* est en phase d'approche ; il envoie au même moment quatre chasseurs TIE à l'attaque du vaisseau rebelle.

Les PJ doivent échapper aux chasseurs TIE et effectuer leur saut dans l'hyperespace aussi vite que possible pour se mettre hors d'atteinte.





Allen Nunis

Chasseurs TIE/In

Vaisseau : TIE/In, fabriqué par le Groupe Sienar Astronautique

Type : chasseur de supériorité spatiale

Échelle : Chasseurs Stellaires

Longueur : 6,30 mètres

Compétence : Pilotage de Chasseur Stellaire : TIE

Équipage : 1

Compétence de l'Équipage : Canons de Vaisseau 4D, Pilotage de Chasseur Stellaire 4D +1

Passagers : Aucun

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : Aucun

Hyperpropulseur de Secours : Aucun

Navordinateur : Aucun

Maniabilité : 2D

Vitesse Spatiale : 10

Vitesse Atmosphérique : 415 ; 1 200 km/h

Coque : 2D

Écrans : Aucun

Senseurs :

Passif : 20/0D

Détection : 40/1D

Recherche : 60/2D

Focalisation : 3/3D

Armes :

Deux Canons Lasers (asservis)

Arc de Tir : Avant

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 2D

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Portées Atmosphériques : 100-300/1 200/2 500 mètres

Dommages combinés : 5D

Évasion

Cet épisode peut se terminer de trois manières possibles, sans compter la mort ou la capture par l'ennemi. Dans le premier cas, les Rebelles s'échappent bien de Najarka, mais ils laissent 6T-L derrière

eux — ils vont sans doute rentrer à Berrol's Donn. Dans le deuxième cas, ils récupèrent bien le Droïd mais ne parviennent pas à décider de leur destination suivante, ce qui les ramène également à Berrol's Donn. Dans la troisième alternative, ils font route pour le système Laim en compagnie de 6T-L.

Première fin Échec humiliant

Les PJ échappent aux Impériaux et abandonnent Najarka sans emmener le Droïd. Celui-ci tombe aux mains de l'ennemi ; parmi les renseignements qu'il finit par révéler figure la localisation de la base de Berrol's Donn.

Quand les PJ arrivent à la base (c'est le seul endroit où Maytoc accepte de les emmener, même s'ils ont d'autres destinations possibles), ils découvrent les occupants qui préparent frénétiquement l'évacuation. Lisez à haute voix (en accentuant l'effet dramatique) :

Des humains, des extraterrestres et des Droïds courent dans tous les sens dans les couloirs de la base. La voix familière d'un Droïd retentit dans l'intercom "Une heure avant le décollage des transporteurs. Deux heures avant l'évacuation complète."

Quand ils se renseignent sur la cause de cette agitation, il leur est simplement répondu, sur un ton cassant, que le commandant Rondel se trouve dans le hangar des chasseurs. Dans la base, tout le monde sait que l'échec des PJ est à l'origine de cette évacuation. Le trajet jusqu'à ces hangars est bref et difficile. Lisez à haute voix :

Pendant que vous vous dirigez vers le hangar des chasseurs, vous apercevez des mécaniciens et des pilotes qui préparent leurs appareils. Vous faites halte quand vous constatez qu'un des mécaniciens des Ailes-X, un Wookiee, vous regarde fixement.

Le Wookiee grogne — un long grondement sourd — et découvre légèrement ses dents. Il entame un mouvement vers vous quand un humain, à cheval sur le nez de l'Aile-X, se penche et le rattrape par la bandoulière.

“Laisse-les, Tewn,” lui dit-il. “Ce que tu pourrais leur faire, ce n’est rien à côté de ce qu’ils vont se prendre par Rondel.”

Le Wookiee grogne une nouvelle fois et dévoile un peu plus ses dents, mais il vous tourne le dos et ne s’intéresse plus qu’au panneau ouvert sous la verrière du chasseur.

Ce que vous entendez ensuite est bien plus effrayant que le grognement du Wookiee — et le commandant Rondel en est à l’origine.

“Bande d’idiots !” hurle-t-il. “Ce Droïd que vous avez abandonné, c’était un agent de l’Alliance. Sa mémoire contenait la localisation de cette base, et la Force seule sait quoi d’autre !” Il fonce sur vous. “J’aurais dû — j’aurais dû vous descendre moi-même. Sur-le-champ !”

Rondel se met à fulminer contre l’incompétence des PJ et sur l’amplitude des informations perdues jusqu’à ce qu’ils rampent à ses pieds en le suppliant de leur accorder la possibilité de se racheter. Lisez à haute voix :

“Je vais vous donner une chance d’éviter la cour martiale pour votre stupidité incompréhensible, bande de misérables,” s’exclame Rondel. “Je n’ai pas envie de vous confier cette mission, mais tout le personnel sur qui je peux compter est occupé à établir la nouvelle base.”

Il hoche la tête. “Vous avez vu la transmission de Yearo Seville, n’est-ce pas ? Bon, nous avons remonté l’émission jusqu’à un relais sub-spatial du système Laim. C’est un relais du réseau impérial par lequel la plupart des émissions sub-spatiales du secteur transitent. Voyez ce que vous pouvez y trouver.”

Il commence à se tourner pour partir. “Oh, soit dit en passant, une grande partie des Shashays a cru à cette transmission. Nous sommes en train de perdre leur soutien. Et tous les vaisseaux dans lesquels ils ont des navigateurs — ils les retiennent en otage. S’ils les livrent aux Impériaux, nous sommes foutus.”

Le commandant Rondel s’éloigne, donnant tranquillement des ordres aux hommes qui l’accompagnent. La voix du Droïd retentit de nouveau dans l’intercom.

“Des Destroyers Stellaires ont pénétré dans le système. Ils nous présentent les termes de notre reddition. La ligne de défense extérieure se prépare au combat. Que la Force soit avec nous !”

Les Rebelles doivent alors rejoindre le *Bon à Rien* et partir pour le système Laim. Au moment de leur départ, ils distinguent dans le lointain les éclairs d’une bataille spatiale.

Deuxième fin — Un bref répit

Les Rebelles retournent à Berrol’s Donn avec le Droïd. Ils n’ont pas commis d’erreur précise, mais ils ne savent pas par où continuer.

Rondel prend en charge le Droïd ; au bout de quelques heures, les spécialistes leur transmettent toutes les informations récupérées dans sa mémoire, dont les souvenirs cachés présentés dans l’Épisode Un, accompagnées d’un avis de Rondel leur conseillant de se rendre dans le système stellaire Laim. Ils apprennent que les Shashays retiennent les vaisseaux de l’Alliance en otage jusqu’à la libération de Crying Dawn Singer. Le Droïd est maintenant dans son mode à double personnalité. Les PJ bénéficient d’une escorte joyeuse jusqu’au *Bon à Rien*, à bord duquel ils partent à destination du système Laim.

Troisième fin — Réussite

Dans cette version, les Rebelles obtiennent eux-mêmes les renseignements enfouis dans la mémoire du Droïd (l’enregistrement de Seville et de l’agent d’interrogation du COMPORN) et décident d’aller directement dans le système Laim.

A leur arrivée dans le système, ils reçoivent un message de Rondel. Lisez à haute voix :

“Tous les vaisseaux de la Rébellion en transit avec des navigateurs shashays ont été détournés. Les chefs shashays ont abandonné la table de négociation. Ils menacent de se tourner vers le Moff Owen. La situation est grave, je crois que vous représentez notre dernier espoir. Bonne chance !”

Séquence suivante...

Épisode Trois, *Laim*.



Épisode Trois : Laim

Résumé

Dès qu'ils reviennent dans l'espace normal, les Rebelles interceptent une autre transmission sub-spatiale accusant l'Alliance de l'enlèvement. Grâce aux modifications apportées au *Bon à Rien*, ils montent à bord du vaisseau émetteur d'où proviennent les transmissions et y découvrent une plaque de données contenant les faux messages. Ils mettent également la main sur un message secret les dirigeant vers la planète Narg, où Crying Dawn Singer est détenu.

L'arrivée dans le système Laim

Le saut dans l'hyperespace à destination du système stellaire Laim dure huit heures. L'ordinateur de bord ne possède aucune donnée sur ce système, en dehors de ses coordonnées. Dès l'arrivée dans l'espace normal, les senseurs des intercepteurs de signaux sub-spatiaux détectent une nouvelle transmission. Lisez *La Deuxième Transmission*.

Le système Laim

Le système Laim n'a jamais été occupé. Son soleil, une pâle étoile, ne projette qu'une lumière bleue blafarde dans les ténèbres de l'espace. Il n'y a aucune planète. Les PJ repèrent aisément la station relais sub-spatiale ainsi que le vaisseau émetteur du Secteur Rayter.

La station relais sub-spatiale

La station relais sub-spatiale (SRS) est une énorme station spatiale intra-système, sans équipage, de forme fuselée, qui tourne lentement autour de l'étoile du système Laim, mais à une grande distance. En plus de son matériel d'émission, elle dispose d'un dispositif anti-collision. Cet ensemble de lasers est destiné à détruire tous les météorites ou planétoïdes qui paraissent suivre une route de collision avec la station.

Quand le vaisseau émetteur repère le *Bon à Rien* qui approche, les techniciens qui sont à bord reprogramment le système de défense, de

La deuxième transmission

L'holo-projection commence avec une musique vive et entraînante. Les mots "Bulletin spécial d'informations" tournoient à travers une holo-carte du secteur.

L'image est remplacée par un plan large sur un plateau mauve et gris clair. Deux présentateurs vedettes humains sont assis derrière un bureau. Le mur derrière eux porte l'inscription "Central de Presse du Secteur Rayter".

Le niveau sonore de la musique diminue et l'holo-projection fait un zoom jusqu'à un plan moyen des deux présentateurs vêtus à la dernière mode du Secteur Rayter.

PLAN D'INSERT — *Gros plan sur la femme. Elle attend quelques secondes avant de prendre la parole.*

"Ceci est un bulletin spécial concernant la disparition du grand interprète shashay, Crying Dawn Singer."

Une minuscule incrustation holographique représentant le Chanteur de l'Espace apparaît au-dessus de son épaule, sur laquelle la caméra principale fait un plan rapproché.

"Comme nous vous l'avons déjà annoncé, Crying Dawn Singer a été enlevé quelques instants à peine avant une représentation au profit du Moff Owen, à l'occasion des cérémonies d'inauguration du CASsec. Le groupuscule

responsable de ce kidnapping s'est maintenant fait connaître."

PLAN D'INSERT — *Co-présentateur.*

"Yearo Seville, le pirate qui veut apporter de la crédibilité à ses atrocités en se qualifiant de rebelle politique, a revendiqué l'enlèvement et réclame une rançon colossale."

L'holo-incrustation placée au-dessus de son épaule montre Seville qui tire sur Crying Dawn Singer.

"Les Agents de la Diffusion et des Communications Impériales et les membres de la Marine Impériale tentent actuellement de localiser la base secrète de ce vil criminel, avant que Crying Dawn Singer n'ait à souffrir de sa captivité."

PLAN D'INSERT — *Gros plan, présentatrice.*

"Ici, au Central de Presse du Secteur Rayter, nous sommes profondément émus par ces événements et nous espérons tous que Crying Dawn Singer retrouvera bientôt la sécurité de l'espace impérial."

RECU DE L'IMAGE — *Un plan moyen des deux présentateurs. La transmission se dissipe progressivement.*

sorte qu'il prenne les arrivants pour cible. Seuls trois canons peuvent simultanément viser le vaisseau.

Station relais sub-spatiale

Engin : Station relais sub-spatiale
Type : Station relais émettrice intra-système
Échelle : Vaisseaux de Guerre (avec un armement de classe Chasseurs Stellaires)
Longueur : 100 mètres
Équipage : Néant
Passagers : Néant
Capacité de la Soute : Néant
Autonomie : Néant
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : Néant
Maniabilité : 0D (capable d'effectuer une rotation de 360° en quatre rounds).
Coque : 2D
Écrans : 2D
Armes :
 Douze Canons Lasers (tirent séparément)
 Échelle : Chasseurs Stellaires
 Arc de Tir : seulement 3 canons peuvent tirer ensemble sur une cible
 Servants : 1
 Compétence : Canons de Vaisseau
 Ordinateur de Visée : 3D
 Portées Spatiales : 1-3/12/25
 Domages : 2D

Le vaisseau émetteur

Le vaisseau émetteur envoie directement les fausses transmissions dans le SRS. Il ne possède aucune arme et doit transférer les messages en se connectant physiquement avec la station. Quand les Rebelles pénètrent dans le système, le vaisseau émetteur est amarré à la station.

Vaisseau émetteur du Secteur Rayter

Vaisseau : Vaisseau Émetteur/de Maintenance II-xC des Communications Merthyog
Type : Vaisseau Émetteur et de Maintenance
Échelle : Chasseurs Stellaires
Longueur : 30 mètres
Compétence : Transports Spatiaux : Vaisseau Émetteur II-xC
Équipage : 4
Passagers : 10 (normalement des techniciens)
Capacité de la Soute : 10 tonnes
Autonomie : 2 semaines
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x4
Hyperpropulseur de Secours : Aucun
Navordinateur : Oui, limité à cinq sauts
Maniabilité : 2D
Vitesse Spatiale : 4
Vitesse Atmosphérique : 450 ; 800 km/h
Coque : 2D
Écrans : 1D
Senseurs :
 Passif : 30/1D
 Détection : 60/2D
 Recherche : 90/4D
 Focalisation : 4/4D +1
Armes : Aucune

Le réseau de diffusion sub-spatiale du Secteur Rayter

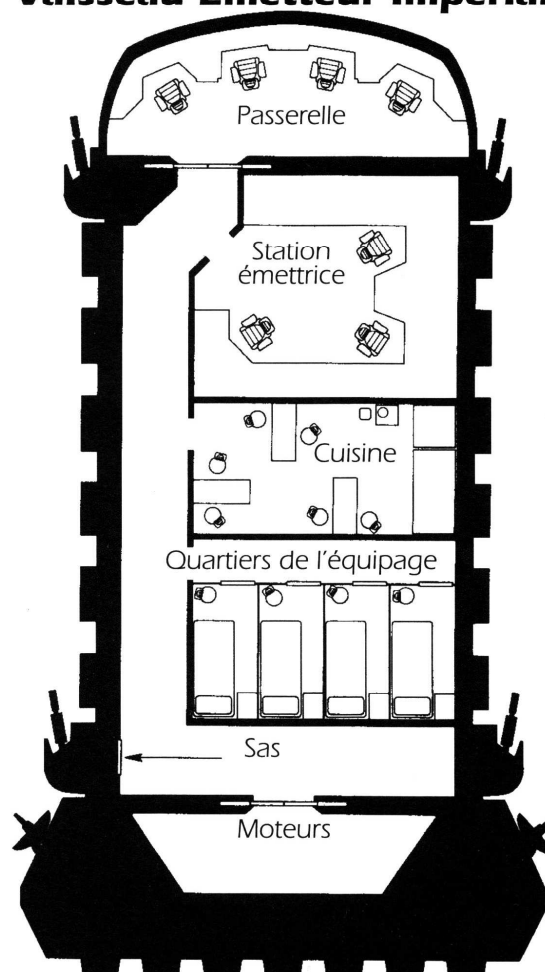
Le Haut Conseil du Secteur Rayter a conçu le Réseau de Diffusion Sub-spatiale du Secteur Rayter (RDSSR) dans le but de reproduire une petite partie du HoloRéseau de la Vieille République. Là où le HoloRéseau utilisait des milliers de transducteurs à annulation de masse pour relayer les signaux dans l'hyperespace, le RDSSR dépend de soixante-quatre stations relais sub-spatiales (SRS). Les transmissions sub-spatiales sont beaucoup plus lentes que le HoloRéseau, mais aussi beaucoup moins coûteuses.

Les capacités d'échange de données du RDSSR sont limitées — six planètes et huit des soixante-quatre stations sont en mesure d'envoyer des messages ; les autres ne peuvent que les relayer. La station de Laim fait partie des premières.

Le RDSSR diffuse les journaux officiels d'informations, les événements culturels du secteur et les proclamations officielles concernant tous les citoyens du Secteur Rayter.

Des individus et des groupes qui ne dépendent pas du gouvernement du secteur ont toutefois appris à se servir de "fréquences parasites" pour diffuser des messages non autorisés.

DIAGRAMME POUR LE MAÎTRE DE JEU Vaisseau Émetteur Impérial



Approcher du vaisseau émetteur

La station commence à tirer sur le *Bon à Rien* quand il se trouve à moins de cinquante mille kilomètres de distance. Le vaisseau émetteur reste amarré durant tout le temps que dure l'affrontement. Le personnel embarqué attend la destruction du système de défense pour organiser sa fuite.

La fuite des techniciens

Dès que les techniciens constatent que le système de défense de la station relais n'arrêtera pas le *Bon à Rien*, ils tentent de fuir dans l'hyperespace. Le vaisseau compte quatre hommes d'équipage et dix techniciens.

Les deux projecteurs de rayons tracteurs du *Bon à Rien* sont installés dans les pylônes avant ; ils peuvent être combinés afin d'accroître les chances de capturer le vaisseau fugitif (c'est la compétence *Canons de Vaisseau* qui sert dans cette opération).

Portées des rayons tracteurs

Courte — 1 000 - 10 000 mètres (1-5)
Moyenne — 10 001 - 30 000 mètres (15)
Longue — 30 001 - 60 000 mètres (30)

Dès que les PJ ont capturé le vaisseau émetteur, son équipage tente de se libérer. C'est un jet en opposition : code de Coque Sub-Luminique du vaisseau contre code de Puissance des rayons tracteurs (voir *Star Wars, Seconde Édition*, page 110, Rayons tracteurs).

Les rayons tracteurs permettent d'attirer le vaisseau émetteur vers le *Bon à Rien* à une vitesse de cinq mille mètres par round. Quand la distance séparant les deux appareils n'est plus que de deux mille mètres, l'équipage capturé renonce à fuir et se prépare à être abordé.

La résistance que les Rebelles vont rencontrer dépend de la gravité des dommages qu'ils ont infligés.

- S'ils capturent le vaisseau sans l'endommager, les quatre hommes d'équipage impériaux leur tendent une embuscade dans laquelle ils tombent dès qu'ils montent à bord. Voir *Embuscade*, page 30.

- Si le vaisseau émetteur est faiblement endommagé, son capitaine contacte le *Bon à Rien* et offre sa reddition. L'équipage va cependant attaquer leurs adversaires, sans l'aide des techniciens. Voir *Embuscade*, page 30.

- Si les dégâts sont importants, la coque est déchirée, certains compartiments ont perdu leur atmosphère et quatre des dix techniciens sont morts. Tout le personnel restant attaque les PJ quand ils montent à bord. Voir *Embuscade*, page 30.

- Si les dommages subis sont très importants, les moteurs spatiaux sont détruits et l'explosion que cela provoque crée un énorme trou dans la coque. La décompression instantanée projette tous les techniciens et l'équipage dans le vide ; il n'y a aucun survivant.

L'abordage du vaisseau

Avant de déployer le canon d'abordage, les opérateurs des rayons tracteurs doivent manœuvrer pour amener le vaisseau émetteur à moins de dix mètres du *Bon à Rien*, mais aussi l'orienter de sorte que le canon perce la coque à un endroit où les PJ pourront entrer en toute sécurité. Les Rebelles qui font fonctionner les rayons tracteurs peuvent effectuer un jet combiné en Mécanique afin de déterminer la qualité de réussite de la manœuvre.

Le résultat du jet est inférieur ou égal à 10 : Le vaisseau émetteur approche du pylône du rayon tracteur à une vitesse très élevée. Il entre violemment en collision avec le *Bon à Rien* qui se met à tournoyer très vite, et le vaisseau émetteur s'éloigne doucement.

