

# **STAR WARS™** **AUX CONFINS** **DE L'EMPIRE™**

## **LE MASQUE DE LA REINE PIRATE**



**EDGE**

**MODULE D'AVENTURE**

**STAR WARS™**  
JEU DE RÔLE



# **STAR WARS<sup>TM</sup> AUX CONFINES<sup>TM</sup> DE L'EMPIRE**

## **LE JEU DE RÔLE**

### **LE MASQUE DE LA REINE PIRATE**

*Aux confins de la Bordure Extérieure, la SORORITÉ VOILÉE, un groupe de pirates de l'espace, s'attaque au CONSORTIUM DE ZANN et à son lucratif trafic de contrebande.*

*TYBER ZANN a promis une énorme récompense à tout individu qui lui livrerait la REINE PIRATE morte ou vive. Des chasseurs de primes, officiels ou pas, affluent sur Saleucami, dans la région volcanique de Taleucema, à la recherche de cette proie insaisissable....*



## CRÉDITS

### PRODUIT ET DÉVELOPPÉ PAR

Katrina Ostrander, Andrew Fischer et Tim Huckelbery

### ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT SUPPLÉMENTAIRES

Gary Astleford

### RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Jim Jacobson et Christine Crabb

### DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Sam Stewart

### CONCEPTION GRAPHIQUE DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

### CONCEPTION GRAPHIQUE DE L'EXTENSION

Chris Beck et Scott Nicely

### DIRECTEUR DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE

Brian Schomburg

### ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Matt Bradbury et Jason Rainville

### ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

Jacob Atienza, Alberto Bontempi, Matt Bradbury, Christopher Burdett, Caravan Studio, Anthony Devine, Jose Mikhail Ellosa, Mariusz Gandzel, David Griffith, Joel Hustak, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, Sam Lamont, Jennifer Lange, Aaron Panagos, Mark Poole, Jason Rainville, Darren Tan, Ryan Valle, Vulcan Design Forge, Jarreau Wimberly, Sara Winters et les archives Lucasfilm

### DIRECTION ARTISTIQUE

John Taillon

### RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andy Christensen

### RESPONSABLE DE PRODUCTION

Megan Duehn et Simon Elliot

### CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

### PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

### PUBLICATION

Christian T. Petersen

### TESTEURS

Coordinateur des tests Zach Tewalthomas. "The Sleheyron Sloth" : Cameron Moody avec Katrice Anderson, Shawn Tavares et Chris Tavares. "Death Star Contractors" : Craig Atkins avec Doug Ruff, Josh Jupp, Nathan Wilkinson et Mark Charlesworth. "JK's Group" : Jason Keeping avec Harrison Keeping et Holly Keeping. "Looks Like a Robbery" : John "Walt" Raudenbush avec Tim Barkman, Bob Halula, Scott Richwine, Brian Beers et Casey Raudenbush. Joris Van der Vorst avec Erik Strijbosm, Brian Goor, Lieve Hanegreefs, Olmo Potums, Gertjan van den Broek, Aaron Van den Eynde et Stef Donné. "The Idiot's Arrays" : Nathan Williams avec Spencer Allen, Stephen Dominik, Mathew Manzaneres, Dominic Martinez, Richard Simons, Matthew Banning, Diego CD Baca, Stephen Mandrgoc et Adam Yancey. "Infinity Scoundrels" : Andrew Schumacher avec Jeffrey Klein, Mack Dalla Lana, Danny Schaefer et Tyler Soberanis. Becca Olene.

### TRADUCTION FRANÇAISE

Marianne « la Reine Pirate » Feraud pour les Vauriens de Edge.

### RELECTURE

Stéphane « le Canard Pirate » Bogard, Pierrick « le Moussaillon Pirate » Garry et Sandy « le Timonier Pirate » Julien

## LICENCES LUCAS

### DIRECTRICE DE PUBLICATION

Michael Siglain

### ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

### ADMINISTRATEUR DE L'Holocron

Leland Chee et Pablo Hidalgo



© & TM Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Conservez ces informations pour vos archives. Imprimé en Chine

ISBN : 978-84-16357-26-0

Code Produit : UBISWR13

Pour plus d'informations sur la gamme **Star Wars : Aux Confins de l'Empire**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez-vous visite via :

[STARWARS.COM](http://STARWARS.COM)



CRÉDITS  
LE MASQUE DE LA REINE PIRATE



## SOMMAIRE

|                                             |           |                                                      |           |
|---------------------------------------------|-----------|------------------------------------------------------|-----------|
| Introduction.....                           | 5         | Worlport.....                                        | 45        |
| Aperçu de l'aventure.....                   | 5         | De l'eau dans le gaz.....                            | 48        |
| Préparation de la partie.....               | 9         | Échange de bons procédés.....                        | 50        |
| <b>Episode I : Quête sur Saleucami.....</b> | <b>11</b> | Truquer le match.....                                | 53        |
| Saleucami.....                              | 12        | Le bastion rouillé.....                              | 59        |
| Un monde oasis.....                         | 13        | L'amant dédaigné.....                                | 64        |
| Recherchée... morte ou vive.....            | 16        | Le grand nettoyage.....                              | 66        |
| L'exilé, le receleur et le slicer.....      | 20        | <b>Episode III : Préparez-vous à l'abordage.....</b> | <b>72</b> |
| Le Cratère de Sombrevent.....               | 28        | Branle-bas de combat.....                            | 74        |
| L'attaque du Caveau.....                    | 31        | Dans la nuit éternelle.....                          | 75        |
| Bas les masques.....                        | 37        | L'Œil d'Uba.....                                     | 84        |
| <b>Episode II : Infiltration.....</b>       | <b>38</b> | Un pont trop loin.....                               | 90        |
| Ord Mantell.....                            | 40        | Contrat rempli.....                                  | 92        |





« **R**apport technique, monsieur, » annonça l'enseigne Narish. Le capitaine Riles fit pivoter son fauteuil pour la regarder droit dans les yeux. « Fluctuation mineure de la puissance du moteur bâbord, mais pas de quoi compromettre notre arrivée sur Saleucami. »

Riles hocha la tête en s'emparant du datapad que lui tendait la jeune Twi'lek. « Parfait, » dit-il en signant le rapport avant de lui rendre l'objet. Riles se retourna vers la console du vaisseau, mais Narish n'avait pas bougé.

« Autre chose ? »

Narish acquiesça. « Zevrix a reçu une transmission de Ryloth, monsieur. Des pirates ont été signalés le long de notre trajet. Devons-nous relever l'état d'alerte du convoi ? »

À cette question, le capitaine dévisagea le sous-officier, médusé. « Des pirates ? demanda-t-il d'un air incrédule.

« Oui, capitaine, » répondit Narish. « Le communiqué demande à tous les vaisseaux de la zone de se tenir sur leurs gardes. »

Riles s'esclaffa. « Aucun pirate ne serait assez fou pour attaquer un convoi du Consortium, » lança-t-il. « Zann les a tous sous sa coupe. »

« Mais le communiqué provenait de *Ryloth*, monsieur, » répliqua-t-elle en insistant sur le nom de la planète. Tous les messages en provenance de ce monde, base du Consortium, avaient la même valeur que s'ils venaient de Tyber Zann en personne.

« J'ai fait ce trajet des dizaines de fois, » déclara Riles d'une voix plus forte qu'il ne l'aurait voulu. « Nous n'avons rien à craindre, la rassura-t-il pour se rattraper. »

Ses mots sonnaient creux. À bord du *Critique*, tout le monde avait entendu des rumeurs sur les récentes attaques ; un groupe de boucaniers sanguinaires avait même osé capturer l'un des transports du Consortium. Autour des tables de la cambuse, on murmurait que les hommes du cargo avaient été massacrés jusqu'au dernier quand ils avaient refusé de se laisser arraisonner.

Personne ne savait quel vaisseau avait été saisi, et jusqu'à présent, aucune preuve n'avait été avancée, mais le communiqué de Ryloth conférait un fond de vérité à cette histoire. Riles jeta un coup d'œil furtif à son équipage : tous les regards étaient fixés sur lui. Foutu Narish ! Et foutu Zevrix !

« Très bien, » reprit-il. « Passez l'état d'alerte à « Vigilance ». Est-ce que ce sera suffisant ? »

Narish acquiesça, soulagée.

« Oui, monsieur, » répondit-elle.

« Informez tous les postes de ce changement. » *Qu'elle aille au diable, songea-t-il quand elle regagna son poste. Elle se sentira idiote quand nous aurons atteint...*

« Vaisseau inconnu émergeant de l'hyperespace, capitaine, » interrompit l'officier Vensin d'une voix un peu trop forte. « Et un... et deux autres, monsieur ! »

Riles ferma les yeux et se frotta les tempes. On aurait dit qu'une prophétie venait de s'accomplir. « Levez les boucliers ! » ordonna-t-il soudain. « Vitesse maximale ! Artilleurs à leurs postes ! »

« À vos ordres ! » répondit Vensin. « Deux autres vaisseaux, capitaine ! Ça fait cinq en tout. »

« Je sais compter, Vensin, merci. » Riles s'approcha de son écran et jeta un regard aux relevés des senseurs. Cinq vaisseaux, dont un croiseur de classe Consulaire, se plaçaient en position d'attaque.

Zevrix intervint depuis le poste de communications, sa voix de Verpine résonnant en une série de bruits secs et de bourdonnements. « Ils veulent nous parler, capitaine. »

« Alors, ne les faisons pas attendre, » répliqua-t-il. « Mettez-les sur haut-parleur. »

Un grésillement envahit le pont, puis se tut. « Je suis le capitaine du *Sang du Renégat*, » annonça en murmurant une voix féminine. « Ordonnez à vos vaisseaux de stopper les machines et préparez-vous à l'abordage. Vous avez une minute pour obéir. »

Riles ouvrit la bouche pour répondre, mais le signal avait déjà disparu. *Pas de pourparlers*, songea-t-il en se mordant la lèvre inférieure. Le Consortium n'aurait pas l'occasion de recourir à la menace ou à la corruption.

« Envoyez un message codé au reste du convoi, » ordonna Riles à Zevrix. « Dites-leur de repousser tous les pirates. J'exécute en personne tout capitaine qui se rendra à ces ordures. »

« Mais monsieur ! » objecta Narish. « Vous avez entendu les rumeurs ! Si nous ne nous rendons pas, ils nous massacreront ! »

En temps normal, Narish aurait payé de sa vie son insubordination. Au lieu de cela, Riles sourit et secoua lentement la tête. « À votre avis, que fera Tyber Zann si nous nous soumettons ? »

La peau bleue de Narish blêmit.

« Asseyez-vous, » commanda Riles. « Si nous devons mourir, qu'ils en paient le prix. »





# INTRODUCTION

**L**E MASQUE DE LA REINE PIRATE est une aventure complète pour le jeu de rôle *Star Wars* : **AUX CONFINES DE L'EMPIRE** remplie de ports fantômes, de pirates de l'espace, de chasseurs de prime et de combats épiques. Le Consortium de Zann a promis une énorme récompense en échange de la capture de l'insaisissable Reine pirate, dont la flotte, la Sororité Voilée, ne cesse de faire des ravages malgré les nombreuses tentatives d'assassinat commises contre sa dirigeante. Pour les PJ, la tâche s'avérera plus ardue que prévu et il leur faudra plus qu'un vaisseau rapide ou des rayons désintégrateurs pour toucher la prime.

L'intrigue initiale est conçue pour que le Maître du jeu (MJ) puisse facilement l'intégrer dans une campagne existante ou s'en servir comme prologue d'une nouvelle série d'aventures mettant en scène un groupe de contrebandiers ou de pirates écumant la Bordure Extérieure. Les Maîtres du Jeu y trouveront également des informations détaillées sur les capitales de Saleucami et d'Ord Mantell, ainsi qu'un grand nombre de sources d'inspiration et d'adversaires pour leurs propres campagnes sur ces planètes.

Les pages qui suivent recèlent un certain nombre de renseignements précieux pour le MJ :

- **Aperçu de l'aventure** : le fil rouge de l'intrigue.
- **Contexte de l'aventure** : des informations sur les circonstances et les rivalités ayant abouti aux événements du **MASQUE DE LA REINE PIRATE**.
- **Personnages récurrents** : la liste des Personnages non-joueurs (PNJ) récurrents, alliés ou ennemis—parfois les deux—des Personnages Joueurs (PJ).
- **Résumé de l'aventure** : un guide présentant la progression générale de l'aventure.
- **Préparation de jeu** : des instructions sur la façon d'utiliser cet ouvrage et des conseils pour maîtriser cette aventure.

**Attention** : les joueurs poursuivant la lecture au-delà de cette section risquent de se gâcher le suspense.

## APERÇU DE L'AVENTURE

**D**ans **LE MASQUE DE LA REINE PIRATE**, les PJ essaieront de toucher la prime promise en échange de la capture ou de la mort d'une cible particulièrement coriace et énigmatique. Leur quête commencera à l'**Épisode I**, lorsqu'ils se mettront en quête de la commandante de la Sororité Voilée, une organisation qui s'attaque aux vaisseaux et aux installations du Consortium de Zann. Après l'avoir vaincue, ils découvriront que la véritable Reine pirate court toujours et qu'elle continue d'attaquer ses cibles. Dans l'**Épisode II**, les PJ voyageront jusqu'à Worlport, capitale d'Ord Mantell, où ils infiltreront le palais souterrain de la Reine et découvriront le mystère caché derrière son apparence : il ne s'agit pas d'une seule personne, mais d'une série d'individus qui se transmettent le titre et le « personnage ». Enfin, dans l'**Épisode III**, au plus fort d'un combat spatial, ils devront aborder le vaisseau amiral de la véritable reine, le *Sang du Renégat*, et décider de mettre un terme à la légende ou de se ranger à ses côtés.

## CONTEXTE DE L'AVENTURE

Si la galaxie foisonne d'occasions à saisir pour les contrebandiers, les hypervoies les plus rentables font l'objet d'une féroce compétition, et les organisations recourent souvent à la piraterie et à la violence contre leurs rivaux. Le Consortium de Zann et la Sororité

Voilée sont à couteaux tirés depuis plusieurs mois. Outré et exaspéré par les attaques lancées contre son empire commercial, Tyber Zann a ordonné à son lieutenant, Venlana, d'offrir une énorme récompense pour la tête de la Reine pirate. Une fois les PJ au courant de cette mise à prix, Venlana organise un rendez-vous sur Saleucami, théâtre de la plupart des attaques.

### LA SORORITÉ VOILÉE

La Sororité Voilée est une organisation pirate secrète, formée en 30 av. BY, huit ans avant la Guerre des Clones. Limitant ses opérations à la Bordure Extérieure, elle fait tout son possible pour éviter d'attirer l'attention des autorités et surtout celle du grand public. Dans sa lutte pour restaurer l'ordre dans la galaxie, l'Empire établit peu de distinctions entre les groupes de pirates. Ce relatif anonymat convient parfaitement à la Sororité, surtout au vu de sa tendance à s'attaquer à ses rivaux.

Créée par une mystérieuse femme connue sous le nom de Reine pirate, la Sororité est une organisation criminelle extrêmement florissante, mais inconnue de la plupart des gens. Elle est dirigée par une Reine, encadrée d'un conseil de capitaines et d'experts, exclusivement féminins, qui l'aident à sélectionner les cibles les plus rentables et les prochains trésors à piller. Alors que les capitaines de la Reine sont bien connues de leurs équipages, la souveraine cache son identité sous un masque extrêmement élaboré.



Si les hommes sont autorisés à rallier les rangs de la Sororité, ils sont exclus de tout poste de commandement au sein de cette mystérieuse organisation. Malgré cela, ils constituent la grande majorité des troupes. Les humains sont les plus nombreux, même s'ils collaborent avec un grand nombre d'espèces extraterrestres et quasi humaines.

La Sororité Voilée a toujours été prête à épargner ses proies si elles se rendaient sans combattre. Cette clémence est tempérée par sa propension à exécuter toute personne résistante à ses tentatives d'abordage. Ayant augmenté sa visibilité au fil des années, elle tire profit du fait d'être connue tant pour sa miséricorde que pour sa brutalité.

Une grande partie de la flotte est constituée d'engins capturés. S'emparer des navires évite d'avoir à transporter les cargaisons d'un vaisseau à un autre. Dans les rares cas où un appareil est trop endommagé, la Sororité embarque ses marchandises, ainsi que les éventuels survivants.

### INTÉRÊT OU MALVEILLANCE ?

Jusqu'à une période récente, la Sororité n'avait aucune proie de prédilection, et les raisons qui l'ont soudain poussée à focaliser son attention sur les biens du Consortium de Zann demeurent inconnues. D'après quelques informateurs, elle serait employée par une autre organisation criminelle pour compromettre les affaires du Consortium dans la Bordure Extérieure. Étant donné que ce dernier ne compte que peu d'alliés et encore moins d'amis, c'est tout à fait possible. Les autres factions de la pègre, comme le Crymorah, les Hutts, les Pykes ou le Soleil Noir, n'éprouvent aucune affection pour Tyber Zann, qu'ils considèrent comme un arriviste.

Le Maître du Jeu est libre d'enrichir l'histoire du Consortium et de la Sororité s'il le souhaite : l'une des Reines peut avoir entretenu une relation, qui se serait mal terminée, avec Tyber Zann, ou mener une vendetta personnelle contre lui pour d'autres raisons.

Quelle que soit la vérité, le Consortium de Zann continue de subir les ravages de la Sororité Voilée. Si la perte d'une ou deux cargaisons fait partie des aléas de toute opération de contrebande, les attaques répétées contre le Consortium constituent une véritable déclaration de guerre.

### LE SECRET DE LA REINE

La Reine pirate règnera sur la Sororité Voilée jusqu'au jour de sa mort, un fait bien connu de son équipage, même de la crapule la moins gradée. Ce que le public ignore, c'est que la Reine actuelle n'est pas la même que la première. D'ailleurs, deux autres se sont succédées durant cet intervalle, chacune ayant revêtu l'apparence et le masque de la Reine avant de les transmettre à la prochaine.

Les héritières du trône sont sectionnées parmi le conseil de capitaines et d'experts de la Sororité. Une reine ayant remporté une série de victoires peut se retirer quand elle le souhaite, s'emparer de toutes les richesses qu'elle a accumulées et nommer son successeur. En revanche, si elle a échoué dans ses manœuvres de piraterie ou de politique interne, elle est déçue par le conseil. Selon les circonstances, elle est soit démise de ses fonctions, soit exécutée, et le conseil choisit une nouvelle reine.

Le seul insigne de la Reine est son masque en platine, œuvre d'art et bijou de technologie. Lorsqu'une reine succède à une autre, elle le lui transmet. Ainsi, la nouvelle souveraine revêt-elle à la fois le masque et l'identité de la précédente. Pour minimiser les risques, des doublures sont sélectionnées parmi le conseil pour jouer son rôle à travers la Bordure Extérieure. De cette manière, personne ne peut jamais savoir où elle se trouve ni qui elle est.

Les PJ qui réussissent un **test de Connaissance (pègre) Difficile** (◆◆◆) peuvent avoir accès aux informations suivantes :

- ◆ : la Sororité Voilée est une organisation pirate qui opère dans les territoires de la Bordure Extérieure.
- ◆◆ : même si la Sororité Voilée s'attaque à toutes les proies de valeur, les pirates ont tendance à viser une organisation criminelle en particulier.
- ◆◆◆ : la Sororité Voilée est dirigée par une « Reine pirate » qui gouverne avec une autorité absolue ; elle se distingue de son équipage par le fait qu'elle porte toujours un masque.
- ◆◆◆◆ : alors que la Sororité s'en prenait à de nombreuses organisations criminelles, elle concentre depuis peu ses attaques sur le Consortium de Zann.

### LE MASQUE DE LA REINE PIRATE

Le masque que porte la Reine de la Sororité Voilée ne se limite pas à une magnifique protection en platine. Il contient plusieurs systèmes technologiques conçus pour préserver son anonymat. Un projecteur holographique lui permet de modifier son apparence physique et un moduleur vocal ajuste sa voix pour qu'elle corresponde à celle de la Reine d'origine.

Grâce à ce subterfuge, l'utilisatrice améliore tous les tests de Tromperie visant à se déguiser. Le masque est également équipé d'un dispositif optique amélioré, identique au kit d'armure décrit page 194 du Livre de règles d'AUX CONFINS DE L'EMPIRE.





## LE CONSORTIUM DE ZANN

Le Consortium de Zann a été créé par Tyber Zann, ancien protégé de Jabba Desilijic qui fut emprisonné dans les mines d'épices de Kessel après avoir trahi le baron du crime Hutt. Depuis son évasion, Zann a fait appel à tout son sens des affaires et à sa connaissance du monde criminel pour bâtir un formidable empire de la pègre.

Le Consortium est structuré comme une organisation militaire assortie d'une touche de culture d'entreprise. Si sa puissance est loin de rivaliser avec celle d'une véritable armée, l'organisation est une force redoutable au sol et dans l'espace. D'autres factions criminelles de la Bordure Extérieure, notamment le Soleil Noir, l'ont remarqué, au même titre que son influence grandissante.

Les agents du Soleil Noir ont tenté de se rapprocher du Consortium de Zann à plusieurs reprises. Cependant, ils œuvrent aussi dans l'ombre contre ses intérêts afin de saper sa croissance qu'ils considèrent comme inéluctable. Parfaitement conscient de ce double jeu, Tyber Zann fait de son mieux pour les tenir à l'écart, du moins pour le moment.

Les PJ qui réussissent un **test de Connaissance (pègre) Moyen** (◆◆) peuvent avoir accès aux informations suivantes :

- ✨ : le Consortium est une organisation criminelle en plein essor qui opère dans les territoires de la Bordure Extérieure.
- ☹ : le consortium de Zann ne reculera devant rien, pas même les crimes les plus ignobles, pour obtenir de richesse et pouvoir.
- ☹☹ : le Consortium a été formé par un cerveau criminel sans vergogne du nom de Tyber Zann, après son évasion des mines d'épices de Kessel.
- ☹☹ : le Consortium de Zann est toléré par d'autres syndicats tels que le Soleil Noir. Cependant, on murmure depuis peu que ces deux groupes seraient sur le point de s'allier... ou de s'entretuer.

## OPÉRATIONS

Les activités du Consortium de Zann recouvrent toutes sortes de trafics illégaux ou quasi légaux. Pour Zann, la fin justifie les moyens, et son Consortium n'hésite pas à recourir aux moyens les plus barbares s'ils peuvent lui rapporter de l'argent. Cet empressement à tremper dans toutes sortes d'activités immorales permet à ses membres de concurrencer n'importe quelle organisation criminelle de la Bordure Extérieure.

L'une des opérations les plus rentables du Consortium consiste à tirer profit du conflit opposant l'Alliance Rebelle à l'Empire Galactique. Étant donné que Tyber Zann ne porte aucune de ces organisations dans son cœur, il s'attaque aux deux en même temps. Cette attitude lui a attiré de nombreux ennemis rebelles et impériaux, mais les deux camps sont trop occupés par leur affrontement pour focaliser leur attention sur des activités criminelles apparemment insignifiantes.

Le Consortium de Zann opère principalement dans la Bordure Extérieure et s'épanouit dans la relative anarchie qui y règne. Même s'il a commencé à étendre ses opérations vers le Noyau, peut-être dans l'espoir de courtiser le syndicat du Crymorah, qui prospère au cœur de cette région, il continue de revendiquer des bases sur de nombreuses planètes de la Bordure, dont Ryloth, Hypori et Saleucami. Zann a fait construire des palais splendides sur les mondes dont il tire le plus de richesses afin d'exhiber la montée en puissance de son organisation.

Sur les planètes où la présence du Consortium est importante, Zann a pris l'habitude d'aborder les gouvernements pour leur proposer une protection militaire contre l'Alliance Rebelle et l'Empire. En général, ces dirigeants voient clair dans ce qui n'est autre qu'une tentative d'extorsion, mais ceux qui n'ont pas la puissance militaire pour repousser le Consortium peuvent difficilement lui résister. Les mondes qui déclinent ces propositions s'exposent alors à des actes de terrorisme intérieur ainsi qu'aux menées de leurs propres dirigeants gangrénés par la corruption répandue par Zann.





## PERSONNAGES MAJEURS

La liste suivante présente les PNJ jouant un rôle majeur dans cette aventure. Le MJ trouvera entre parenthèses le numéro de page renvoyant à leurs profils détaillés.

- **Venlana Sipal** : Pantorienne ambitieuse employée par Tyber Zann, elle est le principal contact des PJ dans leur traque. Venlana est en vérité une taupe à la solde de la Sororité qui a des vues sur le masque de la Reine (voir page 17).
- **Porel** : adjoint twi'lek de Venlana, il a été envoyé par Tyber Zann pour l'espionner et déterminer s'il s'agit d'une traîtresse (voir page 93).
- **La Reine pirate** : un titre plutôt qu'une personne spécifique, mais un titre dont la bénéficiaire change au cours de l'aventure. La véritable Reine est une Ubese nommée **Noira** (voir page 91), mais l'humaine **Revah** lui sert de doublure sur Saleucami (page 36). À la fin de l'aventure, **Venlana** ou même un des PJ peut revêtir le masque de la Reine.
- **Ryale Wei** : en tant que commandante en second de Noira, cette humaine supervise son palais secret caché dans les profondeurs de Worlport. Si les PJ l'épargnent, elle peut devenir une alliée utile (voir page 71).
- **Jander** : Toydarian vivant sur Ord Mantell, Jander est le contact des PJ au sein du Consortium. Il leur fournit quelques pistes dans l'**Épisode II** (voir page 49).
- **Illo Vandin** : Herglic baron du crime sur Ord Mantell et parieur invétéré. Détenteur d'informations précieuses sur la Reine pirate, il ne les partagera que si les PJ acceptent d'abord de faire son sale boulot.
- **Jerid Sykes** : commandant du croiseur *La Fin des Temps* appartenant à la flotte du Consortium de Zann. Ex-officier impérial de talent, il vient **défendre** le convoi de contrebande contre la Sororité lors du final de l'aventure (voir pages 79-80).

## RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Ce qui commence comme une simple chasse à l'homme prend soudain un tour plus compliqué : tout le monde peut traquer un individu, mais comment peut-on traquer un concept ? L'aventure part du principe que les PJ poursuivent la Reine pirate comme indiqué dans l'intrigue principale, mais les événements peuvent se dérouler différemment en fonction de leurs actes et de leurs choix, ainsi que des complications ou intrigues secondaires que le MJ décide d'inclure.

À la fin de l'aventure, les personnages auront peut-être fait leurs preuves auprès de Zann, rallié le camp de la Sororité Voilée ou même, pour un PJ féminin, endossé l'identité de la Reine pirate.

## MAÎTRISER LE MASQUE DE LA REINE PIRATE AVEC L'ÈRE DE LA RÉBELLION ET FORCE ET DESTINÉE

Cette aventure peut également être utilisée par des types de PJ issus d'ouvrages autres qu'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, comme des agents de l'Alliance Rebelle ou des individus découvrant leur sensibilité à la Force. Il est possible que la Sororité ait attaqué des transports de l'Alliance ou qu'un agent rebelle sous couverture ait appris que le Consortium prévoyait de collaborer avec les pirates. Les PJ pourraient même rencontrer cet agent à la fin de l'aventure, ce qui paverait la voie pour de futures campagnes. Les personnages désireux d'étendre leur connaissance de la Force pourraient être entraînés dans cette intrigue par des rumeurs prétendant que la Sororité aurait découvert d'anciens artefacts Jedi ou qu'elle se livre à un trafic de cristaux kyber. L'affrontement entre les pirates et le Consortium peut susciter l'intérêt de PJ dotés d'historiques et de Motivations variés. Le MJ ne devrait pas hésiter à modifier les détails de l'intrigue de manière à attirer un grand nombre de ces PJ dans la traque de la Reine pirate.