L'impact a détruit le rayon tracteur et le laser du PJ qui s'est chargé du tirage. Le pylône perce la coque de l'autre appareil, provoquant sa décompression (s'il était encore pressurisé) et projetant des morceaux gelés de chair et d'os dans l'espace — la moitié des survivants sont tués. Le canon d'abordage, également endommagé, est désormais inutilisable. Pour rejoindre le vaisseau émetteur, les PJ doivent recourir aux scaphandres spatiaux. Passez à *La traversée dans l'espace*, page 30.

Le résultat du jet est supérieur à 10, mais inférieur à 20 : Le vaisseau émetteur heurte le pylône du rayon tracteur qui est endommagé, ainsi que le laser (jet *difficile* en Réparation de Transport Spatial pour les rendre fonctionnels). L'autre rayon capture l'appareil et le ramène à une distance convenable.

Le résultat du jet est supérieur ou égal à 20 : Le vaisseau émetteur est parfaitement aligné.

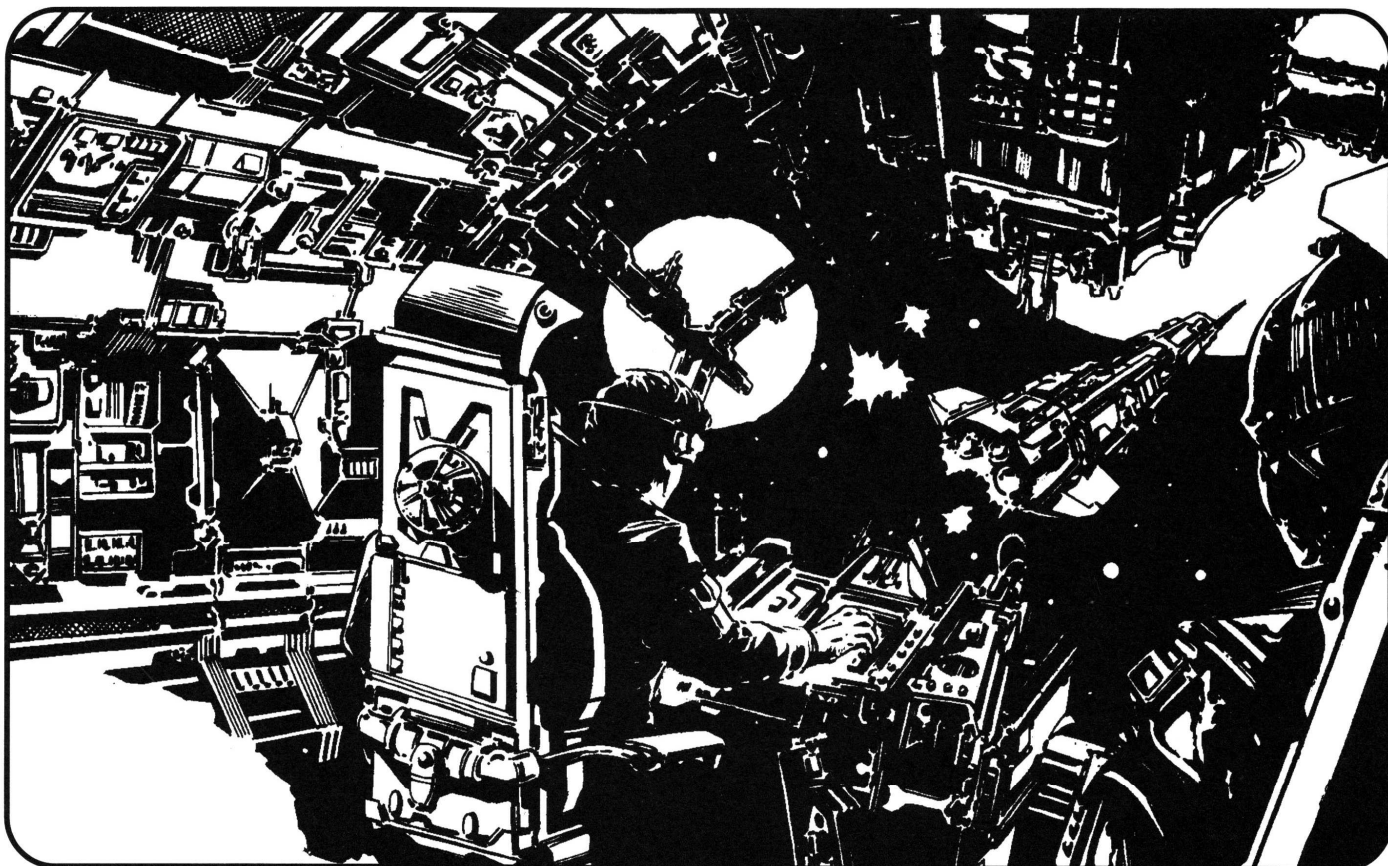
Le déploiement du canon d'abordage

Maytoc attend que les Rebelles soient prêts pour le transfert pour déployer le canon d'abordage. Une fois activé, il jaillit de la proue du vaisseau, perce la coque de l'autre appareil et crée un passage pressurisé entre les deux. Les PJ n'ont plus qu'à faire le trajet en toute tranquillité.

Les scaphandres spatiaux

Si le canon est endommagé ou que le vaisseau émetteur est dépressurisé, les PJ devront utiliser les quatre scaphandres spatiaux qui font partie du matériel de secours.

Les scaphandres ressemblent aux combinaisons de vol de l'Alliance, mais comportent également des gants et des bottes. La principale différence apparente, c'est leur couleur argentée choisie pour les rendre plus visibles dans l'espace (pour les situations de sauvetage). Les packs atmosphériques se présentent



Allen Nurnis

sous la forme de lourds sacs à dos carrés. Les combinaisons sont conçues pour les humanoïdes.

Une fois les combinaisons activées, le matériau flexible qui les compose se rigidifie, sauf aux articulations ; toutes les compétences dépendant de la *Dextérité* sont réduites de 1D, mais la protection d'armure est améliorée de 1D. Les utilisateurs ne peuvent pas se servir de leurs armes, à moins qu'elles n'aient été adaptées pour fonctionner avec des gants très épais. Il est possible de modifier les armes, par exemple en démontant le pontet et en ajoutant des extensions de détente. Cette transformation nécessite la réussite d'un jet *facile* en Technique, ou dans la compétence de l'arme appropriée. En cas d'échec, l'arme est endommagée et ne pourra resservir qu'après la réussite d'un jet *facile* en Technique, ou dans la compétence de l'arme concernée, et une heure de travail. L'utilisation d'armes modifiées réduit de 1D la compétence *Blaster* du tireur.

Les casques comportent des communicateurs à activation vocale, de sorte que les Rebelles peuvent communiquer entre eux et avec le *Bon à Rien*. Les packs atmosphériques fournissent assez d'oxygène pour six heures d'activités intenses.

Le *Bon à Rien* dispose également du matériel suivant :

Câble starline : Câble très fin (5 mm) en fibres synthétiques assemblées au niveau moléculaire. Il ajoute +2D à tous les jets de Levage, ou possède une capacité propre de Levage de 4D. Quatre rouleaux de deux cents mètres.

Grappins magnétiques : Dix électroaimants cylindriques, petits mais puissants, qui peuvent être soudés à l'extrémité d'un câble et servir de grappins. Le champ magnétique est déclenché par l'application brusque d'une force, et coupé en tournant un petit bouton placé sur la partie supérieure du crochet.

Soudeur à fusion : Approximativement de la taille et de la forme d'un pistolet-laser, le soudeur produit une bande étroite de plasma en fusion capable de souder ou de découper des coques de vaisseau spatial. Grâce à ses commandes de grande dimension, on peut s'en servir avec les scaphandres spatiaux.

Mini-Droïd de Communication (mDC) : Cerveau droïd dans une petite mallette équipée d'un clavier. Cet équipement peut :

- Se brancher en interface avec d'autres ordinateurs ou des Droïds (réduire de 1 niveau toutes les difficultés de Programmation de Droïd et de Programmation d'Ordinateur applicables) ;
- Échanger des données ou des hologrammes avec le *Bon à Rien* (envoi et réception) ;
- Permettre de franchir les portes de sécurité. Dès que le mDC est relié au système de sécurité, il agit avec une compétence Sécurité de 5D ;
- Toutes les communications avec le mDC doivent passer par le communicateur ou le clavier, car il ne

possède ni membrane audio, ni module vocal. Il répond aux demandes en affichant les informations sur son écran, ou en transmettant les données ou les hologrammes à d'autres Droids ou à des ordinateurs. Il peut générer un basique très artificiel, aux résonances mécaniques, sur le communicateur.

La traversée dans l'espace

Pour se déplacer dans l'espace, les PJ peuvent, soit traverser en "sautant" directement d'un vaisseau à l'autre sous une gravité zéro, soit établir un "pont" avec les grappins magnétiques et le câble starline.

Dans le premier cas, ils doivent chacun réussir un jet *facile* en Escalade/Saut (ceux qui échouent commencent à dériver dans l'espace dans une direction aléatoire). Comme à la fin du round, ils arrivent sur le vaisseau très rapidement, ils doivent respectivement réussir un jet *facile* en Escalade/Saut pour s'arrêter contre la coque sans la heurter de plein fouet. En cas d'échec, le choc vaut 2D de dommages.

Des Rebelles ayant un peu de bon sens préféreront s'aider du câble et des grappins pour passer entre les deux appareils. Celui qui s'attelle à la tâche, après avoir accroché le câble au grappin (en glissant une extrémité dans l'œillet central du crochet, le système se scelle automatiquement), n'a plus qu'à réussir un jet *très facile* en Grenade pour établir le contact avec la cible. S'il rate son jet, il met deux rounds pour rembobiner le câble et recommencer son essai.

Au moment de l'impact sur la coque, le grappin se magnétise et reste accroché. Les Rebelles n'ont plus qu'à traverser en se suspendant au câble. S'ils ne l'amarrent pas solidement au *Bon à Rien*, ils devront recommencer la manœuvre pour le retour.

Pénétrer dans le vaisseau émetteur

Après être passés sur le vaisseau émetteur, les PJ doivent encore entrer à l'intérieur. La technique la plus évidente consiste à emprunter l'écouille. S'ils contactent les occupants par le communicateur pour leur ordonner de l'ouvrir (s'il reste des survivants), leur ordre sera immédiatement exécuté, mais ils risquent malgré tout de tomber dans une embuscade.

Le mini-Droid Communicateur peut également les aider à neutraliser les systèmes de sécurité et à ouvrir l'écouille de l'extérieur. Le mDC doit être mis en interface avec le vaisseau par le port de communication standard installé à la droite du panneau. Grâce à la réussite d'un jet *moyen* en Sécurité, il peut ouvrir la porte en un round. S'il connaît un premier échec, le mDC a besoin de quinze minutes pour renouveler sa tentative (qui sera *facile* cette fois-ci).

Les Rebelles peuvent également découper la coque avec le soudeur à fusion, ce qui leur prend quinze minutes. Dès la fin de la première minute, l'air contenu dans le vaisseau commence à s'échapper et disparaît en cinq minutes. A la fin du quart d'heure, le trou formé est assez grand pour

que les Rebelles le franchissent. Mais alors, le vaisseau ne contient plus une particule d'air, ni un être vivant.

Embuscade

Le degré de résistance que les PJ rencontrent dépend de l'étendue des dommages qu'ils ont infligés à l'appareil. S'ils se montrent très persuasifs ("Toute résistance ne peut que vous conduire à la mort", ou au moins avec la réussite d'un jet *moyen* en Commandement ou en Escroquerie), ils convainquent l'équipage de se rendre.

Hommes d'équipage impériaux (4)

DEXTÉRITÉ 2D +1

Blaster 3D +1

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 3D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 2D

Équipement : Blaster (dommages 4D)

Le capitaine possède les compétences Transports Spatiaux (4D +2) et Commandement (4D). Le copilote a 4D en Transports Spatiaux. La compétence Astrogation de l'astrogateur est de 5D. Le mécanicien dispose de 4D en Réparation de Transport Spatial. Bien que d'une loyauté inébranlable envers l'Empire, tous préfèrent capituler s'ils savent qu'ils n'ont pas la moindre chance de l'emporter.

Les Impériaux portent des combinaisons de vol grises. Bien qu'ils n'aient pas été entraînés pour ce genre de combat, ils n'hésiteront pas à attaquer. Ils ne disposent pas de scaphandres spatiaux, aussi s'enfuient-ils si les Rebelles ouvrent un compartiment qui donne dans le vide.

S'ils participent également à la résistance, les techniciens utilisent des gourdins improvisés composés de morceaux de conduit métalliques et d'outils divers.

Techniciens (10)

DEXTÉRITÉ 2D

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 3D

Équipement de communication 4D

Équipement : Communicateur, Bloc de données, Gourdin improvisé (dommages VIG +1D +2)

Les techniciens portent des combinaisons de travail bleu clair, sans aucune décoration, hormis un petit écusson bleu foncé sur lequel est inscrit "Service de Diffusion du Secteur Rayter", placé sur la poitrine à gauche. Ne possédant aucune formation de combat, ils n'agissent que sous l'effet de la peur ou de la colère.

S'ils ne participent pas aux combats, ils se terrent dans leurs quartiers. Quand les Rebelles fouillent le vaisseau, ils se rendent sans difficulté.



Ce qui se passe

Les Impériaux ne connaissent rien des événements. Ils ont été envoyés sur Narg, où Nak Farool, l'assistant spécial du Moff Nile Owen, leur a donné l'ordre d'emmener l'équipe de TransGalMeg Industries jusqu'au SRS Laim.

Le capitaine, s'il est capturé et interrogé, se rappelle avoir lu le message de Nak Farool au Moff Nile Owen, transmis par inadvertance (voir le document *Entrée n°527*, ci-dessous), mais les Rebelles doivent le forcer à leur révéler sa teneur. Il déclare qu'il ignore ce qui se trame, mais que Nak Farool et son frère Braig sont impliqués dans l'enlèvement de Crying Dawn Singer. La réussite d'un jet *très difficile* en Commandement convainc le prisonnier de leur montrer le message.

Les techniciens parlent sans hésiter. Ils sont au courant pour les faux holo-messages accusant l'Alliance Rebelle d'avoir kidnappé le Shashay (ils ont même aidé à les fabriquer), mais ils ignorent à quelles fins ils ont été réalisés.

La fouille du vaisseau

Le vaisseau émetteur compte quatre parties : la passerelle, la station émettrice, le mess et les cabines de l'équipage (voir le plan *Le Vaisseau Émetteur*, page 27). Le mess et les quartiers de l'équipage ne contiennent rien qui justifie qu'on consacre du temps à les fouiller, mais la passerelle et la station émettrice sont, de ce point de vue, beaucoup plus intéressantes.

La passerelle

Le terminal d'ordinateur de la passerelle donne accès aux fichiers officiels du vaisseau. La réussite d'un jet *moyen* en Programmation/Réparation d'Ordinateur est nécessaire pour accéder à leur contenu (deux Rebelles peuvent combiner leurs actions avec celui qui manipule l'ordinateur). L'écran du terminal affiche alors les options suivantes :

A. Communications de Groupe de Secteur — Entrée n°527 —

(Montrez aux joueurs le document *Entrée n°527*. Ce message n'était pas censé être transmis à ce vaisseau, mais les bureaucraties étant ce qu'elles sont, il y a quand même été expédié. Le capitaine a lu le message, supposé qu'il y avait eu confusion, et l'a enregistré dans l'ordinateur de bord.)

B. Plans de Vol

Salteract — > Narg ***	Enregistré ***
Narg — > Laim ***	Enregistré ***
Laim — > Narg ***	Enregistré ***
Narg — > Bancar ***	Calcul en cours ***

La station de diffusion

Si les Rebelles fouillent la station émettrice du vaisseau, ils y découvrent une plaque de données d'un type fréquemment utilisé pour stocker des enregistrements holographiques.

Il est possible de l'écouter dans le vaisseau émetteur ou à bord du *Bon à Rien* (pas besoin de jet).

La plaque de données

Cette plaque contient les enregistrements de quatre transmissions.

Le premier enregistrement contient la demande de rançon de Yearo Seville (voir l'Épisode Un, page 17). Sur le deuxième figure le bulletin d'informations du Secteur Rayter accusant Yearo Seville et l'Alliance Rebelle du rapt (voir l'Épisode Trois, page 26).

Le troisième enregistrement, que les Rebelles ne connaissent pas encore, est une conférence de presse tenue par Nak Farool. Au cours de cet entretien, Farool, s'exprimant au nom du Moff Nile Owen, a lu cette déclaration préparée à l'avance :

Entrée n°527

Intitulé : Opération 45RA. 1

Cible : Alliance Rebelle/Shashay

De : Nak Farool, directeur de l'opération 45RA sous l'autorité du Moff Nile Owen.

Destination : Moff Nile Owen, Secteur Rayter

Message : Salutations, Votre Excellence. L'opération 45RA se déroule comme prévu. Nos hommes ont capturé Crying Dawn Singer. Nous avons également eu la confirmation que l'Alliance Rebelle utilise le Droid Traducteur/Serviteur du Shashay comme agent de renseignement.

La station émettrice mobile a reçu l'ordre de lancer la diffusion des faux messages, en commençant par la

demande de rançon de l'Alliance Rebelle destinée au peuple shashay. Elle diffusera également des bulletins d'informations, l'un officiel et l'autre non, qui impliquent des membres de l'Alliance Rebelle dans la disparition de Crying Dawn Singer.

Afin de minimiser les implications officielles dans cette affaire, la responsabilité de la détention de Crying Dawn Singer a été transférée à l'Administrateur en chef et Gouverneur Planétaire de TransGalMeg Industries sur Narg.

Je prépare actuellement la dépêche proposant l'aide de l'Empire au peuple shashay afin de ramener leur cher Crying Dawn Singer sain et sauf. Je crois que très bientôt, il ne sera plus question qu'ils se rallient à l'Alliance Rebelle et que leur système sera totalement sous notre contrôle.

— Transmission Achevée —



Le Moff Nile Owen a pris la décision de ne pas impliquer les forces impériales du Secteur Rayter dans l'affaire de l'enlèvement de Crying Dawn Singer. C'est un problème que les forces de police locales et les Shashays doivent résoudre par eux-mêmes.

C'est une décision irrévocable de son Excellence le Moff Nile Owen.

Le quatrième enregistrement, lui aussi encore inconnu, comporte un nouveau bulletin d'informations. Les présentateurs y annoncent le sauvetage de Crying Dawn Singer par une unité d'élite organisée par la Division Sécurité de TransGalMeg Industries. Braig Farool, directeur

de TransGalMeg Industries pour le Secteur Rayter, apparaît, un bras autour de Crying Dawn Singer et déclare :

Nous sommes fiers de ce que nous avons réalisé. Nous considérons que c'est notre petite contribution à l'Empire. Crying Dawn Singer et moi-même nous préparons à rencontrer les représentants de son peuple, afin de négocier le traité qui les placera sous la protection de l'Empire... qui les placera sous l'aile de l'Empire, si j'ose dire.

Séquence suivante...

Quand les Rebelles sont revenus sur le *Bon à Rien*, passez à l'Épisode Quatre, *Narg*.

■ Épisode Quatre : Narg

Résumé

Les Rebelles arrivent dans la ville de Grig, sur Narg. Après avoir subi la bureaucratie locale, ils commencent à réunir des informations sur Braig Farool et Crying Dawn Singer. Selon certaines rumeurs qui leur viennent à l'oreille, un prisonnier extraterrestre de l'Empire est détenu dans le Centre Administratif de TGM, alors que la corporation a installé un bloc de détention dans la ville de Toggeus.

L'approche de Narg

Démarrez cet épisode en lisant le *Plan d'Insert* aux Rebelles. Le trajet jusqu'à Narg dure douze heures. Montrez également l'*Écran de Données sur Narg* à ceux qui demandent des renseignements sur cet endroit.

PLAN D'INSERT — Le Destroyer Stellaire Destin Imminent

Lisez à haute voix :

INTÉRIEUR : QUARTIERS DU MOFF OWEN

Le Moff Owen est assis. L'Amiral Sahreel se tient debout, à côté de lui. Nak Farool est agenouillé par terre. L'holo-enregistrement où l'on voit ce dernier annoncer à la presse que le Moff Owen ne va pas chercher à délivrer Crying Dawn Singer est projeté au centre de la pièce. Le Moff Owen se lève lentement et contourne Farool pour se placer derrière lui.

"D'abord, je découvre en arrivant à Najarka que quelqu'un vient de voler le Droïd. Puis mes agents de Narg me font parvenir ceci. Vous m'avez trahi."

Farool redresse lentement la tête mais n'ose se tourner pour regarder de face le Moff furieux.

"Mais, votre Excellence, cela fait partie du plan."

Owen tend un bras armé d'un blaster.

"Le plan ne prévoyait pas de me dénigrer. Amiral, faites détruire la station relais sub-spatiale."

Après un bref salut, Sahreel esquisse un geste en direction de la porte. Il s'arrête, sentant que le Moff n'en a pas fini avec lui, et hoche lentement la tête dans sa direction.

"Oui, votre Excellence."

Le Moff donne un autre ordre.

"Et faites nettoyez cet endroit."

Owen abat Farool.

Narg paraît être une planète normale où une grande variété d'environnements est représentée, des calottes glacières aux déserts équatoriaux. Les balises indiquent la présence de deux astroports, le premier étant désigné comme "*l'Astroport Corporatif TransGalMeg Industries*", dans la ville de Toggeus, le second "*Astroport de Narg, Grig*".

Les Rebelles qui demandent l'autorisation d'atterrir à l'astroport de la corporation reçoivent du coordinateur humain la réponse suivante : "Les accès non autorisés à l'Astroport de TransGalMeg Industries sont interdits. Veuillez obtenir l'autorisation du Quartier Général de TGM ou vous rendre à l'astroport public de Grig".

Le coordinateur discute avec eux durant plusieurs minutes s'ils insistent pour atterrir sur place, puis une autre voix intervient sur le réseau de communication. Lisez à haute voix :

Une voix profonde retentit dans les haut-parleurs. "Ici le capitaine Williar Barrog, du Croiseur Impérial *Acier de Kana*." Un imposant vaisseau impérial apparaît sur vos senseurs, glissant lentement au-dessus de l'horizon. La voix continue : "Nous assurons la sécurité de l'astroport durant les opérations officielles de secteur. Adressez-vous immédiatement à l'astroport de Grig. Nous comptons sur votre coopération." Le croiseur est maintenant parfaitement visible. En taille, il fait presque la moitié d'un Destroyer Stellaire.

"L'Acier de Kana se trouve à Narg afin de préparer l'astroport en vue de l'arrivée du Destroyer Stellaire, Destin Imminent, et du Moff Nile Owen."

Si les PJ suivent les consignes du contrôleur et se dirigent directement vers Grig, l'annonce de la venue imminente du Moff Owen et du *Destin Imminent* constitue le seul sujet de conversation dans tout l'astroport. Cette visite a été apparemment rendue publique, mais personne n'en connaît la raison. Il vient, bien sûr, pour arrêter Braig Farool et délivrer Crying Dawn Singer.

L'astroport de Narg, Grig

L'autorisation d'atterrir à Grig s'obtient facilement. Une voix éraillée de Droïd annonce : "Pont d'Atterrissage 17. Restez sur place en vue de

l'enregistrement." Le trafic est autrement nul, au départ comme à l'arrivée. Le site était autrefois tout blanc, mais il est maintenant strié de noir et de gris à cause des dépôts de fumée de charbon.

Après leur débarquement, les Rebelles sont accueillis par un agent de l'astroport. Maytoc reste dans son appareil et ne répond pas si ses compagnons l'appellent pour qu'il remplisse les formalités ; s'ils remontent à bord accompagnés, il se cache dans les conduits.

L'agent est un humain de taille moyenne, à la peau blême, aux cheveux noirs et ras. Il porte une tenue de travail blanche propre en dehors d'un léger voile de fumée de charbon qui recouvre ses épaules. Le logo vert foncé de TGM figure sur sa poitrine, sur la gauche, au-dessus de l'inscription "Service Logistique et Soutien de l'Astroport de Grig". Il tient un ordinateur portable muni d'une plaque d'identification dermatoglyphique et s'adresse aux Rebelles sans manifester un grand enthousiasme (parlez sur un ton monotone et rapide) :

"Bienvenue à l'astroport de Grig, de la planète Narg. Nous espérons que vous apprécierez votre séjour. Peut-être voudrez-vous en profiter pour assister à quelques-uns des nombreux événements culturels et historiques."

Il fait une pause, glisse une main dans une de ses poches, en sort un morceau de plastique et commence à lire le texte qui est écrit dessus.

"Si vous désirez des informations sur ces événements, je vous suggère de vous rendre au Centre d'Information Culturelle de Narg, situé dans le hall de l'astroport."

L'employé fait un geste en direction de la sortie de la zone d'atterrissage puis continue.

"Bien que notre hospitalité soit pour nous une source de fierté, je dois vous informer que tous les visiteurs sont obligés de subir un contrôle complet et approfondi de leur identité. Les individus qui refusent de se soumettre à un tel contrôle seront immédiatement arrêtés. Ceux qui sont identifiés comme étant des criminels recherchés, que ce soit par l'Empire, des gouvernements de secteur ou planétaires, seront immédiatement incarcérés ou exécutés selon le souhait de la source d'où émane l'avis de recherche. Les individus qui ne peuvent être immédiatement identifiés seront autorisés à vaquer à leurs affaires, mais ne pourront quitter la planète tant qu'une identification positive n'aura pas été réalisée."

Il tend son ordinateur vers un des Rebelles.

"Sous quel nom cet appareil va-t-il être enregistré ?"

Il continue la procédure jusqu'à ce que tous aient annoncé leur nom et placé leur pouce (ou l'appendice équivalent) sur la plaque dermatoglyphique. Les Wookiees ne sont pas très contents de cette contrainte (voir l'encadré *Identification dermatoglyphique*, ci-dessous). Le représentant parle le moins possible et évite de regarder les Rebelles dans les yeux. Le vaisseau est enregistré sous le nom du premier à se soumettre à la procédure d'identification. Les informations dermatoglyphiques seront envoyées aux fichiers de la police planétaire (qui ne devraient rien avoir sur eux), puis au Réseau d'Information et de Maintien de l'Ordre du Secteur Rayter (RIMOSRa — si les Rebelles

Identification dermatoglyphique

La plaque d'identification dermatoglyphique Right ID de Jaso Corporation est considérée comme un des systèmes d'identification physique les plus précis de la galaxie. Bien que le système dermatoglyphique ne possède pas la précision de discrimination des instruments de scanning rétinien, il a un avantage sur eux car il donne accès à des bases de données plus étendues ; en effet, la forme dermatoglyphique peut emmagasiner plus de codes d'identification que toutes les autres.

Les dossiers de presque tous les criminels, esclaves, politiciens et bureaucrates connus, ainsi que ceux des employés de maintes corporations impériales reconnues (y compris Jaso) comprennent des codes dermatoglyphiques. De plus, l'utilisation d'une unité de microscanning holographique permet au Right ID d'identifier des individus même en leur absence, grâce aux empreintes dermatoglyphes qu'ils ont pu laisser sur presque n'importe quelle surface.

Le système dermatoglyphique possède cependant des limites. Il ne peut faire la distinction entre des éléments génétiques identiques (par exemple les clones), et la présence de cicatrices spécifiques ou de membres artificiels peut le rendre inopérant. Il faut également recourir à une biopsie cytoplasmique ou à une analyse d'accrétion chitineuse pour

les espèces qui ne développent pas de caractères dermatoglyphiques.

Recueillir des données d'identification dermatoglyphique auprès des Wookiees demande également une attention particulière. Durant leur longue histoire d'esclavage, les Wookiees ont souvent été identifiés par des dermatoglyphes (puisque la plupart des propriétaires et des superviseurs étaient incapables de faire la différence entre les individus). Au lieu de se servir de leurs pouces ou de leurs doigts, souvent marqués de cicatrices, voire manquants, les références étaient prises sur leur nez.

Ceci eut pour résultat de produire une énorme banque de données contenant des renseignements sur presque tous les Wookiees de la galaxie (car ils ont pratiquement tous été, à une époque ou une autre, des esclaves). Vu la quantité de données disponibles, il n'y avait pas de raison de changer la méthode d'identification.

Les Wookiees considèrent toutefois les dermatoglyphes comme un rappel constant des mauvais traitements passés et présents subis par les leurs — quelque chose qui encourage les autres à les juger comme du bétail et non comme des individus. Il en résulte que lorsque l'un d'eux doit placer son nez sur une plaque d'identification dermatoglyphique, il se montre très agité.

Narg

Source d'Information : Projet de Surveillance des Médias de l'Alliance

Type : Terrestre

Température : Tempérée

Atmosphère : Type 1 (Respirable)

Hydrosphère : Moyenne

Gravité : Standard

Durée de la Journée : 21 heures standard

Durée de l'Année : 431 jours locaux

Races Évoluées : Humains (N)

Astroport : Classe standard

Population : 250 millions

Gouvernement : Propriété de corporation (TransGalMeg Industries, Inc.)

Niveau Technologique : Féodal/Spatial

Principales Importations : Métaux, Minéraux

Principales Exportations : Moyenne et haute technologie

Présentation du Monde : Narg est un monde à faible niveau technologique que l'Empire a rapidement industrialisé, afin de le dépouiller de ses ressources naturelles le plus rapidement et le plus efficacement possible. Le Corps Impérial d'Exploration a découvert la planète il y a moins de cinq années. A cette époque, le Comité d'analyse des Ressources du Secteur Rayter décida que ses habitants, des humains vivant dans une société agraire, n'étaient pas assez évolués pour mériter un statut égal à celui des autres populations du secteur. Il recommanda donc que Narg soit annexée comme protectorat provisoire, sous l'égide de TransGalMeg Industries, Inc. En contrepartie de

l'encadrement du peuple de Narg, et des dépenses administratives et financières liées à cet encadrement, TransGalMeg Industries, Inc. obtint la maîtrise totale des ressources de la planète pour les dix années de protectorat. TransGalMeg Industries est déterminé à dépouiller la planète au maximum avant que le contrat arrive à terme.

L'industrie lourde, alimentée par le charbon produit sur place, est centralisée dans les quatre principales villes de la planète, dans la zone tempérée nord. La plupart des habitants ont été déplacés contre leur gré, généralement parce que TGM s'est approprié leurs terres agricoles. Les gens ne comprennent pas la technologie qui les entoure. Ils suivent les habitudes créées par les exigences et les bénéfices de la technologie, mais dans les moments de tension, ils auront plutôt tendance à se précipiter au milieu de la circulation plutôt que d'embarquer dans l'aérobuse, ou ils éteindront un feu avec de l'eau plutôt qu'avec un cylindre halogène.

N'étant que depuis peu en contact avec des extraterrestres (et ces derniers sont peu nombreux car TransGalMeg Industries préfère employer des humains), les autochtones sont d'un naturel xénophobe. Les territoires qui ne sont pas sous le contrôle direct de TGM sont encore régis par une économie de type agricole et exploités par des humains et des animaux. Dans l'ensemble, la population rurale, composée principalement de fermiers, rejette la technologie et fait semblant de croire que les villes n'existent pas, malgré tout ce qui leur rappelle en permanence qu'ils ont tort.



sont des criminels répertoriés, le RIMOSRa pourra les identifier). Comme il faudra une journée locale pour établir leur identification positive, ils feraient mieux de ne pas attendre d'être autorisés à partir.

L'officiel demande s'il reste quelqu'un à bord. Il accepte sans sourciller une réponse négative. Cependant, si les PJ répondent que oui, il leur demande de retrouver ce dernier passager. Après quelques minutes de recherches infructueuses, il perd patience et annonce platement à ses interlocuteurs : "Il n'y a personne dans cet appareil." Une fois sa tâche accomplie, il fait demi-tour avec brusquerie et s'en va, ne prêtant plus attention aux Rebelles même s'ils lui posent des questions.

Le hall de l'astroport

Le bref trajet à pied jusqu'au hall de l'astroport se déroule sans incident. Les Rebelles ne rencontrent aucun autre voyageur. Ils remarquent que tout semble recouvert d'une fine pellicule de suie et que le logo de TGM est omniprésent. Quand ils ont rejoint les bâtiments, lisez à haute voix :

Le hall est poussiéreux et faiblement éclairé. Il n'y a personne à l'intérieur. En face de vous, de larges portes en verre donnent sur la rue dans

laquelle circulent des véhicules de toutes tailles et de toutes capacités de vitesse. Sur votre droite, un snack-bar affiche "Cuisine Locale" et "Concentré de Fruit aux Protéines TGM", mais la couche de poussière noire sur le comptoir montre que les clients sont rares. A côté, le panneau de départ de la Guilde de Voyage Sectoriel clignote lentement. Il n'annonce aucun départ.

A votre gauche, vous apercevez des lumières et des signes de vie dans un local annonçant "Centre d'Information Culturelle de Narg" et dans un petit magasin, la boutique de "Souvenirs de l'Astroport de Narg".

Le Centre d'Information Culturelle de Narg

Le centre d'information est tenu par une jeune femme portant une combinaison TGM blanche. Elle est complètement isolée des visiteurs par une vitre en carbone légèrement imparfaite qui déforme un peu ses traits et la fait ressembler à un poisson. Toutes les communications orales passent par un système de haut-parleurs installés à hauteur de bouche de part et d'autre du séparateur.

La préposée fait de son mieux pour se rendre utile. A toutes les questions qu'on lui pose, elle consulte son ordinateur, qui lui donne sa réponse

au bout de cinq minutes environ. Après cela, elle annonce systématiquement : "Je suis désolée, mais je n'ai obtenu aucun renseignement sur ce sujet."

Elle est gênée dans son travail par le haut-parleur qui se trouve de son côté, car il est en panne. TransGalMeg refuse de le remplacer et lui interdit de dire qu'il est cassé. Elle fait ce qu'elle peut en faisant attention aux gestes et en étudiant le mouvement des lèvres, mais en fin de compte, elle n'a jamais la moindre idée de ce qui lui est demandé. Aussi elle fait semblant d'entrer des données dans l'ordinateur puis déclare systématiquement qu'elle n'a malheureusement obtenu aucune réponse.

Cependant, si les Rebelles comprennent la nature de son problème et réparent le haut-parleur endommagé (grâce à la réussite d'un jet *facile* en Technique), elle pourra leur dire où trouver l'Administrateur de TGM Braig Farool — au Centre Administratif. Elle leur donne de rapides indications sur la direction à suivre (voir *À l'air libre*, en fin de page). Si leur groupe comprend des extraterrestres, elle leur signalera poliment que les extraterrestres ne sont pas bien vus sur Narg. Elle peut également leur commander une confortable limousine à répulseurs qui les emmènera (y compris les extraterrestres) au Centre Administratif TGM pour 50 crédits.

La boutique de souvenirs

L'essentiel de ce qui est en vente dans le magasin est composé d'articles personnels sur lesquels est imprimé le logo de TransGalMeg Industries. Le vendeur, Sodilayno Smath, est un homme de petite taille, à la peau foncée, portant une combinaison blanche et sale. Le symbole "TGM" a été arraché. Un épais couteau est caché dans sa botte et un pistolet à poudre à double canon est dissimulé sous le comptoir.

Smath est un individu bruyant et brusque. Il ne gagne pas sa vie en vendant des brosses à dents ; il achète et vend des informations et pratique le marché noir. Les Rebelles n'ont qu'à réussir un jet *très facile* en Illégalité pour deviner ses véritables activités. S'ils se présentent comme étant des hors-monde, Smath commence à "faire l'article". Lisez à haute voix :

Le vendeur vous regarde durement. "On ne voit pas beaucoup d'étrangers par ici." Il fait un geste vers lui-même. "Je peux vous indiquer des endroits où passer un bon moment. Ils ne sont pas légions." Après une brève pause, il reprend. "Je peux vous en dire plus, si ça vous intéresse."

Le vendeur veut monnayer très cher les informations qu'il est prêt à révéler. Son prix habituel tourne aux alentours du millier de crédits (ou l'équivalent de mille cinq cents crédits en marchandises). Les Rebelles peuvent Marchander avec lui (voir la 2^e édition du livre de règles, pages 83 et suivantes) pour faire baisser ses prix, ou bien obtenir le même résultat par leur interprétation (il sera particulièrement influencé par toute offre d'arme à blaster).

Voici les renseignements que Smath dévoile une fois convenablement payé :

"Des hommes de main, des pirates je crois, ont amené un extraterrestre il y a deux jours. Perrsta



Allen Nunis

et ses gars sont allés à leur rencontre. Ils l'ont sans doute mis dans l'Admin, quelque part près du toit."

Avec un peu d'insistance de la part des Rebelles, Smath poursuit, (toutefois, s'il a une raison de croire qu'il n'a pas été assez bien payé pour la première information, il cherchera à augmenter ses gains) :

- Perrsta est le capitaine de la sécurité de la corporation à Grig. Son bureau se trouve dans le centre administratif ("l'Admin").

- Pour rejoindre "l'Admin", ils n'ont qu'à "passer la porte, droit devant sur la Centrale à une dizaine de ka'."

À l'air libre

Après avoir quitté le hall de l'astroport, les Rebelles découvrent deux des principales rues de Grig, la Rue de l'Astroport et l'Avenue Centrale.

D'après ce qui leur a été dit, ils atteindront le centre administratif en suivant l'Avenue Centrale sur une dizaine de kilomètres. Lisez à haute voix :

Vous vous tenez sur le trottoir, noyés dans une masse palpitante de piétons, essentiellement composée d'humains, à laquelle se mêlent quelques rares Droïds humanoïdes. Une rue à quatre voies passe devant vous, tandis qu'une autre, à huit voies, commence en face de vous et s'étend vers le centre de la ville.

Parmi les véhicules qui les parcourent figure une grande variété de landspeeders, d'airspeeder à faible plafond de vol et d'engins terrestres alimentés au charbon. La fumée qu'ils produisent forme un nuage qui surplombe à peine les bâtiments. Ici, à la périphérie de la cité, les constructions sont généralement peu élevées, ne dépassant jamais les murs de l'astroport, hauts de cinq mètres ; vers le centre ville, vous apercevez des immeubles de plus en plus grands qui disparaissent dans le nuage noir.

Traverser une rue sur Narg, c'est un peu comme voler à reculons dans un champ d'astéroïdes — c'est réalisable mais à condition d'être bien entraîné et l'on regrette souvent de ne pas avoir de bandeau sur les yeux. Les véhicules, qu'ils soient au sol ou en l'air, se déplacent dans des directions aléatoires et ne prêtent aucune attention aux règles de la circulation, à l'ordre ou à la gravité.

Les Rebelles augmenteront leurs chances de franchir la chaussée sans mal en observant les actions des autochtones. Ceux qu'ils voient traverser à proximité se penchent puis avancent comme s'ils n'avaient pas peur de mourir.

En réalité, on ne court que peu de risques. Malgré son allure chaotique, la circulation possède un certain ordre. La plupart des appareils volent à plus d'un mètre cinquante du sol. Les véhicules terrestres sont d'origine locale ; ils sont composés d'appareils alimentés au charbon et de charrettes tractées par des couples de gros lézards pesants. Aucun d'eux ne se déplaçant à une vitesse élevée, aussi est-il facile de les éviter.

Si les Rebelles prêtent attention au comportement des autochtones (grâce à un jet *très facile* en Perception), ils passent d'un côté à l'autre sans courir de risque. Sinon, ceux qui mesurent plus d'un mètre cinquante doivent réussir un jet *difficile* en Dextérité. En cas d'échec, un appareil les égratigne, ce qui leur coûte 2D de dommages.