### ÉPISODE I : QUÊTE SUR SALEUCAMI

L'aventure commence quand les PJ décident de s'attaquer à la prime récompensant la capture de la Reine pirate. Ils se rendent sur Saleucami, théâtre de la plupart des attaques de la Sororité Voilée contre le Consortium de Zann. Via un canal sécurisé, ils font la connaissance de Venlana Sipal, une des collaboratrices de Tyber Zann, et discutent des détails du contrat. Après leur avoir donné quelques pistes, l'agent du Consortium les dirige vers le Cratère de Sombrevent où se trouverait la base d'opérations de la Sororité, surnommée le Caveau.

Les PJ préparent et lancent leur raid en rencontrant quelques péripéties sur leur chemin. Le Caveau est un bâtiment gigantesque qui fourmille de pirates et de gardes. Une fois face à la Reine pirate, ils doivent décider s'ils la livrent morte ou vive. Mais il ne s'agit pas d'une proie facile, comme les PJ ne tarderont pas à le découvrir.

### ÉPISODE II : INFILTRATION

Le second épisode commence quand les PJ se rendent compte qu'ils ont capturé (ou tué) la mauvaise personne. La véritable Reine a de nouveau frappé, mais le Consortium a pu localiser la provenance d'un message. Il s'agit d'Ord Mantell. Janger, le contact de Venlana, conseille au groupe de commencer son enquête par le Herglic IlloVandin, grosse huile des casinos et baron du crime basé à Worlport, capitale de la planète.

Afin de récupérer un indice essentiel pour localiser le palais souterrain de la Reine, les PJ doivent accomplir une mission pour Vandin. Une fois cette dernière remplie, le Herglic tient sa part du marché. Il explique que l'amant de la Reine se trouve à Worlport et fournit les preuves destinées à le persuader qu'elle le mène en bateau.





Une fois ce dernier convaincu, il divulgue l'emplacement du palais souterrain. À l'intérieur, les PJ tombent sur un groupe mené par Ryale Wei, la commandante en second de la Reine. S'ils parviennent à la vaincre, ils découvrent le secret de la souveraine pirate en plus de l'emplacement du vaisseau amiral de sa flotte, le *Sang du Renégat*. Ils rejoignent alors le gros de la flotte du Consortium pour lancer leur assaut final.

### ÉPISODE III : À L'ABORDAGE

Le secret de la Reine à présent révélé, la nature de la prime change : les PJ doivent la capturer vivante ou s'assurer qu'elle ne reviendra jamais. Au cours de leur recherche du *Sang du Renégat*, les personnages

affrontent les vaisseaux de la Sororité. Après avoir réussi à neutraliser les systèmes de défense et de communications du vaisseau amiral, ils l'abordent afin de capturer la Reine.

Une fois à bord, si les PJ parviennent à se frayer un chemin à travers le vaisseau endommagé, ils se retrouvent face à face avec Noira, la véritable Reine pirate, qui leur fait une proposition surprenante : rallier sa cause et partager son butin. De nouveau, leurs actions détermineront le cours de l'aventure. Si **LE MASQUE DE LA REINE PIRATE** est destiné à n'être que la première partie d'une campagne plus étendue, les choix que feront les personnages dans cet épisode auront de vastes répercussions.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

Le MJ est encouragé à modifier l'aventure ainsi qu'à y ajouter des intrigues secondaires en liaison directe avec les historiques des PJ et le style de jeu des joueurs. Un groupe orienté vers le combat appréciera l'ajout de rencontres martiales supplémentaires. Le MJ pourrait recourir plus systématiquement aux **Créatures et Défis** de Saleucami et d'Ord Mantell (voir pages 15 et 43), voire inclure des chasseurs de primes rivaux qui se disputent le même contrat. Un groupe davantage porté sur les rencontres sociales aura tendance à s'intéresser aux motivations et aux machinations de la Reine pirate. Ce genre de groupe devrait avoir l'occasion de rallier son camp plus en amont dans l'histoire si ses membres passent suffisamment de temps à négocier avec Ryale, Noira ou Venlana. Le MJ pourrait même inverser le combat spatial de l'**Épisode III** et faire en sorte que les PJ combattent aux côtés du *Sang du Renégat* contre Jerid Sykes et le *Fin des Temps*. Plus le MJ adaptera **LE MASQUE DE LA REINE PIRATE** aux goûts des joueurs, plus l'aventure aura des chances de plaire.

### ATTRIBUER DE L'EXPÉRIENCE

À la fin de chaque épisode, vous trouverez des conseils pour attribuer des points d'expérience en fonction de ce que les joueurs ont réussi à accomplir au terme des rencontres principales ou des intrigues secondaires. Le MJ est encouragé à distribuer des XP pendant ou après chaque session au cours de laquelle les PJ ont réussi à venir à bout des objectifs de l'épisode en cours. Il devrait également en profiter pour leur accorder les XP attribués normalement (généralement 15 XP par session et par joueur). Attendre la fin de chaque épisode pour attribuer d'un coup des dizaines de XP risque de frustrer des joueurs, parce que le système d'achat d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** favorise une progression régulière. Les personnages joueurs deviennent progressivement plus compétents et plus puissants au cours de leurs aventures, ce qui donne à leur évolution un rythme plus naturel.

### NOUVEAUX PERSONNAGES OU REMPLAÇANTS

Au fil de l'aventure, il peut s'avérer nécessaire d'introduire de nouveaux PJ, suite à la mort de l'un d'eux ou à l'intégration d'un nouveau joueur au groupe. La méthode pour procéder et le type de personnage logiquement disponible dépendent des circonstances actuelles. Voici quelques suggestions :

- Les PJ pourraient trouver des guides, d'anciens pirates ou d'autres personnages dans la capitale de Taleucema pendant leur séjour sur Saleucami. Avec l'aide du MJ, un joueur pourrait même endosser le rôle d'un des clones mercenaires du Cratère de Sombrevent.
- Ord Mantell abrite toutes sortes de personnages, ce qui laisse une grande liberté quant au choix des historiques, espèces et carrières des nouveaux PJ. Le personnage pourrait être employé par Jander ou Illo Vandin et chargé d'aider le groupe à remplir sa mission.
- Le groupe pourrait aussi rencontrer des membres bienveillants du Consortium de Zann qui chercheraient à s'affranchir de ce dernier, ou des opportunistes prêts à changer de camp après avoir assisté à la perte du vaisseau amiral de la Reine lors de l'**Épisode III**.









# QUÊTE SUR SALEUCAMI

*Je veux sa tête sur une pique et son masque cloué à mon mur !*

– Tyber Zann, après l'annonce de la perte du *Censure*

**D**ans l'Épisode I du **MASQUE DE LA REINE PIRATE**, un représentant du Consortium de Zann contacte les PJ pour leur faire part de l'énorme prime placée sur la tête de la Reine pirate. Les personnages prennent la direction de la planète Saleucami, sur laquelle ils reçoivent des instructions complètes et des pistes pour localiser la base de la Sororité Voilée. Au terme de leur enquête, les PJ découvrent le repaire caché et l'attaquent dans l'espoir de capturer ou de tuer la Reine. Malheureusement, les apparences sont souvent trompeuses... Ce chapitre contient :

- **Saleucami** : des informations sur ce monde, ainsi que sur les créatures les plus intéressantes et dangereuses que les PJ risquent d'y affronter.
- **Recherchée... morte ou vive** : un représentant du Consortium de Zann propose aux PJ une mission dotée d'une récompense extrêmement généreuse.

- **L'exilé, le receleur, et le slicer** : en suivant les pistes fournies par le Consortium de Zann, les PJ parviennent à localiser la base la Sororité sur Saleucami.
- **Le Cratère de Sombrevent** : une description du Cratère de Sombrevent, dans lequel est située la base de la Sororité.
- **Le raid du Caveau** : les PJ s'infiltrèrent dans la base de la Sororité à la recherche de la Reine pirate.
- **Bas les masques** : les PJ retournent auprès de leur contact du Consortium avec leur proie, mais découvrent que les réjouissances étaient un peu prématurées.

L'aventure peut commencer n'importe où, pourvu que les PJ aient accès à un système de communications sécurisé. Ils pourraient même déjà se trouver sur la planète Saleucami pour récupérer ou déposer de la marchandise de contrebande, se cacher de leurs ennemis ou simplement profiter de quelques moments de vacances et de détente bien mérités.



# SALEUCAMI

**Données d'astrogation** : système de Saleucami, secteur de Suolriep, territoires de la Bordure Extérieure

**Mesures orbitales** : 392 jours par an/ 26 heures par jour

**Gouvernement** : corporatif

**Population** : 1,4 milliard (Pantoriens 36 %, Weequays 8 %, Grans 8 %, humains 6 %, Twi'lek 4 %, autres 38 %)

**Langues** : Basic, pantorien

**Terrain** : cavernes, cratères, déserts, forêts, jungles, montagnes, volcans, zones humides

**Villes importantes** : Taleucema (capitale et principal spatioport)

**Sites intéressants** : grottes de magma

**Exportations** : botanique, biens manufacturés, médicaments, technologie

**Importations** : nourriture, matériaux bruts

**Routes marchandes** : Passage de Talcene (débouché sur Route Commerciale Perlemienne)

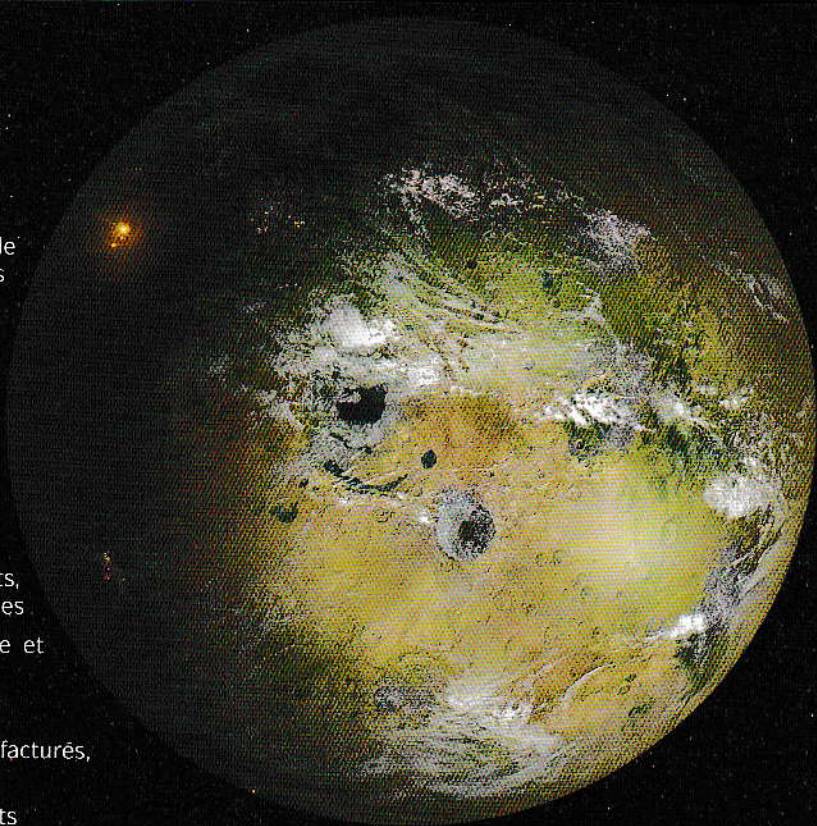
**Conditions particulières** : fréquentes averses de météorites

**Contexte** : le mot « saleucami » signifie « oasis » en pantorien, un nom choisi à dessein par les premiers colons pantoriens, car il s'agit du seul monde habitable dans tout ce système solaire. Au fil du temps, des Grans, des Twi'leks et des Weequays se joignirent aux Pantoriens. Ils s'installèrent à l'intérieur des nombreux cratères criblant la planète. Grâce à la présence de courants géothermiques et d'eau souterraine, ces cratères étaient tapissés d'une végétation particulièrement luxuriante comparée au reste de la surface. De ce fait, on note un fort contraste entre les panoramas des zones humides et désertiques.

En dehors de la chaleur accablante des régions équatoriales, Saleucami bénéficie d'un climat tempéré pendant la majeure partie de l'année. Toutefois, pendant les mois d'été, la température grimpe en flèche et la seule solution pour ne pas en souffrir consiste à rester à l'abri. Pour cette raison, pendant la période connue sous le nom de Crépuscule, la plupart des habitants vauquent à leurs occupations à la faveur de la nuit.

À l'origine, les colons pantoriens avaient instauré le Crépuscule comme une sorte de saison festive. D'une durée légèrement supérieure à trois mois, elle est marquée par de longues journées oisives et des nuits animées. Les emplois du temps sont inversés et le déjeuner est traditionnellement servi à minuit.

Saleucami vit actuellement sous le joug impérial. Mais comme le gouverneur est « employé » par le Consortium de Zann, les affaires ne subissent que de rares interruptions.



La présence des forces impériales est sensiblement plus forte à Taleucema et dans certaines grandes colonies de Saleucami. La plupart du temps, ces troupes ne servent qu'à réprimer les sympathies rebelles.

## CRATÈRES OASIS

**L**es nombreux cratères de Saleucami ont été créés par de grosses météorites qui se sont écrasées sur la planète il y a longtemps. Aujourd'hui, de tels impacts sont devenus rares, car les défenses planétaires détruisent ou dévient les météorites de grande taille.

Ces collisions ont formé d'immenses cratères et mis au jour des courants géothermiques, des sources chaudes et des sols fertiles. Ces caractéristiques, en plus d'un influx constant de cendres volcaniques, ont donné naissance à de luxuriantes oasis où des communautés ont commencé à prospérer.

Le plus gros cratère abrite Taleucema, la capitale. Établie par les Pantoriens, elle s'est transformée en une colonie cosmopolite dotée d'un spatioport qui bénéficie de tous les équipements modernes. Quasiment tout peut s'acheter et se vendre dans la capitale, y compris des marchandises illégales.

Vu la quantité de cratères fertiles présents sur la planète, il est rare qu'une colonie se développe dans les zones désertiques. Néanmoins, quelques villes et villages se sont enracinés dans ces régions inhospitalières.



# UN MONDE OASIS

**L**es immigrants pantoriens colonisèrent Saleucami il y a plus de six mille ans. Assez vite, d'autres espèces entendirent parler des possibilités offertes par ce monde et rejoignirent les premiers colons. L'influence politique et le potentiel économique de la planète se développèrent au rythme de sa croissance démographique.

Saleucami devint la plus importante plaque tournante commerciale de la Bordure Extérieure avant la Grande Guerre Galactique. La planète demeura loyale envers l'Ancienne République malgré l'agitation politique que connut cette période. Néanmoins, plusieurs victoires Sith ébranlèrent la confiance de la population planétaire envers le Sénat, ce qui l'incita à fonder l'Alliance du Rift. Quand ces doutes furent dissipés, Saleucami réaffirma sa loyauté à la République.

Pendant des générations, elle représenta une oasis de sérénité dans la Bordure Extérieure, mais cette tranquillité ne dura pas éternellement. Si la Guerre des Clones fut une époque éprouvante pour ses habitants, ils survécurent à la crise, tout en préservant une grande partie de leur économie et de leurs infrastructures. Suite à la défaite séparatiste pendant le Siège de Saleucami, la République instaura un gouvernement intérimaire le temps de traquer les dernières forces séparatistes. La population accueillit les soldats clones comme des sauveurs, et la paix sembla restaurée.

## SALEUCAMI PENDANT LA GUERRE DES CLONES

**D**urant la Guerre des Clones, le peuple de Saleucami s'efforça de rester à l'écart du conflit galactique qui déchirait la République. Après des siècles de paix, colons et habitants n'avaient aucune envie que la situation change. La guerre, avec son cortège de destruction et d'intrigues, était en opposition complète avec les aspirations de la population. Le gouvernement planétaire tenta de garder profil bas dans l'espoir que les hostilités épargnent son monde.

Malgré tous les efforts de la population pour rester neutre, le conflit finit par l'atteindre quand le Maître Jedi Eeth Koth fut capturé par Grievous. Après le sauvetage de Koth et la destruction du vaisseau du général droïde en orbite autour de la planète, lui et le reste de son armée s'écrasèrent sur les plaines boisées de Saleucami. Si les Séparatistes ne demeurèrent pas longtemps sur la planète, l'incident leur rappela son existence et sa valeur stratégique potentielle. Ils finirent par revenir sur Saleucami et l'utilisèrent comme zone de transit pendant les sièges de la Bordure Extérieure.

## PEUPLE ET CULTURE

Les colons pantoriens qui s'installèrent sur Saleucami y apportèrent leur héritage culturel. À mesure que d'autres espèces s'implantaient sur la planète, croyances et coutumes se mêlèrent. La culture locale est donc fondée sur la liberté d'expression, la poursuite du bonheur et la soif d'exploration.

Si les traditions de Saleucami sont en grande partie influencées par la culture pantorienne, elles le sont aussi par celles des Grans et des Twi'leks. Les Weequays constituent huit pour cent de la population, mais leur mentalité insulaire les pousse à refuser les influences culturelles étrangères. Par conséquent, leurs colonies et leurs quartiers sont repliés sur eux-mêmes. Malgré cette apparente xénophobie, les colons weequays, durs à la tâche, sont prêts à aider leurs voisins dans les moments difficiles, au même titre que le reste de la population.

Les citoyens de Saleucami, qui ont beaucoup souffert sous le joug des Séparatistes pendant la Guerre des Clones, sont très attachés à la notion de liberté. Même si leur désir d'indépendance amena la planète au bord de la rébellion, le pacifisme des Grans et la ténacité des Twi'lek lui permirent de tenir le choc en attendant d'être libérés de leurs maîtres séparatistes par la République.

## SITES REMARQUABLES

Saleucami est un monde vaste qui offre une grande variété de climats et de terrains. La présence de nombreux cratères verdoyants disséminés sur la planète a engendré le développement d'écosystèmes uniques. Parmi les immenses zones boisées et les déserts arides s'étendent des marais baignés d'une chaleur étouffante et d'épaisses jungles, peuplés de féroces prédateurs et de colons obstinés.

### LE CRATÈRE DE SOMBREVENT

Le Cratère de Sombrevent abrite un vaste éventail de forme de vies. Formé il y a un millénaire par une série d'impacts de météorites dévastateurs, il est très profond, et ses parois traîtresses empêchent toute espèce non aviaire d'échapper à son atmosphère étouffante. Bien qu'il ait été ignoré par les premiers colons, les scientifiques de la République construisirent une petite station de recherche à son extrémité septentrionale afin d'étudier le développement et l'évolution de la faune indigène.



## ÉPICE DE BUBSE

**C**omme d'autres médecines naturelles, l'extraire de racine de bubse peut faire l'objet d'usages illicites. Un de ces produits chimiques, connu sous le nom d'épice de bubse, agit comme un anesthésiant concentré. Bien que dangereux à haute dose, on le trouve dans la plupart des médipacks de la Bordure Extérieure. Sous son influence, l'esprit et le corps du patient s'engourdissent : il devient pratiquement insensible à la douleur et semble même dénué de pensée ou de conscience, inaccessible à la compassion.

Un personnage affecté par une ou plusieurs doses d'épice de bubse augmente son seuil de blessure de 4 jusqu'à la fin de la rencontre. Cependant, il ajoute également +20 à tout jet de blessure critique qu'il subit avant la fin de la rencontre.

L'épice de bubse est une substance restreinte (rareté 6) qui coûte 200 crédits par dose. Un container de 100 doses coûte en moyenne 17 500 crédits.

Cette station fonctionna pendant près d'une décennie avant d'être abandonnée, et le Cratère de Sombrevent sombra une nouvelle fois dans l'oubli en raison de son inaccessibilité. Le fait qu'une immense troupe de thaelos sanguinaires peuple également ses profondeurs ne facilita pas sa colonisation. La situation changea quand les Séparatistes prirent le contrôle de Saleucami durant la Guerre des Clones : ils établirent une station de communications dans les ruines du vieux bâtiment de recherche et le fortifièrent.

Quand les troupes de la République triomphèrent, elles détruisirent aussi la station de communications. De nouveau, le cratère fut oublié de tous, malgré des rumeurs affirmant que des pirates, des contrebandiers et même des Rebelles auraient investi les vestiges de la station.

## TALEUCEMA

Capitale de Saleucami, Taleucema fut la première colonie pantorienne de la planète. Le mot « Taleucema » signifie « verdoyant » ou « riche » en pantorien. En effet, le cratère où fut érigée la ville, vaste et autrefois luxuriant, grouillait de nombreuses formes de vie.

Le plus grand spatioport de Saleucami fut construit avant la Grande Guerre Galactique et se développa au point de recouvrir un cinquième de la surface de la ville. Le commerce avec les autres mondes contribua fortement à l'économie : la cité est connue pour sa production de produits pharmaceutiques, médicaux et technologiques.





Le bubsier, une plante bulbeuse assez répandue sur la planète, est bien connu pour les propriétés médicinales de sa racine. Taleucema est la seule ville à produire en masse des extraits de bubse et des médicaments élaborés à partir de cette plante. Il n'est donc pas étonnant que les extraits de racine constituent sa principale exportation.

## CRÉATURES ET DÉFIS

Saleucami doit une grande partie de sa diversité écologique à ses cratères fertiles, et abrite un grand nombre d'espèces indigènes qui y vivent isolées du reste du monde. Des troupeaux de galvas sillonnent les régions équatoriales de la planète, apparemment peu éprouvés par la chaleur, tandis que des meutes de thaelos chassent leurs proies depuis les cimes des arbres.

### GALVA [SBIRE]

Les galvas sont de minuscules mammifères inoffensifs originaires de Saleucami. Ils voyagent en grands troupeaux pouvant atteindre une centaine de spécimens et se nourrissent de lichens et de mousses du désert qu'ils trouvent en migrant à travers les régions équatoriales. Malgré la chaleur étouffante, les galvas ne boivent pas beaucoup, car ils tirent toute l'humidité nécessaire de la nourriture qu'ils consomment.

Ils sont souvent tués pour leur peau, qui peut être tannée en un cuir souple extrêmement recherché (une peau sans accroc coûte 1000 crédits, rareté 6). Cette popularité a conduit à une chasse excessive qui a provoqué une baisse significative de la population de galvas.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Athlétisme, Perception, Survie

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** dents (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 4 ; portée au contact)

### NUUNO [NEMESIS]

L'une des espèces originaires de Saleucami les plus dangereuses est le nuuno, un énorme crustacé omnivore dont le nom signifie « pierre » en pantorien. Au repos, ces créatures ressemblent à de gros rochers érodés. Cependant, elles peuvent se jeter sur une proie en un éclair, et la déchiqueter avec leurs antennes aussi souples que des fouets et leurs pinces si tranchantes qu'elles pourraient briser l'acier le plus résistant.

Quasiment invulnérables aux armes portatives, les nuunos peuvent faire des ravages s'ils pénètrent dans des colonies. On raconte que des villes-cratères et des villages entiers ont été décimés par une seule créature. Heureusement, ces animaux solitaires n'attaquent presque jamais en groupe, même s'il peut arriver de rencontrer des couples dans les profondeurs de Saleucami.



**Compétences :** Perception 3, Pugilat 4, Résistance 5, Sang-froid 3, Survie 3, Vigilance 3

**Talents :** aucun

**Capacités :** gabarit 3

**Équipement :** antennes (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée courte ; Briseur, Enchevêtrement 3), pinces (Pugilat ; dégâts 8 ; critique 2 ; portée au contact ; Brèche 2, Sanguinaire 3)

### THAELO [RIVAL]

Les thaelos sont des prédateurs simiens qui vivent dans les arbres des jungles de nombreux cratères de Saleucami. Ce sont d'excellents grimpeurs qui, malgré leur corpulence, se déplacent avec vitesse et agilité, surtout quand il s'agit de traquer leur proie. Pour couronner le tout, ils chassent en familles ou en troupes et sont connus pour terrasser les plus grosses créatures en un rien de temps.

Même si les thaelos peuvent se déplacer sur deux jambes, ils sont bien plus lestes lorsqu'ils s'appuient sur leurs longs bras. La fourrure brun-vert qui recouvre leur corps leur permet de se camoufler dans les frondaisons et leurs grands yeux rouges n'ont aucune difficulté à percer l'obscurité quasi permanente des forêts de Saleucami. Ils attaquent leurs proies grâce à leurs puissants membres, mais les rumeurs les plus folles prétendent que certains manieraient des armes rudimentaires comme des massues.



**Compétences :** Athlétisme 4, Coordination 3, Discrétion 2, Perception 3, Pugilat 3, Survie 3

**Talents :** Coup mortel 1 (ajoute +10 aux résultats des blessures critiques infligées à ses adversaires)

**Capacités :** Excellent grimpeur (une fois par session, le thaelo peut relancer un test d'Athlétisme pour escalader une paroi)

**Équipement :** poings (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact)



# RECHERCHÉE... MORTE OU VIVE

**A**u début du **MASQUE DE LA REINE PIRATE**, les PJ peuvent se trouver à peu près n'importe où tant qu'ils ont accès à un canal de communications sécurisé. Il serait plus pratique qu'ils soient déjà sur Saleucami, mais ce n'est pas une nécessité absolue. Dans tous les cas, ils ne tardent pas à remarquer une affiche ou à recevoir une transmission de Venlana, une pantorienne employée par le Consortium de Zann.

Les PJ chasseurs de primes pourraient être mis au courant de cette offre par le biais de leur guilde. Ce genre d'organisation demande 10 à 20 % de la prime en échange de la publicité, des négociations et du soutien qu'elle fournit à ses chasseurs. Sinon, les personnages indépendants ayant accès à un bureau des primes pourraient être directement contactés par le Consortium de Zann, ou simplement découvrir la mise à prix lors d'un passage dans de tels locaux. L'annonce, plutôt vague, est rédigée ainsi :

*« Cherche chasseurs de primes. Forte récompense offerte aux groupes et aux individus possédant les compétences et la réputation adéquates. CIMP optionnel. Transmettre coordonnées et qualifications à HN4-768A via canal sécurisé. »*

Tous les chasseurs de primes « officiels » sont censés détenir un Certificat Impérial de Maintien de la Paix (CIMP), la mention « CIMP optionnel » signifie donc que la prime est personnelle ou extrajudiciaire. Si le Consortium de Zann ne réclame pas spécifiquement l'intervention des PJ, le groupe se disputera le contrat avec d'autres chasseurs. Ce genre de situation peut s'avérer problématique pour les personnages, et offre au MJ de nombreuses opportunités de faire intervenir leurs historiques et Obligations. Il est possible que les PJ aient déjà eu affaire au Consortium (pour le meilleur ou pour le pire), qu'ils se livrent déjà à un trafic d'épice de bubse ou qu'ils aient juste besoin de l'organisation pour une raison ou une autre. Cependant, cette fois, c'est le Consortium qui a besoin d'eux.

Une fois que la prise de contact a eu lieu, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Votre écran clignote, et une pantorienne aux cheveux noirs apparaît. Elle parle d'une voix mélodieuse, avec confiance et autorité.*

*« Bonjour. Je m'appelle Venlana, et je vous contacte de la part du Consortium de Zann. Nous subissons en ce moment des pertes de vaisseaux qui dépassent nos prévisions. »*

*« Ce manque à gagner est dû à des pirates, ou plutôt à un pirate en particulier, et nous aimerions vous employer dans le cadre de notre plan de limitation de ces pertes. Si vous êtes intéressés, rejoignez moi à Taleucéma, sur la planète Saleucami. »*

*Venlana sourit, ses dents blanches tranchant avec sa peau bleue. Visiblement, elle attend votre réponse.*

À ce stade, les PJ auront sûrement quelques questions. Venlana s'efforce d'y répondre, mais insiste poliment sur le fait qu'elle ne peut divulguer les détails que face à face. Elle ne tolère aucun bavardage, et reporte toujours la conversation sur le contrat. En signe de bonne volonté, elle a été autorisée à leur proposer une avance de 500 crédits chacun s'ils acceptent de la rencontrer. Au cas où le contrat serait conclu, ces 500 crédits seraient déduits de leur rémunération finale.