La rue

A pied, il faut une heure pour parcourir les dix kilomètres qui séparent l'astroport du centre administratif (même à un rythme soutenu, à cause de la densité des piétons sur les trottoirs). La plupart des gens ignorent les Rebelles. La rue est bordée de petits commerces et de bureaux qui ont tous le même aspect.

La police de Grig

Après avoir traversé la Rue de l'Astroport et s'être engagés sur le trottoir surpeuplé de l'Avenue

Centrale, les Rebelles qui transportent ouvertement des armes voient deux représentants de la police de Grig venir à leur rencontre.

La plupart des policiers de Grig ont été recrutés parmi les forces rudimentaires déjà en place dans les villages avant l'occupation de la planète. Les devoirs de ces forces primitives étaient simples et peu nombreux — leurs représentants arrêtaient les gens accusés de crimes, les battaient avec leur gourdin (si nécessaire) et les enchaînaient à une barrière en attendant de les présenter devant le magistrat local. La mission du nouveau département de police est encore plus simple, car la majorité des activités illégales tombent sous la juridiction des gardes de TGM.

Sa principale responsabilité est de s'assurer que les autochtones restent paisibles. Une de ses tâches les plus importantes consiste donc à saisir toutes les armes transportées par la population. Cela se limite généralement à la confiscation des couteaux et des haches des fermiers qui se rendent en ville, mais quand les Rebelles sont concernés, il s'agit de leur prendre leurs blasters.

Les policiers qui approchent des PJ sont âgés, les cheveux grisonnants et de toute corpulence. Ils portent des uniformes gris et des casques anti-émeutes, ainsi que de petits blasters pour lesquels ils n'ont suivi aucun entraînement, aussi préfèrent-ils se servir de leur matraque de bois dur.

Si les Rebelles ont dissimulé leurs armes, effectuez pour chaque policier un jet *difficile* en Recherche qui déterminera s'il les repère quand même. Si les deux hommes ratent le tirage, ils se contentent de passer à côté d'eux. Si les armes sont apparentes, ou si l'un d'eux remarque quelque chose de suspect, ils s'approchent des PJ. L'un déclare :

"Ah... Oui, je suis sûr que vous savez qu'il est — hum — illégal de transporter — hum — des armes de toute nature à l'intérieur de Grig ?"

Les Rebelles doivent maintenant fournir une explication. Les policiers ne veulent pas avoir à les arrêter car ils préfèrent éviter toute agitation. Si leurs interlocuteurs ont du mal à leur présenter une histoire crédible, ils leur faciliteront la tâche (avec une phrase du genre : "Oui, évidemment, vous alliez directement au poste de police pour déposer ces armes à la consigne" ou "ce sont des accessoires de théâtres, n'est-ce pas, aucun d'eux ne fonctionne ?").

Cependant, si les PJ se montrent belliqueux, condescendants ou refusent de jouer le jeu, les deux hommes vont devoir les maîtriser pour saisir les armes en question. Ils se servent de leurs matraques tant que leurs adversaires n'utilisent pas leurs blasters, et ils sortent les leurs au round suivant. Pendant ce temps, les piétons continuent d'ignorer les belligérants et circulent tout autour d'eux. Si la rencontre se transforme en échange de coups de feu, les gens les plus proches sont pris de panique. Certains se précipitent sur la chaussée, perturbant la circulation, provoquant plusieurs accidents (pas de blessés graves, mais beaucoup de grincements de véhicules, de tôles froissées et de débuts d'incendie).



Allen Nurnis

Policiers de Grig

DEXTÉRITÉ 2D

Arme Blanche 4D, Parade à Mains Nues 4D

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 3D

Combat à Mains Nues 4D

TECHNIQUE 1D

Équipement : Blaster de sport (dommages 3D +1), matraque (dommages VIG + 1D).

Techniques de motivation de Droïd

Après une nouvelle heure de lutte contre les gens qui se pressent sur le trottoir de l'Avenue Centrale noirci par la suie, les Rebelles voient arriver un Droïd de protocole. Lisez à haute voix :

Un Droïd humanoïde argenté se fraye un chemin dans la foule tourbillonnante et tombe à genoux devant vous.

“Je vous en prie,” vous dit-il. “Je vous en supplie, emmenez-moi loin de cet endroit horrible. Vous ne pouvez pas imaginer ce qu’il exige de moi.”

Un homme, immense et robuste, portant les vêtements grossiers des fermiers court après le Droïd. “Enfin, te voilà, espèce de bourrique métallique,” dit-il en posant une main sur son épaule. “Tu vas payer pour avoir voulu t’enfuir.” L’homme sort un fouet en cuir et frappe le Droïd.

Celui-ci se redresse, sa carcasse métallique insensible à la lanière cinglante. “Vous voyez ?” vous demande-t-il. “Vous voyez ce qu’il veut ? Il faut que vous me délivriez.” Il présente un harnais en cuir. “Il veut me mettre ça sur le dos pour m’atteler à une charrette. Il veut que je tire une

charrette comme un vulgaire animal de ferme. Imaginez donc, je connais huit cent mille langages, et il veut que je transporte des déchets d’animaux. Vous devez m’aider.”

Le Droïd murmure : “Rachetez-moi. Il ne connaît pas ma véritable valeur. Vous pourriez réaliser un bon profit.”

Les Rebelles qui réussissent un jet *très facile* en Technologie supputent qu’il s’agit d’un Droïd de troisième ordre valant, en considérant qu’il est usé et quelque peu défraîchi, environ mille cinq cents crédits. Le fermier acceptera de descendre jusqu’à cinq cents crédits, mais cet habile marchandeur tentera d’en obtenir quand même plus. A ses yeux, des armes sont beaucoup plus intéressantes que l’argent — le marché est immédiatement conclu si les PJ offrent un pistolet blaster lourd ou une carabine blaster.

Le fermier n’est pas aussi niais qu’il veut bien le laisser paraître. Pendant les tractations, il vante les mérites des motivateurs, de la programmation linguistique et des servomoteurs blindés installés dans le Droïd argenté. Jouez au maximum le marchandage — représentez-vous un vendeur de voitures d’occasion.

Une fois l’affaire conclue (le fermier n’acceptera que des crédits ou du matériel), il disparaît dans la cohue aussi vite que possible. Le Droïd se montre ravi d’avoir de nouveaux maîtres, s’exclamant : “Merci, gracieux maître. Y a-t-il quelque chose que je puisse faire pour vous ?” et autres variations sur ce thème. Après une dizaine de minutes, les Rebelles, regardant autour d’eux, ne voient que des humains et la circulation anarchique sur la chaussée. Le Droïd s’est évanoui dans la nature.

Quelques minutes de réflexions sur l’incident devraient suffire pour qu’ils comprennent qu’un autochtone roublard et une machine à l’honnêteté douteuse viennent de les rouler en beauté. Avec un

peu de chance, juste avant de partir, ils auront l'occasion de voir l'escroc jouer le même tour à d'autres hors-monde.

Biull Sangtwo, fermier

DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 3D

SAVOIR 2D

Illégalité 3D, Technologie 3D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 2D

Escroquerie 3D, Marchandage 4D

VIGUEUR 3D

TECHNIQUE 1D

Équipement : Mini-blaster (dissimulé dans la manche, dommages 3D +1)

RT-56/X

SAVOIR 1D

Cultures 2D, Illégalité 4D, Langages 2D, Races Extraterrestres 2D

PERCEPTION 3D

Dissimulation 4D, Escroquerie 6D, Marchandage 5D

VIGUEUR 2D

Description : RT-56/X est en apparence identique à un Droïd de protocole classique, bien que sa surface argentée normalement brillante soit maintenant ternie. Sa situation sur Narg l'a contraint à s'allier à Sangtwo et à devenir un escroc électronique, rôle pour lequel il est parfaitement adapté.

Équipement :

- Deux jambes ;
- Deux bras ;
- Deux senseurs vidéo ;
- Dispositif d'élocution aux fonctions limitées ;
- Initiateur logique de négociation et de marchandage SureDeal-R.

Le Grill Entrée Libre

A mi-parcours entre l'astroport et le centre administratif, les Rebelles tombent sur un commerce plutôt inhabituel (du moins sur cette planète).

Le *Grill Entrée Libre* ressemble à tous les bars et restaurants que les PJ ont déjà aperçus, si ce n'est la grande affiche placée contre la vitre et rédigée à la main qui annonce : "Nous servons les EXTRATERRESTRES. Seul endroit sur la planète qui sert les non-humains." S'ils entrent dans le Grill, lisez à haute voix :

L'intérieur du Grill Entrée Libre est vivement éclairé. Il est également assez propre — plus que tout ce que vous avez vu depuis votre arrivée. Quelques clients sont des humains visiblement originaires d'autres planètes, mais tous les autres appartiennent à diverses races. Quand la porte se referme en coulisant derrière vous, le bruit de la rue s'évanouit. Le système de sonorisation joue une vieille chanson traditionnelle *twi'lek*.

Le barman se tient derrière son comptoir et lave des verres. Il semble humain — chauve, bien musclé et mesurant bien deux mètres — mais il possède une deuxième paire de bras accrochée au tronc, avec laquelle il essuie le comptoir. Tout souriant, il

vous salue immédiatement. "Bienvenue. Je suis Tikiman. Que puis-je faire pour vous ?"

Les clients se montrent aussi amicaux que lui. Ils sont tout excités de voir des gens venus d'autres mondes. La plupart sont coincés sur Narg à cause de lois sur l'immigration, de retards dans le contrôle de leur dossier criminel, ou simplement parce qu'il n'y a pas souvent de vaisseaux qui quittent la planète en acceptant de prendre des passagers. Aucun d'eux n'est heureux d'être encore là.

Les questions posées aux Rebelles sont très variées, comme par exemple :

"Connaissez-vous les dernières nouvelles de Sarranket ?"

"Qu'est-il arrivé à Alderande ?"

"J'ai entendu dire qu'il s'est produit quelque chose d'étrange près de Yavin. De quoi s'agit-il ?"

"Qui a remporté le tournoi galactique Del Soli ?"

Les consommateurs partagent spontanément les informations dont ils disposent. Ils savent qu'un extraterrestre a été amené sur la planète et ont entendu dire qu'il s'agit d'un ami de Braig Farool, aussi ils supposent qu'il se trouve dans le centre administratif. La rumeur annonçant la venue du Moff Owen sur Narg est le principal sujet de conversation du bar, la plupart des clients spéculant ouvertement sur les raisons de sa visite, les opinions allant du plausible erroné ("Il vient inspecter les installations de TGM"), au presque exact ("Je crois que Braig Farool va avoir de gros problèmes"), en passant par les plus folles hypothèses ("Ils vont peut-être construire un centre de recherches sur les armes secrètes dans la montagne"). Les Rebelles qui se renseignent sur le Moff Owen apprennent par un de leurs interlocuteurs qu'un frère de Braig Farool travaille pour lui.

Si les PJ pensent avoir besoin d'aide, c'est l'endroit où se faire des alliés. Tikiman ne quittera pas son poste, mais un ou deux de ses clients pourraient accepter, en échange d'une place à bord de leur appareil pour quitter la planète.

Tikiman propose également un véhicule s'ils annoncent qu'ils vont au centre administratif. Lisez à haute voix :

Tikiman sourit. "Je peux vous proposer une solution pour ne pas marcher jusqu'à l'Admin." Il désigne le fond de la salle de ses deux mains gauches. Vous apercevez à travers un nuage de fumée un humain de petite taille dont la tête repose sur la table. "Si vous arrivez à réveiller Barry, il vous y conduira dans sa machine agricole."

Il n'est pas facile de tirer Barry du sommeil. Jeune, le teint blême, il porte un pantalon noir et une veste beaucoup trop grande pour lui. Une fois réveillé, il produit des sons incohérents tant que les Rebelles ne lui ont pas fait comprendre ce qu'ils attendent de lui. Après cela, il se contente de dire "D'acc, on y va" et de leur faire signe de le suivre vers la cuisine et la porte de derrière par laquelle il sort.

La ruelle qui longe l'arrière du bar est bouchée par une plate-forme à répulseurs très vieille, attachée de



Allen Nurnis

manière artisanale à une sorte de gros vélo à quatre roues. Des panneaux de bois fixés sur les côtés de la plate-forme permettent de l'utiliser en remorque. Lisez :

“Faudra vous mettre dans la remorque,” vous dit Barry en la montrant du doigt. “Et abritez-vous sous les bâches.” Il se frotte les yeux, encore tout endormi. “Et si vous n’y voyez pas d’objection, je vais faire le grand tour. C’est plus sûr.”

Les Rebelles ont le choix entre finir le trajet à pied ou se faire transporter. Dans les deux cas, ils arrivent sans problème à l’entrée du centre administratif au bout de vingt minutes. Le véhicule ne leur fera pas gagner de temps, mais le déplacement se déroulant paisiblement, ils ont l’occasion de se reposer.

Les clients du Grill Entrée Libre

Daf Spearmaster

Fiche de Personnage : Whiphid

Taille : 2,20 mètres

Sexe : Masculin

DEXTÉRITÉ 2D +1

Arme Blanche 4D +2, Parade à Mains Nues 3D +1, Parade Arme Blanche 4D

SAVOIR 1D +2

MÉCANIQUE 1D

Équitation 2D +1

PERCEPTION 3D

Recherche 4D

VIGUEUR 3D

Combat à Mains Nues 4D

TECHNIQUE 1D

Équipement : Lance (dommages VIG + 1D +1), couteau lourd (dommages VIG + 1D).

Description : Daf est un solide semi-humanoïde couvert d’une superbe fourrure fluide et dorée ; sa tête est caractérisée par un long visage hideux avec deux yeux globuleux et deux longues défenses jaunies. Il transporte une lance allongée à large tête. Daf comprend le basique, mais ne peut pas le parler.

Origines : Les Whiphids sont de féroces prédateurs, originaires de la planète glacée, Toola, pour qui rien ne vaut l’expérience de chasser quelque chose et de le tuer. Daf est venu sur Narg alors qu’il appartenait à une bande de mercenaires engagés afin de contribuer à l’entraînement des forces de sécurité locales. Quand les mercenaires sont arrivés sur la planète, TransGalMeg Industries insista pour que tous ces extraterrestres soient déchargés de leur service.

Personnalité : Bien que Daf ait conservé toute la férocité pour laquelle son espèce est connue, il est peu probable qu’il aide les Rebelles. En passant de nombreuses nuits dans le bar à parler avec Lin Konpost, la Bith, Daf a perdu le moral. Il sait que Narg est moche et redoute que le reste de la galaxie soit pire.

Dr. Lin Konpost

Fiche de Personnage : Bith

Taille : 1,60 mètre

Sexe : Féminin

DEXTÉRITÉ 1D

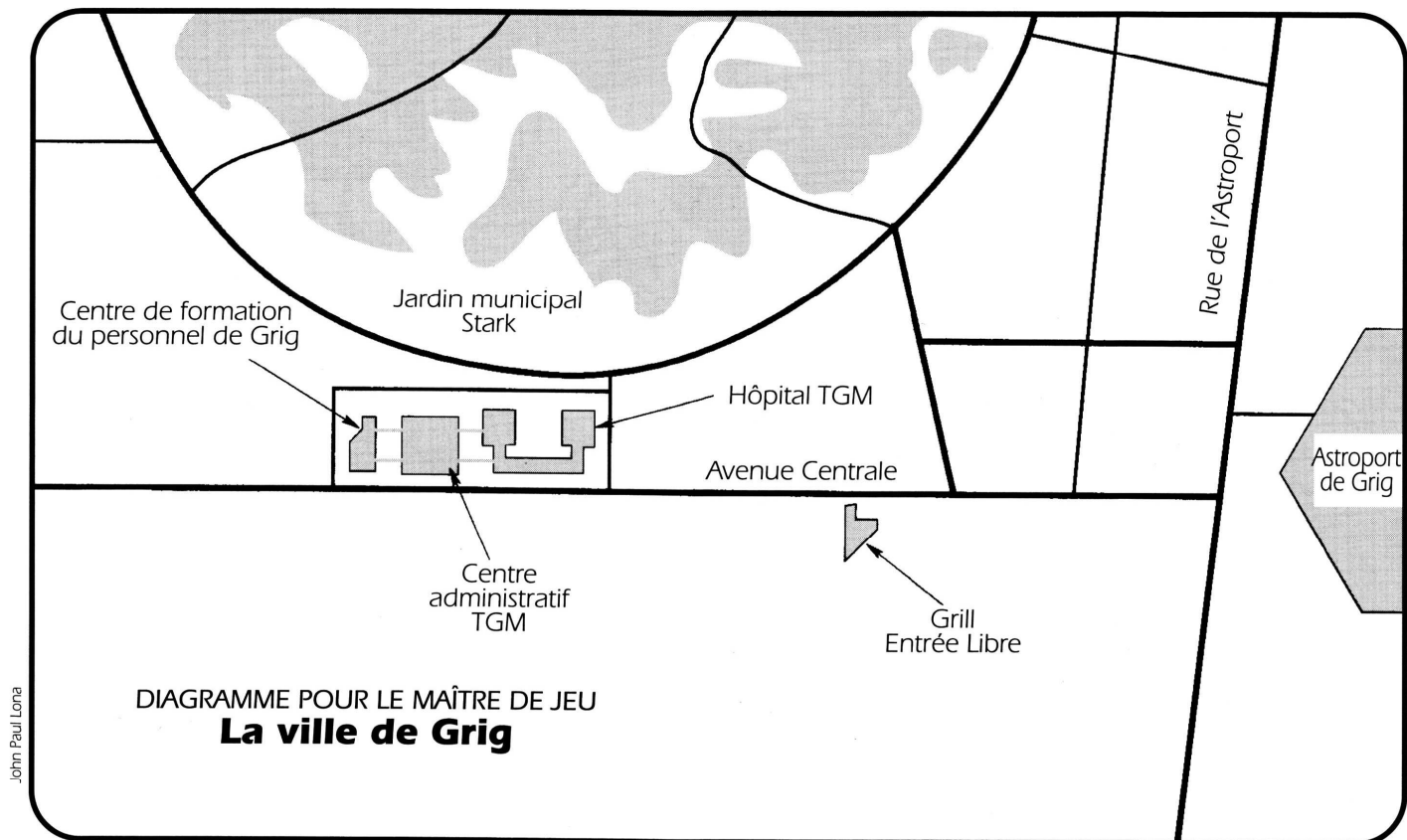
SAVOIR 2D

Bureaucratie 3D

Mécanique Géo-Structurale 5D

MÉCANIQUE 2D +2

Répulseurs 4D

**PERCEPTION 2D +2****VIGUEUR 1D****TECHNIQUE 2D +2**

Programmation/Réparation d'Ordinateur 4D +2

Description : Lin possède une grosse tête et des yeux noirs sans paupières. Sa bouche et son nez sont dissimulés sous des replis de peau. Dans son désespoir d'être bloquée sur Narg, elle a laissé une mince pellicule de suie se déposer sur la peau claire de son crâne chauve. Comme les Biths ne dorment jamais, elle reste jour et nuit au bar, à siroter à la paille une boisson verte.

Elle porte habituellement une tunique noire élimée sur un pantalon gris clair autrefois blanc.

Origines : Quand Lin est à court d'argent, elle se rend à la station minière en sous-sol et effectue des analyses informatiques de tension pour les excavatrices à manipulation tectonique (faisant d'elle la seule extraterrestre sur Narg à être directement employée par TGM). Une fois payée, elle revient au Grill Entrée Libre pour boire. Quand ses ressources sont de nouveau épuisées, elle repart chez TGM. Elle n'expliquera pas comment elle a atterri sur Narg, se contentant de dire que c'est lié à un dysfonctionnement informatique complexe.

Personnalité : Lin est très malheureuse d'être coincée sur Narg ; elle espère arriver à boire assez pour s'abrutir. Son élocution devient légèrement confuse et elle tend à rabâcher sur l'absence d'espoir dans la vie.

Expression favorite : "Il est vain de simplement envisager le bonheur. La vie n'est que douleur et souffrance."

To-yel

Fiche de Personnage : Gotal

Taille : 2 mètres

Sexe : Masculin

DEXTÉRITÉ 1D +2

Blastrer 2D +2, Sculpture du Bois 3D +1

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 5D

Marchandage 6D

Jeu 6D

Dissimulation 6D

Anticipation 6D*

VIGUEUR 2D +1

TECHNIQUE 1D

* : L'*anticipation* donne au Gotal la possibilité de déterminer ce que quelqu'un va faire avant qu'il agisse. Si To-yel réussit un jet *difficile* dans cette compétence, il peut déclarer ses actions après ses adversaires.

Description : To-yel est un humanoïde grand et joyeux, couvert d'une épaisse fourrure grise et simplement vêtu d'un long kilt gris. Il parvient à paraître amical malgré son nez plat, quasiment inexistant, ses épaisses arcades sourcilières et les deux cônes, charnus, hauts de plusieurs centimètres qui surmontent sa tête.

Origines : To-yel est joyeux et amical parce que c'est le seul occupant du bar qui est plus heureux ici qu'à l'endroit d'où il vient. Les deux cônes de sa tête lui permettent de détecter les radiations électromagnétiques et les autres formes d'énergie.

Durant leur jeunesse, les Gotals apprennent à ignorer une grande partie de ces renseignements et à ne remarquer que ce qui leur est utile. To-yel connaît cependant des difficultés dans le tri des signaux et a l'impression d'être constamment bombardé d'informations indésirables.

Pour lui, Narg est un paradis car le bruit électromagnétique est nettement inférieur à tout ce qu'il a connu sur d'autres planètes. Il la trouve calme et paisible.

Personnalité : To-yel parle très peu. Il passe l'essentiel de son temps assis à une des tables, occupé à sculpter des figurines dans des blocs de bois. Quand il s'exprime, il utilise un minimum de mots, et ces mots sont prononcés sur un ton monotone et terne.

Expression favorite : "Les autres planètes font souffrir ma tête."

Seendar

Fiche de Personnage : Togorien

Taille : 3 mètres

Sexe : Masculin

DEXTÉRITÉ 3D

Arme Blanche 4D, Blaster 4D

SAVOIR 1D

MÉCANIQUE 1D

Équitation 2D +2

PERCEPTION 2D

Recherche 3D

VIGUEUR 3D

Combat à Mains Nues 4D

TECHNIQUE 2D

Équipement : Blaster lourd (dommages 5D), cimeterre (dommages VIG +1D +2)

Description : Les autochtones de Narg sont certainement plus troublés par l'aspect de Seendar que par celle de tout autre extraterrestre présent sur leur planète. Pour les voyageurs stellaires avertis, ce chat humanoïde à la fourrure noire n'a rien d'inhabituel, mais sa taille — trois mètres de haut — et la partie supérieure de son corps, épais et musclé, terrorisent les Narguiens.

Seendar porte un pantalon de cuir moulant, une épaisse ceinture de cuir, un blaster et une bandoulière à laquelle un grand cimeterre courbe est suspendu. Alors que le port d'armes personnelles est illégal en ville, la police locale a peur de l'obliger à respecter ce règlement.

Même quand il est désarmé, ses griffes acérées et ses crocs font de lui un adversaire redoutable. Il est en permanence conscient de tout ce qui l'entoure. Ses yeux jaunes clignent rarement et ses oreilles en perpétuel mouvement suivent tous les bruits du bar.

Origines : Seendar ressemble par bien des côtés aux Narguiens. C'est un être simple, arraché à une vie de vagabondage dans les plaines de Togoria par une bande de mercenaires. Il a apprécié le temps passé avec ces hommes — l'excitation et l'aventure — mais il était sans arrêt plongé au milieu d'une technologie qu'il ne comprenait pas. Comme pour son compagnon Whiphid, il a été exclu du groupe de mercenaires à son arrivée sur Narg.

Personnalité : Seendar a besoin d'action. Il n'est pas d'un tempérament sanguinaire, mais il s'ennuie et il manque de stimulation. Il est prêt à venir renforcer l'équipe des Rebelles, mais ces derniers doivent d'abord gagner sa confiance. Seendar comprend le basique, mais ne peut le parler.

Les PJ obtiendront sa confiance en le traitant comme un égal, en comprenant que c'est un être intelligent et en faisant de vrais efforts pour vaincre la barrière de communication. Il serait également bon qu'ils lui offrent un solide repas de viande crue.

Expression favorite : "Rrahgr ? Rrahggrr !"

Séquence suivante...

Épisode Cinq, Dans la cage à oiseaux.



Allen Nunis

■ Épisode Cinq : Dans la cage à oiseaux

Résumé

Les Rebelles arrivent à l'entrée du centre administratif et doivent éviter les gardes de la corporation, ou s'en débarrasser, afin d'accéder au bureau de Braig Farool.

Quand ils trouvent l'administrateur, celui-ci se sert de Crying Dawn Singer comme otage et menace de le tuer. Les Rebelles doivent l'arrêter avant qu'il fasse du mal au Shashay.

Après avoir sauvé le Chanteur de l'Espace, les Rebelles se rendent compte qu'ils sont piégés dans le bureau de Farool ; il leur faut trouver un moyen de s'échapper.

Le centre administratif

Le centre administratif forme un cube de cent mètres de côté, et compte près de trente étages. C'est le plus gros bâtiment de Grig. Les seules fenêtres visibles sont situées dans les étages supérieurs.

Lisez à haute voix :

Une grande arche de pierre surmontant un large escalier également en pierre constitue

PLAN D'INSERT Le Destin Imminent

Commencez cet épisode en lisant à haute voix ce plan d'insert :

INTÉRIEUR : LES QUARTIERS DU MOFF OWEN À BORD DU DESTROYER STELLAIRE DESTIN IMMINENT. *Le Moff Owen est assis sur une chaise massive recouverte de fourrures rares. Un petit ordinateur, placé près de son bras gauche, s'illumine et un hologramme apparaît devant l'officier impérial. La voix fait rapidement son rapport.*

"Votre Excellence, nous sommes arrivés sur Narg."

Quelques secondes plus tard, l'amiral Sahreel pénètre dans la pièce, attendant les ordres avec anxiété. Owen change de position et ajuste le manteau de fourrure autour de son cou.

"Préparez ma navette. Notre première priorité consiste à localiser Crying Dawn Singer. Je dois être celui qui le rendra aux Shashays. Ensuite, j'exécuterai Braig Farool."

L'amiral fait demi-tour, en répondant précipitamment, "Oui, votre Excellence."

Changement de plan :

"LE CENTRE ADMINISTRATIF"

l'entrée principale du centre administratif. Un flot continu d'ouvriers, portant tous des tenues TGM de couleurs et de formes diverses, se déverse dans les deux sens par les portes du bâtiment.

Ce dernier est encadré par l'hôpital et le centre de formation de Grig. Ils sont également imposants, mais plus petits, plus étroits et plus sales. Ils sont reliés au centre par des passerelles couvertes de cinq mètres de long.

Il règne une activité incessante au niveau de l'entrée principale. Des voies de service longent le bâtiment à l'est comme à l'ouest. Chacune dessert deux entrées secondaires.

À l'ouest, la porte la plus proche de la façade est marquée "Centre de Collecte des Services de l'Hygiène TGM". La deuxième entrée est composée d'un vaste quai de chargement.

Des ouvriers en tenues grises déchargent du matériel informatique et de stockage de données. Le quai de chargement ouest n'est pas encore utilisé, mais quatre travailleurs sont assis sur le bord et regardent d'un œil soupçonneux les PJ s'ils s'en approchent.

À l'est, une porte ordinaire est marquée "Service de Maintenance TGM". Plus loin, le quai de chargement est occupé par un gros camion aux roues énormes.

Le mur nord fait face à un parc luxuriant planté d'arbres d'origine locale et d'une herbe épaisse et jaune. Bien que plusieurs personnes le traversent rapidement, aucune ne fait de halte pour profiter de la végétation. Le mur nord ressemble plus à une publicité géante qu'à une paroi d'immeuble, car le logo "TGM" y est reproduit en grand, accompagné du slogan "La corporation qui améliore votre vie", et d'une représentation sur vingt mètres de haut d'un visage féminin souriant.

L'hôpital et le centre de formation

Les Rebelles seront peut-être également intéressés par l'hôpital ou l'école, car ces deux constructions sont reliées au centre administratif par les passages latéraux des étages cinq, quinze et vingt-cinq.

L'hôpital possède une petite entrée ordinaire sur la façade sud, et un important quai de chargement au nord. Ce dernier est protégé par six gardes en armure bleue du SICR (Service Impérial du Contrôle

des Ressources). Étant un des principaux lieux de stockage de médicaments dans le secteur, cet hôpital nécessite une étroite surveillance.

Gardes de la Sécurité du SICR

DEXTÉRITÉ 3D

Blaster 4D

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 2D

PERCEPTION 2D

Commandement 3D

VIGUEUR 2D

TECHNIQUE 2D

Équipement : Carabine blaster (dommages 5D)

Dans l'hôpital

L'entrée principale de l'hôpital est surveillée par une jeune infirmière. L'établissement est exclusivement réservé au personnel de TGM, et seuls ceux atteints d'une maladie ou d'une blessure mortelles y sont admis. L'infirmière contrôle ceux qui tentent de pénétrer par là grâce à un système vidéo à double sens. Elle ne laisse entrer que ceux qui ont besoin de soins urgents.

L'intérieur du bâtiment ressemble à tous les hôpitaux impériaux. Tout est blanc ou argenté, les couloirs sont longs et violemment éclairés, et tout le monde vous ignore, à moins que vous ne soyez sur le point de mourir. Une fois qu'ils ont réussi à y pénétrer, les PJ trouvent facilement l'accès à une des passerelles et rejoignent le centre administratif.

Le centre de formation

Le Centre de Formation du Personnel de Grig possède des portes à un seul battant sur les façades sud et nord. L'école comprend vingt-cinq salles de classe par étage, vides pour la plupart (il y a 1 chance sur 6 pour qu'une salle soit occupée ; elle contient alors de vingt à cinquante étudiants narguiens qui observent des enregistrements d'holoformation). Quand les Rebelles entrent dans l'école et tant qu'ils en parcourent les couloirs, personne ne vient les déranger, mais dès qu'ils arrivent près d'une des passerelles menant au centre administratif, ils y découvrent des gardes qui contrôlent les cartes d'identification afin de s'assurer que seuls les visiteurs autorisés les empruntent (ils sont identiques aux gardes de la corporation qui apparaissent par la suite).

Le centre administratif — dans le hall

Si les Rebelles choisissent d'entrer dans le centre par l'entrée principale, lisez à haute voix :

A l'intérieur du bâtiment, vous découvrez une version pédestre du chaos qui règne dans la rue. Cinq gardes de la corporation, en uniforme et casque à visière noirs, ornés du symbole argenté de TGM, vous fixent du regard.

Un haut-parleur invisible répète inlassablement "Bienvenue au Centre Administratif TransGalMeg Industries, Incorporated."

La décoration du hall associe du bois et des pierres originaires de Narg. A l'intérieur, les employés circulent rapidement et bousculent sans cesse les Rebelles. On ne voit aucun signe, aucun symbole autre, semble-t-il, que celui de TGM représenté de manière aléatoire sur les murs.

Autres entrées

Les Rebelles peuvent également passer par les entrées latérales. Les deux portes sont protégées par des verrous électroniques qui ne résistent cependant pas à la réussite d'un jet *moyen* en Sécurité. Elles ouvrent sur un couloir étroit, faiblement éclairé, dans lequel sont alignés des conteneurs en plastique fermés. Ils sont remplis d'un côté de déchets produits dans le bâtiment, et de l'autre du matériel de maintenance hors d'usage. A l'autre bout du couloir, une porte déverrouillée donne dans le hall. Un petit couloir latéral dessert l'escalier de secours.

Les Rebelles peuvent aisément passer par les quais de chargement tant qu'ils ne dérangent pas les ouvriers, car ceux-ci ne s'intéressent pas à ce qui passe autour d'eux.

Trouver Farool

Une fois à l'intérieur, les PJ doivent découvrir où est installé le bureau de Farool. Il leur est possible de s'adresser au Droïd d'accueil, à un des employés ou aux gardes.

Interroger le Droïd

Le bureau de réception du hall est octogonal ; il forme une zone fermée, à l'intérieur de laquelle se tient le Droïd d'accueil qui est prêt à aider les PJ. Lisez à haute voix :

"Bienvenue," dit le Droïd en roulant vers vous. Il penche la tête de côté en tentant d'accentuer le sourire moulé dans ses traits. "Je serais heureux de vous rendre service au nom de TransGalMeg Industries, Incorporated. Que puis-je faire pour vous ?"

Il n'y a pas de restriction sur les questions qui peuvent lui être posées. Le Droïd fait tout son possible pour rendre service, mais sa programmation consiste principalement à dire aux gens s'ils sont ou non dans le bon bâtiment, et à leur indiquer à quel étage et dans quelle salle se rendre. Concernant l'emplacement du bureau de Braig Farool, il répond :

"Avez-vous rendez-vous ? Vous ne pouvez voir l'administrateur Farool sans rendez-vous."

Ce n'est pas un obstacle majeur pour eux, car le Droïd n'est pas programmé pour faire la distinction entre la vérité et le mensonge. Il suffit de réussir un jet *facile* en Escroquerie pour le berner. En cas de réussite, le Droïd annonce :

"Oh, bien sûr. Les bureaux de l'administrateur Farool sont au dernier niveau, autrement dit au vingt-huitième étage. Merci de m'avoir permis de vous rendre service."

En cas d'échec, le Droïd répond :

“Je suis désolé, mais je ne peux que vous conseiller de vous adresser à un membre du personnel de la sécurité.”

Interroger un travailleur

Les Rebelles peuvent essayer d'interroger un des employés qui traversent le hall ou les couloirs (s'ils ont évité l'entrée principale).

Tous répondent qu'ils sont trop occupés pour être dérangés. La réussite d'un jet *moyen* en Commandement est nécessaire pour que l'un d'eux s'arrête. L'employé, un homme corpulent en tenue rouge, porte un gros terminal d'ordinateur ; il ne se montre guère patient. “Que voulez-vous ?” dira-t-il simplement. Il veut bien écouter les Rebelles durant une ou deux minutes, mais pas plus parce que le terminal qu'il transporte est très lourd et qu'il veut atteindre l'ascenseur. Il répond aux questions concernant Farool par un “Étage vingt-huit” avant de s'en aller en ronchonnant, “M'ont fait perdre mon temps. Quelle bande de...” Aucun autre ouvrier ne s'arrêtera.

Les Rebelles qui sortent une arme et menacent un des travailleurs le font s'arrêter avec un jet *très facile* en Commandement. Cependant, cette démonstration de force entraîne l'intervention des gardes qui s'approchent des PJ, leurs armes dégainées. Passez à la section *Les gardes de la corporation*, ci-dessous.

Les gardes de la corporation

Si les gardes de la corporation voient les Rebelles porter des armes d'une manière ostensible ou s'ils répondent à l'appel de détresse d'un employé, tous les cinq sortent leur blaster. Si les PJ ne semblent pas armés, les gardes se tiennent aussi droits que possible en cherchant à prendre un air effrayant sans dégainer. L'un d'eux s'exprime d'une voix profonde :

“Qu'est-ce que vous faites ici ?”

Les gardes ne révèlent aucune information concernant Farool tant que leurs interlocuteurs n'ont pas justifié leur présence de manière plausible. Ils ne croient qu'à des histoires faisant appel à leurs idéaux romantiques à propos de l'armée ou de la sécurité (par exemple, les PJ proclament qu'ils appartiennent à la Sécurité Interne de TGM ou même des Renseignements Impériaux). S'ils s'en tiennent à ce genre d'idées, il leur suffit de réussir un jet *facile* en Escroquerie pour convaincre les gardes, qui leur indiquent alors que Farool se trouve au vingt-huitième étage. En cas d'échec, ils appellent la sécurité centrale et demandent qu'on leur envoie une escouade afin de procéder à l'arrestation des intrus, lesquels disposent de huit rounds avant l'arrivée des renforts (vingt gardes) dans le hall. Si les Rebelles tirent ou partent en courant, les gardes tirent immédiatement (voir *Panique dans le hall*, ci-contre). S'ils ne font rien, les gardes attendent la venue des renforts.

Les membres de l'escouade arrivent avec des menottes afin d'arrêter les Rebelles. Ceux qui sont capturés sont emmenés dans le bureau de Jonnas Perrsta au vingtième étage. Passez alors à la section *Capturés*, page 49.

La sécurité de la corporation TGM

La sécurité dans le centre administratif est quelque peu laxiste, comparée à ce que l'on voit dans les bâtiments du gouvernement impérial ou dans les bureaux des corporations des autres planètes. Cela s'explique par le fait que TGM n'a jamais eu le moindre problème avec les autochtones.

L'apathie générale de la population de Narg a été interprétée, à tort, par les hors-monde, comme une forme de soutien, de sorte que TGM emploie surtout des gens du cru pour son service de sécurité. Ses membres sont sous-entraînés car, en apparence, les besoins semblent réduits au minimum ; cependant ils sont enthousiastes. Ils ouvrent assez facilement le feu, même sans raison vraiment sérieuse, mais sont de piètres tireurs. Ils sont toutefois expérimentés dans la lutte à mains nues.

Gardes de TransGalMeg Industries, Inc.

DEXTÉRITÉ 2D

Blaster 2D +1, Parade à Mains Nues 4D

SAVOIR 2D

MÉCANIQUE 1D

PERCEPTION 2D

VIGUEUR 3D

Combat à Mains Nues 4D

TECHNIQUE 1D

Équipement : Blaster (dommages 4D)

Panique dans le hall

Dès les premiers tirs, tous les employés qui se trouvent dans le hall se précipitent hors du bâtiment. La progression à travers la foule est limitée à une allure de marche (cinq mètres et une seule action de mouvement par round, du fait de la densité de la dite foule). De plus, cette cohue augmente la difficulté de tous les tirs de +5. Après huit rounds, tous les mouvements redeviennent normaux car les gens ont disparu ; malheureusement, c'est le moment que choisit l'escouade pour surgir par le premier ascenseur de gauche.

Se diriger vers les étages supérieurs

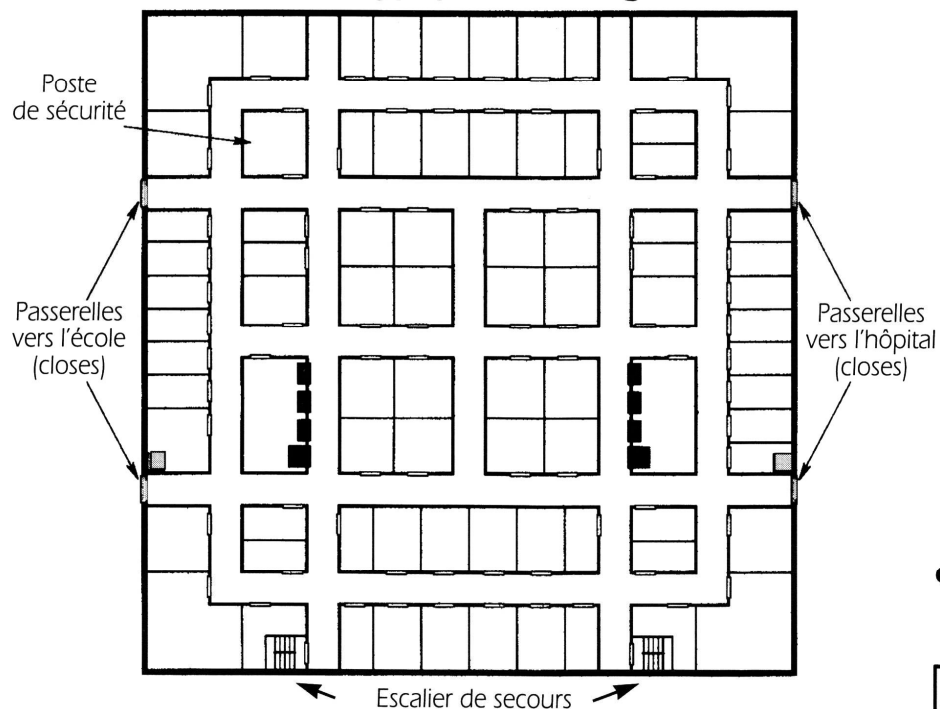
Les rencontres suivantes ne se produisent pas si les Rebelles ont déclenché l'alarme.