Si les PJ la pressent de questions auxquelles elle n'a pas envie de répondre, elle met fin à la conversation. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*L'espace d'un instant, Venlana prend un air crispé et vous remarquez dans son regard une lueur carnassière qui n'était pas là auparavant.*

*« Je vous assure que la prime est très intéressante », dit-elle. « Le Consortium de Zann n'est jamais avare quand il s'agit de protéger ses intérêts. Malheureusement, mon temps est précieux, et d'autres tâches m'attendent. J'espère que vous prendrez à cette offre en considération, et que nous nous rencontrerons sur Saleucami. »*

*La transmission s'achève. La suite est entre vos mains.*

Les PJ doivent maintenant prendre une décision. S'ils acceptent de la rencontrer, Venlana leur répond qu'elle les recontactera dès qu'ils auront atterri sur Saleucami. Une fois les personnages arrivés sur la planète (ou s'ils s'y trouvent déjà), elle convient de les retrouver au Paradis, une cantina proche de l'aéroport (voir page 18, **Paradis retrouvé**).

Si les PJ sont distraits par d'autres tâches ou décident de ne pas donner suite à la proposition, Venlana finit par les recontacter et augmente l'avance qui passe à 1 000 crédits par personnage. C'est cependant sa dernière offre. Les PJ devront l'accepter ou trouver une autre occupation.



## VENLANA SIPAL, LIEUTENANT DU CONSORTIUM [NÉMÉSIS]

Originaire de Saleucami, Venlana Sipal descend des premiers colons pantoriens. Polie en toutes circonstances, elle cache une nature bien plus sinistre. Ambitieuse et cruelle, elle est prête à tout pour assurer sa réussite. Venlana a la peau bleue et des cheveux bleu-noir forcés. Elle porte généralement des tenues classiques.

|              |                  |                |                |         |          |
|--------------|------------------|----------------|----------------|---------|----------|
| 2            | 3                | 3              | 4              | 3       | 4        |
| VIGUEUR      | AGILITÉ          | INTELLIGENCE   | RUSE           | VOLONTÉ | PRÉSENCE |
| ENCAISSEMENT | SEUL DE BLESSURE | SEUL DE STRESS | DEFENSE CALCUL |         |          |
| 2            | 12               | 13             | 0              | 0       |          |

**Compétences :** Charme 3, Coercition 3, Connaissance (pègre) 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Négociation 3, Système D 3, Tromperie 3

**Talents :** Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bout portant 2 (ce personnage ajoute 2 points de dégâts à ses tests réussis de Distance [armes lourdes] et de Distance [armes légères] effectués à courte portée ou au contact)

**Capacités :** aucune

**Équipement :** blaster de poche [Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant], vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), tenue classique, stimpack.

## PLONGÉE DANS TALEUCEMA

Si les PJ ne se trouvent pas déjà sur Saleucami, ils doivent s'y rendre. À moins que le MJ ne leur ait réservé quelques surprises, le voyage se déroule sans encombre et ils atterrissent tranquillement au spatioport de Taleucema.

Lisez ou paraphrasez le passage suivant lorsque le vaisseau des PJ se prépare à atterrir :

*Lorsque vous percez l'épaisse couverture nuageuse recouvrant Saleucami, une vue magique s'offre à vous. Une immense ville brillant de mille feux s'étend entre les parois d'un cratère large de plusieurs kilomètres. Au nord, des vaisseaux décollent et atterrissent en un ballet gracieux, les premiers disparaissent à travers les nuages et les autres se dirigent vers l'un des nombreux docks du spatioport.*

Taleucema est une grande ville construite à l'intérieur d'un vaste cratère mesurant près de seize kilomètres de diamètre. Le spatioport, qui domine le secteur nord-est de la ville, fourmille de vaisseaux qui décollent et atterrissent, ou qui déchargent et récupèrent des marchandises. Les zones voisines des docks sont fortement éclairées afin de percer la pénombre permanente qui règne sur Saleucami.



Les frais de stationnement se montent à 75 crédits par jour, et les docks sont étroitement surveillés. Des droïdes de sécurité, ainsi que des gardes, patrouillent à intervalles réguliers pour prévenir toute tentative de vol ou de dégradation des vaisseaux.

Une fois que l'appareil du groupe a atterri, la console de communications signale un appel. Lorsque les PJ répondent, ils découvrent les traits familiers de Venlana. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

*« Bienvenue sur Saleucami, » déclare Venlana avec un sourire aimable. « J'ai hâte de vous rencontrer et j'ai réservé une salle de conférences privée au Paradis, une cantina des abords du spatioport. Une fois sur place, de préférence dans l'heure, je m'assurerai que vous soyez frais et dispos avant d'en venir aux affaires. »*



De nouveau, Venlana refuse de discuter du contrat en arguant qu'ils auront tout le temps d'en discuter une fois les PJ arrivés au Paradis. S'ils ont des questions sur Saleucami ou la ville de Taleucema, l'agent du Consortium leur répond volontiers avant de prendre congé avec politesse.

À ce stade, les PJ peuvent procéder à leurs ultimes préparatifs avant de s'aventurer dans la ville.

## PARADIS RETROUVÉ

La partie de la ville jouxtant le spatioport, surnommée la « Ceinture des Marchands » (ou plus simplement « la Ceinture ») réunit un grand assortiment de cantinas, tripots, boutiques hors de prix, salons de massages, et autres établissements de loisirs fréquentés par les travailleurs de l'espace, les marchands, et toute autre personne à la recherche d'un peu de repos et de détente.

À moins que les PJ ne disposent de leur propre moyen de transport terrestre ou qu'ils louent un speeder dans le spatioport, ils doivent effectuer le trajet à pied jusqu'au Paradis. Le jour, les rues grouillent de piétons et de landspeeders. Le soir, l'atmosphère est plus sinistre : la plupart des badauds sont des fripouilles à la mine patibulaire qui errent sans but dans les rues ou qui se tiennent aux carrefours avec une lueur menaçante dans le regard. Les PJ qui se déplacent à pied la nuit risquent d'attirer l'attention d'un gang de Weequays, sauf si leurs armes sont visibles ou s'ils paraissent particulièrement redoutables (voir **Les gangs de Taleucema**, page 20 pour plus d'informations).

Situé dans l'enceinte de la Ceinture, le Paradis est bien connu de tous les habitués de la ville. À première vue il s'agit d'une cantina comme les autres. Un videur aquale vêtu d'un costume vert sombre se tient près de l'entrée et observe tous ceux qui entrent dans l'établissement, le quittent, ou le longent. Il ne cherche pas de noises aux PJ, mais les scrute avec attention lorsqu'ils franchissent les portes en bois de bubse de la cantina.

Quand les personnages entrent, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*L'intérieur de l'établissement est sombre. Une odeur de fumée et d'alcool s'en dégage. Même si le Paradis ressemble à n'importe quelle autre cantina de la Bordure Extérieure, l'endroit semble plutôt dédié aux affaires. Les clients paraissent plus occupés à murmurer qu'à boire.*

*Tandis que vos yeux s'ajustent à l'obscurité de la cantina, un Twi'lek s'approche de vous. « Vous avez rendez-vous avec Venlana, » dit-il. « Je vais vous conduire à elle. » Puis il tourne les talons et se dirige à pas lents vers l'arrière de l'établissement.*

Ce Twi'lek, du nom de Porel, est à la fois l'assistant personnel et le garde du corps de Venlana (voir son profil page 93). Si les PJ tentent de lui parler, il demeure muet et pose un doigt sur ses lèvres pour leur imposer le silence. S'ils refusent ou hésitent à le suivre, il s'arrête devant le mur du fond, près d'une porte en métal, et se tourne vers eux en attendant qu'ils les rejoignent. Quand le groupe s'approche de lui, Porel lui ouvre la voie et s'écarte pour le laisser passer.

Quand les PJ franchissent la porte métallique, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*La pièce derrière la porte métallique est éclairée par plusieurs globes de cristal sculptés suspendus au plafond. Une grande table de conférence trône au milieu de la salle, entourée de fauteuils confortables. À votre gauche, des verres et un vaste éventail de bouteilles brillent sur un bar.*

*Venlana se lève pour vous accueillir, un sourire bienveillant aux lèvres.*

*« Enfin », dit-elle en vous invitant d'un geste à vous rafraîchir au bar, « j'ai cru que ce jour ne viendrait jamais. Assurément, votre réputation vous précède. »*

*Vous n'êtes pas sûrs de savoir si ce dernier commentaire cache un compliment ou une insulte.*

Tandis que les PJ sirotent leurs boissons, Porel entre dans la pièce et referme la porte derrière lui. Il se campe près de l'entrée, les mains derrière le dos, et observe chacun de leurs mouvements sans broncher. Si quelqu'un interroge Venlana à son sujet, elle le présente comme son assistant.

Avant d'en venir au fond des choses, la Pantorienne respecte son engagement et rétribue les PJ pour le simple fait de s'être présentés au rendez-vous. Même si elle ne leur a pas fait cette offre lors de leur première communication, elle leur fournit une avance de 500 crédits chacun, en cash ou sous la forme de puces de crédits.

Une fois les banalités terminées, Venlana explique le contrat en détail. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*« Si des pertes sont prévisibles lors de certaines expéditions, ces derniers temps, le Consortium de Zann subit des attaques répétées. Après enquête, nous avons découvert l'identité de ces pirates, une bande de brigands connue sous le nom de « Sororité Voilée ». Malgré son nom, elle ne pratique aucune discrimination de genre ou même d'espèces. Cependant, seules les femmes ont le droit d'occuper des postes de direction au sein de cette organisation. »*



*« Nous voudrions nous débarrasser de cette bande de pirates. À cette fin, nous offrons une récompense pour la capture de sa dirigeante, surnommée la Reine. Hormis son titre, nous ne détenons aucune information concrète sur son identité, ses origines ou sa localisation. Si vous acceptez ce contrat, vous serez chargés de nous la ramener morte ou vive, avec des preuves de son identité. »*

Venlana préférerait savoir dès à présent si les PJ acceptent ce contrat. Ils peuvent poser des questions s'ils le souhaitent et elle leur répondra en toute objectivité. Cependant, elle commence à s'impatienter si les personnages continuent d'hésiter, et finit par insister pour qu'ils prennent une décision.

Voici quelques exemples de questions que les PJ sont susceptibles de poser, ainsi que les réponses qu'on leur donne :

- **Quel est le montant de la prime ?** *« Si vous accomplissez votre mission, le Consortium de Zann est prêt à offrir 10000 crédits à chaque membre de votre équipe... moins l'avance qui vous a été octroyée, bien sûr. En cas de résultats exceptionnels, divers bonus seront ajoutés à votre rémunération. »*
- **Depuis combien de temps ces attaques durent-elles ?** *« La première a eu lieu il y a près d'un mois, mais nous pensions qu'il s'agissait d'un cas isolé. Depuis, nous en avons subi trois autres, une par semaine. Nous nous attendons donc à une cinquième bientôt, et c'est pourquoi nous aimons que cette mission soit remplie au plus tôt. »*
- **Qu'ont dérobé les pirates ?** *« Vous l'ignorez peut-être, mais certaines expéditions du Consortium concernent des marchandises dont le commerce est restreint par la plupart des autorités. Nous n'avons pu établir aucun lien spécifique entre les divers contenus de nos cargaisons volées... en dehors de leur forte valeur monétaire, bien entendu. »*
- **Vos itinéraires et vos expéditions ne sont-ils pas tenus secrets ?** *« Bien sûr que si, ce qui est un autre problème. Nous pensons qu'un de nos employés fournit à la Sororité des renseignements sur les expéditions. C'est... embarrassant, mais cela peut arriver. Une fois que nous aurons trouvé le ou les coupables, ils regretteront d'avoir trahi la confiance du Consortium. »*

Cette dernière réponse n'est pas fournie à moins que les PJ ne le demandent expressément. Cependant, le MJ peut insinuer que le Consortium soupçonne la présence d'une taupe en son sein et ainsi amener les personnages à aborder le sujet. C'est un sujet sensible et embarrassant pour l'organisation, mais une information importante dont les PJ devront disposer quand elle leur demandera de s'occuper de ce mystérieux informateur.

Une fois les PJ engagés, Venlana leur confie les pistes les plus intéressantes dont elle dispose. Chacune peut être étudiée de manière séparée, mais seules deux d'entre elles sont réellement prometteuses, alors que la troisième pourrait à terme causer des soucis au groupe.

Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Venlana sort un petit datapad de la poche intérieure de sa veste. Elle l'active, puis parcourt brièvement son contenu avant de s'adresser à vous :*

*« Votre première piste concerne un individu nommé Graf Lind. C'était un des pirates de la Sororité, jusqu'au jour où il est tombé en disgrâce il y a six ans. Il a failli se faire tuer par un de ses anciens acolytes, mais est parvenu à s'échapper. Nous avons découvert son adresse actuelle, une bicoque dans les quartiers pauvres. Ses informations seront sûrement obsolètes, mais il pourrait avoir quelques tuyaux. »*

Venlana fait une pause pour répondre à des questions avant de poursuivre. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*« La seconde piste pointe vers Krezo Wasanto. C'est un receleur qui gère ses affaires près du spatioport. Il a attiré notre attention en tentant de vendre à un de nos agents une partie de nos marchandises, pillées lors d'un récent raid de la Sororité. Il doit avoir un lien avec elle, étant donné qu'il vend des biens volés par ces pirates. »*

Comme précédemment, Venlana fait une pause pour répondre aux éventuelles questions. Une fois que vous êtes prêt, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*« La dernière piste n'est pas tant une personne qu'une ressource. Nos slicers ont découvert un serveur de données appelé "SororiNet". S'il est apparemment utilisé pour organiser des visites guidées des zones les plus accidentées de la planète, son seul nom est suspect et son niveau de sécurité bien trop élevé pour une simple entreprise de tourisme. Si vous avez des compétences en informatique, vous pourriez en apprendre davantage sur lui. »*

Sur ce, Venlana rappelle aux PJ que le Consortium aimerait voir cette affaire réglée avec diligence et efficacité. Elle leur confie un datapad contenant toutes les informations liées aux pistes qu'elle a mentionnées ainsi qu'un code de comlink qui leur permettra de la contacter.

S'ils n'ont pas d'autres questions, Venlana leur souhaite bonne chance et Porel l'escorte vers la sortie. Les PJ peuvent demeurer au Paradis et profiter de l'hospitalité locale, mais les prix sont élevés, et la clientèle peu encline à fournir des informations.



# L'EXILÉ, LE RECELEUR ET LE SLICER

Les pistes fournies par Venlana, présentées sur le datapad qu'elle a offert aux PJ, concernent Graf Lind, un ancien membre humain de la Sororité Voilée, Krezo Wasanti, un receleur local rodien, et SororiNet, un mystérieux serveur de données.

## GRAF LIND, L'EXILÉ

Graf Lind habite dans une partie de Taleucema connue sous le nom du « Terrier », un taudis surpeuplé accroché à la paroi orientale du cratère de la ville comme une tumeur. Là, des immeubles de pierre érodés et des appartements en ferrobéton lésardé forment la façade d'un réseau de tunnels et de grottes creusé dans le grès du cratère.

La population du Terrier compte une majorité de miséreux, de laissés pour compte et de sans-abri. Le crime et la violence ordinaire y sont d'une banalité effrayante. Plusieurs gangs ont investi une grande partie du quartier, et beaucoup d'innocents ont trouvé la mort dans les tirs croisés entre bandes rivales.

La résidence de Graf est un studio en préfabriqué qui a survécu à des décennies d'usage. La façade est recouverte de graffitis, et la porte d'entrée métallique est marquée d'une unique croix noire, repeinte à plusieurs reprises. Tout PJ réussissant un **test de Connaissance (pègre)** ou de **Système D Moyen** (◆◆) se rend compte que la croix indique que Graf est sous la protection d'un gang, même s'il ignore lequel.

Les PJ voudront peut-être observer les lieux avant de parler à Graf. Ce dernier suit une routine assez simple qui consiste à partir tous les jours vers midi pour effectuer quelques courses, pour rentrer deux heures plus tard avec de la nourriture et des bouteilles de tord-boyaux.

### LES GANGS DE TALEUCEMA

En fonction des projets du MJ, des gangs du Terrier peuvent aborder ou harceler les PJ. Les deux plus importants, les Thaelos jaunes et les Peaux de granit, se disputent le contrôle de la zone, mais trouvent toujours le temps d'attaquer les étrangers qui s'aventurent dans le quartier. De nombreux autres gangs et petits malfaiteurs opèrent dans le Terrier au cas où le MJ souhaiterait en utiliser un autre ou incorporer une organisation à laquelle les PJ ont déjà eu affaire. Les membres de ces gangs correspondent au profil du Voyou des rues, page 396 du Livre de Règles d'AUX CONFINS DE L'EMPIRE.

### ENTRER

Il n'y a pas trente-six manières de pénétrer chez Graf. Le plus simple est de taper à la porte et de voir si le vieux pirate répond. On peut également crocheter la serrure en effectuant un **test de Magouilles Moyen** (◆◆). Sinon, il est possible d'enfoncer la porte grâce à un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆), mais cela risque de faire du bruit et d'attirer l'attention. S'il est entre midi et quatorze heures, Graf est à l'extérieur, en train de vaquer à ses activités quotidiennes.

Si l'on toque, Graf répond avec agressivité, et crie derrière la porte fermée qu'on le laisse tranquille. Si les PJ insistent, il ouvre d'un air furieux, les yeux injectés de sang à cause de la boisson. Les personnages peuvent tenter d'inventer une histoire crédible pour l'inciter à ouvrir. Pour ce faire, ils doivent effectuer un **test de Charme, de Coercition ou de Tromperie Difficile** (◆◆◆), modifié par si Graf a bu (ce qui est certain, à moins qu'il ne revienne tout juste de ses courses).

Quand les PJ jettent un coup d'œil ou entrent chez Graf, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*La puanteur de la sueur et l'odeur âcre de l'alcool agressent vos sens, et vos yeux se mettent à larmoyer. La pièce est petite, jonchée de détritus et de bouteilles d'alcool vides. Au milieu du salon trône un matelas maculé de taches de transpiration et la seule source de lumière est la lueur vacillante d'une lampe minable.*

Une fois la porte ouverte, Graf proteste vertement contre cette intrusion. Si les PJ tentent d'employer la violence contre lui à n'importe quel moment de la conversation, il sort une vibrorapière de la canne qui se trouve à portée de sa main et essaie de les embrocher. S'il est seul ou s'il a la gueule de bois, il subit à tous ses tests.

Si les PJ restent civils, Graf semble se réveiller dès qu'ils évoquent la Sororité ou son ancienne affiliation. Son regard, d'ordinaire vide, se focalise et s'éclaire d'une lueur d'intérêt. Il répond avec honnêteté, mais sans fournir d'informations intéressantes. Il a arrêté de travailler pour la Sororité depuis des années et ignore où se trouve sa base actuelle. Ceci étant, Graf peut fournir des renseignements d'ordre général sur l'organisation, mais rien de plus détaillé que ce qu'un simple succès aurait généré (voir page 6). Cependant, il feint de tout ignorer au sujet de sa hiérarchie, en dehors du fait que tous ses officiers sont des femmes.

Si Graf apprend que les PJ tentent de trouver et de capturer (ou de tuer) la Reine, il propose aussitôt son aide. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :



« Écoutez, les gars, je sais bien que je suis plus de première fraîcheur, mais je peux vous aider. Je veux vous aider, bon sang ! Après tout ce que ces salopards m'ont fait... » Graf fait une pause et frotte sa prothèse de jambe d'un air sombre. « Ça fait des années que j'attends l'occasion de me venger de cette sorcière et de son équipage. C'est pas une question de fric : ça m'intéresse plus, ça. Tout ce que je veux, c'est la justice ! »

Malgré l'apparente sincérité de Graf, son but est très éloigné d'une simple vengeance. En vérité, il cherche à utiliser les PJ pour se racheter et récupérer sa place au sein de la Sororité. S'il est accepté dans le groupe, il fait mine d'être un allié loyal, mais saisira la moindre occasion pour livrer les PJ à ses anciens camarades.

Les PJ soupçonneux peuvent effectuer un **test de Sang-froid contre la Tromperie** (● ● ●) de leur adversaire pour jauger sa sincérité. S'il est soûl, les personnages obtiennent  à leur test. En cas de succès, ils comprennent que Graf leur cache quelque chose, sans plus de détails. Un  supplémentaire leur permet de mieux cerner ses intentions et de saisir qu'il cherche autre chose qu'une vengeance. Un  confère des informations supplémentaires sur ses ambitions, tandis qu'un  incite les PJ à douter des suspicions qu'ils peuvent nourrir à son sujet malgré la réussite du test.

Si les PJ partent sans avoir invité Graf à se joindre à eux, il tente de les prendre en filature. S'ils le remarquent et se confrontent à lui, le vieux pirate s'en tient à son histoire. À moins d'être neutralisé ou tué, il persiste à les suivre jusqu'à ce qu'ils l'acceptent en tant qu'allié ou qu'ils tentent de l'assassiner.

### GRAF LIND, ANCIEN PIRATE [RIVAL]

Graf est un humain. Bien qu'âgé d'une cinquantaine d'années, son mode de vie l'a fait vieillir prématurément. Ses cheveux sont longs, gris et hirsutes. Ses yeux bleus restent vides de toute vie, sauf si quelque chose pique son intérêt. Sa prothèse de jambe bon marché (ce qu'il a pu s'acheter de mieux avec le maigre pécule que lui versait la Sororité) l'oblige à boiter, et il se soutient à l'aide d'une canne en bois de buisier poli. Le MJ est libre de développer son passé et les raisons qui ont conduit à son éviction de la Sororité afin de mieux cadrer avec son style de jeu et la personnalité qu'il souhaite donner à ce PNJ. Peut-être a-t-il été banni pour sa couardise au combat, des détournements de fonds, ou même un meurtre non autorisé ?

Qu'il l'avoue ou non, Graf n'a plus le goût de vivre, et l'alcool l'aide à se suicider à petit feu. Malgré cela, il rêve de réintégrer la Sororité, car il est persuadé d'y avoir vécu les meilleures années de sa vie.

Malgré son mauvais caractère, surtout visible lorsqu'il est soûl (ce qui se produit souvent), Graf est un type plutôt charismatique. Son apparence miteuse ne laisse pas soupçonner qu'il fut autrefois un beau jeune homme fougueux. Une fois sobre, il peut être sérieux, compétent, et surtout rusé.

|              |                  |                |      |         |          |
|--------------|------------------|----------------|------|---------|----------|
| 2            | 3                | 2              | 3    | 2       | 3        |
| VIGUEUR      | AGILITE          | INTELLIGENCE   | RUSE | VOLONTÉ | PRESENCE |
| ENCAISSEMENT | SEIN OU BLESSURE | DEFENSE CAC/PI |      |         |          |
| 3            | 12               | 1 0            |      |         |          |

**Compétences :** Athlétisme 1, Charme 3, Connaissance (pègre) 2, Corps à corps 3, Distance (armes légères) 2, Pugilat 2, Système D 3, Tromperie 3

**Talents :** Arme en main (peut dégainer ou rengainer une arme au prix d'une brouille), Bagarreur-né (une fois par session de jeu, Graf peut relancer un test de Pugilat ou de Corps à corps)

**Capacités :** aucune

**Équipement :** blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdis-sant), vibrorapière dissimulée dans sa canne (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 3, Sanguinaire 1), vêtements lourds (encaissement + 1), prothèse de jambe.





## BIEN MAL ACQUIS...

Krezo Wasanti est un receleur rodien qui gère une entreprise d'import/export dans la Ceinture, à l'orée du spatioport. Il fait affaire avec tout le monde—l'argent n'a pas d'odeur—et n'a pas peur de vendre et d'acheter des marchandises plus ou moins illégales. Malheureusement, sa cupidité a tendance à lui faire oublier toute prudence, surtout lorsqu'il s'agit de biens volés.

Ce manque de jugement a amené Krezo à vendre trois pistolets disrupteurs à l'un des agents du Consortium de Zann. Après avoir acquis ces armes, l'agent n'a eu aucune peine à déterminer qu'elles provenaient de la cargaison d'un des vaisseaux perdus. Le Rodien ignore que le Consortium a découvert sa connexion avec la Sororité Voilée. S'il était au courant, il rassemblerait tous ses biens et prendrait ses jambes à son cou en laissant Saleucami loin derrière lui.

### LES IMPORTATIONS DE KREZO

La boutique de Krezo est propre, organisée et bien présentée. Elle est située dans une zone relativement aérée qui comprend peu d'immeubles. Si sa profession d'importateur n'est qu'une façade pour couvrir ses méfaits, il tient à sa réputation d'hommes d'affaires honnête qui se plie en quatre pour ses clients sans jamais poser de questions. À l'intérieur, les rayonnages sont immaculés et contiennent toutes sortes de marchandises de luxe, qu'il s'agisse de liqueurs exotiques ou de boîtes de cigares de première qualité. Le magasin est ouvert du milieu de la matinée au crépuscule, même si Krezo est connu pour traiter des affaires plus louches pendant la nuit.

Si les PJ arrivent devant sa porte pendant les horaires d'ouverture, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*En pénétrant dans la boutique, vous êtes accueillis par un léger tintement, la fraîcheur de la climatisation et un parfum d'exotisme. Les étagères et comptoirs sont propres, bien organisés, et regorgent d'articles de luxe, de bijoux et de diverses babioles provenant de toute la galaxie.*

*Assis derrière un comptoir en métal poli, un petit Rodien au teint d'olive et aux yeux rouges-doré lève les yeux de son datapad et vous jauge d'un bref coup d'œil. Son visage s'éclaire soudain d'un sourire chaleureux.*

*« Bienvenue, mes amis », s'exclame-t-il en basic avec un accent prononcé. « Que puis-je faire pour vous en cette magnifique journée ? »*

Juste à ce moment-là, un droïde ouvrier franchit une porte à doubles battants et pénètre d'un pas lourd dans la salle en faisant grincer ses servomoteurs. Puis il s'arrête et se tient immobile, semblant attendre un ordre de son maître.

Krezo ne se sent pas menacé, et s'imaginer que les PJ sont de simples clients à l'affût d'un objet exotique ou d'un cadeau qui sorte du lot. S'il voit qu'un des personnages est armé, il tente de garder un air détaché. Dans ce cas, tout PJ réussissant un **test de Perception** ou de **Système D Moyen** (♦ ♦) remarque que le marchand est visiblement nerveux à la vue d'une arme.

S'il devient évident que les PJ n'ont aucune intention d'acheter ou de vendre quoi que ce soit, mais qu'ils cherchent des pistes menant à la Sororité Voilée, Krezo en conclut qu'il est dans le pétrin. Dès que les personnages évoquent le Consortium de Zann, le Rodien redouble d'angoisse et tente de s'échapper de la première façon qui lui vient à l'esprit : il prononce une phrase codée (« Koochoo, bata kap da wanga! ») et déchaîne Koochoo, le droïde, contre le groupe.

En dehors de ses manipulateurs renforcés, Koochoo n'est pas conçu pour le combat. Krezo sait qu'il n'a que quelques secondes avant que le droïde ne soit mis hors de combat, et saisit l'occasion pour se précipiter vers l'issue la plus proche. À moins d'être arrêté ou neutralisé, il se fraie un chemin jusqu'à la rue et fonce à la recherche d'une cachette.

### VISITE NOCTURNE BIG STOP

Au lieu d'aborder directement Krezo, les PJ peuvent décider de pénétrer dans sa boutique en dehors des heures d'ouverture. Entrer **nécessite soit un test de Magouilles Intimidant** (♦ ♦ ♦ ♦) pour crocheter la porte, soit un **test d'Athlétisme Difficile amélioré** (♦ ♦ ♦ ♦) pour la forcer. Dans ce dernier cas, une alarme silencieuse s'enclenche pour prévenir le marchand qu'un cambriolage est en cours, à moins qu'un des PJ ne réussisse un **test d'Informatique Difficile** (♦ ♦ ♦ ♦) pour détecter et neutraliser le système de sécurité avant que le groupe n'enfoncé la porte.

S'ils pénètrent dans la boutique le soir, ils la trouvent vide et plongée dans l'obscurité. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Le magasin est sombre et désert, l'air est frais. Rien ne bouge. Les étagères bordant les murs sont remplies d'articles de luxe, de bijoux et de diverses babioles provenant de toute la galaxie. Au fond de la salle, un rai de lumière filtre à travers des portes battantes derrière un comptoir immaculé.*



## LA PORTE DÉROBÉE

**L**es PJ les plus rusés pourraient vouloir en apprendre un peu plus sur les allées et venues des importations de Krezo. Dans la ruelle voisine, ils découvrent une porte donnant sur l'arrière-boutique. Elle est constituée de métal épais et ne présente aucune poignée, ni clavier ni mécanisme pour l'ouvrir de l'extérieur.

Étant donné sa conception, il est pratiquement impossible de l'enfoncer, à moins de réussir un **test d'Athlétisme Exceptionnel amélioré** (◆◆◆◆◆).

S'ils ne craignent pas d'attirer l'attention, les PJ peuvent envisager d'utiliser des armes ou des explosifs afin de détruire cette porte de sécurité. Elle dispose d'un encaissement de 4 et d'un seuil de blessures de 15. Cependant, les voisins signalent toute explosion ou tir de blaster, et des vigiles du spatioport déboulent dans les cinq minutes. (Au besoin, reportez-vous au profil de l'Officier de Sécurité du Spatioport page 398 du Livre de règles d'AUX CONFINES DE L'EMPIRE si besoin).

Quelle que soit l'heure de la nuit à laquelle les PJ pénètrent dans sa boutique, Krezo se trouve dans la réserve avec un client humain. Koochoo, le droïde ouvrier série ASP, se tient immobile devant la salle principale de la boutique. Si les PJ ont recouru à la force physique pour entrer, Krezo prend conscience de leur présence et fait sortir son client par la porte de sécurité avant de décider de prendre la fuite ou de rester. Cela dépend en grande partie du nombre de personnages dans le magasin, s'ils sont lourdement armés ou non, et si le Rodien les identifie comme d'éventuels alliés, partenaires, ou ennemis.

Si Krezo décide de se montrer prudent, il déclenche Koochoo et se précipite vers la sortie la plus proche. Tout s'enchaîne à peu près de la même manière que si les PJ pénètrent de jour (voir ci-dessus). Si le MJ le souhaite, Krezo peut activer une alarme cachée qui prévient les forces de sécurité locales (reportez-vous au profil de l'Officier de Sécurité page 398 du Livre de règles d'AUX CONFINES DE L'EMPIRE).

## CE QUE SAIT KREZO

Krezo n'est pas idiot. Une fois que les personnages lui ont mis la main dessus, il comprend que sa vie est en danger. Il fait bonne figure, mais en réalité, il est terrifié à l'idée de ce qui l'attend. Selon les méthodes utilisées par les PJ pour lui arracher des informations, il tente de les convaincre de le libérer ou craque et crache tout ce qu'il sait.

Les PJ peuvent interroger Krezo en effectuant un **test opposé de Charme** ou de **Tromperie Difficile amélioré** (◆◆◆◆◆), ou un **test opposé de Coercition Moyen amélioré** (◆◆◆◆◆). Il sera plus prompt à parler sous la menace de violence. Si les personnages mentionnent le Consortium de Zann ou présentent un objet susceptible d'être utilisé comme instrument de torture, ils bénéficient d'un ◆ à ces jets. Ce bonus est cumulatif. Si Krezo est d'emblée menacé de mort, les PJ reçoivent un ◆ à tous les jets de Coercition effectués pour l'interroger.

Le Rodien explique qu'il en sait très peu sur la Sororité Voilée, hormis le fait qu'il s'agit d'un groupe de pirates et qu'il a toujours fait de bonnes affaires avec eux. Son contact au sein de l'organisation est une humaine nommée Mandi. C'est elle qui lui a vendu les disrupteurs du Consortium. Il ne sait pas où se trouve la base de la Sororité sur Saleucami, mais a entendu Mandi parler d'un endroit, le Cratère de Sombrevent, à l'un de ses associés. Il pense qu'il pourrait s'agir de la planque des pirates.

Hormis ce petit indice, Krezo n'a aucune information de valeur. Si les PJ continuent de le harceler, il se met à inventer des choses afin d'éviter toutes représailles. Si les personnages l'épargnent, son premier réflexe est de quitter Saleucami pour échapper à la colère de la Sororité et du Consortium. Ceci étant, le groupe pourrait le croiser de nouveau, au gré de ses aventures.

## CAMBRIOLER LE MAGASIN DE KREZO

Les PJ les plus entreprenants ou cupides seront certainement tentés de fouiller la boutique de Krezo à la recherche d'argent ou d'objets de valeur. Le Rodien possède 3 500 crédits cachés dans un compartiment secret derrière le comptoir, mais pour le trouver, il faut réussir un **test de Perception Difficile** (◆◆◆◆◆).

En plus de l'argent, la boutique de Krezo regorge de toutes sortes de bijoux et d'articles de luxe importés. Tous ces objets ont de la valeur, même si un grand nombre d'entre eux sont si difficiles à écouler qu'il faudra sûrement du temps avant de trouver un acheteur potentiel. Si les PJ désirent satisfaire leurs propres vices en volant de l'alcool, des cigares, ou de petits objets d'art, ils le peuvent, mais la plupart de ces articles ne valent pas plus de 50 crédits.

C'est dans la réserve que sont stockées les marchandises les plus précieuses. Quelques caisses aux couleurs du Consortium sont empilées dans un coin et recouvertes d'une bâche. Si les PJ les rendent à leur propriétaire, Venlana les récompensera de 2000 crédits supplémentaires. S'ils sont suffisamment curieux pour examiner le contenu des caisses, ils trouveront une poignée d'articles prohibés, comme de l'épice, des armes légères et des objets cybernétiques (les détails sont soumis à la discrétion du MJ). Le montant total devrait se situer entre 10000 et 15000 crédits au maximum.



## KREZO WASANTI, RECELEUR [RIVAL]

Krezo Wasanti est petit, même pour un Rodien. Ses frères et leurs amis, plus costauds que lui, le brutalisèrent pendant presque toute sa jeunesse. Cependant, doté d'un esprit brillant, il réussissait tout ce qu'il entreprenait. Après avoir accumulé suffisamment de capital, il abandonna sa planète natale pour chercher fortune ailleurs.

Son chemin le mena à Saleucami, où ses premières activités n'avaient rien d'illégal. Toutefois, au fil du temps, il comprit qu'un homme d'affaires pouvait se faire beaucoup d'argent en contournant les règles, et encore plus en les ignorant. Ses profits grimpèrent en flèche à mesure que sa conscience morale s'étiolait. Il devint de plus en plus arrogant, cupide, et surtout, trop sûr de lui.

C'est pour cette raison précise que Krezo attira l'attention du Consortium de Zann, alors en proie aux attaques de la Sororité Voilée. Voyant l'occasion de réaliser un profit rapide en vendant des biens volés à un client inconnu, et persuadé qu'il ne serait jamais pris, Krezo rompit sa promesse de conserver les marchandises jusqu'au moment où les retombées des raids des pirates se seraient dissipées. Il effectua donc une vente à laquelle il aurait dû réfléchir plus sérieusement.

Krezo peut s'avérer charmant, et feint souvent la naïveté lorsqu'il traite avec de nouveaux clients. Il prend alors un fort accent rodien et prétend ne pas bien maîtriser le Basic. Petit et maigrichon, le marchand est très intelligent et rusé. Cependant, l'appât du gain prend souvent le pas sur sa raison. Il est vêtu de beaux costumes sur mesure et garde un droïde ouvrier dans sa boutique pour s'occuper des tâches les plus difficiles.

Les PJ s'adressant à Krezo peuvent jouer sur sa cupidité afin d'en tirer profit. Lorsqu'ils font appel à sa cupidité, ils gagnent  à tous les tests de Charme, Tromperie et Négociation effectués pour l'influencer.



**Compétences :** Charme 2, Connaissance (pègre) 4, Distance (armes légères) 2, Mécanique 1, Négociation 3, Système D 3, Tromperie 2

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), costumes haut de gamme, carte magnétique de la boutique d'import/export, droïde ouvrier série ASP

## KOOCHOO, DROÏDE OUVRIER SÉRIE ASP [SBIRE]

Koochoo, (« idiot » ou « crétin » en hutt) est le droïde ouvrier de Krezo. Le marchand a fait modifier son programme de manière à le rendre totalement loyal et incapable de blesser son maître volontairement. Cette altération ne s'applique pas aux autres personnes, et Krezo n'hésitera pas à utiliser le droïde pour tenir ses ennemis à l'écart pendant qu'il prend la fuite.

Comme les autres droïdes ouvriers de la série ASP, Koochoo n'a que deux mots à son vocabulaire : « Affirmatif » et « Négatif », tous deux prononcés en hutt, d'une voix très mécanique.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Corps à corps, Pugilat

**Talents :** aucun

**Capacités :** droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines)

**Équipement :** manipulateurs renforcés (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3)





## PIRATER LES PIRATES

SororiNet est un réseau informatique sécurisé utilisé par la Sororité Voilée pour transmettre des informations, suivre et cibler des expéditions ou communiquer en interne. Il comprend plusieurs serveurs, en général un par monde où les pirates maintiennent une présence significative. Ces serveurs font partie d'un système qui permet aux membres disposant des codes d'accès d'accéder aux ressources informatiques de la Sororité à travers la Bordure Extérieure. Chaque serveur SororiNet est constitué de trois sous-serveurs.

Le premier sous-serveur, le plus visible, est surnommé « la façade ». Il s'agit d'un serveur public et inoffensif, conçu pour servir de leurre. Il est employé comme masque pour cacher le véritable objectif des autres. Facilement accessible, camouflé en serveur d'activité légale, sa sécurité est toujours légère, mais suffisante pour éviter toute tentative d'utilisation frauduleuse.

Le deuxième sous-serveur est caché à l'intérieur du premier, souvent à la vue de tous. Tous ceux qui souhaitent y accéder directement doivent entrer un code d'accès complexe, ou pirater les systèmes de sécurité actifs et passifs. À l'intérieur se trouvent un certain nombre de données sensibles, mais non confidentielles, comme les communications, les horaires et autres services de la Sororité.

Le troisième et dernier sous-serveur est protégé non seulement par des programmes de défense active, mais également par un slicer, chargé de veiller constamment à la protection du réseau. En cas de piratage des programmes de défenses, il peut parer à toute tentative d'intrusion. C'est dans ce sous-serveur que la Sororité cache ses informations et ses données les plus sensibles, souvent protégées par un cryptage de haut niveau. Sur Saleucami, l'activité de SororiNet est actuellement surveillée par Lathe, une informaticienne extrêmement compétente.

### SALEUTREK CIRCUITS ET AVENTURES

Le sous-serveur de façade de Saleucami prend la forme du site de SaleuTrek Circuits et Aventures. Cette petite entreprise organise des voyages d'exploration dans les régions les plus reculées de la planète. Le coût de ses services est exorbitant, ce qui décourage naturellement tout éventuel client. SaleuTrek fait souvent passer des marchandises à la base de Sombrevent sous couvert de voyages affrétés.

Les PJ désireux de réserver une expédition ne trouveront personne à qui s'adresser. S'ils sont tenaces, ils pourront laisser des messages, mais ces tentatives demeureront infructueuses. Les plus persistants d'entre eux finiront par tomber sur une opératrice qui leur affirmera que tous les circuits sont complets pour les trois mois à venir. Cette authentique employée de la société, qui n'entretient aucun lien avec la Sororité et ne dispose d'aucune connaissance à ce sujet, ajoute simplement les PJ à la liste d'attente, mais se révèle incapable de les aider d'une autre manière.

### ACCÈS REFUSÉ

Pour pirater SororiNet, la première étape consiste à localiser la façade. Pour y parvenir, il suffit d'effectuer une recherche sur le réseau public de Saleucami grâce à un **test d'Informatique Simple (-)**. Les PJ trouveront des terminaux dans de nombreux endroits, y compris des kiosques publics, à l'intérieur de la plupart des administrations et cantinas, et même dans la boutique de Krezo (voir page 22).

Une fois la façade localisée, le slicer doit y accéder. Bien que le serveur soit public, il est crypté et protégé par un mot de passe. Un **test d'Informatique Facile (◆)** permet de franchir cette protection rudimentaire.

Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Après avoir franchi cette première barrière de sécurité, vous accédez au réseau de SaleuTrek Circuits et Aventures. De nombreuses options s'offrent alors à vous : vous pouvez demander un devis, réserver une expédition ou consulter les nombreux circuits proposés par l'agence. Rien n'a l'air bizarre. Vous avez la nette impression que s'il existe un serveur secondaire lié à cette base de données, il doit être caché.*

Même si le lien menant au serveur secondaire est dissimulé, un slicer astucieux pourra le localiser facilement en recourant à l'une des options suivantes :

- **Analyser le code d'interface du serveur** : c'est la manière la plus directe. Pour y parvenir, le slicer doit effectuer un **test d'Informatique Moyen (◆◆)**. En cas de succès, il réussit à repérer la localisation précise du point d'accès du serveur secondaire et y accède.
- **Sélectionner toutes les options manuellement** : un processus long et fastidieux que le slicer n'utilisera qu'en derniers recours, s'il n'a pas réussi à analyser le code d'interface. Aucun test n'est requis, mais il faut une heure ou deux pour localiser le point d'accès du serveur secondaire.

Le point d'accès du serveur secondaire est caché sous la forme d'un lien menant à un formulaire de demande d'indemnités, lié à un fichier vide. Ce dernier, qui comprend aussi un message d'erreur apparemment normal, constitue la porte d'entrée. Contourner cette protection, bien plus complexe que les précédentes, requiert un **test d'Informatique Difficile (◆◆◆)**.

Les PJ peuvent tenter de trouver des informations sur la base des pirates sur Saleucami en effectuant un **test d'Informatique Moyen (◆◆)**. Réussir ne leur permet pas de localiser la moindre coordonnée, mais de repérer une porte d'entrée de haute sécurité à l'intérieur du serveur.



## B-A-BA DU PIRATAGE

Dès qu'un PJ tente de pirater un serveur du SororiNet, il doit effectuer un test d'Informatique dont la difficulté dépend du niveau de sécurité contourné. Servez-vous des informations suivantes pour déterminer les résultats de ces tentatives :

- ☆ : le slicer obtient un accès immédiat au serveur de SororiNet. Des succès supplémentaires permettent de réduire le temps nécessaire pour pirater le système.
- ☹ : chaque ☹ obtenu par le biais de ce test peut être utilisé pour conférer ■ à tous les tests d'Informatiques effectués sur ce serveur de SororiNet, mais seulement pour cette tentative d'accès. Si le slicer est déconnecté pour une raison quelconque, il perd tout ■ acquis de cette manière.
- ☺ : le PJ accède immédiatement au serveur secondaire et peut améliorer un dé du prochain test d'Informatique effectué sur ce serveur. Le MJ peut lui fournir autant d'informations sur SororiNet qu'il le souhaite.
- ▼ : l'accès au serveur est refusé, et le PJ est aussitôt chassé du système. Par conséquent, il doit recommencer à zéro.
- ☹ : chaque ☹ obtenu prévient les programmes de sécurité du système qu'une tentative d'intrusion est en cours. Tant que ces derniers demeurent en état d'alerte, le slicer subit un □ à tous les tests effectués au cours de cette session.
- ☹☹ : si le test confère un minimum de deux ☹, l'opérateur du système de sécurité de la Sororité est informé de l'intrusion.
- ☹ : les systèmes de sécurité actifs du serveur de SororiNet provoquent une décharge d'électricité statique pour neutraliser le matériel du slicer. Non seulement le PJ est chassé du système, mais il devra attendre de réparer ou de remplacer le matériel endommagé pour pouvoir de nouveau l'utiliser.

Le niveau de sécurité de la porte d'entrée étant anormalement élevé, le slicer peut en déduire qu'il cache des informations sensibles. Pour y accéder, le PJ doit effectuer un **test d'Informatique Difficile amélioré** (◆◆☹).

Derrière cette dernière porte se trouve l'endroit dans lequel la Sororité Voilée cache ses données les plus importantes, comme les coordonnées de sa base dans le Cratère de Sombrevent. Ces informations constituent l'objectif ultime des PJ, qui peuvent les localiser en effectuant un **test d'Informatique Moyen amélioré** (◆◆☹). Si ce piratage s'avère trop difficile, les personnages peuvent également découvrir ces informations en poursuivant leur enquête dans les locaux de SaleuTrek, ou en interrogeant Krezo et Lind.

### ALERTE LATHE

Si les PJ alertent Lathe, elle se lance immédiatement à leurs trousses et s'efforce de les éjecter du serveur. Si elle y parvient, elle ferme tout accès au serveur avant d'informer ses supérieurs et de diagnostiquer tout éventuel dégât. Tous les tests d'Informatique des PJ, même ceux visant à résister à la tentative de localisation de Lathe, subissent ■■ à partir du moment où la tentative d'intrusion a été repérée.

La tentative de Lathe pour remonter le signal des PJ est problématique pour le groupe. Le personnage slicer doit effectuer un **test d'Informatique Intimidant amélioré** (◆◆☹☹☹) pour y résister. En cas de

succès, Lathe échoue. Sinon, elle parvient à remonter jusqu'aux PJ. Pour chaque ☹ obtenu au cours de ce test, le slicer dispose de deux tours supplémentaires pour agir avant que Lathe ne ferme le serveur, empêchant tout accès depuis l'extérieur. Un PJ peut dépenser ☺ pour déconnecter Lathe de SororiNet et l'empêcher ainsi de condamner le serveur.

Tout ☹ obtenu au cours de la tentative de localisation permet à Lathe de glaner des informations sur l'identité du PJ slicer à partir de son signal. Si ces données ne lui permettent pas d'identifier immédiatement le personnage, elles fourniront suffisamment d'indices pour déclencher une enquête de la Sororité. Si le PJ subit ☹, Lathe parvient à l'identifier sur le champ (mais pas à repérer l'endroit où il se trouve). Qu'elle ait ou non réussi à le repérer, elle provoque également une décharge d'électricité statique pour bannir le slicer, comme indiqué dans l'encart **B-A-BA du piratage** ci-dessus.

Lathe ne tentera de localiser les PJ qu'une fois avant de fermer le serveur. Si elle y parvient, elle envoie les données à une équipe de tueurs de la Sororité, et ces derniers ne tarderont pas à converger vers le lieu où se trouve le groupe. À moins que les personnages ne songent à effectuer un test de diagnostic pour voir si leur signal a été repéré (ce qui requiert un **test d'Informatique Moyen** [◆◆]), ils ne se douteront probablement pas qu'ils sont sur le point de recevoir une visite impromptue.





## LATHE, INFORMATICIENNE DE LA SORORITÉ [RIVAL]

Lathe est l'une des meilleures informaticiennes de Saleucami. Elle est chargée de surveiller le serveur de SororiNet, et le fait avec brio. Elle ne sort que très rarement de son appartement de la capitale, mais en émerge de temps à autre pour reconstituer son stock de boosters bleus. Lathe est une humaine âgée d'une vingtaine d'années. Petite et svelte, elle a des cheveux courts et roux, et des yeux noisette.



**Compétences :** Connaissance (éducation) 2, Connaissance (père) 3, Informatique 3, Mécanique 2, Perception 3, Pugilat 2, Sang-froid 2

**Talents :** Slicer stratégique 2 (quand Lathe défend un système informatique, elle ajoute ■■ aux tests de son adversaire)

**Capacités :** aucune

**Équipement :** coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3), vêtements lourds (encaissement +1), équipement de slicer, datapad, trousse à outils, trois doses de booster bleu

## ÉQUIPE DE TUEURS DE LA SORORITÉ

Si Lathe prévient l'équipe de tueurs après avoir localisé les PJ, les pirates atteignent l'emplacement des personnages dans les dix minutes qui suivent. Cette équipe est constituée de quatre membres et de leur chef, un Barabel surnommé « Krash ». Le MJ peut séparer l'équipe en deux groupes de sbires ou ajuster le nombre de ses membres à sa guise. Une équipe semblable peut parfaitement apparaître dans le Caveau (voir page 31) si le MJ souhaite y intégrer des adversaires plus puissants. Le Maître de Jeu dispose également de la possibilité d'utiliser l'équipe de tueurs ou même un gang local (voir l'encart page 20) pour menacer les PJ pendant que leur slicer est occupé, afin d'augmenter la tension de cette scène.

## KRASH, CHEF DE L'ÉQUIPE DE TUEURS DE LA SORORITÉ

Musclé et large d'épaules, Krash est un boxeur barabel qui a raccroché les gants après une défaite qui a failli lui coûter la vie. Tombé en disgrâce, il a sombré dans la boisson et l'épice avant de rencontrer un recruteur de la Sororité dans une cantina. Il a depuis récupéré de sa honte et de son addiction, et se consacre à défendre les activités de l'organisation sur Saleucami.



**Compétences :** Calme 2, Commandement, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 3, Pugilat 3, Vigilance 2

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), gants à décharge (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Dégâts étourdissants), vêtements renforcés (défense +1, encaissement +1)

## MEMBRE DE L'ÉQUIPE DE TUEURS DE LA SORORITÉ [SBIRE]

Les membres de ce groupe sont d'origines, d'espèces et de genres différents, et n'ont qu'un seul point commun : leur loyauté envers la Sororité. Bien payés, ils vivent dans une relative aisance sur Taleucema.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Corps à corps, Distance (armes légères), Vigilance

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2 ; Sanguinaire 1), vêtements renforcés (défense +1, encaissement +1)





# LE CRATÈRE DE SOMBREVENT

**L**e Cratère de Sombrevent est un immense cratère isolé, situé à 250 kilomètres au nord-est de Taleucema. Grâce à ses sources chaudes souterraines, l'intérieur est partagé entre jungles et marais où règne une chaleur étouffante. Ses parois sont particulièrement raides et traîtresses (descendre sans problème nécessite de réussir un **test d'Athlétisme Difficile** [◆◆◆]), si bien que les diverses espèces originaires des lieux vivent depuis longtemps à l'écart du reste de leurs congénères.

Le cratère mesure environ six kilomètres d'est en ouest, et quatorze du nord au sud. Sa profondeur atteint presque 120 mètres. Un grand groupe de thaëlos peuple l'épaisse canopée qui abrite la majeure partie de la zone de la timide lumière du soleil. De nombreuses espèces aviaires très colorées vivent dans le cratère, et l'air est donc rempli de cris d'oiseaux.

## PARVENIR AU CRATÈRE DE SOMBREVENT

**P**arvenir jusqu'au cratère constitue le plus gros défi que doivent désormais affronter les PJ. S'ils possèdent leur propre vaisseau, ils peuvent voler jusque-là, mais atterrir nécessite de réussir un **test de Pilotage (espace) Difficile** [◆◆◆] pour se frayer un chemin dans les épaisses frondaisons de la jungle. ▼ empêche les PJ d'atterrir dans le cratère, tandis qu'un ♦ provoque un crash. Pour chaque ♦ obtenu à un test de Pilotage, la coque du navire des PJ se retrouve cabossée et lacérée par les arbres, et l'appareil subit 1 point de stress mécanique.

Les PJ peuvent également utiliser un airspeeder pour accéder au cratère. Percer la canopée de la jungle au pied du cratère est bien plus simple en étant aux commandes d'un engin petit et manœuvrable, et ne requiert que la réussite d'un **test de Pilotage (planétaire) Moyen** [◆◆]. À Taleucema, des airspeeders civils peuvent être loués pour 75 crédits par jour. Vous pouvez consulter leur profil page 249 du Livre de Règles d'AUX CONFINES DE L'EMPIRE.

## LE PREMIER PELOTON

Au terme de la Guerre des Clones, l'Empire mit à la retraite forcée un grand nombre d'unités de clones. Certains soldats se reconvertirent en tant que mercenaires, comme ceux qui patrouillent désormais à l'intérieur du cratère de Sombrevent. Ce groupe, qui a conservé son nom de 1er Peloton, s'est forgé une réputation de formation redoutable à travers toute la Bordure Extérieure. D'après la rumeur, ses membres auraient pris leur ultime « prime de retraite » en s'enfuyant avec tout un stock d'armes et d'armures.

Mais deux décennies se sont écoulées depuis, et pour les clones, il est de plus en plus difficile de trouver un travail qui ne contrevienne pas à leur sens de l'honneur. Il y a quelques années, le peloton a atterri sur Saleucami et a été embauché par la Sororité pour surveiller son bunker caché au cœur du cratère. Certes, cette fonction n'est pas aussi honorable que leurs précédents emplois, mais les clones ont vu leur nombre décliner au fil des années et leur unité n'est plus aussi dangereuse qu'auparavant.

De plus, ils ont vieilli à une vitesse accélérée. Malgré leur âge « chronologique » de près de quarante ans, du point de vue cellulaire, ils sont plus proches des soixante-dix ou des quatre-vingts ans. Le fait qu'ils aient été créés pour être plus vigoureux, plus forts, et plus rapides qu'un humain normal leur a bien servi, mais ils ne sont plus dans leur première jeunesse. En plus des pertes causées par la faune locale ou les groupes de contrebandiers rivaux, plusieurs clones ont succombé à la vieillesse au cours de leurs années de patrouille à Sombrevent. Sur les vingt-sept membres du peloton, seuls cinq sont encore actifs.

De temps à autre, la Sororité fournit des marchandises aux clones - munitions, rations, médicaments -, et leur octroie une paie symbolique. Cependant, aucun des deux groupes ne fait beaucoup d'effort pour communiquer avec l'autre. Aux yeux des pirates, les clones sont des reliques, un jugement qui n'est peut-être pas exagéré. Les mercenaires, quant à eux, considèrent la Sororité comme une bande de criminels, mais faute de meilleures perspectives d'emploi, ils se sont résignés à finir leurs jours dans la jungle.

## LA CASERNE

Les clones habitent dans un réseau de tunnels, sur la paroi orientale du Cratère de Sombrevent. Ils l'ont exploré et l'on baptisé « la Caserne ». Ils n'ont pas découvert d'autres issues et pensent que son emplacement est un secret bien gardé.

L'entrée de la Caserne est bien camouflée et protégée. Il y a toujours au moins un clone de garde pendant que les autres occupent leur temps à chasser, à entretenir leur équipement et à patrouiller dans les parages. Tout PJ évoluant à portée de vue de l'entrée de la grotte doit effectuer un **test de Perception Difficile** [◆◆◆] pour la remarquer.

Au cœur de la Caserne, au-delà de la zone occupée par les clones, se trouve une pièce appelée « le Mausolée », dans laquelle sont enterrés les morts et leur équipement. Les clones ne la visitent qu'en de rares occasions, car ils en sont venus à la considérer comme un endroit sacré, mais hanté, interdit à toute personne étrangère à leur fraternité.



## ZEKE, CHEF DE PELOTON DE CLONES [NÉMÉSIS]

Zeke est un excellent commandant, mais au fil des ans, et à force de voir ses hommes mourir les uns après les autres, il est devenu distant et froid. Il a failli être tué par une troupe de thaelos dans le Cratère de Sombrevent. Sans les talents de médecin d'Oake, il aurait perdu plus que son bras gauche. Malgré cela, il n'a rien perdu de ses compétences ni de sa dangerosité.