A leur entrée dans un des ascenseurs, le vocodeur leur demande : “Quel étage, je vous prie ?” et l'engin se met en mouvement. Il s'arrête au septième étage, les portes s'ouvrent et deux gardes pénètrent dans la cabine. Ils dévisagent les PJ tandis que l'appareil reprend sa route. Au dixième étage, un des gardes demande :

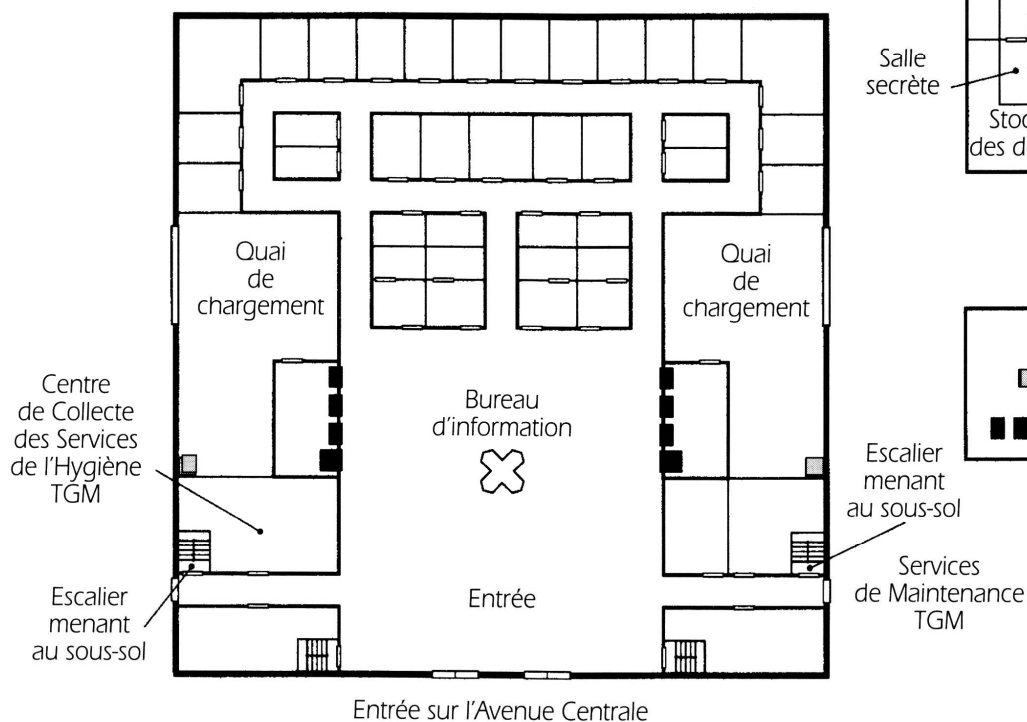
“Avez-vous les autorisations nécessaires pour accéder à ce niveau ? Puis-je voir vos badges d'identité ?”

DIAGRAMME POUR LE MAÎTRE DE JEU
Centre administratif

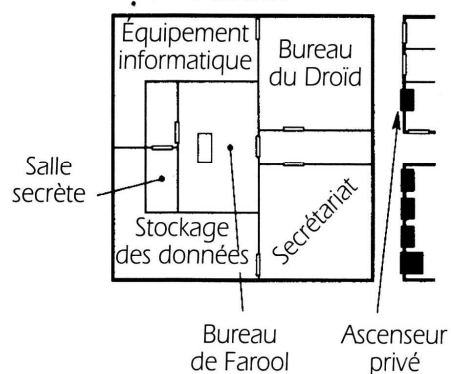
Plan typique d'un étage



Rez-de-chaussée



**Plan partiel
du 28ème étage
Bureau de
Farool**



Légende

- Conduit de circulation de l'air
- Ascenseurs



Allen Nunis

NUNIS-92

Les Rebelles doivent réagir rapidement. Ils ont le choix entre tenter de rouler les gardes ou leur tirer dessus.

S'ils ont emprunté l'escalier, les gardes les rejoignent au dixième étage et les interceptent à peine la porte franchie.

État d'urgence

Si les Rebelles ont déclenché l'alarme par leurs actions, l'ascenseur s'arrête au quinzième étage et ses portes s'ouvrent. La sécurité boucle l'immeuble afin de capturer les intrus, désactive les ascenseurs et scelle toutes les issues du rez-de-chaussée.

Une fois la cabine arrêtée, ses occupants entendent cette annonce provenant du haut-parleur (audible également dans ceux des escaliers) :

“Alerte à tout le personnel de TransGalMeg Industries. Le centre administratif est en état d'urgence. Des terroristes ont investi le bâtiment. Les gardes ceinturent l'immeuble et barrent toutes les issues. Si vous vous trouvez actuellement au rez-de-chaussée, les gardes vous autoriseront à sortir après le contrôle de vos cartes d'identité. Pour les autres, restez à l'étage où vous vous trouvez et dirigez-vous vers le poste de sécurité le plus proche. Je répète — restez à l'étage où vous vous trouvez. N'empruntez pas les escaliers de secours.”

Cette information permet aux Rebelles de comprendre que s'ils veulent continuer à monter, ils doivent se diriger vers un des escaliers.

De plus en plus haut — l'escalier

L'ascenseur débouche dans un couloir de deux mètres de large. Aller vers le sud permet de rejoindre les portes marquées “Escalier de secours” (voir le plan *Centre Administratif, Plan Typique d'un Étage*, page 47).

Sur le chemin, les Rebelles rencontrent une femme de petite taille aux longs cheveux noirs, portant un uniforme jaune. Elle leur déclare :

“Bonjour, je m'appelle Bonnie, et je fais partie de la Division Satisfaction du Personnel. Je serais heureuse de vous venir en aide.”

S'ils lui disent quoi que ce soit en rapport avec les escaliers, elle répond :

“Mais ce n'est pas la direction que vous devez prendre. L'annonce a clairement indiqué que nous ne devons pas emprunter les escaliers. Laissez-moi vous guider vers le poste de sécurité de cet étage.”

Dans l'escalier

Sur les portes à charnières marquées “Escalier de Secours”, un panneau lumineux clignote au-dessus de la poignée à commande électronique et affiche “Escalier Interdit”. La porte ne s'ouvre pas. La réussite d'un jet *moyen* en Sécurité permet toutefois de neutraliser le verrou et de pousser le battant.

Les Rebelles montent sans problème jusqu'au vingt-septième étage (le numéro d'étage est indiqué bien en

évidence sur toutes les portes). Pendant ce temps, des gardes pénètrent dans la cage d'escalier, montent ou descendent d'un niveau puis ressortent. Ils ne rencontrent pas les intrus, mais devraient s'en approcher suffisamment pour leur donner des sueurs froides.

L'escalier se termine au vingt-septième étage, et les Rebelles doivent trouver ailleurs comment rejoindre le niveau supérieur. Passez à l'encadré *Le chaos se déchaîne*, page 51.

De plus en plus haut la voie difficile

Les Rebelles vont peut-être penser que cette annonce est une ruse pour les attirer dans les escaliers et choisir une autre voie.

Il est possible de modifier le câblage de l'ascenseur afin de neutraliser le système d'arrêt d'urgence. Cela prend cinq minutes, avec la réussite d'un jet *très difficile* en Sécurité. Un round avant que les Rebelles procèdent aux tests de vérification, cinq gardes surgissent et ouvrent le feu. Si la modification du câblage est réussie, les portes se referment au même moment ; sinon, elles restent béantes et les gardes continuent de tirer.

Les Rebelles peuvent également grimper le long des câbles de la cage d'ascenseur jusqu'au vingt-huitième étage (40 mètres). Après avoir repoussé un panneau du plafond, il leur est facile de passer au-dessus de la cabine, en s'aidant mutuellement si nécessaire.

Trois épais câbles métalliques soutiennent l'ascenseur. La saleté et une légère oxydation rend leur surface rugueuse, donc parfaite pour ce genre d'exercice.

A chaque round, la réussite d'un jet *facile* en Escalade/Saut par round indique une progression de trois mètres. Le Rebelle avance d'encore trois mètres pour chaque facteur de difficulté supplémentaire, (par exemple, un PJ obtient un résultat de 14, un total *moyen*, aussi grimpe-t-il de six mètres ; s'il avait obtenu 17, un résultat *difficile*, il aurait parcouru neuf mètres).

Le numéro de chaque étage est peint sur l'intérieur des portes ouvrant dans la cage. Tout en haut, ils arrivent devant une porte marquée 28 dont ils pourront écarter les battants en réussissant un jet *difficile* en Vigueur (trois individus peuvent combiner leurs efforts). Un coup d'œil autour d'eux (jet *très facile* en Perception) leur permet de constater que les portes du niveau 27 sont légèrement entrouvertes et certainement plus faciles à forcer (jet *facile* en Vigueur). S'ils se fauillent à cet étage, passez à l'encadré *Le chaos se déchaîne*, page 51.

Capturés

Toutes les armes visibles des Rebelles qui se laissent capturer leur sont confisquées, et les gardes les fouillent également afin de trouver celles qui sont dissimulées. Dix gardes (y compris le chef d'escouade) les escortent ensuite auprès du chef de la sécurité, au vingtième étage. Aucun n'adresse la parole aux prisonniers, sauf pour leur indiquer la direction à suivre. Les PJ sont ensuite attachés avec des menottes et des chaînes primitives, puis conduits dans le bureau de “Jonas Perrsta, Chef de la Sécurité”. Lisez à haute voix :



Allen Nunis

La pièce et le mobilier sont recouverts de bois noir. Un homme de petite taille aux longs cheveux blonds est assis à sa table de travail ; il est vêtu d'un uniforme jaune pâle et tapote son bureau avec un stylet métallique.

Il prend la parole. "Unité Un, restez ici. Les autres peuvent partir." Tous les gardes s'en vont sauf cinq. L'homme blond se gratte le menton avec le poinçon. "Vous êtes là à cause de Farool," annonce-t-il.

Perrsta veut se débarrasser de Farool, qu'il estime être complètement fou, et espère que les Rebelles viennent s'en charger pour lui. Il ne sait pas qui ils sont, mais il a quelques soupçons. Depuis le début du complot visant à enlever Crying Dawn Singer, il s'attend à voir la Sécurité Interne de

TGM ou une section des Renseignements Impériaux ouvrir une enquête. Il sera nettement soulagé que ses interlocuteurs proclament faire partie d'une de ces organisations (ou d'une autre du même genre). S'ils annoncent venir pour enquêter sur Farool ou pour l'interroger, Perrsta leur propose son aide en échange de l'immunité pour sa participation au complot. Il les emmène au vingt-septième étage et leur débloque l'ascenseur privé. Passez à la section *Le vingt-huitième étage*, page suivante.

Le vingt-septième étage

L'arrivée des PJ à ce niveau déclenche les alarmes, et les haut-parleurs annoncent "Rendez-vous à toutes les unités au vingt-septième étage", à moins, bien sûr, que Perrsta ne les accompagne ; mais c'est à ce moment qu'il reçoit un message par son communicateur. "M. Perrsta, le Moff Owen annonce qu'il vient récupérer Crying Dawn Singer." Perrsta tente alors d'arrêter les Rebelles (DEX 2D, Blaster 4D, VIG 2D, Pistolet-blaster 4D). Cet étage, réservé aux principaux dirigeants de TGM sur la planète, comprend un ascenseur privé menant à l'étage supérieur. On y trouve les bureaux et les appartements privés des neuf vice-présidents planétaires. La partie centrale forme un salon, avec un bassin rempli de poissons, des arbres et un grand nombre d'oiseaux.

Aucun garde n'est présent quand les Rebelles entrent dans la pièce, mais trois des vice-présidents (tous humains) se prélassent autour du bassin. Ils sont corpulents, gâtés, paresseux et complètement ivres. Ils ne cherchent pas à combattre, mais il est difficile d'en tirer des réponses cohérentes. Au bout d'un moment, ils veulent bien indiquer où est installé l'ascenseur privé.

Si l'immeuble a été placé en état d'alerte, quand les Rebelles approchent de l'ascenseur privé, les portes des trois ascenseurs situés à l'est s'ouvrent et vingt gardes se dispersent dans la partie salon. Ils se mettent à tirer immédiatement. Les dirigeants, ne se rendant pas compte de ce qui se passe, circulent au milieu de cette bataille sans jamais être touchés, apportant une touche comique à cette scène autrement grave.

Un verrou électronique protège l'ascenseur privé. Les Rebelles doivent le neutraliser alors qu'ils servent encore de cibles aux gardes. Cette manœuvre leur prend au moins trois rounds ; celui qui s'en occupe doit réussir un jet *très difficile* en Sécurité. S'il échoue, accordez-lui un deuxième tirage de difficulté *moyenne*, après une minute supplémentaire. Vous pouvez même lui en accorder un troisième, *très facile*, après encore une minute.

Si aucune de ces tentatives n'aboutit, le verrou se débloque miraculeusement et les portes de l'ascenseur coulisent spontanément.

Quelques indications sur le déroulement de cette scène — l'affrontement devrait être rapide et intense, sans toutefois mettre les Rebelles en danger. Les impacts de blaster explosent un peu partout autour d'eux, mais sans guère les atteindre car vous leur accorderez une grande liberté pour qu'ils profitent au maximum du mobilier qui leur sert d'abri, et

Le chaos se déchaîne

Quand les Rebelles ont atteint les étages vingt-sept ou vingt-huit, lisez à haute voix ce plan d'insert :

TOGGEUS, SUR LA FACE OPPOSÉE DE NARG. Le Moff Owen et l'amiral Sahreel sont inconfortablement assis sur des chaises chromées somnolentes dans une salle faiblement éclairée et somptueusement moquettée, du Centre de Conférence de TransGalMeg Industries. Un jeune lieutenant de la Marine entre d'un pas déterminé. Il salue.

"Amiral, nous avons repéré le Shashay. Il est détenu dans le centre administratif de Grig, dans lequel il semble régner une certaine activité ; nous pensons qu'ils se préparent peut-être à le transférer."

L'amiral Sahreel s'en remet au Moff Owen en ce qui concerne la décision finale.

"Excellence, que voulez-vous que nous fassions ?"

Le Moff Owen réfléchit un moment.

"Récupérez l'extraterrestre. Nous devons le rendre aux Shashays, ou nous allons beaucoup souffrir."

L'amiral se tourne vers le lieutenant.

"Informez Perrsta qu'il doit empêcher que l'extraterrestre quitte le centre administratif. Que l'équipe de garde embarque sur un traîneau avec un bataillon de soldats et qu'ils investissent le centre administratif. Ils doivent nous ramener le Shashay — indemne."

Le lieutenant, saluant. "Bien, monsieur !"

Plan suivant :

"VINGT-SEPTIÈME ÉTAGE"

vous trouverez une raison expliquant pourquoi ils sont capables de contenir autant de gardes. Il s'agit pour eux de parvenir au vingt-huitième étage avec un maximum d'effet dramatique.

Le vingt-huitième étage

Les portes de l'ascenseur privé se referment sur les Rebelles ; la cabine commence à monter. Lorsque les portes s'ouvrent à nouveau, ils sont à l'étage supérieur. Lisez à haute voix :

Le vingt-huitième étage est luxueusement décoré dans un style impérial moderne, malgré un certain conservatisme. Les tentures murales proviennent de divers systèmes de la galaxie. Le sol est pavé de pierres importées de Beta Olikark, qui est située à l'extrémité du bras opposé de la galaxie. Les plafonds sont élevés, et les chandeliers en or et argent produisent un éclairage diffus au kylon. Un Droïd de surveillance Mark VII Galinolo à la décoration exquise s'approche de vous, les traits formés à l'image du dieu-serpent kyolorien et la "peau" couverte d'une mince pellicule d'écailles irisées. "Le maître va vous recevoir", annonce-t-il.

Braig Farool

Le Droïd conduit les Rebelles dans les couloirs, puis ouvre une porte et leur fait signe d'entrer dans le bureau de Braig Farool. Lisez à haute voix :

La porte se referme derrière vous et semble disparaître. Le décor de la pièce est composé de délicats motifs marbrés tourbillonnants sur un fond noir. Des générateurs d'hologrammes périphériques donnent aux murs un effet tridimensionnel, comme s'il n'y avait pas de surface et



Allen Nurnis

que la pièce s'étendait dans l'éternité. Le plafond diffuse une lumière froide, légèrement amplifiée par la lumière naturelle du soleil de Narg, dont les rayons pénètrent par une verrière du plafond. Un bureau de grande taille, réalisé à partir des métaux et des plastiques les plus coûteux et équipé du dernier cri de l'électronique, occupe le centre de la pièce. Le petit hologramme d'un danseur humain challel tourne gracieusement dans un angle du meuble, derrière lequel est assis Braig Farool.

Braig Farool est un homme légèrement corpulent, chauve, dépourvu de sourcils. Il porte une veste d'intérieur matelassée rouge, à la dernière mode, sur une chemise ivoire en malashet, un pantalon noir et des chaussons rouges. Lisez à haute voix :

Braig Farool est en nage. Son crâne dégarni est luisant ; les replis de son visage dégoulinent. Mais le regard qui vous étudie l'un après l'autre est ferme et assuré.

"Ai-je raison de penser que vous êtes ici à cause de Crying Dawn Singer ? J'en suis sûr, car je ne vois pas d'autre raison de venir sur cette planète."

Laissez les Rebelles répondre à cette interjection. Quoi qu'ils disent, Farool reste convaincu qu'ils sont venus secourir Crying Dawn Singer. Il poursuit frénétiquement :

"Qui êtes-vous ? Des Impériaux ? Le BSI ? L'Ubiqtorat ? Appartenez-vous à la Rébellion ? Êtes-vous des hommes de Seville ? D'ailleurs, est-ce que c'est important ?

Non, je ne crois pas que ce le soit. Parce que, qui que vous soyez, j'ai une proposition à vous faire." Il se dresse. "J'ai discrédité l'Alliance Rebelle. J'ai discrédité Yearo Seville. Et j'ai maintenant discrédité le gouvernement impérial du secteur. Les principales puissances du Secteur Rayter ont perdu le soutien de la population."

Farool fait le tour de son bureau. "Je suis en mesure de prendre avantage de cette situation. Je peux recueillir le soutien populaire. Je peux ramener le Shashay dans le Secteur Rayter. Et je peux devenir le Moff. Le Moff Braig Farool, Souverain du Secteur Rayter." Il rit avec entrain. "L'Empereur me récompensera grassement pour avoir amené les Shashays sous sa coupe." Farool tend les bras et regarde le ciel gris au travers de la verrière. Il s'écrit victorieusement "Je vais exulter dans la grâce complète de la reconnaissance de l'Empereur."

Farool s'interrompt encore et balaye des mains l'ensemble de la pièce, vous compris. Il sourit. "Je peux vous faire participer à tout ceci. Rejoignez le cours de l'histoire. Secondez-moi, et je vous accorderai un petit bénéfice, mettons, cette charmante planète."

Braig Farool a perdu la tête. Il sait que son frère a été exécuté, et il sait que le Moff Owen va bientôt lui

faire subir le même sort. Il tente d'obliger les Rebelles à lui faire quitter la planète. Lisez à haute voix :

Braig Farool plonge la main sous son bureau et en sort une carabine-blasteur BlasTech A280 — une des plus puissantes de la galaxie. "Vous allez me sortir de cette planète en même temps que Crying Dawn Singer, détruire le Moff Owen et le *Destin Imminent* et nous escorter jusqu'à la planète Shashay, où nous négocierons le traité qui fera des Shashays les serviteurs de l'Empereur et de moi-même le maître du bras d'Ettarue de la galaxie."