**Compétences :** Athlétisme 2, Commandement 4, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Distance (armes lourdes) 3, Résistance 3, Sang-froid 3, Survie 2, Vigilance 3

**Talents :** Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bout portant 1 (ajoute 1 point de dégâts aux tests de Distance [armes lourdes] et Distance [armes légères] effectués par Zeke à portée courte ou au contact)

**Capacités :** Commandant d'escouade (au prix d'une manœuvre, Zeke dirige un soldat clone à portée moyenne. Ce dernier peut aussitôt effectuer une manœuvre gratuite ou ajouter ■ à son prochain test), Travail d'équipe (tant que Zeke se trouve à portée moyenne au plus d'un ou plusieurs alliés clones, il ajoute ■ à tous ses tests effectués au combat)

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), 1 grenade à fragmentation (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique 4 ; portée courte ; Munitions limitées 1, Souffle 6), armure de clone usée (encaissement + 2), ceinture multi-usages

## OAKE, CLONE VÉTÉRAN [RIVAL]

Oake a commencé en tant que médecin du peloton, mais à la mort du dernier artilleur, il a été « promu » pour combler le vide. Il fait de son mieux pour maintenir les autres soldats en bonne santé grâce au peu de matériel que lui fournissent sporadiquement les pirates. Si le MJ décide qu'un soldat clone souhaite entrer en contact avec les PJ, Oake est le candidat le plus sérieux.



**Compétences :** Athlétisme 2, Corps à corps 2, Distance (armes lourdes) 2, Médecine 2, Sang-froid 2, Survie 2, Vigilance 3

**Talents :** Bout portant 1 (ajoute 1 points de dégâts aux tests de Distance [armes lourdes] et Distance [armes légères] effectués par Oake à portée courte ou au contact)

**Capacités :** Dur d'oreille (ajoute ■ aux tests de Perception basés sur des indices sonores), Travail d'équipe (tant que Oake se trouve à portée moyenne au plus d'un ou plusieurs alliés clones, il ajoute ■ à tous ses tests effectués au combat)

**Équipement :** blaster à répétition léger muni d'une sangle (Distance [armes lourdes] ; dégâts 11 ; critique 3 ; portée longue ; Automatique, Encombrant 3, Perforant 1), pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure de soldat clone usée (encaissement + 2), ceinture multi-usages





## JAYK, RAFE ET TOJO, CLONES VÉTÉRANS [RIVAL]

Jayk, Rafe et Tojo sont les derniers soldats du peloton de clones. Polyvalents, ils forment l'échine du groupe, et fournissent une puissance de feu mobile pendant que Zeke donne ses ordres et qu'Oake canarde l'ennemi.

Jayk est le petit malin du groupe. Tojo a la tête sur les épaules et garde toujours son sang-froid sous le feu ennemi. Rafe est généralement renfrogné, pessimiste et s'agace facilement.

|              |                   |                   |      |         |          |
|--------------|-------------------|-------------------|------|---------|----------|
| 2            | 2                 | 2                 | 2    | 3       | 1        |
| VITALITÉ     | AGILITÉ           | INTELLIGENCE      | RUSE | VOLONTÉ | PRÉSENCE |
| ENCAISSEMENT | SOUF. DE BLESSURE | DEFENSE C.A.L./D. |      |         |          |
| 5            | 13                | 0 0               |      |         |          |

**Compétences :** Athlétisme 2, Corps à corps 2, Distance (armes lourdes) 2, Sang-froid 2, Survie 2, Vigilance 3.

**Talents :** Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Bout portant 1 (ajoute 1 point de dégâts aux tests de Distance [armes lourdes] et Distance [armes légères] effectués par le clone à portée courte ou au contact)

**Capacités :** Myope (Jayk seulement ; ajoute ■ aux attaques à distance et aux tests de Perception à portée longue et extrême basés sur la vision), Tremblements (Rafe seulement ; ajoute ■ à tous les tests d'Agilité) ; Mémoire défaillante (Tojo uniquement ; a des difficultés à se rappeler certains détails et doit effectuer un **test de Vigilance Moyen** (◆◆) pour se souvenir d'une chose importante), Travail d'équipe (tant que le clone se trouve à portée moyenne au plus d'un ou plusieurs alliés clones, il ajoute ■ à tous ses tests effectués au combat)

**Équipement :** fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure de soldat clone usée (encaissement +2), ceinture multi-usages.

### RENCONTRE AVEC LES CLONES

L'escouade est toujours sur le qui-vive. Par conséquent, tout vaisseau ou aircspeeder qui atterrit dans le Cratère de Sombrevent paraît suspect. Les clones se mobilisent immédiatement et observent à distance tous les intrus avant de décider de la marche à suivre. Si les PJ exhibent des insignes de la République, ou des armes ou armures de clones, l'escouade tente d'entrer en contact avec eux afin d'en savoir plus sur ces éventuels camarades.

Dans le cas contraire, les clones les suivent pendant un court moment pour déterminer leur direction et leurs intentions. À moins que les PJ n'arboient des preuves évidentes de leur allégeance envers la Sororité, les soldats les identifient à juste titre comme des ennemis prêts à attaquer. Aussitôt, le peloton se redéploie et les encercle afin de les prendre en embuscade. Ils ouvrent le feu quand les personnages atteignent une clairière.

Les clones sont des combattants redoutables qui connaissent bien le terrain. En raison de l'obscurité qui règne dans le cratère, tous les tests de Perception effectués sans matériel de détection subissent ■. Cependant, les PJ qui réussissent un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) ou un **test de Vigilance Facile** (◆) distinguent un bruit à travers la jungle épaisse, ou l'éclat d'une armure blanche dans l'obscurité.

Si les personnages tentent de communiquer avec les clones, la réaction de ces derniers dépend de la manière dont ils sont traités et dont les PJ se conduisent. Les clones savent que leurs maîtres actuels sont malhonnêtes, mais ils n'ont pas d'autre perspective d'emploi. Oake et Rafe en particulier ont le sentiment qu'un ultime combat à la loyale serait une fin plus honorable que de pourrir et de mourir un par un dans cette jungle. Les personnages peuvent rallier le peloton de clones à leur cause grâce à un **test opposé de Charme** ou de **Tromperie Difficile** (◆◆◆). En cas de succès, sa connaissance du bunker en fera un précieux allié.

### AUTRES RENCONTRES DANS LE CRATÈRE DE SOMBREVENT

Outre la rencontre détaillée ici, le Cratère de Sombrevent fourmille d'autres menaces. La plus dangereuse peut venir d'une grande troupe de thaelos qui niche dans la sombre canopée de la jungle. Sanguinaires et très territoriales, ces créatures ont plusieurs fois tenté de tuer leurs voisins clones au fil des années, avec plus ou moins de succès.

Si le MJ souhaite fournir aux PJ et aux clones une raison de collaborer, les cruels thaelos ou même un énorme nuuno peuvent faire office d'ennemi commun. Voir page 15 pour consulter les profils de ces bêtes.



# L'ATTAQUE DU CAVEAU

Quinze ans après la fin de la Guerre des Clones, une équipe de la Sororité arriva au Cratère de Sombrevent pour évaluer les vestiges de l'ancien bâtiment séparatiste et jauger son utilisation en tant que base secrète. Une grande partie de la structure, en partie construite dans la paroi du cratère, était en bon état. Surnommé « le Caveau » par les pirates, l'édifice fut rénové un an plus tard et devint la meilleure planque pour stocker du butin sur Saleucami.

L'endroit abrite à tout moment une trentaine de pirates, et comporte une plate-forme d'atterrissage pour les airspeeders et les petits vaisseaux. En outre, la Sororité Voilée a installé un certain nombre de dispositifs de sécurité, dont deux canons laser moyens conçus pour repousser toute attaque aérienne. Au moins un airspeeder est stationné au Caveau à toute heure.

Si les pirates sont alertés de la présence des PJ dans le cratère, le bâtiment tout entier est condamné. Tous les bandits présents dans l'édifice se rendent aussitôt à leurs postes de combat et se préparent à repousser les intrus, comme s'ils étaient à bord d'un vaisseau.

À moins qu'ils ne projettent d'accéder à la base en traversant la plate-forme d'atterrissage du niveau deux, les PJ doivent franchir la double porte blindée au rez-de-chaussée. L'intérieur du Caveau a été creusé au laser dans la roche : les murs sont lisses, mais présentent parfois des impacts d'anciens tirs de blaster ou d'explosifs de faible puissance. Des tubes lumineux sont incrustés dans les plafonds. En cas d'assaut ou d'intrusion, ils passent en mode « urgence » et prennent une teinte rouge vif.

La section suivante décrit l'agencement du Caveau. Les numéros des pièces correspondent à ceux indiqués sur la carte, page 32.

## LE CAVEAU, NIVEAU 1

Le rez-de-chaussée du Caveau est destiné au logement et au confort des équipages. Il comprend les bâtiments suivants : deux casernes, une cuisine entièrement approvisionnée et des salles d'eau. Quand les PJ approchent de l'entrée depuis l'extérieur, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

*Au pied de la paroi du cratère, cinquante mètres de jungle ont été entièrement défrichés. Cette zone est sans conteste un véritable champ de tir qu'il faut traverser pour atteindre la grande double porte blindée que vous apercevez au-delà. Le reste de la paroi ne présente aucune particularité, à l'exception d'un endroit où une plateforme fait saillie à plus de trente mètres au-dessus du sol. De part et d'autre se trouvent deux canons laser, immobiles dans l'obscurité.*

Les PJ qui réussissent un **test de Perception Moyen** (♦♦) remarquent une meurtrière de chaque côté des portes blindées. À moins de disposer d'une quelconque vision améliorée, ils sont incapables de distinguer les gardes à l'intérieur de ces bunkers.

### 1. ENTRÉE

La double porte anti-explosion du Caveau est fermée et verrouillée de l'intérieur. Les voleurs et slicers les plus doués peuvent court-circuiter ou pirater le panneau extérieur pour l'ouvrir, mais ceci requiert un **test d'Informatique** ou de **Magouilles Difficile** (♦♦♦). Tout succès obtenu détruit le panneau. Dès lors, les tentatives pour déverrouiller la porte en douceur depuis cet endroit sont vouées à l'échec.

Derrière s'étend un vaste couloir menant à d'autres portes. Si le Caveau est actuellement en état d'alerte, elles seront fermées et surveillées par deux gardes.

### PIRATES DE LA SORORITÉ [SBIRE]

Les pirates de la base de la Sororité appartiennent à toutes les espèces les plus communes du secteur. Malgré cette diversité, ils portent tous un brassard rouge noué autour du biceps gauche ou de son équivalent anatomique. Tous sont des vétérans aguerris, persuadés de protéger la Reine pirate en personne.

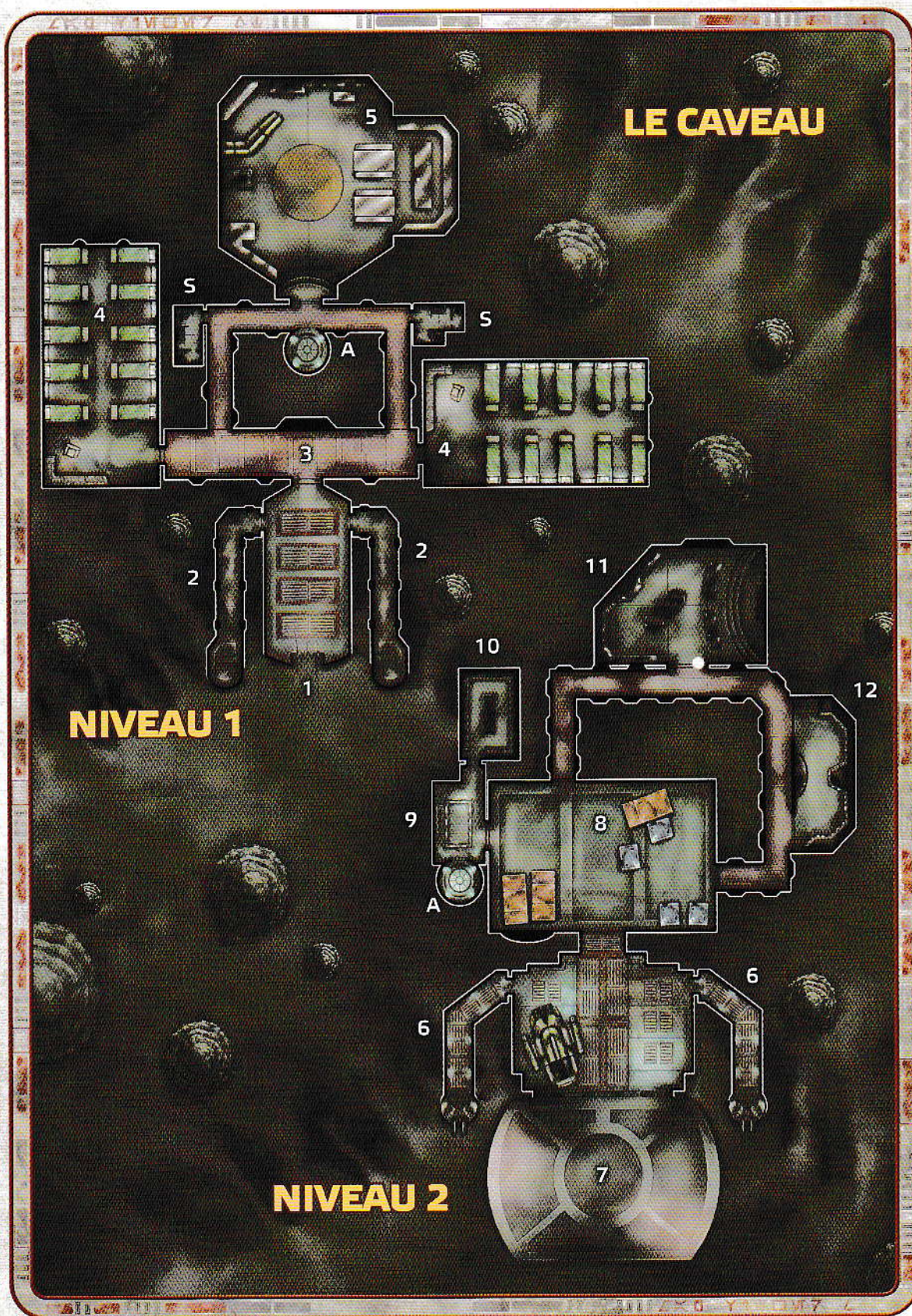
Si le MJ le souhaite, une équipe de tueurs de la Sororité (voir page 27) peut également se trouver à l'intérieur du Caveau, en train de patrouiller et peut-être assoiffés de vengeance.

|              |         |                  |      |               |          |
|--------------|---------|------------------|------|---------------|----------|
| 2            | 3       | 1                | 2    | 1             | 2        |
| VIGUEUR      | AGILITÉ | INTELLIGENCE     | RUSE | VOLONTÉ       | PRÉSENCE |
| ENCAISSEMENT |         | SCALD DE DÉFENSE |      | DÉFENSE ÉCART |          |
| 3            |         | 5                |      | 0 0           |          |

**Compétences (en groupe uniquement) :** Calme, Coercition, Corps à Corps, Distance (armes légères), Distance (armes lourdes) **Talents :** aucun **Capacités :** aucune

**Équipement :** carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant) ou pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1) ou vibroépée (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 1), vêtements épais (encaissement + 1)







## 2. BUNKERS

Chacun des deux bunkers qui flanquent la double porte blindée de l'entrée est protégé par un pirate de la Sororité, équipé d'une carabine blaster. Si le Caveau est actuellement en état d'alerte, les gardes sont à leur poste, à l'affût de tout intrus émergeant de la jungle.

Si aucune alarme n'a été déclenchée, il est probable que les deux gardes dorment ou soient occupés à autre chose. Dans ce cas, chaque garde doit effectuer un **test de Sang-froid Moyen** (◆◆). Un échec indique qu'il ne prête pas attention aux PJ, et s'il obtient en plus un ☹, cela signifie qu'il dort.

Tout personnage tentant d'attaquer les gardes dans les bunkers depuis l'extérieur doit tenir compte de l'étroitesse des meurtrières, ce qui ajoute ■■ à tous les tirs qu'il effectue.

## 3. COULOIR PRINCIPAL

Le couloir principal est la voie de passage la plus importante du rez-de-chaussée. Il mène à l'entrée, aux casernes, à la cuisine, aux salles d'eau ainsi qu'à l'ascenseur du premier étage. Si le Caveau n'est pas en état d'alerte, ce corridor est désert et les portes de chaque extrémité (qui mènent aux casernes) sont fermées.

Si le Caveau est en état d'alerte lorsque les PJ arrivent ici, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Ce vaste couloir est propre et désert. À chaque extrémité se trouve une porte ouverte. Un mouvement devant l'une d'elles attire votre attention, et vous voyez un pirate qui pointe un blaster droit sur vous !*

Les membres de la Sororité embusqués à cet endroit visent toute personne tentant de franchir l'entrée. Ceux qui tirent depuis l'une des portes bénéficient d'un abri léger (voir page 213 du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) contre toutes les attaques qui les prennent pour cible. Les casernes abritent deux autres pirates chacune, mais vu l'étroitesse des lieux, un seul peut tirer depuis chaque embrasure.

## 4. CASERNES

Si le Caveau n'est pas en état d'alerte, chacune des deux casernes est occupée par trois ou quatre pirates endormis. Elles sont constituées de rangées de lits superposés, soit seize lits au total. Les pièces sont jonchées d'effets personnels, sans oublier les vestes et les armes suspendues aux cadres des lits.

Si l'alerte a été donnée, les pirates qui occupent les casernes sont prêts au combat et ont la gâchette facile. Ils s'efforcent de tenir les PJ à distance, mais s'ils se retrouvent surpassés, ils tenteront de bloquer les portes en érigeant une sorte de barricade à l'aide des lits et d'autres meubles.

## 5. CUISINE/SALLE DE DÉTENTE

La cuisine du Caveau sert également de salle de détente. Si la base n'est pas encore en état d'alerte, six pirates s'y reposent et mangent devant des écrans vidéo. Dans le cas contraire, deux d'entre eux ont pris l'ascenseur pour se rendre au premier étage. Les quatre autres ont renversé deux tables pour s'en servir comme protection contre toute personne tentant d'accéder à la pièce. Pour cette raison, les PJ subissent ■ lorsqu'ils tentent de leur tirer dessus.

### A. ASCENSEUR

L'ascenseur du Caveau est une simple cabine reliant le rez-de-chaussée au premier étage. Il peut être désactivé depuis chacun des niveaux grâce à un panneau de commande et réactivé en réussissant un **test d'Informatique** ou de **Mécanique Moyen** (◆◆).

### S. SALLE D'EAU

Les salles d'eau du rez-de-chaussée ne présentent aucune particularité. L'unité à l'extrémité est du couloir est actuellement occupée, et sa porte fermée. À l'intérieur se trouve un pirate surpris, non armé, qui se rend sans combattre si on lui en donne l'occasion.

## LE CAVEAU, NIVEAU 2

Le premier étage du Caveau est l'endroit où s'accomplit une grande partie du travail de la Sororité. Il sert de plateforme d'atterrissage, et de réserve pour stocker le butin et le matériel.

## 6. ACCÈS AUX TOURELLES LASER

Chacun de ces couloirs étroits mène à l'emplacement d'une tourelle équipée d'un canon laser lourd (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3) protégeant le bâtiment de toute menace aérienne (y compris le vaisseau des PJ le cas échéant).

## 7. PLATEFORME D'ATTERRISSAGE/ DÉCOLLAGE

S'ils s'aventurent sur la plateforme du Caveau, les PJ découvrent qu'elle abrite un airspeeder en état de marche, ainsi que des outils et du matériel de maintenance. Que le Caveau soit en état d'alerte ou non, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*La plateforme de décollage du Caveau dégage une forte odeur de gaz d'échappement, d'ozone et d'huile. À une extrémité, vous apercevez un airspeeder peint en bleu pastel. L'inscription « SaleuTrek Aventures » figure sur ses flancs. Le sol est jonché d'outils et de matériel. Deux pirates armés de carabines blaster vous font face, chacun devant une porte vierge de toute inscription.*



## 8. BAIE DE CHARGEMENT

La baie de chargement regorge de containers, de caisses, de boîtes, de barils, etc. Elle fourmille d'abris et tout personnage présent peut localiser une cachette adéquate au prix d'une manœuvre.

Quatre pirates de la Sororité (voir page 31) ainsi que deux droïdes ouvriers ASP sont postés dans la pièce, et adoptent une attitude appropriée à leur état d'alerte. Les droïdes n'effectuent aucun mouvement hostile et demeurent à leurs postes respectifs jusqu'à la fin de tout conflit. Les pirates, en revanche, luttent désespérément pour repousser leurs assaillants. Leur nombre peut être ajusté pour donner lieu à un échange de tirs bref, mais intense.

Si les PJ examinent les containers volumineux, ils découvriront qu'ils portent le symbole du Consortium de Zann et contiennent divers objets, dont des marchandises et des machineries lourdes.

## 9. PALIER

Il s'agit d'un simple couloir reliant l'ascenseur au reste du premier étage. Deux pirates sont postés près des portes. S'ils sont en état d'alerte, ils tirent immédiatement sur toute personne qui en sort. Sinon, ils surveillent toute intrusion comme l'exigent leurs ordres, sans toutefois être prêts au combat.

## 10. ARMURERIE

La porte de l'armurerie du Caveau est verrouillée, et pour une bonne raison. Elle contient un vaste arsenal d'armes et d'équipement militaire, certains extrêmement puissants et destinés à percer les coques les plus épaisses lors des abordages. La porte de l'armurerie et son verrou sont des dispositifs de haute sécurité qui imposent de réussir un **test de Magouilles** ou **d'Informatique Difficile** (◆◆◆) à ceux qui désirent entrer sans autorisation.

Si les PJ accèdent à l'armurerie, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

*Cette petite pièce est bourrée de caisses d'armes, dont un grand nombre portent des marquages impériaux recouverts par des symboles de la Sororité. Certaines de ces caisses semblent contenir des blasters alors que d'autres abritent des cellules énergétiques et des grenades.*

Les PJ peuvent prendre quelques instants pour se réapprovisionner, ou se réarmer en piochant dans les pistolets blasters qu'ils viennent de dénicher. Ils peuvent également trouver des grenades (un mélange de modèles à fragmentation et étourdissantes, dont le nombre exact est laissé à la discrétion du MJ) qui leur seront utiles pour se frayer un chemin dans le reste du Caveau. Cependant, il est conseillé au MJ de maintenir la pression sur les PJ : s'ils passent trop de temps dans l'armurerie, des alarmes se déclencheront et ils entendront des gardes accourir.

## 11. CENTRE DE CONTRÔLE

Le centre de contrôle se trouve derrière une porte anti-explosion fermée. Tous les systèmes du bâtiment peuvent être neutralisés depuis cette pièce en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆ ou de **Magouilles Intimidant** (◆◆◆◆). Une fois que les PJ ont accédé au centre de contrôle, reportez-vous au passage intitulé **Affronter la Reine des pirates**, page 35).

## 12. STATION DE COMMUNICATIONS

La station de communications est une pièce inutilisée remplie de poussière et de vieilles consoles délabrées. Si les PJ y pénètrent, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Une odeur de renfermé se dégage de cette pièce confinée et jonchée de débris. Plusieurs vieux terminaux, endommagés par d'anciens tirs de blasters ou par des explosions, trônent inutilement dans la salle. En plissant les yeux dans la pénombre, vous croyez apercevoir des fragments de squelettes parmi les gravats. Manifestement, la cause de ces dégâts ne date pas d'hier.*

Si les PJ y entrent avant de tenter d'accéder au centre de contrôle, Mandi, la garde du corps de la reine, s'y trouve également dans l'espoir de parvenir à s'échapper pendant que les PJ sont occupés à autre chose. S'ils réussissent un **test de Perception Difficile** opposé à la **Discrétion** (◆◆◆) de Mandi, ils la remarquent, tapie dans l'ombre d'un terminal, blaster au poing.

Dans ce cas, elle tente de parlementer avec les personnages : elle leur raconte que la Reine se trouve dans la salle de contrôle afin d'appeler des renforts, mais qu'elle ne sera plus là s'ils continuent de perdre leur temps ici. Si Mandi ne parvient pas à les amadouer, elle brandit son épée de la main gauche et tente de se frayer un chemin vers la sortie.

Si les PJ entrent dans cette salle après avoir exploré le centre de contrôle, Mandi sera partie depuis longtemps. Elle tente de rejoindre l'airspeeder de la plateforme de décollage pour s'échapper pendant que les personnages sont occupés ailleurs. Si le véhicule a été détruit, elle s'enfuit à pied dans la jungle en suivant un sentier caché.

## MANDI, GARDE DU CORPS DE REVAH

Mandi est le seul membre de la Sororité sur Saleucami à savoir que Revah n'est pas la véritable Reine pirate. Cependant, elle a ses propres ambitions, parmi lesquelles manigancer la capture ou la mort de sa supérieure afin de prendre sa place. À cette fin, elle a subtilement divulgué l'emplacement de la base à Krezo Wasanti lorsqu'elle lui a vendu une grande quantité de matériel du Consortium.



Comme Revah, Mandi est une humaine. Mais la comparaison s'arrête là : âgée d'une trentaine d'années, elle a la peau mate, des cheveux bruns tressés et des yeux noirs. Elle s'habille d'une manière extravagante, avec une cape élimée couleur rouille par-dessus un chemisier noir à lacets. Elle arbore également un pantalon en cuir moulant rentré dans de grandes bottes. Avec sa vibroépée rangée dans le fourreau qui pend à sa ceinture, elle ressemble vraiment à flibustier sorti des légendes.



**Compétences :** Athlétisme 2, Coercition 3, Commandement 2, Corps à Corps 3, Discrétion 3, Distance (armes légères) 2, Pilotage (planétaire) 3, Tromperie 2

**Talents :** Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Précision mortelle (ajoute 2 points de dégâts à un coup d'une attaque réussie utilisant Distance (armes légères))

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster (Distance (armes légères) ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibroépée (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 1), armure laminée (encaissement + 2), comlink sécurisé

## AFFRONTER LA REINE DES PIRATES

Une fois que les PJ ont accédé à la salle de contrôle, l'affrontement avec la Reine pirate et ses gardes peut commencer. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*La salle de contrôle du Caveau est une vaste pièce remplie de terminaux informatiques et de divers équipements. Au centre se tient une grande femme entourée de gardes, le visage caché par un masque argenté. Elle est vêtue avec élégance, comme pour se rendre à une réception.*

*« Je ne peux pas vous laisser me capturer, mais je peux vous proposer un marché. Je vous offre le même montant que ce que vous a promis le Consortium si vous quittez immédiatement les lieux. Je vous garantis que tout le monde y gagnera. »*

La Reine laisse un moment aux PJ pour réfléchir à sa proposition et s'entretenir entre eux. Elle refusera toute autre concession et ordonnera à ses gardes d'ouvrir le feu si son offre ne semble pas intéresser les personnages. Elle est accompagnée de deux pirates de la Sororité par PJ (voir page 31), divisés en deux groupes de sbires et armés de pistolets blaster lourds.



La stratégie de la Reine est simple : tuer les PJ le plus rapidement possible. Faut de quoi, elle tente de s'échapper pendant que ses gardes se sacrifient pour elle. Si les personnages la tuent ou la capturent, puis lui ôtent son masque, ils voient sa silhouette changer maintenant qu'elle n'est plus modifiée par le projecteur holographique. Si Revah est vivante, sa voix est sensiblement différente de ce qu'elle était. Pour autant, elle reste murée dans son silence, laissant les PJ tirer leurs propres conclusions.



## CE BON VIEUX GRAF

**S**i le groupe a laissé Graf l'accompagner, ce dernier saisit ce moment pour agir. Quoique ravi de se venger de vieilles brimades sur un pirate ou deux, il retourne sa veste lorsque les personnages affrontent la Reine. Quand cette dernière fait sa proposition, Graf pointe son blaster en direction du PJ le plus proche et annonce que l'équipe ferait bien d'accéder à la demande de la chef des pirates...

## REVAH, DOUBLURE DE LA REINE DES PIRATES [NÉMÉSIS]

La dirigeante de la Sororité Voilée sur Saleucami est Revah, une humaine d'âge mûr qui appartient au groupe de pirates depuis plus d'une décennie. En tant que doublure de la Reine, elle porte un masque presque identique à celui de la véritable souveraine. Sans cet artifice, elle a l'apparence d'une femme plutôt banale, avec des pommettes saillantes, des yeux bleus et des cheveux gris noués en tresse.

Tous les pirates de la Sororité la considèrent comme leur chef : seuls un ou deux individus connaissent la vérité derrière cette imposture. Bien qu'elle ne soit qu'une souveraine de substitution, Revah est un agent et un chef rusé qui espère pouvoir accéder un jour au titre suprême. Elle pense se placer en bonne position en écrasant les PJ et en déjouant les plans du Consortium pour traduire la Reine en justice.



**Compétences :** Calme 2, Charme 3, Coercition 3, Commandement 3, Connaissances (pègre) 3, Distance (armes légères) 2, Sang-froid 3, Tromperie 3, Vigilance 3



**Talents :** Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Point faible (après avoir réussi une attaque avec une arme qui n'est pas montée sur un vaisseau ou un véhicule, Revah peut dépenser un point de Destin pour ajouter quatre points de dégâts)

**Capacités :** Chef des pirates (au prix d'une manœuvre, peut donner des ordres à des alliés pirates situés à portée moyenne au plus, ce qui confère ■ à leur prochain test)

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), masque de la Sororité (améliore un dé de tous les tests de Tromperie effectués pour déguiser son utilisateur ; retire jusqu'à ■ de tous les tests de Perception, Vigilance et combat générés par l'obscurité, la fumée, ou d'autres effets environnementaux obscurcissant la vision), vêtements épais (encaissement +2)

## GARDE DE LA REINE DE LA SORORITÉ [SBIRE]

Les pirates qui protègent la Reine, ou plutôt sa doublure, font partie des meilleurs éléments de la Sororité. Ils ont prouvé leur valeur à maintes reprises et ne reculeront devant rien pour garder leur chef à l'abri. En plus de son brassard rouge, chacun porte une ceinture de la même couleur autour de la taille



**Compétences (en groupe uniquement) :** Calme, Coercition, Corps à Corps, Distance (armes lourdes), Vigilance

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrohache (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Perforant 2, Sanguinaire 3), vêtements renforcés (défense +1, encaissement +1)



# BAS LES MASQUES

**A**près avoir triomphé de la Reine pirate, soit en la capturant, soit en la tuant, les PJ doivent la présenter au Consortium pour réclamer leur prime. Une fois qu'ils lui ont rapporté la bonne nouvelle, Venlana se réjouit de leur succès. Elle les informe qu'elle les rejoindra dans un entrepôt de Taleucema afin de prendre possession de la Reine ou de sa dépouille, et n'oublie pas de leur demander si elle portait un masque, et s'ils peuvent prouver son identité. Elle explique que le masque fait partie du marché, et doit lui être fourni en même temps que la preuve de la capture ou de la mort de la Reine.

À moins que les PJ ne souhaitent se lancer dans d'autres aventures dans le Cratère de Sombrevent (par exemple piller le Caveau à la recherche de matériel et de crédits), ils peuvent regagner le spatioport de Taleucema. Une fois arrivés à l'entrepôt, Venlana et Porel les attendent. L'agent du Consortium inspecte la Reine avec soin, qu'elle soit ou non vivante, avant de demander le masque aux PJ. Puis elle les félicite pour ce beau travail. Si la Reine est toujours vivante, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Venlana range le masque en lançant un dernier regard méprisant à la Reine :*

*— Tant de soucis causés par cette femme et sa bande de voleurs...*

*— Et ce n'est pas terminé, répond la Reine dans un soupir.*

*— J'en doute fort, réplique Venlana avant d'adresser un signe de tête à Porel.*

*Le Twi'lek sort un petit pistolet blaster de sa veste. Une expression d'angoisse se peint sur les traits de la Reine.*

*— Vous plaisantez, dit-elle d'une voix presque implorante.*

*— Vous ne nous êtes plus d'aucune utilité, lance Venlana en hochant la tête en direction de Porel.*

*La détonation d'un blaster résonne bruyamment dans l'enceinte de l'entrepôt.*

La Reine désormais morte, Venlana annonce aux PJ que la prime qu'ils ont remportée (moins l'avance déjà versée) leur sera bientôt virée. Elle mentionne que le transfert des fonds ne devrait pas prendre plus d'un jour ou deux (y compris pour le paiement d'éventuelles missions annexes).

Porel dépose le cadavre de la Reine dans un sac mortuaire et le ferme avant de le balancer sur son épaule. Sur ce, Venlana prend congé et quitte l'entrepôt, talonnée par le Twi'lek.

## SURPRISE, SURPRISE

Quelques heures passent avant que le groupe ne soit de nouveau contacté par Venlana via comlink. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*La voix familière de Venlana grésille à l'autre bout du comlink. Des bruits électroniques, presque imperceptibles, indiquent que son signal de communication est brouillé.*

*« On a un problème, » lance-t-elle d'une voix tendue et volontaire. « La Reine que vous nous avez ramenée est un imposteur. »*

L'agent du Consortium informe les PJ d'événements qui viennent d'avoir lieu. En bref, le masque porté par la « Reine » était un faux, et comme si cela ne suffisait pas, une nouvelle expédition du Consortium, pourtant confidentielle, est tombée entre les mains de la Sororité. Bien que l'équipage du vaisseau se soit rendu sans lutter au risque d'essuyer les foudres de Tyber Zann, les pirates ont enfreint leur propre tradition en le massacrant.

Après avoir éliminé l'équipage du vaisseau et s'être débarrassée des corps dans l'espace, la Sororité Voilée a transmis un message au Consortium de Zann : « Les Reines ne meurent pas si facilement. »

## ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE I

Récompenses standards en points d'expérience pour l'Épisode I :

- Pour avoir suivi au moins une des pistes fournies par Venlana : 5 XP par piste vérifiée
- Pour avoir glané d'autres renseignements utiles au Consortium de Zann : 5 XP
- Pour avoir affronté les mercenaires clones dans le Cratère de Sombrevent : 5 XP
- Pour avoir combattu dans le Caveau : 5-10 XP
- Par rencontre supplémentaire : 5 XP

Comme toujours, le MJ peut conférer des XP supplémentaires aux joueurs pour avoir bien interprété leur rôle et respecté les Motivations et Obligations de leurs PJ.









# INFILTRATION

*« Zann a enfin pris le taureau par les cornes.  
Je sens le sang, la mort, et la fortune ! »*

— Illo Vandin

**D**ans l'**Épisode II** du **MASQUE DE LA REINE PIRATE**, les PJ apprennent que l'individu qu'ils ont capturé ou tué dans l'**Épisode I** était un imposteur. En remontant la trace d'un signal envoyé par la Sororité, les PJ se rendent à Worlport, capitale d'Ord Mantell, afin de trouver le palais secret de la véritable Reine. Malheureusement, ils devront commettre des actes répréhensibles pour mériter ces informations. Ce chapitre contient :

- **Ord Mantell** : un aperçu d'Ord Mantell, ainsi que des informations supplémentaires sur l'histoire, la population et les habitants de la planète.
- **Worlport** : un index géographique détaillant Worlport, la capitale d'Ord Mantell.
- **De l'eau dans le gaz** : les PJ apprennent que leur prise était une doublure et découvrent leur nouvelle mission.
- **Échange de bons procédés** : Jander, le contact de Venlana à Worlport, organise un rendez-vous avec un mystérieux baron du crime nommé Illo Vandin. Ce dernier détient des informations qui pourraient mener à la

Reine, mais il n'a aucunement l'intention de les céder gratuitement.

- **L'amant dédaigné** : Vandin conseille aux PJ de parler avec Micael Torval, un joueur de sabacc talentueux qui se trouve être l'amant de la Reine.
- **Le terrier** : à présent qu'ils connaissent l'emplacement du palais de la Reine sous Worlport, les PJ se déguisent pour infiltrer le complexe.
- **Entracte** : alors que l'insaisissable Reine est toujours dans la nature, les PJ ont probablement capturé Ryale Wei, sa majordome. Sous la contrainte, Ryale révèle de nouveaux secrets, de quoi orienter les personnages vers la suite de l'aventure.

Les PJ devraient encore se trouver à Taleucema lorsque Venlana demande à les rencontrer au Paradis (voir page 48). Si le groupe a déjà quitté la planète, il peut s'entretenir avec elle via le terminal de communication présent sur le vaisseau. Même si Venlana désapprouve cette violation du protocole, elle fait fi de ses réserves étant donné l'urgence de la situation.



# ORD MANTELL

**C**omme la majeure partie de l'épisode se déroule à Worlport, capitale planétaire d'Ord Mantell, voici quelques informations concernant ce monde. Pour un aperçu plus général, référez-vous à la page 361 du Livre de Règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

## HISTOIRE

Des explorateurs corelliens employés par le gouvernement galactique colonisèrent Ord Mantell il y a près de douze mille ans. Dans le cadre de son expansion, la République avait besoin d'un monde susceptible de faire office d'entrepôt régional de matériel militaire. Habitable et situé à une distance convenable, Ord Mantell faisait parfaitement l'affaire, à condition de ne pas tenir compte de l'hostilité des Savrips. Les conflits entre eux et les colons provoquèrent des troubles incessants pour les autorités locales.

Bien que relativement intelligents, les Savrips étaient considérés comme de dangereux sauvages à éliminer d'urgence par la République. Elle se mit à offrir d'énormes récompenses en échange de leurs dépouilles, ce qui attira des chasseurs des quatre coins de la galaxie. Cette chasse excessive faillit provoquer l'extinction de l'espèce, mais ces créatures robustes et rusées ne furent jamais totalement éradiquées.

Si la République parvint à circonscrire la faune originaire de cette planète, elle ne réussit jamais à dompter tout à fait ses habitants. Du fait de la proximité d'Ord Mantell avec les territoires de la frontière, ainsi que du comportement plus ou moins anarchique, voire criminel, de ses premiers colons, ce monde ne fut jamais aussi civilisé que le Sénat l'aurait voulu.

Néanmoins, Ord Mantell continua de servir de dépôt militaire. Alors que son importance diminuait aux yeux de la République, surtout après qu'un amiral corrompu eut vendu la flotte locale, la planète commença à attirer des francs-tireurs et contrebandiers à l'affût d'une bonne planque. Le départ de l'armée républicaine ne fit qu'augmenter l'attrait qu'Ord Mantell exerçait sur les pires crapules de la galaxie, un charme renforcé par le fait que les spatioports militaires de la République ne furent jamais déclassés. Toujours opérationnels, ces ports abandonnés ne tardèrent pas à servir de bases aux opportunistes et criminels de tout poil, ainsi qu'à des corporations comme Czerka.

Malgré sa réputation de port fantôme, Ord Mantell demeura une planète riche et prospère. Si elle demeura affiliée à la République Galactique, ses Sénateurs n'effectuaient que de rares visites sur Coruscant et la majorité de leurs votes au Sénat furent des abstentions. L'économie d'Ord Mantell reposant essentiellement sur des entreprises criminelles exemptes de taxes, les recettes fiscales destinées à la République étaient dérisoires... au mieux.

## ORD MANTELL PENDANT LA GUERRE CIVILE

**A** la fin de la guerre entre la République Galactique et l'Empire Sith, de nombreux scandales secouèrent Worlport. Le plus important concernait des membres du cabinet, accusés d'avoir accepté des pots-de-vin des Sith. Le Sénat mena une enquête au terme de laquelle il congédia les membres du cabinet en question. Cependant, une fraction des citoyens d'Ord Mantell se rebella contre ce qu'ils considéraient comme une demi-mesure.

Outrés par le manque de sévérité républicaine face à la corruption, ils réclamèrent l'indépendance d'Ord Mantell afin que la planète puisse avoir les mains libres pour faire régner l'ordre, et que les citoyens soient libérés du joug de la classe dominante.

Un appel à la sécession s'éleva au-dessus du vacarme, et bientôt, la planète tout entière sombra dans une terrible guerre civile. Ceux qui étaient autrefois frères commencèrent à s'entre-tuer et la capacité industrielle de la planète fut réduite à néant. Les forces séparatistes mantelliennes semblaient invincibles, et des renforts républicains furent appelés pour réprimer l'insurrection. Malgré le fanatisme qui alimentait les sécessionnistes, l'armée républicaine et les milices locales loyales à la République finirent par triompher de leurs ennemis.

Aujourd'hui encore, les séquelles de cette guerre civile demeurent visibles sur des champs de bataille depuis longtemps abandonnés. Malgré la défaite des sécessionnistes, leur esprit rebelle reste chevillé au corps des Mantelliens. S'ils devaient décider de se soulever à nouveau, le conflit pourrait bien tourner en leur faveur.

Au cours de la Guerre des Clones, la République enquêta sur des informations signalant des conflits séparatistes dans les environs. Des diplomates négocièrent alors avec le gouvernement d'Ord Mantell dans l'espoir de rétablir une petite présence, si possible lucrative, des instances républicaines. En plus de contribuer à la réparation des dégâts dus à de récentes escarmouches entre le Collectif de l'Ombre de Dark Maul et les Séparatistes, la République espérait récupérer et rénover une poignée de ses anciens spatioports ainsi que construire des casernes et des dépôts d'armes pour ses troupes. Le Sénat projetait également de développer la capacité de production d'Ord Mantell afin d'accroître les piètres recettes fiscales de la planète.





Si cet effort augmenta en effet les contributions économiques de la planète, il n'apporta jamais la manne financière espérée. Néanmoins, alors que les propositions du Sénat étaient rejetées par la classe gouvernante de Worlport, les pots-de-vin versés au gouverneur d'Ord Mantell permirent le maintien de la planète au sein de la République pour les années à venir.

## PEUPLE ET CULTURE

La population d'Ord Mantell est constituée de nombreuses espèces variées, regroupées sous le nom de « Mantelliens ». En dehors des villages isolés et des communautés situées dans les zones désertiques et les montagnes au-delà de Worlport, aucune espèce n'est vraiment plus nombreuse que les autres. La planète tout entière est peuplée de créatures à la fois exotiques et familières. Si cette diversité peut troubler certains voyageurs, les habitants apprécient la nature cosmopolite de leur monde.

Compte tenu du passé trouble de la planète, les Mantelliens attachent une grande valeur à l'intimité et à la discrétion. Lorsqu'ils traitent avec des étrangers, ils opèrent souvent sous des pseudonymes ou des surnoms. Polis et accommodants, ils rechignent néanmoins à établir de solides relations avec des inconnus. Cependant, une fois qu'ils accordent leur confiance, ils se débarrassent de leurs faux semblants et tissent de véritables partenariats.

Pour la plupart des étrangers peu habitués à ces us et coutumes, les Mantelliens semblent posséder une personnalité contrastée. Dans les colonies fréquentées par les touristes et les individus en quête de plaisir facile, ils se montrent généralement sympathiques, agréables et accueillants.

### ORD MANTELL, LA GUERRE DES CLONES ET LE COLLECTIF DE L'OMBRE

**O**rd Mantell était dépourvue de présence républicaine quand la Guerre des Clones éclata ; et une bonne partie de la planète se rangea sous la bannière du Soleil Noir. Par conséquent, elle devint l'ultime bastion du Collectif des Ombres, l'empire criminel de Dark Maul composé d'agents du Soleil Noir, de troupes des Pykes et de guerriers mandaloriens.

Lorsque les forces séparatistes tentèrent de s'emparer d'Ord Mantell, le Collectif de l'Ombre résista avec violence. Maul parvint à vaincre les forces du Comte Dooku et du Général Grievous, mais finit par évacuer son armée de la planète afin d'en préserver l'existence secrète. Lorsque la République débarqua pour mener l'enquête, elle ne découvrit rien d'autre que les séquelles de cet affrontement.

## LE DERBY DES FORCEURS DE BLOCUS

**L'**un des événements majeurs sur Ord Mantell est le Derby des forceurs de blocus. Celui-ci, qui se déroule dans le nuage de comètes entourant la planète, était à l'origine une compétition bon enfant entre contrebandiers, pilotes solitaires et autres accros à l'adrénaline. Au fil des ans, les enjeux et les risques ont augmenté, si bien que les concurrents en sont venus à le prendre bien plus au sérieux que ce qui avait été prévu par ses fondateurs.

Le Derby a lieu tous les ans depuis 69 av. BY. De nombreux contrebandiers (tristement) célèbres y ont participé, dont le triple vainqueur Han Solo. Les récompenses peuvent prendre plusieurs formes : offres de travail illégal et lucratif, bourses de plusieurs milliers de crédits, et le prestige d'être consacré meilleur pilote du secteur.

L'événement se déroule le long d'un trajet dangereux modifié chaque année. Si l'on attend des concurrents qu'ils se comportent avec fair-play, les accidents et tricheries sont responsables d'un grand nombre de blessures. Les citoyens d'Ord Mantell suivent de près chaque Derby et parient de véritables fortunes sur les résultats dans les casinos de Worlport.

Le Commissaire du Derby est généralement sélectionné parmi les vainqueurs des années précédentes, même si d'autres pilotes de grand talent peuvent être choisis. Le Commissaire a l'honneur de piloter le vaisseau de sécurité à travers les tours et détours du parcours, de déclarer le début officiel de la course ainsi que le vainqueur, et de lui décerner la récompense tant convoitée.

On dit que tant que le nuage de comète brillera dans les cieux d'Ord Mantell, le Derby des forceurs de blocus subsistera. Étant donné l'importance qu'il revêt dans la culture et le cœur des Mantelliens, il existera sûrement bien plus longtemps que cela.

Cette affabilité est contrebalancée par une tendance à la méfiance et au soupçon qui se manifeste derrière les portes closes ou loin des zones touristiques. Tant qu'il n'aura pas été jugé digne de confiance, un étranger n'a aucune chance d'être accepté dans la société mantellienne. Cependant, malgré cette crainte de l'autre, les autochtones sont polis et courtois, même envers leurs ennemis.





Les communautés mantelliennes qui se tiennent à l'écart de l'activité, du commerce et du cosmopolitisme des grandes villes et spatioports sont très soudées et insulaires. Pour des étrangers, il est presque impossible de s'intégrer à moins de connaître quelqu'un prêt à se porter garant pour eux. Et même ainsi, le respect ne s'acquiert qu'à travers un processus long et difficile basé sur la répétition et la familiarité.

## SITES REMARQUABLES

Ord Mantell abrite des lieux et environnements uniques en leur genre.

### LE DÉPOTOIR

Au nord de Worlport s'étend une vaste étendue aride couverte de décharges et de mines à ciel ouvert qu'on surnomme le « Dépotoir ». Des millénaires de dépôts d'ordures étouffent ce désert hostile pour former un environnement unique sur Ord Mantell. Si d'autres terres en friche existent sur ce monde, aucune n'est aussi vaste ni aussi inhospitalière.

Le Dépotoir est en permanence voilé par un épais brouillard émanant du nord de Worlport. Associé à la fumée de milliers de feux brûlant sous les ordures (certains depuis des siècles), il rend le port d'un masque respiratoire indispensable à la survie. Les vapeurs toxiques entravent non seulement la respiration, mais également la vision.

Outre l'atmosphère toxique, le Dépotoir fourmille d'autres dangers : le sol, formé d'ordures et de ferraille accumulés depuis des millénaires, est souvent instable. D'immenses piles de débris peuvent s'effondrer de manière imprévisible et créer de dangereux glissements de terrain. Pire, la zone sert souvent de terrain de chasse aux Savrips.

La majorité de la population du Dépotoir est constituée de petits groupes de nomades qui errent parmi ces étendues désertiques et fouillent les ordures à la recherche des matériaux les plus précieux. Ce genre de tribu est généralement petit et composé d'une ou deux unités familiales de la même espèce.

Si leur mortalité moyenne est élevée, un grand nombre de ces groupes prospèrent dans le Dépotoir. Ils survivent en vendant de la ferraille encore utilisable à des revendeurs de camelote de Worlport, ainsi qu'à des communautés de marginaux.

Cet océan de débris foisonne de villages et de petites villes surnommés « squats » par les nomades qui le traversent. Malgré leur nombre, ces colonies ne sont pas toujours faciles à repérer. Elles sont généralement enfouies, bien camouflées ou les deux. Dans ce genre d'endroit, l'hospitalité est une denrée rare, sauf si on est prêt à y mettre le prix.



### YALAWUA

Yalawua est un des squats les plus remarquables. Exclusivement peuplé de Jawas, cet endroit ressemble à une énorme ruche par sa profondeur et sa complexité. Les Jawas survivent en vendant des droïdes et des appareils rafistolés aux communautés voisines ou en les leur échangeant. Ils sont connus pour être d'excellents guides qui connaissent la région bien mieux que de nombreux fouilleurs de poubelles.

Personne ne sait comment ces Jawas sont arrivés sur Ord Mantell. Certains spationautes prétendent que suite à l'attaque de pillards Tusken, ils auraient vendu tous leurs biens pour affréter un vaisseau jusqu'à une planète offrant de meilleures perspectives que Tatooine. Quelle que soit la vérité, les Jawas de Yalawua ont tiré le meilleur parti de leur situation.



Au fil des siècles, les Mantelliens ont construit plusieurs lignes de trains blindés à suspension dans le Dépotoir. Même si la plupart des voitures sont désormais délabrées, deux voies continuent d'être entretenues et utilisées pour acheminer du fret et des passagers jusqu'aux sites les plus civilisés de la région. La liaison la plus importante, surnommée la « Ligne de Worlport » s'étend à partir d'une gare vétuste du nord de la capitale. Bien qu'elle ne comporte que deux arrêts réguliers, il est possible de se faire déposer n'importe où le long de la voie si l'on y met le prix.

### LE PLATEAU DES DIX MILES

Le Plateau de dix miles est une vaste plaine située sur les hauteurs de Worlport. Cerné par le Dépotoir, cet endroit est une oasis qui s'élève des ordures, du brouillard, et des vapeurs toxiques, telle une île dans les nuages. Malgré la végétation clairsemée, un certain nombre d'espèces autochtones (dont des ptérosaures et des Savrips) peuplent le Plateau. Quelques explorateurs et naturalistes ont tenté d'en apprendre plus sur son environnement, mais peu d'entre eux en sont revenus.

Une station d'énergie stellaire a été établie sur le plateau il y a près de mille ans, mais elle a été abandonnée pour des raisons inconnues depuis. Les historiens attribuent cet abandon à des attaques de Savrips, mais cette allégation reste à prouver. Certains groupes et individus ont tenté de prendre le contrôle du bâtiment, mais personne n'est resté (ou n'a survécu) plus de quelques années.

### WORLPORT

Worlport est la capitale politique et économique d'Ord Mantell. Il s'agit d'un spatioport officiel, mais également d'un port fantôme dans lequel on trouve de tout à un bon prix. Considérée par certains comme livrée à l'anarchie, Worlport est une destination exotique pour des touristes venus des quatre coins de la galaxie. Les visiteurs affluent vers ses nombreux casinos, ou profitent des plaisirs illicites d'Ord Mantell dans un environnement à la fois louche et opulent.

La ville de Worlport est décrite en détail page 45.

### LA CÔTE DE CORAIL

Le littoral qui s'étend au sud-ouest de Worlport est connu sous le nom de « Côte de Corail ». Ses plages sont jonchées d'épaves et de débris, la plupart échoués à cause des marées d'Ord Mantell. Des communautés de récupérateurs et de revendeurs de camelotes prospèrent le long du bord de mer. Ils fouillent parmi les détritus et les ordures à la recherche de matériaux récupérables ou d'objets de valeur. Même si certains ont bâti des fortunes dans cette triste région, survivre est déjà un enjeu en soi pour la plupart de ses résidents.

## CRÉATURES ET DÉFIS

La plupart des espèces originaires d'Ord Mantell, comme les ptérosaures mantelliens et les Savrips si détestés, descendent de reptiles à sang chaud. Même le lesteplume, un dangereux charognard orné d'un plumage coloré, descend des rapaces reptiliens de la préhistoire d'Ord Mantell.

Toutes les espèces autochtones ont plus ou moins été affectées par la pollution de la planète et un grand nombre d'entre elles se sont éteintes. Celles qui continuent de subsister (et, dans de rares cas, de se développer) se sont adaptées à la dégradation de leur habitat. Que leur survie soit due à une mutation, à une faculté d'adaptation hors du commun ou à la chance est sujet à débat chez de nombreux xénobiologistes.

### PTÉROSAURE MANTELLIEN [RIVAL]

Les ptérosaures mantelliens sont de gros reptiles aviaires et de lointains parents des Savrips. Bien moins intelligents que leurs cousins terrestres, ces créatures n'en sont pas moins des prédateurs rusés et sanguinaires. Vivants dans les hautes terres et les montagnes, ils volent souvent sur des centaines de kilomètres pour chasser leurs proies.

Ces bêtes ressemblent à d'énormes chauves-souris grises pourvues d'un crâne long et effilé, d'une tête de saurien et d'une large gueule hérissée de dents aiguës. Elles peuvent atteindre cinq mètres d'envergure et des rumeurs prétendent que de plus gros spécimens vivaient au cœur de la nature sauvage. Leur tactique de chasse principale consiste à saisir leur proie entre leurs serres, puis à la lâcher de très haut avant de plonger pour se repaître du cadavre.

|               |                  |               |      |         |          |
|---------------|------------------|---------------|------|---------|----------|
| 4             | 4                | 1             | 3    | 2       | 1        |
| VIRIFUR       | ADILITE          | INTELLIGENCE  | RUDE | VOLANTE | PRÉSENCE |
| ENGRAISSEMENT | NOIR DE PRESSURE | DEFENSE LAC/0 |      |         |          |
| 4             | 16               | 0 0           |      |         |          |

**Compétences :** Athlétisme 2, Coordination 4, Perception 3, Pugilat 3, Survie 3

**Talents :** aucun

**Capacités :** Créature volante (les ptérosaures mantelliens peuvent voler ; cf. page 202 du Livre de Règles d'**AUX CONFINES DE L'EMPIRE** pour plus de détails), Vue d'aigle (ajoute  à tous les jets de Perception basés sur la vision), Gabarit 2

**Équipement :** dents (Pugilat ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact ; Briseur, Sanguinaire 1), griffes (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact)



## LESTEPLUME [SBIRE]

Malgré la splendeur de leur plumage, les lesteplumes figurent parmi les charognards les plus dangereux d'Ord Mantell. Ces créatures, qui préfèrent chasser dans les vastes étendues et le Dépotoir, se laissent porter par les courants d'air chaud par groupes de trois ou quatre avant de plonger sur leur proie. Elles possèdent une excellente vue et sont toujours affamées.

Les lesteplumes possèdent quatre pattes, chacune dotée de serres crochues et acérées. Leur visage et leur cou sont imberbes, tandis que le reste de leur corps ainsi que leurs ailes sont couverts de plumes colorées.

|                |         |              |      |                    |          |
|----------------|---------|--------------|------|--------------------|----------|
| 1              | 3       | 1            | 4    | 1                  | 1        |
| VIGILANCE      | AGILITE | INTELLIGENCE | RUSE | VOLONTÉ            | PRÉSENCE |
| ENCAISSEMENT 2 |         | SANG-FROID 3 |      | DÉFENSE EN C/D 0 0 |          |

**Compétences (en groupe uniquement) :** Coordination, Pugilat, Survie

**Talents :** aucun

**Capacités :** Créature volante (les lesteplumes peuvent voler ; cf. page 202 du livre de règles d'**AUX CONFINES DE L'EMPIRE** pour plus de détails)

**Équipement :** bec et serres (Pugilat ; dégâts 2 ; critique 3 ; portée au contact)



## SAVRIP MANTELLIEN [RIVAL]

Ord Mantell abrite des millions d'espèces uniques dont la plus remarquable est le Savrip. Le niveau intellectuel de ces créatures, considérées comme semi-conscientes par les xénobiologistes du Noyau, demeure sujet à débat. Cependant, pour la population d'Ord Mantell, il ne fait aucun doute que les Savrips sont rusé, intelligents, et surtout, dangereux.