Il sourit, puis dit dans sa barbe : "Je vois même l'Empereur faisant de moi son héritier."

"Acceptez-vous mes propositions ?" dit-il en vous visant maladroitement de sa carabine. "Ou dois-je vous tirer dessus ? Ou sur lui ?"

Farool se dirige vers le mur du fond, les projecteurs d'hologrammes donnent l'impression qu'il avance d'un million de kilomètres dans l'espace noir. Vous voyez maintenant figurer sur chaque mur une holo-carte de la galaxie.

Farool appuie sur un interrupteur caché et l'hologramme s'évanouit, révélant un petit zoo dans une pièce secrète. Le long des murs, de petits animaux importés de maints systèmes sont installés dans des cages primitives. Une grande cage de fer suspendue au plafond en constitue la pièce maîtresse. Crying Dawn Singer est à l'intérieur, installé sur un perchoir. Quand il aperçoit les PJ, il se met à siffler bruyamment, à crier et à battre des ailes contre les barreaux. 6T-L, s'il est là, entreprend de traduire les propos de son maître (Crying Dawn Singer exige d'être libéré et leur ordonne de tuer Farool).

Ce dernier ne reviendra pas sur le plan qu'il a conçu. Il est certain que l'Empereur le récompensera. Perdu dans ses illusions, il considère que Crying Dawn Singer et les Rebelles constituent la voie qui le mènera à une complète réussite. Essayer de négocier avec lui est totalement vain. Même si les PJ acceptent ses conditions, il ne leur accorde aucune confiance et, en proie à une agitation croissante, finit par leur tirer dessus. La réussite d'un jet *très difficile* en Marchandage sera nécessaire pour le convaincre de baisser son arme.

Crying Dawn Singer

C'est la première fois que les Rebelles voient Crying Dawn Singer en chair et en os. Comme ils l'avaient découvert sur les hologrammes, il possède un plumage blanc, avec une tache rouge sur la poitrine et une crête de même couleur. Relativement petit, il est doté d'un large bec crochu et d'yeux rouges très ronds. Ses orteils se terminent par des griffes acérées et lustrées.

Si 6T-L est présent, il se précipite à ses côtés. Crying Dawn Singer continue de crier et de battre l'air jusqu'à ce qu'il soit délivré. La réussite d'un jet *très facile* en Sécurité suffit pour défaire le cadenas primitif qui ferme la cage.

Le Droïd peut expliquer la situation au Shashay, qui est alors prêt à suivre les Rebelles. En son absence, ces derniers doivent s'expliquer du mieux qu'ils peuvent (Crying Dawn Singer comprend toutefois le basique). De toute façon, il a tendance à faire confiance à ceux qui l'ont sorti de sa prison.

Farool est peut-être encore vivant ; Crying Dawn Singer cesse alors de crier, mais continue de siffler très fort pour ordonner aux Rebelles de l'exécuter ; sans les traductions de 6T-L, ces derniers ne peuvent le comprendre. Si personne n'agit, le Shashay s'empare d'un blaster et s'en charge. Il renoncera à cette mise à mort si ses nouveaux compagnons lui disent qu'ils ont décidé d'emmener Farool comme prisonnier. Rien d'autre ne le fera changer d'avis. Une fois Farool mort (ou s'il a découvert son cadavre au moment de sa libération), Crying Dawn Singer exécute une danse joyeuse et entonne un chant éclatant.

Piégés dans le bureau de Farool

Quand les Rebelles essaient de quitter le bureau de Farool, ils s'aperçoivent qu'ils sont piégés dans la partie centrale car les couloirs qui l'entourent sont remplis de gardes de la corporation (une cinquantaine d'entre eux ont investi l'étage). Ils doivent chercher une autre issue.

La seule solution pour s'échapper consiste à passer par la verrière du plafond, qui surplombe le bureau central (si personne n'y pense ou n'examine attentivement la salle, Crying Dawn Singer suggère de passer par là).

Il est facile de sortir par la verrière. Les Rebelles n'ont qu'à tirer sur le panneau de plastique transparent (ou le retirer avec un jet *facile* en Technique), puis à s'aider mutuellement à grimper sur le toit (des jets *faciles* en Escalade/Saut suffisent).

Séquence suivante...

Épisode Six, *Évasion*.

Épisode Six

Évasion

Résumé

Bloqués sur le toit du centre administratif, les Rebelles aperçoivent les soldats impériaux qui encerclent le bâtiment avant de pénétrer dans le rez-de-chaussée.

Alors qu'ils essayent de filer, des gardes de la corporation arrivent à bord d'airspeeders. Les appareils ne sont pas armés, aussi leurs occupants sont-ils obligés d'utiliser leurs armes de poing au travers des fenêtres. Les Rebelles aperçoivent aussi le *Bon à Rien* qui vient à leur rescousse et ils doivent grimper dans la soute par le filet à cargaison, tout en évitant les tirs et les collisions avec les autres véhicules.

Le toit

Les Rebelles émergent directement de la verrière sur le toit ; la surface est plate, faite d'un plastique légèrement glissant couvert de taches noires. Deux grosses unités de ventilation (de deux mètres de haut) se dressent au nord et au sud, ainsi que sept cubes de pierre (de deux mètres de côté) contenant les mécanismes des ascenseurs (six pour ceux qui desservent l'ensemble de l'immeuble, et un pour l'ascenseur privé). Le périmètre du toit est bordé d'un muret de protection de cinquante centimètres de haut.

Dans l'Avenue Centrale, au sud, l'activité est intense. Le Moff Owen a fait savoir à Perrsta qu'il ne doit pas laisser les Rebelles s'échapper, aussi la place grouille-t-elle de gardes de la corporation. Consultez l'Épisode Cinq pour avoir une description des environs du centre administratif.

Le toit du centre domine celui de l'école de quinze mètres.

Le toit de l'hôpital n'est qu'à cinq mètres plus bas. Une ambulance airspeeder est garée dessus.

Les Rebelles disposent de peu de temps pour explorer les lieux. Accordez-leur quelques rounds avant de lire à haute voix :

Vous entendez un bruit de vent violent qui retentit au-dessus de vos têtes et attire votre attention. Le ventre d'un traîneau impérial rougit tandis que la friction décape la pellicule ablative. Le rugissement du vent est de plus en plus fort car l'appareil approche de la surface.

Le traîneau descend sous le niveau du toit, du côté nord, où est situé le parc. L'air surchauffé roussit faiblement vos vêtements, votre peau et vos cheveux.

Les puissants moteurs de freinage entrent en action en rugissant. Des débris provenant de la rue et des feuilles d'arbres s'envolent dans le tourbillon des gaz d'échappement.

Quand les PJ regardent par-dessus le rebord nord, ils aperçoivent un bataillon de gardes impériaux qui se déverse de l'appareil. Du côté sud, les gardes de la corporation ont disparu.

Quitter le toit

Quatre méthodes permettent de quitter le toit. La première consiste à trouver une voie à l'intérieur du bâtiment en évitant les soldats impériaux, ou en s'en débarrassant. Dans la deuxième, les fugitifs appellent Maytoc et lui demandent de venir avec le *Bon à Rien* afin de les récupérer. Ils peuvent également bondir sur le toit de l'hôpital, voler l'ambulance et l'utiliser pour rejoindre le *Bon à Rien*. Enfin, ils peuvent descendre par les conduits de distribution d'air et déjouer les différents gardes.

Crying Dawn Singer se plie sans hésiter aux décisions de ses nouveaux compagnons. Il tient par-dessus tout à recouvrer la liberté et suppose qu'il a affaire à des professionnels. Il ne prendra toutefois de risque pour aucun d'eux et saisira la première occasion de rejoindre un lieu sûr.

Dans les conduits de distribution de l'air

Depuis le toit, plusieurs voies conduisent à l'intérieur du bâtiment : la verrière, qui donne sur une impasse ; les cages d'ascenseur (les personnages s'y introduiront en arrachant un panneau d'accès du toit) ; les conduits de ventilation, qui paraissent constituer la route la plus sûre.

La réussite d'un jet *facile* en Recherche pendant l'examen d'une des unités de ventilation fait apparaître un conduit d'un mètre de côté, couvert d'une grille métallique. Il descend tout droit sur trois mètres et rejoint une canalisation horizontale.

Il suffit de réussir un jet *très facile* en Vigueur pour retirer cette grille. Tout le monde à l'exception de Crying Dawn Singer doit réussir un jet *facile* en Escalade/Saut pour descendre jusqu'au fond du puits (un échec entraîne une cheville foulée — le PJ peut marcher, mais pas courir). L'aérodynamique résiduelle du Shashay lui permet de franchir le passage sans risquer de se blesser. Dès qu'ils pénètrent dans le conduit de ventilation, les Rebelles sentent le souffle constant de l'air qui passe sur eux.

Le puits aboutit dans une canalisation courant d'est en ouest. Après avoir parcouru vingt mètres, ils atteignent un énorme conduit vertical qui s'enfonce droit dans les ténèbres. Des échelons métalliques sont scellés sur le côté. Puits et échelle vont jusqu'au plus profond de l'immeuble, au troisième sous-sol. A chaque étage pair, il y a une intersection avec deux autres conduits, identiques à celui par lequel ils sont entrés dans le réseau.

La descente prend fin au troisième sous-sol, où le sol brut est couvert de sable. La porte située dans un des murs s'ouvre facilement et donne accès au reste du sous-sol.

Le temps que les fuyitifs parviennent jusque-là, les gardes impériaux considérant que l'immeuble est bouclé se sont regroupés dans le hall.

Pour quitter cette zone, les Rebelles doivent emprunter l'escalier car les ascenseurs ne vont pas si bas ; il donne directement dans le hall, trois étages plus haut (et le groupe ignore que soixante soldats impériaux y sont rassemblés). Après la deuxième série de marches, une porte est marquée "Conteneurs d'Ordures".

De l'autre côté, un couloir étroit, faiblement éclairé est suivi d'un escalier et d'une autre porte ; derrière se trouve une série de conteneurs plastiques scellés remplis de déchets.

La dernière porte donne sur l'allée qui longe le bâtiment (le "Centre de Collecte des Services de l'Hygiène TGM", voir Épisode Cinq, *Dans la cage à oiseaux*, page 47). Rien n'empêche plus les Rebelles de passer dans la rue.

La rue

Les gardes de la corporation ne se sont pas engouffrés dans le bâtiment. Ils sont partis réquisitionner des airspeeders afin de lancer une attaque aérienne contre les Rebelles. Au moment où ces derniers atteignent l'Avenue Centrale, toute l'excitation s'est dissipée ; l'activité et la circulation sont redevenues normales. Ils disposent de deux minutes avant que les gardes de la corporation surgissent à bord des airspeeders et ouvrent le feu sur eux.

Si les fuyitifs ont fait appel aux services de Barry, au Grill Entrée Libre, il arrive précipitamment dans un airspeeder d'où il saute en leur hurlant "Grimpez là-dedans et filez !" avant de disparaître.

Le code de Déplacement du speeder est de 70 ; 200 km/h, sa Carrosserie de 3D et sa Maniabilité de 1D.

Si les PJ ne sont pas arrêtés au bar, ils doivent affronter les gardes en attendant que Maytoc vienne avec le *Bon à Rien* les récupérer en pleine rue.

Demander de l'aide à Maytoc

Les Rebelles ont également la possibilité d'appeler Maytoc et de lui demander de venir les ramasser sur le toit. Maytoc arrive douze rounds après leur appel. Les gardes de la corporation surgissent deux rounds après l'appel et se mettent à tirer.

Voler l'ambulance aérienne

S'ils n'appellent pas Maytoc ou s'ils ne se sentent pas capables d'affronter les gardes de la corporation, les Rebelles peuvent franchir d'un bond l'espace séparant le centre administratif de l'hôpital pour atterrir sur le toit de ce dernier et voler l'ambulance aérienne.

Ceux qui tentent ce bond doivent effectuer un jet en Escalade/Saut et consulter la table suivante. Il est probable qu'un seul PJ va le faire, avec l'intention de revenir chercher les autres dans l'ambulance.

Résultat de 21 ou plus : Après un bond spectaculaire, le Rebelle atterrit gracieusement sur le toit, absorbant le choc de l'arrivée grâce à une roulade acrobatique, et achève son mouvement debout.

Résultat compris entre 16 et 20 : Le Rebelle atterrit bien sur le toit de l'hôpital, mais ne parvient à absorber le choc et se foule une cheville. La douleur ne l'empêche pas de marcher, mais les pédales de l'ambulance sont difficiles à manier et son pilote peut simplement la contrôler le temps de la faire passer d'un toit à l'autre. De plus, il lui sera impossible de courir tant qu'il n'aura pas été soigné avec un medpac.

Résultat compris entre 11 et 15 : Le Rebelle franchit de justesse l'espace séparant les deux bâtiments et reste accroché au rebord dans une position périlleuse d'où il risque de plonger jusqu'au sol. Il lui faut réussir un jet *moyen* en Escalade/Saut pour remonter sur le toit. Il doit également réussir un jet *facile* en Vigueur à chaque round qu'il passe suspendu, sous peine de lâcher prise et de tomber par terre. En plus de ces risques, des forces ennemies pourraient surgir et voir en lui une cible très attirante.

Résultat de 10 ou moins : Le Rebelle manque son saut et atterrit brutalement sur une des passerelles qui relient les deux immeubles, à trois mètres en dessous du toit. Il encaisse 3D de dommages et doit remonter en réussissant un jet *difficile* en Escalade/Saut.

L'ambulance aérienne

L'ambulance aérienne est un airspeeder lourd capable de transporter le groupe au complet. Le poste de pilotage est assez grand pour trois humains ; les autres doivent rester dans le vaste compartiment arrière.

Cette partie contient une civière anti-choc flottante et divers moniteurs médicaux informatisés. Les opérations chirurgicales d'urgence sont réalisées par deux Droïd MicroMed inactivés (ils peuvent soigner les blessés et possèdent une compétence médicale de 5D). L'arrière du véhicule est fermé par deux portes à charnière s'ouvrant vers l'extérieur.



Ambulance aérienne

Vaisseau : Airspeeder TGM Transport
Échelle : Speeders
Compétence : Répulseurs : Landspeeder
Équipage : 2
Passagers : 1 (dans le poste de pilotage), plus 10 maximum à l'arrière (conçu pour deux patients)
Abri : 1/2
Capacité de la Soute : 1 tonne
Déplacement : 90 ; 260 km/h
Maniabilité : 2D
Coque : 3D +2
Armes : Aucune
Marge d'Altitude : Sol-200 mètres

Repousser les gardes de la corporation

Les gardes de la corporation sont répartis dans douze airspeeders sans armement, aussi doivent-ils se pencher par les fenêtres latérales pour se servir de leurs propres blasters. Dans chaque véhicule, deux gardes s'occupent de tirer tandis qu'un troisième assure le pilotage.

Airspeeders de réquisition

Vaisseau : Airspeeder
Échelle : Speeders
Compétence : répulseurs : Landspeeder
Équipage : 1
Passagers : 3 (3 gardes de la corporation sont actuellement à bord)
Abri : 1/2
Capacité de la Soute : 30 kilos
Déplacement : 105 ; 300 km/h
Maniabilité : 3D
Coque : 1D
Armes : Aucune
Marge d'Altitude : Sol-250 mètres

Embarquer sur le Bon à Rien

Si les Rebelles contactent Maytoc Kollene, le *Bon à Rien* se présente au-dessus du centre administratif douze rounds plus tard. Ils ont pu quitter le bâtiment entre-temps, et il a alors besoin d'encore douze rounds pour déterminer où ils sont passés (il suit les traces de fumée, les débris d'airspeeders, etc.). S'ils se sont glissés dans les conduits d'air, il s'éloigne du site. De toute façon, s'il ne les repère pas immédiatement, il les appelle par le communicateur afin d'établir un nouveau point de rendez-vous.

Maytoc arrive en ayant déployé un filet à cargaison qui pend sous le ventre de l'appareil, et il a quatre chasseurs TIE à ses trousses. Si les PJ sont sur le toit ou le sol, il se précipite vers eux, freine brusquement et s'immobilise au-dessus d'eux. Il leur crie "Attrapez le filet" par les haut-parleurs extérieurs et repart au bout de deux rounds. Ceux qui ne sont pas assez rapides restent sur place. Il fait alors un deuxième passage pour les ramasser. S'ils se trouvent à bord de l'airspeeder, Maytoc adapte sa vitesse à la leur. Quiconque tente de passer de l'airspeeder au filet doit réussir un jet *moyen*



en Escalade/Saut. En cas d'échec, il glisse et doit effectuer un jet de Dextérité. Les maladroits qui glissent durant le transfert trouvent heureusement de quoi se rattraper (une des portes arrières béantes, une antenne, ou un des compagnons), mais plus le résultat est petit, plus ils risquent d'être suspendus à un élément fragile qui cédera après un round ou deux.

Crying Dawn Singer grimpe en tête le long du filet et arrive le premier dans la soute. Il n'a besoin d'aucun tirage car sa physionomie lui permet de réaliser le transfert en toute sécurité. Il s'installe sur le siège du pilote, Maytoc pouvant ainsi commander le laser ventral depuis le poste de pilotage.

Une fois accrochés au filet, les PJ n'ont plus qu'à réussir un jet *moyen* en Escalade/Saut pour grimper dans la soute sans intervention extérieure. Les premiers arrivés peuvent aider les suivants, et le facteur de difficulté passe alors de *moyen* à *facile*.

Si un personnage rate son jet mais obtient un résultat de 3 ou plus, il glisse en bas du filet mais

parvient à s'accrocher à la dernière seconde et n'a plus qu'à recommencer son tirage pour remonter jusqu'à l'ouverture.

Pendant ce temps, les gardes de la corporation continuent de les prendre pour cible. Des renforts les ont rejoints, toujours à bord de speeders, de sorte qu'un essaim d'appareils pourchasse maintenant les fuyards. Heureusement, seuls quelques airspeeders et chasseurs TIE sont à portée de tir à chaque round car les autres se gênent mutuellement.

Tous à bord

Crying Dawn Singer attend que tous ses sauveteurs aient rejoint l'intérieur de la soute. Cependant, si certains sont encore dehors au bout de six rounds après sa prise en main du pilotage, il emploie les grands moyens pour les faire rentrer. Il règle les générateurs gravitationnels du vaisseau afin qu'ils neutralisent les effets de la gravité planétaire ; tout son contenu est alors en état d'apesanteur. Il lui fait faire un demi-tonneau qui le place le ventre en l'air, et les retardataires se retrouvent sur la coque. Le Shashay fait quelques instants de surplace, leur laissant le temps de passer dans la soute. Dès qu'on lui signale que tous sont à l'intérieur, il referme les portes.

Pour survivre à la manœuvre, chaque PJ accroché au filet doit réussir un jet *facile* en Dextérité sous peine de lâcher prise et de tomber. Les occupants de l'appareil (Crying Dawn Singer exclu) doivent réussir un jet *moyen* en Dextérité pour ne pas aller heurter une cloison (ou tout autre objet un peu volumineux) et subir 3D de dommages.

Quand tous sont à l'abri, Crying Dawn Singer augmente la puissance des moteurs sub-luminiques du *Bon à Rien* et s'éloigne rapidement des airspeeders pour aller se placer en orbite.

En orbite

Dès que le *Bon à Rien* quitte l'atmosphère, Crying Dawn Singer abandonne le siège de pilote et, avec l'aide de Maytoc, entreprend de calculer le saut dans l'hyperespace.

Les Rebelles doivent piloter le vaisseau et combattre les chasseurs TIE qui approchent. Lisez le plan d'insert.

Les chasseurs TIE

Quand le *Bon à Rien* est hors de l'atmosphère et que Crying Dawn Singer et Maytoc se préparent pour le saut, lisez à haute voix :

Près de l'horizon de Narg, vous apercevez un Destroyer Stellaire Impérial qui vient dans votre direction. De petites nuées de lumière émergent de ses flancs et se transforment lentement en douze chasseurs TIE en pleine accélération.