Mesurant près de quatre mètres de haut lorsqu'ils se tiennent debout, les Savrips évoluent avec une posture voûtée qui les fait paraître plus petits tout en exagérant leur carrure déjà incroyable. Leur long cou est surmonté d'une tête de saurien, tandis que leurs bras musclés traînent au sol. Créatures très primitives, les Savrips portent cependant des vêtements, et un grand nombre d'entre eux sont armés de grosses masses.

|                |         |               |      |                    |          |
|----------------|---------|---------------|------|--------------------|----------|
| 5              | 2       | 1             | 3    | 2                  | 1        |
| VIGILANCE      | AGILITE | INTELLIGENCE  | RUSE | VOLONTÉ            | PRÉSENCE |
| ENCAISSEMENT 5 |         | SANG-FROID 24 |      | DÉFENSE EN C/D 0 0 |          |

**Compétences :** Athlétisme 2, Corps à corps 2, Perception 2, Pugilat 3, Résistance 3, Sang-froid 2, Vigilance 2

**Talents :** aucun

**Capacités :** Morsure empoisonnée (tout personnage mordu par un Savrip doit réussir un **test de Résistance Moyen** (♦♦) sous peine de perdre sa manœuvre gratuite pendant cinq tours), gabarit 2

**Équipement :** grosse massue (Corps à corps ; dégâts 8 ; critique 3 ; portée au contact ; Désorientation 3)



# WORLPORT

**E**n tant que capitale d'Ord Mantell, Worlport symbolise l'indépendance de la planète vis-à-vis du reste de la galaxie. Elle se caractérise par ses multiples industries, dominées par celle des jeux d'argent, et qui attirent des milliards de visiteurs chaque année. Qu'ils viennent pour les casinos, pour s'abandonner à des plaisirs illicites, ou pour gagner des fortunes dans des activités illégales, les visiteurs de Worlport s'attendent toujours à être divertis.

Une grande partie de Worlport est construite autour de dômes, d'élégantes façades et d'obélisques sculptés semblant disposés au hasard. À proximité du Sentier des Pièces et du Capitole, l'architecture est plus ancienne et plus corellienne. La ville fourmille de rotondes ornées de colonnades et de linteaux sculptés, tandis que de grandes flèches s'élèvent d'un air de défi dans l'atmosphère brumeuse qui nimbe la cité.

Alors que le reste d'Ord Mantell est rural avec une population clairsemée, Worlport est une ville relativement sûre pour un lieu dédié aux vices. Bien qu'elle soit dépourvue d'armée ou de police, chaque entreprise y possède sa propre protection privée pour maintenir la sécurité de ses clients ainsi qu'un semblant d'ordre. Les nombreux fraudeurs et criminels ont compris qu'il valait mieux s'abstenir de semer le trouble dans l'enceinte de la ville.

Cela ne signifie pas que Worlport ne comporte aucun danger, loin de là. Elle abrite toutes sortes de petits délinquants, et les crimes ne sont pas rares, ce qui ne fait qu'ajouter au frisson du danger qui attire de nombreux touristes. C'est précisément cette atmosphère inquiétante qui fait le charme de cet endroit aux yeux des criminels, même les plus endurcis, et lui évite de se limiter à une vulgaire attraction touristique de plus.

## HISTOIRE

Il y a longtemps, Worlport n'était qu'un simple comptoir fournissant le matériel de base aux marchands, agents de la République et chasseurs de gros gibier. Au fil du temps, sa situation côtière et l'abondance de ses réserves d'eau ont accru son intérêt aux yeux de nombreux individus. L'arrivée d'innombrables colons lui a permis de devenir l'une des villes mantelliennes les plus riches et les plus peuplées.

Au cours des dernières années de présence militaire de la République, l'atmosphère devint plus délétère. L'activité de la ville se concentrait dans d'obscures cantinas nichées parmi les marchés à ciel ouvert. Les troupes républicaines qui venaient s'y divertir constituaient une grande partie de la clientèle et les nouvelles victimes des criminels de la cité.

Quand l'armée se retira d'Ord Mantell, Worlport se développa à une vitesse alarmante : les derniers vestiges de loi et d'autorité avaient disparu, et l'esprit corellien de liberté et d'entreprise redoubla de vigueur. Malgré ce facteur (ou à cause de lui), une gouvernance de la planète établie par la République finit par émerger du chaos pour maintenir un semblant de civilisation. Cependant, ce protocole de façade ne parvint jamais à éclipser totalement la corruption.

Lorsque la prospérité d'Ord Mantell raviva l'intérêt de la République pour cette planète, le gouvernement prit conscience des profits que lui procurerait la reprise des relations avec le Sénat galactique. Cependant, malgré la reconnaissance officielle de sa coopération avec la République, Worlport demeure une enclave frôlant l'anarchie où l'on peut presque tout acheter et vendre.

## PEUPLE ET CULTURE

Les citoyens de Worlport sont issus d'espèces et de populations très diverses. Étant donné la tendance au cosmopolitisme de la cité et la présence de nombreux étrangers, marchands et criminels issus des quatre coins de la galaxie, ses habitants sont accueillants et prêts à faire affaire avec presque n'importe qui. Cependant, traiter ses partenaires commerciaux avec considération ne revient pas à leur faire une confiance aveugle. Les Mantelliens sont aussi susceptibles d'escroquer un individu qui n'a pas gagné leur respect que de faire affaire avec celui qui a gagné leur confiance.

## GÉOGRAPHIE URBAINE

La capitale d'Ord Mantell regroupe un grand nombre de districts et de banlieues reliés les uns aux autres. Tant de nouvelles communautés ont surgi et se sont développées au cours des millénaires qu'aucun des premiers colons de la planète ne reconnaîtrait la ville aujourd'hui. L'urbanisme est relativement anarchique, malgré une architecture bien proportionnée, sans conteste d'origine corellienne. L'agencement des rues et des avenues est particulièrement chaotique. Ce chaos, ajouté au fait que les édifices sont en général dépourvus de numéro ou de nom, fait qu'il est aussi facile de se perdre que de tomber sur un flambeur dans un casino.

Worlport rayonne en ovale depuis le spatioport de Morro. La plupart des visiteurs ont la sagesse de se confiner aux zones les plus sûres de la ville, particulièrement celles qui jouxtent le spatioport et bordent le Sentier des Pièces. S'il n'existe aucune force de police, des sociétés de sécurité privées sont payées pour maintenir la paix dans une grande partie de la capitale. Les murs de la ville, érigés il y a des siècles pour repousser les Savrips, sont tombés en ruines depuis que le nombre de ces créatures a diminué.



Voici une liste des principaux districts et banlieues de Worlport. Les limites des districts situés hors des zones les plus peuplées et sécurisés de la ville varient constamment. À moins d'avoir une bonne connaissance de la cité, les visiteurs devraient rester sur leurs gardes quand ils s'aventurent dans une zone à haut risque.

### **BRISEFLOTS**

La pointe sud de Worlport, connue sous le nom de BriseFlots, est une longue étendue de quais, d'entrepôts et de quartiers pauvres surplombant les eaux boueuses de la baie. L'industrie maritime y règne en maître, et les équipages marchands côtoient les pêcheurs et fouilleurs de poubelles dans ses allées tortueuses et incrustées de sel.

Si les véhicules marins sont principalement utilisés pour les loisirs, quelques navires marchands naviguent également sur les océans d'Ord Mantell. De même, la piraterie s'est développée au rythme de la croissance du trafic maritime, même s'il est rare que les eaux de la baie soient en proie à ce genre de brigands.

### **LE CAPITOLE**

Ce palais opulent abrite le gouvernement central d'Ord Mantell. Orné de décorations corelliennes classiques telles que les immenses flèches et les plafonds voûtés, il représente l'ordre dans cet environnement chaotique. Il abrite le gouverneur et sa famille, ainsi que les dignitaires en provenance d'autres systèmes. La sécurité y est bien plus forte que partout ailleurs sur la planète.

Les individus désirant accomplir des démarches officielles devront certainement se rendre dans les bureaux administratifs du Cercle gouvernemental, le district entourant le Capitole. C'est là que se trouvent les tribunaux et autres installations officielles, comme la Maison rouge, la prison d'Ord Mantell. Malgré un semblant de civilisation et de bureaucratie, l'argent est toujours l'ultime arbitre sur la planète. Seuls les individus les plus naïfs ou désespérés espèrent que le parti au pouvoir agira en leur faveur sans rien attendre en retour.

### **LA FOLIE DU HERGLIC**

Des trois districts dédiés aux jeux d'argent, la Folie du Herglic est le plus dangereux. Le peu de sécurité qui y règne est à la fois sommaire et aléatoire : rixes, duels et fusillades éclatent presque tous les jours. La plupart des parieurs et des voyous tapis dans l'ombre de ses allées sont aux abois et prêts à tout pour gagner un peu d'argent.

### **LE DISTRICT INDUSTRIEL**

Cette zone industrielle s'étend entre les méandres des taudis au sud et le Dépotoir au nord. Ses larges rues fourmillent d'activité à toute heure de la journée, et l'air est chargé de fumées âcres, de l'acidité des produits chimiques et de la sueur des masses laborieuses ; des effluves qui étouffent les bâtiments sales avant de s'élever en direction des taudis et du Dépotoir.

Le district industriel abrite une grande partie des commerces et sociétés n'entretenant aucun rapport avec les jeux d'argent. Très peu encadrées par le gouvernement d'Ord Mantell, les diverses entreprises et usines du district produisent des droïdes, des produits pharmaceutiques et des dispositifs technologiques clandestins, dont une grande partie est exportée vers d'autres planètes.

### **LE DISTRICT DES JOYAUX**

Surveillé par des entreprises de sécurité privées, ce district est la zone la plus fréquentée de Worlport. Les plus riches Mantelliens et propriétaires étrangers y possèdent les manoirs, les palais et les luxueux pied-à-terre qui bordent ses larges avenues pavées. Contrairement au reste de la ville, le district des Joyaux a été agencé avec soin, et son plan demeure particulièrement aéré. Une poignée de bâtiments, qui datent des premiers jours de la colonisation, comportent des pièces et complexes souterrains dont la vue est réservée à quelques privilégiés.

Ce district est accessible uniquement si l'on peut produire un laissez-passer ou une invitation. Les sociétés de sécurité qui patrouillent dans ses rues et surveillent ses murs sont grassement payées pour tenir la canaille à l'écart, et elles n'ont aucun remords à recourir à la force létale pour s'acquitter de leur tâche.

### **LE BAZAR DE KILLAIRN**

Le bazar de Killairn est un vaste district commercial qui déborde sur son voisinage durant les jours de marché animés. On peut y vendre et y acheter presque tout : armes, esclaves, diverses variétés d'épices. La légalité du « produit » n'est jamais un problème, même si certains types de marchands attirent davantage le respect que d'autres. Les esclavagistes et leurs clients, par exemple, sont souvent méprisés par les autres négociants et traités de parasites par la quasi-totalité de la population.





Les marchands qui vendent leurs produits ici font rarement de la publicité. Par conséquent, les acheteurs doivent savoir à l'avance ce qu'ils recherchent et auprès de qui se le procurer. Les commerçants recrutent des guides, communément appelés « rabatteurs » pour attirer les clients en échange d'un pourcentage sur les profits des ventes conclues par leur biais. Ces rabatteurs prétendent appartenir à une corporation honorable au service des intérêts de leurs clients, mais la plupart d'entre eux sont payés par des marchands eux-mêmes peu scrupuleux.

### **SPATIOPORT DE MORRO**

Le spatioport de Morro, élément central de la capitale d'Ord Mantell, tire son nom d'un des premiers colons corelliens. Il englobe les principaux carrefours de Worlport et dessert également d'autres docks à travers la ville. Les innombrables vaisseaux qui décollent et atterrissent chaque jour font de Morro l'un des spatioports les plus fréquentés du Secteur du Brillant Joyau.

Les pilotes doivent passer un contrat avec une ou plusieurs sociétés privées pour sécuriser leurs vaisseaux, et les capitaines qui refusent de payer la note s'exposent à des risques de vandalisme et de vol. Les frais de stationnement, plutôt raisonnables, sont collectés séparément par les autorités du spatioport.

### **LE SENTIER DES PIÈCES**

Le Sentier des Pièces est le district dédié aux jeux d'argent le plus vaste et le plus accessible. Il s'étend depuis l'entrée principale du spatioport jusqu'au Cercle gouvernemental. Les casinos et salles de jeux, dont le Casino de Dame Fortune et le Palais de Mugwaar comptent parmi les plus connus, sont de plus en plus somptueux à mesure que l'on se rapproche du Capitole.

Le Sentier des Pièces fourmille d'activité à toute heure du jour et la nuit. Parades et processions sont légion, et il n'est pas rare que des festivités débordent subitement des casinos dans les vastes rues animées du district. Ces fêtes quasi permanentes attirent habitants et touristes comme la lumière les papillons.

### **TAUDIS**

Les périphéries de Worlport, en particulier celles du nord et de l'est de la ville, sont en majorité constituées de taudis et de bicoques. Elles se ressemblent toutes, et leurs surnoms ont tendance à changer d'un jour à l'autre. La sécurité est assurée par des gangs locaux qui revendiquent chaque territoire et forcent les habitants à les payer en échange de leur « protection ».

### **LA ZONE BLANCHE**

Vestiges de la garnison républicaine, les bâtiments de la Zone Blanche ont été récupérés par le gouvernement planétaire et mis à disposition de l'Empire en signe de bonne volonté et de neutralité. Depuis, ce district, qui tire son nom des nombreux stormtroopers patrouillant dans ses rues, abrite une vaste garnison impériale.

Le gouvernement de Worlport considère l'Empire comme un mal nécessaire qui permet à Ord Mantell de conserver une grande partie de son autonomie. Cependant, la plupart des Mantelliens ont du mal à accepter la présence impériale dans la ville, et l'Alliance Rebelle a parfois réussi à transformer ce ressentiment en sédition.

Malheureusement pour les résistants, force est de constater que la présence impériale se développe sans cesse. Les troupes patrouillent souvent dans les rues à l'extérieur de la Zone Blanche, et la fréquence des rondes est en constante augmentation. Pire encore, depuis quelques mois, les stormtroopers s'aventurent de plus en plus loin du district.





# DE L'EAU DANS LE GAZ

Étant donné que la Reine capturée ou tuée par les PJ était un imposteur, le Consortium de Zann a suspendu le paiement de la récompense promise. Certes, les personnages ont effectué un excellent travail en interrompant les activités de Sororité sur Saleucami, mais ils n'ont toujours pas rempli leur contrat. Venlana les informe qu'ils sont autorisés à conserver l'avance qui leur a été payée à condition qu'ils poursuivent leur mission. D'autres modalités peuvent être négociées, mais uniquement lors d'un face à face.

Venlana invite donc les PJ à un nouvel entretien au Paradis. Elle leur annonce qu'elle détient de nouvelles informations concernant le dernier message envoyé par la Sororité, et que le Consortium se prépare déjà à lancer la phase deux de l'opération.

## RETOUR AU PARADIS

Les PJ regagnent le Paradis par le moyen de transport le plus pratique. Une fois sur place, ils retombent sur le videur aquale qui les dévisage de nouveau d'un air suspicieux. À l'intérieur, Porel les accueille et les mène jusqu'à la salle de réunion où ils avaient reçu leurs premières instructions.

Venlana les attend derrière la porte métallique, son amabilité et sa politesse masquant à peine un agacement que les PJ ne lui connaissent pas. Cette fois, elle ne leur propose pas de rafraîchissement, mais ne s'offusquera pas si l'un des personnages décide de se servir. D'ailleurs, elle en profitera même pour lui demander de lui servir un verre.

Une fois tout le monde installé, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Venlana a l'air fatiguée, et son affabilité semble forcée. Elle vous adresse un hochement de tête avant de commencer à parler.*

*« De nouvelles informations nous sont parvenues concernant l'emplacement de la base de la Sororité. Nos techniciens ont analysé la dernière transmission de ces pirates et elle semble avoir été émise depuis la planète Ord Mantell. Le Consortium a averti une de ses équipes à Worlport, la capitale. Ses membres attendent votre arrivée. »*

Venlana marque une pause afin que les PJ puissent l'interroger ou faire part de leurs commentaires, mais elle recentre immédiatement la conversation s'ils posent des questions sans rapport avec le sujet principal. Au moment opportun, elle déclare :

*« Je suis consciente que vous avez affronté de nombreux dangers au nom du Consortium, et vos exploits seront largement récompensés. Nous serons ravis de doubler la prime que nous vous avons promise si vous réussissez la prochaine phase de l'opération. »*

*Venlana vous laisse réfléchir un instant avant de poursuivre. « Si vous décidez de ne pas vous acquitter de cette mission, je peux vous assurer que le Consortium, et Tyber Zann en particulier, serait très contrarié. »*

Cette menace à peine voilée n'est pas un coup de bluff. À ce stade, le Consortium de Zann a trop à perdre pour risquer de subir d'autres retards, et ses dirigeants s'attendent à ce que les PJ achèvent leur travail malgré ce revers inattendu. S'ils veulent éviter de se retrouver pourchassés par des chasseurs de primes du Consortium, ils doivent accepter cette proposition. Néanmoins, rien ne les empêche de négocier et, à la discrétion du MJ, Venlana peut accepter certaines concessions.

Une fois la proposition acceptée, Venlana indique au groupe que tous les frais de stationnement et de réapprovisionnement seront pris en charge par l'organisation et que les PJ doivent partir sur-le-champ pour Ord Mantell. Avant de leur souhaiter bonne chance et de les remercier pour avoir neutralisé la base de la Sororité sur Saleucami, elle informe les PJ qu'un associé du Consortium nommé Jander les contactera dès qu'ils auront atterri à Worlport.

À moins que le PJ n'ait d'autres projets, le départ se déroule sans encombre. Ils sont libres de s'occuper de toute autre affaire avant de partir, mais un retard excessif donnera lieu à un rappel à l'ordre de Venlana, qui les sommera de se dépêcher sous peine de perdre la confiance du Consortium.

## ARRIVÉE À WORLPORT

En supposant que le MJ n'a pas l'intention de pimenter le trajet des PJ, le voyage se déroule paisiblement. Obtenir l'autorisation d'atterrir est une simple formalité, mais le contrôleur de vol leur recommande vivement d'engager quelqu'un pour veiller à la sécurité de leur vaisseau s'ils n'ont pas d'autre alternative. Ensuite, le pilote reçoit les coordonnées de la baie de stationnement numéro 11, à l'est du spatioport de Morro.



Le trafic aérien est relativement fluide, surtout pour une installation astroportuaire censée être le cœur économique de la planète. Il est essentiellement constitué de cargos légers et de vaisseaux de plaisance. Les PJ ne voient aucun signe de vaisseaux de combat ou d'artillerie antiaérienne, et les communications avec le sol sont directes et décontractées.

Lisez ou paraphrasez le passage suivant quand le vaisseau des PJ se prépare à atterrir :

*Ord Mantell s'étend devant vous. Une mer immense, teintée par le soleil de reflets bleu-noir, s'étire au sud d'un vaste continent dont les confins méridionaux sont nimbés de brouillard. Au nord, le paysage semble assez inhospitalier. Tandis que vous approchez de vos coordonnées d'atterrissage, la brume s'estompe soudain et dévoile une ville tentaculaire brillant de mille feux. Worlport, célèbre pour ses casinos et son anarchie, vous attend !*

Quelques minutes après l'atterrissage, la console de communications indique un appel entrant. Quand les PJ répondent, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*L'écran de communications s'allume, pour laisser apparaître un énorme nez bleu flanqué de deux yeux jaunes et globuleux. « C'est pas trop tôt ! » grémille une voix. « Quand Vee m'a dit qu'elle envoyait un groupe de professionnels, je m'attendais à ce qu'ils soient à l'heure ! »*

Il s'agit de Jander, le contact toydarian du Consortium sur Ord Mantell. S'il semble constamment agacé et impatient, ce n'est qu'une façade pour garder le contrôle sur ses sous-fifres. Si les PJ le laissent faire, il n'hésitera pas à les bousculer, mais une fois qu'ils auront montré un semblant de résistance, physique ou verbale, Jander deviendra bien plus accommodant.

Une fois les banalités expédiées, Jander fournit aux PJ ce dont ils ont besoin : des informations sur leur prochaine étape. « Ça n'a pas été simple, mais je vous ai dégotté un rendez-vous avec Illo Vandin. C'est un gros bonnet dans le monde des jeux de hasard. Il a plein de tuyaux et je pense qu'il pourra vous aider si vous lui renvoyez l'ascenseur. » Jander leur donne alors l'adresse de Vandin dans le district des Joyaux, le plus riche de la ville. « Ce coin est plus sécurisé qu'un coffre-fort, mais je demanderai à quelqu'un de vous attendre à l'entrée avec un laissez-passer. »

Puis Jander prend congé en prétendant avoir d'autres affaires à régler. Il dit aux PJ de le contacter en cas de besoin, mais les prévient que s'ils venaient à causer trop de grabuge, il nierait avoir eu connaissance de leur existence.

Vu sa réputation, il est probable qu'au moins un des PJ ait entendu parler d'Illo Vandin. Après avoir entendu son nom, tout PJ peut effectuer un **test de Connaissance (pègre) Difficile (◆◆◆)**. Une réussite indique que le personnage en question détient les informations suivantes :

- ★ : Illo Vandin est un Herglic, et une grosse huile dans le monde de la flambe. C'est une véritable légende vivante qui, malgré ses origines modestes, est devenu un joueur de haut niveau, aujourd'hui à la tête d'une fortune colossale.
- 👤 : Vandin agit parfois en tant que mécène pour les joueurs professionnels les plus prometteurs, auprès desquels il joue également le rôle de mentor et de manager.
- 👤👤 : Illo Vandin gère un certain nombre de petits casinos, à Worlport et dans certains ports fantômes moins connus d'Ord Mantell.
- 👤👤 : Illo Vandin est à la tête de plusieurs systèmes de racket, d'opérations de prêt et de réseaux de contrebande inconnus du grand public à Worlport. S'il ne joue aucun rôle visible dans leurs opérations quotidiennes, il dicte les règles du jeu et en tire de juteux bénéfices.

## INSÉCURITÉ DANS LES BAIES DE STATIONNEMENT

Lorsque les PJ débarquent de leur vaisseau, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*En émergeant de votre vaisseau, vous remarquez immédiatement que l'atmosphère de Worlport est viciée par la pollution issue des énergies fossiles. La baie de stationnement est spartiate et déserte. Sa surface bétonnée maculée par d'innombrables fuites de lubrifiants et de carburant. Les bruits du spatioport : gémissements des moteurs, fracas des outils et vacarme des enceintes, sont assourdissants.*

*Un mouvement devant l'entrée de la baie attire votre attention. Un droïde dégingandé, peint en kaki, s'approche de vous à pas lents, une carabine en bandoulière. Une fois à portée de voix, il s'arrête et vous toise de ses yeux jaunes et lumineux.*

*« Proposition : sécurité. Frais : raisonnables. Sécurité du vaisseau : garantie. »*

Ce droïde est JR12, un agent de sécurité indépendant. Il est venu proposer ses services de protection aux PJ. Les frais « raisonnables » du droïde se montent à 80 crédits par jour, bien qu'il soit prêt à échanger des armes ou d'autres marchandises si elles satisfont ses besoins d'individu inorganique. Son comportement n'est ni hostile ni menaçant, mais plutôt direct et froid.



Si les personnages refusent l'offre de JR-12, ce dernier répond « *Réponse : noté. Risque de vaisseau endommagé augmenté de trente-cinq pour cent. Passez une bonne journée.* » Puis il s'en va. Ceci n'est pas une menace, juste une probabilité basée sur des années d'observations. Le droïde n'a aucune intention de revenir endommager le vaisseau, mais il a vu suffisamment d'actes de vandalisme pour savoir de quoi il parle. À la discrétion du MJ, d'autres options peuvent s'offrir aux PJ : par exemple, d'autres agents, moins respectables, pourraient rôder à travers le spatioport en quête de travail ou d'une occasion d'escroquer les touristes.

Si les PJ décident de laisser leur vaisseau sans surveillance, le risque de vol ou de vandalisme est élevé. Les conséquences de leur décision sont à l'appréciation du MJ, qui devra prendre en compte l'approche et le budget du groupe. Quoi qu'il en soit, en cas de dégradations, les réparations coûteront au moins 500 crédits.

### JR-12 AGENT DE SÉCURITÉ INDÉPENDANT [RIVAL]

JR-12 est un vieux droïde de sécurité qui a perdu son maître il y a plus de cinquante ans. Depuis, il a travaillé comme chasseur de primes, garde du corps, vider et agent de sécurité, parfois les quatre en même temps. Il est connu à travers tout le spatioport comme l'un des vigiles les plus fiables de la région.

Comme tous les droïdes de sécurité de cette série, JR-12 est grand et dégingandé, avec un revêtement métallique recouvert de peinture kaki écaillée. S'il peut paraître brutal, il est travailleur et d'une parfaite honnêteté.

|           |              |                   |      |                |          |
|-----------|--------------|-------------------|------|----------------|----------|
| 3         | 3            | 2                 | 2    | 2              | 1        |
| VIGILANCE | AGILITÉ      | INTELLIGENCE      | RUSE | VOLONTÉ        | PRÉSENCE |
|           | ENCAISSEMENT | SEUIL DE BLESSURE |      | DEFENSE CAL/JU |          |
|           | 5            | 16                |      | 1 1            |          |

**Compétences :** Calme 3, Distance (armes lourdes) 2, Mécanique 2, Négociation 2, Perception 3, Sang-froid 3, Vigilance 3

**Talents :** Chasseur-né (peut relancer n'importe quel test de Perception ou de Vigilance)

**Capacités :** droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé contre les poisons et toxines)

**Équipement :** carabine blaster avec poignée frontale (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant ; réduit d'un dé la difficulté de tous les tests effectués à l'aide de Distance [armes lourdes] lorsque la cible se trouve au contact), habillage renforcé intégré (défense +1, encaissement +1), ceinture multi-usages

## ÉCHANGE DE BONS PROCÉDÉS

Localiser le district des Joyaux n'est pas compliqué, surtout si les PJ s'y rendent en taxi. Marcher depuis l'aéroport prendrait trop de temps, et emprunter leur propre véhicule causerait de nombreux retards, à moins qu'ils ne connaissent la géographie de Worlport sur le bout des doigts. Une fois arrivés devant l'entrée principale, ils se retrouvent devant un bouclier de particules étincelant, flanqué de hauts murs, et protégé par des gardes au regard sévère, vêtus d'armures laminées dorées.

Si les citoyens vont et viennent, le trafic dans cette zone n'est pas particulièrement dense. Les PJ n'ont pas besoin d'effectuer de test pour repérer l'homme de Jander. C'est un humain lambda vêtu d'une tenue de travail. Cependant, tout personnage qui réussit un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) remarque qu'il cache un blaster sous ses vêtements. Avec un signe de tête, il tend aux PJ une enveloppe chiffonnée en précisant « De la part de Jander ». Dès qu'ils la prennent, il tourne les talons et s'éloigne de l'entrée du district des Joyaux.

À l'intérieur de l'enveloppe se trouve un laissez-passer avec la date et l'adresse d'Illo Vandin, ainsi qu'une note détaillant les règles en vigueur dans le district. Toute infraction entraînerait l'expulsion ou l'arrestation des

PJ. La plus importante concerne la possession d'armes, même si le laissez-passer de Vandin stipule que les personnages sont autorisés à détenir toute arme ou équipement ne figurant pas sur la liste des objets interdits.