Les chasseurs TIE arrivent au niveau du *Bon à Rien* en quatre rounds.

Chasseurs TIE/In

Échelle : Chasseurs Stellaires

Maniabilité : 2D

Vitesse Spatiale : 10

Vitesse Atmosphérique : 415 ; 1 200 km/h

Coque : 2D



Écrans : Aucun

Armes :

Deux Canons Lasers (asservis)

Arc de Tir : Avant

Compétence : Canons de Vaisseau

Ordinateur de Visée : 2D

Portées Spatiales : 1-3/12/25

Dommages combinés : 5D

Leurs pilotes font de grands efforts pour mettre le vaisseau hors d'usage sans risquer de blesser Crying Dawn Singer. C'est à l'avantage des Rebelles qui n'ont pas de raison de ne pas éliminer les appareils adverses. Le *Destin Imminent*, tout en étant une présence menaçante, ne devrait pas arriver à portée de tir du *Bon à Rien* avant son saut dans l'hyperespace.

Le dénouement

Une fois le saut effectué, les Rebelles peuvent se détendre : ils sont enfin en sécurité.

S'ils ont sauvé Crying Dawn Singer, ils rentrent en héros. Ils font partie des quelques privilégiés choisis pour se rendre sur la planète Shashay afin d'assister aux cérémonies et à la ratification du traité unissant l'Alliance et les Shashays.

S'ils apportent également la preuve que le Moff Owen est impliqué dans le complot, ils sont accueillis avec encore plus d'enthousiasme.

Mais si Crying Dawn Singer est resté aux mains des forces de l'Empire, le Moff Owen tente de le contraindre à révéler les coordonnées de son monde natal. Il meurt victime des "efforts de persuasion", et les Shashays rompent leurs relations avec l'Alliance Rebelle qui, au sein du Secteur Rayter, se divise en douzaines de groupes autonomes. A tous les niveaux, c'est la fin de la Rébellion dans cette partie de la galaxie.

Accordez aux Rebelles six points de compétence s'ils ont ramené Crying Dawn Singer. De plus, tous les Shashays qu'ils auront l'occasion de rencontrer au cours de leurs aventures les traiteront avec beaucoup de respect et seront même prêts à les

PLAN D'INSERT Passerelle du Destin Imminent

Lisez à haute voix :

INTÉRIEUR : PASSERELLE DU *DESTIN IMMINENT*. Le capitaine Marok reçoit des instructions du Moff Owen transmises depuis la surface de la planète. Owen communique au moyen d'un petit hologramme, mais sa rage au vu de la tournure récente des événements est évidente.

"Emparez-vous de leur vaisseau. Je ne peux pas les laisser s'échapper avec le Shashay. La créature ne doit pas être blessée — peu importe si une douzaine de pilotes y reste, mais je veux que le chanteur soit capturé indemne."

"Bien, votre Excellence."

L'hologramme d'Owen disparaît et Marok se tourne vers un subalterne.

"Envoyez l'Escadron Jaune."

Nouveau plan :

"Les Chasseurs TIE"

aider s'ils sont en danger. Si Crying Dawn Singer n'est pas sauvé, accordez-leur seulement deux points ; le Commandement Rebelle aura désormais une assez mauvaise opinion d'eux.

Si les PJ et Maytoc semblent former une bonne équipe, ce dernier peut demander qu'ils soient affectés de manière semi-permanente au *Bon à Rien*, lequel leur servira alors de "base mobile" pour leurs opérations futures.

Autre conséquence, le Moff Nile Owen prend connaissance de leurs identités et peut devenir une menace qui viendra régulièrement assombrir leur existence. Il devrait se montrer perspicace, rusé et dangereux. Braig Farool, s'il survit, se sera échappé du centre administratif (il a profité de la pagaille) ; il est complètement fou et fuit désormais la justice impériale. Il peut se transformer en adversaire acharné qui se fait passer pour un marchand parcourant des systèmes inexplorés ou peut charger des chasseurs de primes de retrouver les Rebelles afin de se venger d'eux.

L'ENLÈVEMENT

FICHES DE PERSONNAGE

Maytoc Kollene

Type de Fiche : Capitaine de vaisseau transporteur
Loyauté : Envers lui-même et le *Bon à Rien*, puis la Rébellion
Taille : 1,50 m
Race : Humain **Sexe :** Masculin
DEX 2D +2
SAV 3D +1
 Races Extraterrestres 4D +2
 Systèmes Planétaires 5D
 Technologie 5D +2
MEC 3D
 Astrogation 4D
 Canons de Vaisseau 4D +1
 Transports Spatiaux 5D +2
PER 3D +2
VIG 2D
TEC 3D +1
 Réparation de Transport Spatial 6D



Description physique : Maytoc est un humain assez âgé. Petit, des cheveux gris et courts, il n'a plus de jambe gauche. Il est généralement vêtu d'une combinaison de mécanicien graisseuse, à la jambe gauche raccourcie et cousue.

Équipement : Outils divers, communicateur.

Origines : On sait peu de choses sur les origines de Maytoc. Il est visible qu'il a servi à bord du *Bon à Rien* avant que la Rébellion en fasse l'acquisition, car le vaisseau avait subi toutes les modifications nécessaires pour qu'un unijambiste puisse le diriger. L'opinion la plus répandue est qu'il était intimement associé aux activités du pirate Yearo Seville, à l'époque où le *Bon à Rien* lui servait de vaisseau d'abordage.

Maytoc ne parle guère de la manière dont il a perdu sa jambe. D'après certaines rumeurs, le responsable appartiendrait au gouvernement impérial du secteur ; rejoindre les rangs de l'Alliance serait pour lui une manière de prendre sa revanche.

Personnalité : Maytoc est très introverti et parle peu. Malgré ses talents évidents de pilote, il semble ne trouver de vrai plaisir que dans ses activités de mécanicien, et il travaille sans cesse sur les systèmes du *Bon à Rien*.

Expression favorite : "Les gars, vous êtes censés être les héros. Je vais arranger les modulateurs de flux d'énergie de façon qu'on puisse filer d'ici quand vous aurez fini de vous montrer héroïques."

Sisté-El (KL-6T-LF7V/T)

Type de Fiche : Droïd Traducteur/Serviteur
Loyauté : Envers Crying Dawn Singer
Taille : 1,60 m
Modèle : Droïd Traducteur/Serviteur Cybot Galactica F7V
DEX 2D
SAV 2D
 Races Extraterrestres 8D
 Cultures 8D
 Langages 10D
 Systèmes Planétaires 6D
MEC 1D
PER 2D
VIG 1D
TEC 1D



Description physique : Systé-El est un Droïd humanoïde de couleur argentée comprenant des éléments rouges. Ses servomoteurs sont programmés pour fournir des mouvements gracieux.

Équipement :

- Deux bras, deux jambes, deux senseurs vidéo :
- Antenne réceptrice à large bande :
- Dispositif d'élocution "parole/son" capable de reproduire une grande variété de sons :
- Caméra de sécurité dissimulée :
- Transpondeur directionnel dissimulé :
- Module de Communication TradLang II (donne accès à près de trois millions de langages).

Origines : Systé-El accompagne Crying Dawn Singer depuis que ce dernier est entré dans l'espace impérial ; il le suit de spectacle en spectacle. Ses tâches consistent à lui fournir l'assistance personnelle réclamée et à assurer les traductions. Quand l'Alliance et les Mères-nid shashays ont entamé leurs négociations, 6T-L a également adopté la fonction d'agent rebelle.

Personnalité : Initialement, Systé-El a été programmé pour présenter une personnalité de valet bienséant et obséquieux. Cependant avec ses expériences d'agent rebelle, une seconde personnalité a émergé, celle du Rebelle héroïque. Elle prend souvent le pas sur le caractère programmé dans les moments de tension.

Expression favorite : "Vous avez parfaitement raison, Maître. Votre thé doxxen est trop chaud de deux degrés. Je vais l'emporter dans la tempête de neige afin qu'il refroidisse."

Illustrations par Allen Nunis

L'ENLÈVEMENT

FICHES DE PERSONNAGE

Crying Dawn Singer

Type de Fiche : Chanteur shashay
Loyauté : Envers son peuple, et puis lui-même
Taille : 1,50 m
Race : Shashay **Sexe :** Masculin
DEX 3D
 Planeur 4D
SAV 4D
 Artiste (chant) 9D
 Races Extraterrestres 5D
 Cultures 5D
MEC 5D
 Astrogation 8D
 Transports Spatiaux 7D
 Canons de Vaisseau 6D
PER 2D
 Dissimulation/Discrétion 4D
VIG 2D
TEC 2D



Outils Naturels : Bec (Dommages VIG +1D), serres aux pieds et aux mains (dommages VIG +2D), ailes.

Talents Particuliers : Planeur, chant.

Description physique : Crying Dawn Singer ressemble à un mince oiseau doté d'un bec épais et crochu. Son plumage blanc est souligné d'un éclair rouge sur la poitrine et d'une crête rouge surmontant sa tête. Ses yeux sont également rouges. Les griffes de ses pieds sont habituellement recouvertes d'un vernis rouge vif.

Ses manières sont typiques des oiseaux, il effectue sans cesse de nombreux petits mouvements saccadés.

Origines : Même parmi les Shashays, Crying Dawn Singer est considéré comme un chanteur talentueux. Les Mères-nid du Nid de Crytal l'ont autorisé à quitter son monde natal pour aller donner des spectacles, parce que les devises qu'il en retire sont bénéfiques pour toute la race. Comme il a un caractère extrêmement individualiste et qu'il n'aimait pas la vie régimentée du Nid de Crytal, il a accepté avec empressement.

Personnalité : Crying Dawn Singer possède un grand talent, et il le sait. Son ego est d'ailleurs à la mesure de ce talent. Il apprécie beaucoup le confort dont profitent les vedettes de sa stature.

Expression favorite : "Wheeo-thekthekthek-feeyou." (Traduction) "J'en ai assez de tout ceci, et j'ai décidé qu'il est de notre intérêt que vous partiez. Maintenant !"

Yearo Seville

Type de Fiche : Pirate
Loyauté : Envers lui-même
Taille : 1,65 m
Race : Humain **Sexe :** Masculin
DEX 3D +2
 Blaster 7D
 Esquive 6D
 Arme Blanche 5D
SAV 2D
 Cultures 4D
 Systèmes Planétaires 7D +2
 Illégalité 7D +2
MEC 3D +2
 Astrogation 6D
 Canons de Vaisseau 4D +2
 Transports Spatiaux 5D +1
 Écrans de Vaisseau 5D
PER 3D
 Marchandage 5D +1,
 Escroquerie 8D +2, Jeu 6D +2, Dissimulation/Discrétion 5D, Recherche 5D +2
VIG 2D +2
 Combat à Mains Nues 3D, Escalade/Saut 3D +1
TEC 3D
 Démolition 4D, Réparation de Vaisseau 5D +2



Description physique : Yearo Seville est un humain à l'allure menaçante. Il est de taille et de corpulence moyennes, avec des cheveux foncés ; neuf cicatrices parallèles courent sur sa joue gauche. Il possède un blaster plaqué or et est connu pour son goût pour les tenues coûteuses et extravagantes.

Équipement : Pistolet-blaster (dommages 4D), *L'Étoile de Seville* (yacht spatial modifié), communicateur, blague à tabac à priser drommanarg, bloc de données, manteau.

Origines : Seville a débuté très jeune sa carrière de criminel. Il s'est joint à une bande de contrebandiers, et le jour de son quinzième anniversaire, il avait une centaine de victimes à son actif. Sa ruse impitoyable et son avidité l'ont poussé à fonder sa propre bande. Il est maintenant réputé dans tout le Secteur Rayter pour être le criminel le plus sanguinaire et le plus dangereux de cette partie de l'espace.

Personnalité : Égoïste et dangereux, Seville cultive avec beaucoup de soin son allure menaçante. Il manipule sans cesse ses sbires, créant ainsi un climat de paranoïa dans les rangs de ses propres hommes.

Expression favorite : "Si nous n'obtenons pas la rançon dans six heures, Crying Dawn Singer mourra."

L'ENLÈVEMENT

FICHES DE PERSONNAGE

Braig Farool

Type de Fiche : Administrateur de corporation

Loyauté : Envers lui-même

Taille : 1,75 m

Race : Humain **Sexe :** Masculin

DEX 2D

Blaster 2D +1

SAV 3D

Bureaucratie 5D

Cultures 4D

Systèmes Planétaires

3D +2

MEC 1D +2

PER 2D

Commandement 4D +1

VIG 1D +2

TEC 2D



Description physique : Braig

Farool possède une certaine corpulence qu'il doit à des années de vie confortable. Il n'a plus guère de cheveux sur son crâne dégarni, mais sa vanité l'incite à veiller très soigneusement à leur coupe. Il s'habille toujours à la mode et ses vêtements sont taillés dans des matériaux coûteux.

Équipement : Fusil BlasTech A280 (dommages 5D +2).

Origines : Farool travaille pour TransGalMeg depuis des années. Lorsqu'il obtint le poste d'Administrateur Planétaire de Narg, il comprit qu'il avait atteint le plus haut échelon du pouvoir qu'il pouvait espérer dans la structure de TGM. Pour acquérir encore plus de pouvoir, il fallait qu'il quitte le giron de la corporation.

Son frère cadet, Nak Farool, lui a transmis une information qui a servi de base à la conception de son plan, avec lequel il espère obtenir de l'Empereur une nomination dans le gouvernement du secteur.

Personnalité : Dans le temps, Farool était un dirigeant impartial et un homme d'affaire avisé. Cependant, à cause de ses rêves de grandeur, il a fini par être convaincu du caractère essentiel de sa personne. La galaxie n'existe que pour la satisfaction de Braig Farool.

Expression favorite : "Quand je contrôlerai la galaxie, les problèmes de cette nature auront cessé d'exister."

Moff Nile Owen

Type de Fiche : Moff Impérial

Loyauté : Envers l'Empire

Taille : 1,80 m

Race : Humain **Sexe :** Masculin

DEX 3D

Blaster 4D

Esquive 5D

SAV 4D

Bureaucratie 7D

Cultures 6D

Systèmes Planétaires 6D

MEC 1D

PER 2D

Commandement 7D

VIG 2D

TEC 1D



Description physique : Le Moff Nile Owen est un humain d'âge mûr, extrêmement mince. Il porte l'uniforme classique, mais apprécie particulièrement les manteaux de fourrure. Son sourire est carnassier et ses yeux semblent brûler d'une faim insatiable. Pour la plupart des gens, sa seule présence fait figure de menace.

Équipement : Communicateur, bloc de données, clé de codage cylindrique de fonction, pistolet-blaster (dommages 4D).

Origines : Owen a toujours suivi à la lettre les règles de l'Empire, et cela lui a été largement profitable. Il a commencé sa carrière en se distinguant à bord de plusieurs anciens Destroyers Stellaires de classe *Victoire* et a pris régulièrement du galon jusqu'à atteindre son poste actuel, Moff du Secteur Rayter. Bien que fier de ce qu'il a accompli, il espère obtenir une promotion qui le dirigera vers un autre secteur plus important.

Personnalité : Owen est totalement dévoué à l'Empire ; dans tous ses actes, il garde en tête le développement des idéaux de Palpatine (et de sa carrière). Il ne tolère pas l'insubordination ou l'incompétence et maintient une poigne de fer sur son secteur. Prompt à la colère, il est également inflexible. Il reconnaît volontiers qu'il est prêt à exécuter ou à "s'occuper de" quiconque menace sa puissance ou son image personnelle.

Expression favorite : "Tirez ce que vous pouvez de lui. Prenez ce qui reste et exécutez-le. Envoyez à la famille une note de frais pour la procédure."

Illustrations par Allen Nunis

DESCARTES

LE SUPPLEMENT

SCÉNARIO STAR WARS PIRATES !

GEANT

AMBRE

Le tarot d'Ambre ou le jeu de la Marelle

WARS MAGICA

L'Alliance du Crépuscule

BATTLETECH

Quatre scénarios

VOLUME 7

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

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-74080086-X

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

Notes :

STAR WARS®

L'Enlèvement DE CRYING DAWN SINGER par Chuck Truett

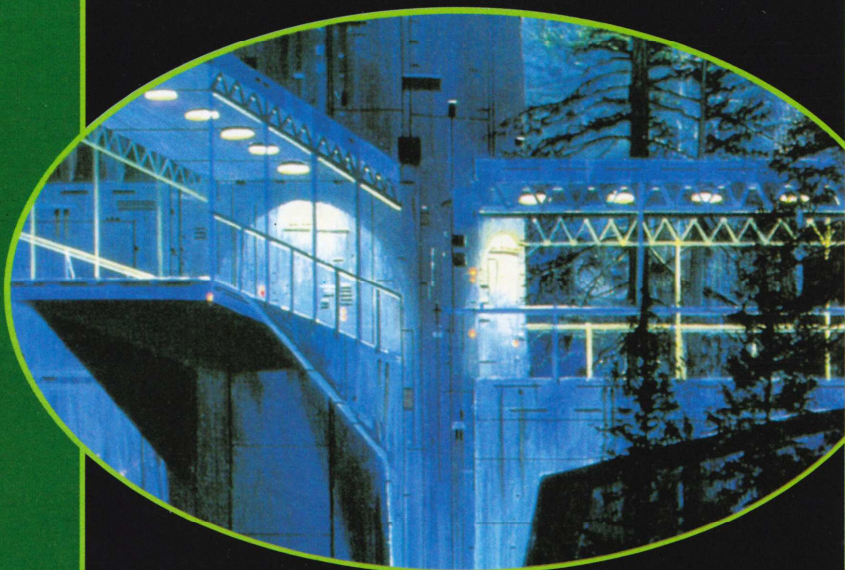
Un Wookiee albinos fait les cent pas, tirant nerveusement quelques bouffées sur une longue pipe en terre.

Une limousine à répulseurs s'arrête à côté de lui. Deux gardes faiblement armés débarquent du véhicule. Quelques secondes plus tard, un svelte oiseau humanoïde en sort. Le Wookiee fait tomber par terre sa pipe qui se désintègre.

Un homme balafre se tenant dans l'ombre parle dans son communicateur.

"OK les gars, allons-y !"

Crying Dawn Singer, un célèbre chanteur spatial shashay, a été enlevé par des criminels désireux de discréditer l'Alliance Rebelle. Les héros rebelles pourront-ils découvrir qui a réellement ourdi le complot visant à accuser l'Alliance et à quelle fin ? Parviendront-ils à sauver l'infortuné Shashay avant qu'il ne soit tué ?



Ce livre de 64 pages contient :

- Une aventure complète, comprenant des informations générales sur des mondes et des personnages inédits.
- Des astuces et des indications de mise en scène pour le maître de jeu afin qu'il entretienne le suspense dans cette histoire pleine de rebondissements.
- Les plans complets et les caractéristiques de jeu du transport spatial modifié, le *Bon à Rien*.
- Un script d'aventure et d'ineestimables aides de jeu qui permettront de recréer l'ambiance et les sensations des films de *La Guerre des Étoiles*.
- Une description complète des mystérieux chanteurs spatiaux shashays.
- Des informations sur la planète industrielle de Narg, dirigée par une corporation.

Une aventure complète pour *Star Wars* :
Le Jeu de Rôle de La Guerre des Étoiles, Seconde Édition.
Pour un maître de jeu et un ou plusieurs joueurs. À partir de 14 ans.

UNE AVENTURE POUR
STAR WARS

Le Jeu de Rôle de *La Guerre des Étoiles*
conçu par



©, ™ & © 1995 Lucasfilm Ltd. (LFL)
Marque utilisée par Jeux Descartes avec
l'autorisation de LFL.
Édition française : Jeux Descartes Éditeur, 1 rue
du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15



79 F - M 420



9 782740 800980
ISBN : 2-7408-0098-3