Munis de ce laissez-passer, les PJ peuvent pénétrer dans le district. Ils sont néanmoins soumis à une palpation rudimentaire, et les gardes les avertissent que leur laissez-passer n'est valable que pour les six heures à

### GARDE DU DISTRICT DES JOYAUX

Les gardes du district des Joyaux se reconnaissent immédiatement à leur armure dorée. Chaque escouade comprend quatre gardes et est formée à détecter et à chasser les intrus, ce que ses membres font avec rapidité et violence. Trois gardes de chaque escouade sont équipés de fusils blaster ordinaires, tandis que le quatrième est muni d'un fusil blaster lourd. Pour consulter leurs statistiques reportez-vous au profil de l'Officier de Sécurité de spatioport page 398 du Livre de règles d'AUX CONFINES DE L'EMPIRE.



venir. Bien que l'un des factionnaires leur jette un regard d'avertissement depuis son poste, ils sont autorisés à poursuivre leur route sans autre formalité.

Bien qu'autorisés à accéder à la zone, il est possible que les PJ soient confrontés à des patrouilles de sécurité locales, surtout s'ils possèdent des armes visibles. Si, pour une raison ou une autre, les personnages se retrouvent dépourvus de leur laissez-passer, ils sont arrêtés et fouillés pendant que les gardes procèdent aux vérifications d'usage. Les patrouilles sont promptes à tirer sur tous ceux qui n'obéissent pas au règlement.

Comparé au reste de Worlport, le district des Joyaux est propre et bien entretenu. Si le brouillard qui flotte sur la ville reste accroché à ses élégantes flèches et ses massives coupoles, les rues ne sont pas encombrées, et il n'y a aucune trace de saleté ou de graffiti. La majeure partie de l'activité locale est limitée au ballet des messagers, serviteurs, et droïdes. Certains d'entre eux toisent les PJ avec curiosité, mais aucun ne semble particulièrement intéressé ou inquiet, à moins que les personnages n'enfreignent ouvertement la loi.

La demeure de Vandin est située à cinq cents mètres environ de l'entrée du district. Tant qu'ils se comportent correctement et montrent leur laissez-passer aux patrouilles qui le demandent, les PJ ne rencontreront aucune embûche. Des colonnes de pierre blanche sculptées de motifs marins et reliées par des grilles noires encerclent la propriété, et le jardin est parsemé de grands arbres et de haies verdoyantes. Deux gardes vêtus de manteaux noirs et munis de pistolets blaster accrochés à la ceinture attendent les PJ devant l'entrée du manoir.

Les gardes demandent poliment aux PJ de leur montrer leur laissez-passer avant de les laisser entrer. Puis l'un d'eux les escorte jusqu'à la villa de Vandin, une maison de taille modeste comparée à d'autres résidences du quartier.

Une faible lumière bleutée éclaire l'intérieur de la villa, baignée d'une agréable fraîcheur. Des poissons exotiques nagent dans des aquariums placés dans les murs, et l'air est chargé d'un parfum iodé. Les gardes conduisent les PJ jusqu'à un petit bureau bien équipé. « *Maître Vandin sera avec vous dans un instant* », annoncent-ils avant de s'en aller en refermant la porte derrière eux.

Le bureau est jonché de bric-à-brac, mais rien de valeur n'attire le regard des PJ. Comme le reste de la maison, les murs comportent des aquariums remplis de toutes sortes d'espèces marines, surtout carnivores. Les tableaux et holoscènes suspendus dans la pièce représentent des mers et des océans de planètes de toute la galaxie.

Au bout d'un moment, la porte s'ouvre et Vandin entre dans la pièce avec l'un de ses gardes vêtus de noir. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*La grande porte ronde du bureau s'ouvre pour laisser entrer un humanoïde corpulent, vêtu d'un élégant costume bleu et d'une petite cape noire. Sa peau couleur anthracite est lisse et imberbe. Ses yeux gris-bleu vous dévisagent et sa bouche s'étire en un large sourire. « C'est donc vous les associés de Tyber ? » demande-t-il d'une voix incroyablement grave, même s'il est évident qu'il connaît la réponse. « Et si nous passions aux choses sérieuses ? »*

Illo sait déjà qui sont les PJ, pour qui ils travaillent et ce qu'ils cherchent à découvrir. La plupart de ces informations lui ont été transmises par Jander et le reste est le fruit de ses propres déductions. Néanmoins, il laisse les personnages décliner leur identité et leurs objectifs, et les écoute scrupuleusement. Laissez la conversation se poursuivre pendant quelques minutes avant de passer à sa proposition.

« *Vous voulez la Reine, n'est-ce pas ?* » demande Illo. « *Je peux vous dire où la trouver, mais j'aimerais d'abord que vous me rendiez un service : que vous accomplissiez une mission pour moi. Ça ne devrait pas vous prendre beaucoup de temps ni d'efforts.* »

Lorsque les PJ lui demandent plus de précisions, Illo répond : « *J'ai besoin de deux choses, mais vous pourrez choisir l'une ou l'autre. La première implique de truquer un match à Worlport, et la deuxième consiste à livrer un paquet dans un camp de travail du Dépotoir. Laquelle vous convient le mieux ?* »





## QUELLES SONT LES MOTIVATIONS D'ILLO VANDIN ?

Outre l'avantage de voir ses problèmes résolus pour presque rien, ce marché est plus important pour Illo Vandin qu'il ne veut le laisser croire. En ce qui concerne le match, la combattante connue sous le nom de « Lesteplume » est la championne de la Reine. Une compétition tacite s'étant engagée entre Illo et la chef des pirates chaque fois qu'ils parient sur des combats locaux, l'Herglic espère que la défaite ou la disqualification de Lesteplume entraînera une perte de prestige pour la Reine.

Si les PJ choisissent l'autre mission, Illo est tout aussi satisfait. Le paquet, qui renferme de la marchandise en provenance de la Sororité Voilée, est destiné à l'une de ses bases de recyclage. Son contenu, une variété d'épice appelée « tyrru », est mélangé à un poison à action lente. Une fois que les ouvriers du Bastion rouillé commenceront à mourir prématurément, Illo aura la parfaite excuse pour rompre les liens avec la Sororité, et saper ainsi la réputation de la Reine.

La principale motivation d'Illo est plus sournoise et subtile. Les informations qu'il projette de fournir aux PJ concernant l'amant actuel de la Reine pirate, Micael Torval, un joueur de sabacc très talentueux. Illo aimerait rallier Torval à son camp, mais ce dernier est dévoué à la chef pirate. Si l'Herglic parvient à ébranler la loyauté du flambeur sans que l'on puisse remonter jusqu'à lui, il pourra l'attirer dans ses filets. Encore mieux, la capture ou l'exécution de la Reine par le Consortium de Zann lui donnerait l'occasion d'empiéter sur les plates-bandes de la Sororité à Worlport, chose qu'il désire depuis longtemps. Illo attend le moment opportun et les PJ pourraient l'aider à parvenir à ses fins tout en lui permettant de nier toute implication si les choses devaient mal tourner.

Si les PJ désirent en savoir plus sur ces deux missions, Illo leur en présente un résumé (voir **Truquer le match**, page 53, et **Le Bastion rouillé**, page 59). Une fois leur décision prise, il décrit la mission plus en détail. Si les personnages hésitent, Illo hausse les épaules et leur demande : « Vous voulez ces informations, oui ou non ? Si oui, vous devrez les mériter d'une façon ou d'une autre. » Quoi qu'il en soit, il leur permet de changer une fois d'avis, mais ne leur concède rien d'autre.

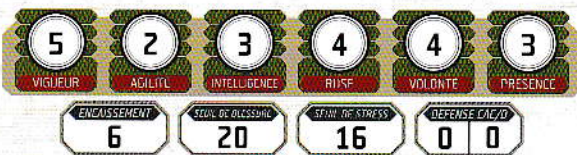
En échange de l'aide des PJ, l'Herglic propose de leur fournir deux renseignements qui leur permettront de localiser la Reine pirate. Illo sait qu'il est en position de force et refuse toute contre-proposition ou tentative de négociation. À moins qu'ils ne parviennent à le convaincre, les PJ sont forcés d'accepter ou de décliner son offre. Il n'y a pas d'arrangement possible.

### ILLO VANDIN, BARON DU CRIME HERGLIC [NEMESIS]

Illo Vandin est un parieur professionnel qui a bâti sa fortune sur Ord Mantell. Né sur Giju, monde d'origine des Herglics, il a émigré à un âge précoce et passé la majeure partie de son adolescence à arpenter les hyper-voies de la Bordure Extérieure en tant que membre de l'équipage d'un contrebandier. Après que ce dernier eut courroucé un baron du crime qui lui confisqua son vaisseau, Illo se retrouva sur Ord Mantell.

Comme la plupart des Herglics, Illo est grand et costaud, avec une peau gris foncé. Il arbore des tenues haut de gamme, variant au gré de la mode en vigueur chez les parieurs de Worlport, et porte toujours une courte cape en soie noire. Il affiche un air calme et accueillant devant ses hôtes et ses amis, mais derrière ce masque se cache un homme d'affaires froid, calculateur et suspicieux.

Lorsqu'il parle, Illo a tendance à poser des questions rhétoriques aux gens qui l'entourent, et s'amuse quand ces derniers insistent pour lui répondre.



**Compétences :** Calme 4, Charme 4, Connaissance (pègre) 4, Distance (armes légères) 2, Négociation 3, Pugilat 2, Système D 4, Tromperie 4

**Talents :** Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Perspicace 2 (améliore deux dés de difficulté de tous les tests de Charme, Coercition et Tromperie qui prennent Illo pour cible)

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), comlink, vêtements élégants.



# TRUQUER LE MATCH

**S**i les PJ préfèrent aider Illo à truquer le combat, il leur adresse un signe de tête et sourit à pleines dents avant d'expliquer : « *J'adore parier sur des combats. C'est encore plus agréable quand on a misé quelques milliers de crédits sur le vainqueur. Mais parfois, je préfère assurer mes arrières, surtout quand je mise sur le challenger. Et c'est là que vous intervenez...* »

Lesteplume est la favorite d'une série de combats qui auront lieu à Worlport. Les représentants d'Illo l'ont abordée à trois reprises et lui ont promis une petite fortune si elle acceptait de se coucher lors de l'ultime rencontre.

Malheureusement, elle a systématiquement refusé et Illo veut que les PJ s'assurent qu'elle soit incapable de participer. Il préférerait qu'elle soit estropiée plutôt que tuée, mais les deux solutions lui conviennent du moment qu'on ne peut pas remonter jusqu'à lui. S'ils trouvent un moyen de la convaincre d'abandonner sans recourir à la violence, c'est encore mieux.

Une fois que les personnages ont accepté l'offre d'Illo Vandin, il leur fournit quelques tuyaux sur Lesteplume avant de leur rappeler que le temps presse, car le match doit avoir lieu dans jours. Dès qu'ils l'auront mise sur la touche, il leur révélera les informations qu'il leur a promises.

## À PROPOS DE LESTEPLUME

Combattante prometteuse, Lesteplume n'a pas encore fait fortune, mais gagne déjà assez pour mener une existence relativement confortable. Quelle que soit la manière dont les PJ parviennent jusqu'à elle, leur entretien a toutes les chances de se solder par un affrontement. Pugiliste expérimentée, l'une des meilleures sur le circuit, elle préférerait combattre à mort plutôt que de céder à la pression. Bien plus habile avec ses pieds et poings qu'avec des armes, elle n'hésite pas à se servir de ses vibropoings contre toute personne assez stupide pour venir l'affronter.

Si son nom de scène est bien connu à Worlport, sa véritable identité est plus mystérieuse. Grâce à ses nombreux contacts, Illo Vandin connaît le programme de ses prochains matches. Interrogé à ce propos, il répondra qu'elle est censée combattre ce soir, au Savrip fortuné, un casino du Sentier des Pièces. Les PJ peuvent également dénicher cette information en consultant le guide de la ville, ce qui nécessite un **test d'Informatique** ou de **Système D Facile** (◆).

En outre, un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) ou un **test de Connaissance (pègre) Intimidant** (◆◆◆◆) révélera les informations suivantes sur la combattante nommée Lesteplume :

- ☆ : le véritable nom de Lesteplume est Aimee Kraeff. Elle possède un appartement à Westwall, un district bourgeois de Worlport. Son succès et sa capacité à disputer jusqu'à quatre combats par semaine lui permettent de vivre de ses talents de combattante sans avoir à chercher de travail.
- ☹ : Lesteplume est originaire d'Ord Mantell. Elle est née à Rougelac, un village de fermiers à la lisière du Dépotoir.
- ☹ ☹ : Lesteplume a quitté son village quand elle était enfant et a failli être tuée par des Savrips sauvages dans le Dépotoir. Elle a été sauvée par des nomades qui l'ont conduite à Worlport, où elle vit depuis ce jour.
- ☹ ☹ ☹ : la plupart des gens (y compris Lesteplume) ignorent que le village de Rougelac (où elle est née) a récemment été découvert abandonné. Des signes laissent à penser que la population tout entière aurait été capturée par des esclavagistes.
- ☹ : les habitants de Rougeac ont été vendus à une entreprise de recyclage située au Bastion rouillé, dans le Dépotoir. Étant donné la courte espérance de vie des forçats envoyés là bas, sa famille ne tiendra pas plus d'un mois.

### AIDER LES PARENTS DE LESTEPLUME

**L**es PJ les plus compatissants peuvent proposer à Lesteplume de sauver ses parents si elle promet de déclarer forfait lors du prochain match. La plupart des informations nécessaires pour accomplir cette mission secondaire sont présentées dans l'encart **Le Bastion rouillé**, page 59. Avec un peu d'improvisation, les personnages peuvent donc s'acquitter de leur mission d'une manière honorable.



## PRENDRE CONTACT

Les PJ disposent des options suivantes pour remplir leur part du marché avec Vandin, mais le MJ ne doit pas écarter les suggestions des joueurs. Le profil de Lesteplume se trouve page 58.

**Embuscade** : Lesteplume se rend à ses combats à pied, sauf si une douleur lui impose d'y être conduite. Pour parvenir à la filer sans être repérés, les PJ doivent effectuer un ou plusieurs **tests de Furtivité opposés à sa Perception**. Vu l'anarchie qui règne dans les rues de Worlport, les personnages peuvent l'affronter pendant deux ou trois tours avant que quiconque ne vienne son secours.

Si Lesteplume remarque la filature, elle s'adresse aussitôt aux PJ : *« C'est cette baleine qui vous envoie ? »* demande-t-elle en levant un poing balafre muni d'un vibropoing bourdonnant. Elle peut être assez en colère pour lancer une attaque, et prendre les PJ au dépourvu alors qu'elle était censée être leur proie.

Il est facile de blesser la jeune femme une fois qu'elle se retrouve dépassée par le nombre, mais il faut être un sacré salopard pour infliger cela à une personne sans défense. Certes, nous sommes sur Ord Mantell, et tous les PJ n'ont pas un cœur d'or. S'ils l'estropient, les personnages auront accompli leur mission, mais le MJ devrait bien leur faire sentir que ce qu'ils ont fait est loin d'être honorable. Il peut aussi leur rappeler que de nombreux fans soutiennent Lesteplume et qu'ils seraient fortement contrariés s'ils découvraient qui est responsable de sa mutilation ou de sa mort.

**Extorsion** : Lesteplume est coriace, mais il y a quelques points faibles dans sa cuirasse que les PJ peuvent exploiter. S'ils savent que le village natal de la combattante a été récemment attaqué par des esclavagistes, ils peuvent la mettre au courant, ce qui la plonge dans une angoisse extrême. Même s'ils n'ont pas connaissance de ce fait, ils peuvent lui laisser entendre que sa famille sera en danger tant qu'elle ne décidera pas de renoncer au prochain combat.

Pour convaincre Lesteplume, les PJ doivent réussir un **test de Coercition** ou de **Tromperie Difficile** (●●●). S'ils utilisent ses parents comme moyen de pression, ils bénéficient d'un ou plusieurs ■, en fonction de la véracité de leurs propos. S'ils fournissent la preuve que Rougelac a été attaqué (rapports de milice locale ou informations clandestines par exemple), ils peuvent améliorer un dé d'aptitude de leur test.

Si Lesteplume est convaincue que ses parents sont en danger, elle réagit d'une des deux manières suivantes : si les PJ ont insinué qu'ils s'attaqueraient à ses parents au cas où elle ne déclarait pas forfait lors de son combat contre le favori de Vandin, elle cède au chantage. Si, en revanche, les PJ la persuadent que le village de Rougelac a été attaqué, elle décide de quitter immédiatement la ville pour enquêter sur cet incident.





Si les PJ échouent à leur test de Coercition ou de Tromperie, Lesteplume se déchaîne contre eux à grand renfort de coups de poing, de coups de pied et de vibropoing. Elle ne battra en retraite que si elle se retrouve gravement blessée ou si les personnages sont mieux armés qu'elle. À moins que ses blessures ne l'empêchent de combattre, elle ne décidera pas de déclarer forfait sous le simple prétexte que des voyous ont tenté de l'agresser.

**Combat :** les PJ qui se considèrent comme des bagarreurs pourraient envisager d'affronter Lesteplume sur le ring. Ils pourraient intervenir lors des prochains matchs ou tenter de l'affronter ce soir même au Savrip fortuné. Dans tous les cas, consultez **Au Savrip fortuné**, ci-dessous.

**Kidnapping :** les PJ qui rechignent à recourir à la violence pourraient envisager de kidnapper la combattante pour la garder sur la touche pendant quelques jours. Il peut s'agir d'un plan en soi, ou d'une option si tous les autres ont échoué. Dans tous les cas, si les personnages décident de maintenir Lesteplume en détention, que ce soit dans un hôtel minable ou dans leur propre vaisseau, il leur faudra marcher sur des œufs.

Si le rapt est une pratique condamnable, l'emprisonnement temporaire de Lesteplume pourrait soulager la conscience des PJ qui ne souhaitent pas s'engager sur une voie plus sanglante. Tant que les personnages la traitent avec humanité et la maintiennent loin du ring jusqu'à la fin de ses engagements, leur mission est un succès. Lesteplume, en revanche, ne le leur pardonnera jamais. À moins qu'elle n'ait les yeux bandés tout au long de ce kidnapping, elle fera de son mieux pour s'échapper et prendre sa revanche.

## AU SAVRIP FORTUNÉ

Il suffit de se promener le long du Sentier des Pièces pour trouver le Savrip fortuné. La circulation des speeders est interdite dans cette zone, si bien que les PJ doivent effectuer la majeure partie du trajet à pied. À l'approche de leur destination, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Le Sentier des Pièces, l'avenue la plus célèbre de Worlport, est envahi de fêtards, dont la plupart sont des touristes. Les marchands y vendent leur marchandise à la criée (amulettes, souvenirs et nourriture) depuis leurs stands multicolores, brillamment éclairés, tandis que la foule déambule en riant, en fumant et en buvant. Tandis qu'une parade de danseurs twi'leks caracole dans la rue en chantant une publicité pour l'un des nombreux casinos de la ville, vous remarquez un hologramme coloré représentant un Savrip au-dessus de l'entrée d'un établissement de jeux. Le pantalon de la créature débordé de crédits qui s'accumulent en une pile dorée à ses pieds, et le mot « FORTUNÉ » clignote en lettres lumineuses au-dessus de sa tête.*

Le Savrip fortuné est un casino plutôt bourgeois situé au milieu du Sentier des pièces. Il contient des tables et des jeux, dont un grand nombre sont truqués. La plupart des habitants de Worlport s'abstiennent donc judicieusement de pénétrer dans sa salle de jeux à moins d'y être employés.

Mais l'établissement possède un côté plus glauque, plus authentiquement mantellien : une arène rudimentaire, située à l'arrière du casino, au sous-sol. À condition de poser les bonnes questions (ou de connaître les bonnes personnes) il est possible d'y accéder, mais le coût de l'entrée est de 100 crédits par personne (même pour simplement regarder).

Quand les PJ pénètrent dans le Savrip fortuné depuis la rue, ils découvrent une vaste salle de jeux bondée et bruyante, remplie de touristes. L'air est enfumé, chargé de l'odeur des cigares, de l'alcool et des effluves exotiques des épices. Un concierge rodien débordé, vêtu d'un uniforme vert, salue les personnages d'un signe de tête en s'inclinant légèrement s'ils l'approchent. « Bienvenue au Savrip fortuné, mes amis, » dit-il. « Qu'est-ce qui vous ferait plaisir ? »

Si les PJ se renseignent sur le combat du soir, le Rodien abandonne tout faux-semblant et obséquiosité, comme il le ferait face à une personne du coin. Il leur fait signe de le suivre et se presse vers l'arrière du casino, jusqu'à un grand panneau étroit incrusté dans le mur. Le Rodien pose sa main verte sur le panneau, qui coulisse sur le côté. « Amusez-vous bien, » lance-t-il avant de refermer le passage derrière le groupe.

Le panneau dissimule un couloir menant aux petits turbolifts qui conduisent les personnages dans l'arène. Lorsque les portes s'ouvrent, les PJ sont accueillis par le bruit presque assourdissant des hourras et des cris de la foule. À l'extérieur de l'ascenseur, un homme grand et mince, vêtu d'un costume vert, dévisage les membres du groupe d'un air soupçonneux et leur demande finalement de payer l'entrée : 100 crédits par personne, pas de réductions. Puis il désigne les trois rings et indique aux PJ les endroits où ils peuvent miser.

Chaque ring est construit comme un amphithéâtre miniature, avec des rangées de sièges semi-circulaires entourant la zone de combat. Ces dernières se ressemblent toutes et sont maculées de taches de sang séché accumulées au fil des années. Deux présentateurs, dotés d'un fort accent hutt, commentent les matchs d'une manière apparemment aléatoire.

Si les PJ demandent s'ils peuvent entrer sur un ring pour combattre, l'homme de l'entrée les jauge du regard. Si l'un des personnages lui semble suffisamment compétent, il acquiesce. Sinon, il prend un air renfrogné et lâche un juron. Quel que soit son avis sur les qualifications des PJ, il les adresse au gérant de l'arène, Jyd Renyr.



## JYD RENYR, GÉRANT DE L'ARÈNE [RIVAL]

Jyd est un humain obèse, chauve, avec de petits yeux noirs. Il est vêtu d'un costume élégant, taillé sur mesure, et se déplace dans l'arène avec une vitesse et une agilité surprenantes.

La seule motivation de Jyd est l'appât du gain. Il se fiche de savoir qui combat (ou meurt) du moment que l'on paie les droits d'entrée, ainsi que tout frais supplémentaire qu'il décidera d'ajouter pour récompenser sa peine. Malgré ce manque de compassion, il est persuadé qu'il faut être fou ou idiot pour vouloir combattre Lestaplume.



**Compétences :** Charme 2, Coercition 3, Commandement 1, Sang-froid 2, Négociation 2, Système D 2, Tromperie 2

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** costume élégant, comlink, datapad

## CHOISIR UN COMBAT

Quand les PJ le rencontrent, Jyd Renyr déambule dans toute l'arène en aboyant des ordres pour s'assurer que le programme des combats est suivi à la lettre. Lorsqu'un ou plusieurs PJ l'abordent pour monter sur le ring, il marmonne dans sa barbe : « *C'est plein. Revenez la semaine prochaine.* » Le faire changer d'avis nécessite de réussir un **test de Charme Difficile** (◆◆◆) ou de **Coercition Moyen** (●●). Si les PJ lui graissent la patte en lui proposant au moins 100 crédits, ils bénéficient d'un [ ] et pour 500 crédits, tous leurs tests réussissent automatiquement.

Une fois convaincu, Renyr empoche immédiatement et discrètement le pot-de-vin qui lui a été versé, puis hoche la tête. « *Les frais de participation sont de 200 crédits,* » dit-il en tendant la main pour réclamer plus d'argent. Si les PJ le paient ou le menacent, il poursuit : « *Je veux voir ce que vous valez avant de vous frotter aux combattants le plus prestigieux. Rendez-vous à l'arène numéro deux. Vous affronterez l'Enclume dans dix minutes. À mains nues. Quel est votre nom de scène ?* »

L'arène numéro deux est la moins populaire. Mais dès l'annonce du combat, des fans commencent à remplir les gradins, poussés par la curiosité. L'Enclume, un humain assez costaud, vêtu d'un pantalon en cuir noir et d'un masque rouge, apparaît à l'annonce de son nom et bondit sur le ring. Peu après, le PJ est appelé par son nom de scène, et la foule répond par quelques hurras apathiques.

Un arbitre bith émerge d'une alcôve dissimulée et s'approche des combattants d'un air las. « *Bon, écoutez-moi bien,* » lance-t-il. « *Pas d'armes ! On n'est pas là pour s'entretuer, pigé ? Offrez-nous un bon spectacle, et si vous n'êtes pas fichus de combattre à la loyale, mettez-y au moins du cœur. Go !* » Un signal résonne, la foule se met à crier et le match commence.

## L'ENCLUME, COMBATTANT D'ARÈNE [RIVAL]

L'Enclume, aussi connu sous le nom de Parsons par le petit groupe de ses prétendus amis, combat au Savrip fortuné depuis un bon moment. De l'aveu général, c'est un combattant moyen qui aurait pu avoir une carrière prometteuse s'il n'avait pas joué de malchance. À présent, il fait partie des meubles, et participe à un ou deux combats quand le public s'ennuie ou lorsqu'il est à cran.



**Compétences :** Athlétisme 2, 3, Coercition 2, Coordination 3, Corps à corps 2, Sang-froid 2, Pugilat 3, Résistance 2, Système D 1

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** masque, tenue de lutteur

Si le MJ souhaite proposer un véritable défi aux combattants de ce match, il peut transformer les tests de Pugilat en tests opposés pour faire ressortir le côté « lutte » de l'affrontement au lieu d'un banal échange de coups de poing. L'Enclume met du cœur à l'ouvrage, mais il n'est rien d'autre qu'une brute de bas étage contrariée dans ses rêves de grandeur. À moins de parvenir à l'emporter sur le personnage auquel il est confronté, l'Enclume se couche dès qu'il a atteint la moitié de son seuil de blessures. Si le combat est si tranché qu'il est mis K.O. avant de pouvoir abandonner, la foule se lève et acclame son adversaire.

Si le PJ a vaincu l'Enclume, Renyr rejoint le groupe après le combat et toise les personnages avec un respect forcé en leur tendant la récompense de 1000 crédits. « *Je crois que vous avez du talent. Puisque l'Enclume ne pourra pas participer à son prochain match, je vous propose de prendre sa place. Et vous bénéficierez de sa prime.* » Toute hésitation de la part du PJ est accueillie par un chapelet d'insultes et une proposition de doubler la récompense de l'Enclume, soit 2000 crédits.

Accessoirement, son adversaire n'est autre que Lestaplume.





## PRÊTS À EN DÉCOUDRE !

Renyr ordonne à l'un de ses sbires de conduire les PJ vers un vestiaire situé sous l'arène, où ils pourront soigner leurs éventuelles blessures. D'autres combattants sont là, soit pour se préparer à leur combat, soit pour panser leurs plaies. Le match contre Lestepume n'ayant lieu que dans une heure, les personnages ont tout le temps de se préparer et de placer des paris s'ils en ont envie.

Lestepume arrive un quart d'heure avant le début du match. Elle ne prête aucune attention aux PJ, préférant se préparer tranquillement au combat. Elle évite de répondre aux provocations et aux insultes, mais elle a ses limites. Si les personnages parviennent à la mettre en colère, elle se laissera emporter par son tempérament bouillant et subira un ■ à tous les tests qu'elle effectuera pendant le match.

Juste avant le début du combat, l'arbitre bith apparaît et donne ses instructions. Il indique au PJ sélectionné par où il devra entrer lorsque son nom sera annoncé. À son arrivée sur le ring, le PJ est copieusement hué, signe que Lestepume est la favorite du public. Quelques bouteilles vides sont jetées et s'écrasent au sol, mais aucune ne semble viser quelqu'un en particulier.

Lorsque Lestepume apparaît, la foule se déchaine. Elle est vêtue de son costume de scène, dont un masque orné de plumes, et son charisme est indéniable. D'un mouvement gracieux, elle se met à arpenter le ring, les yeux rivés sur son adversaire. L'arbitre bith appelle les combattants au centre et leur livre son laïus habituel avant de murmurer « bonne chance » au PJ.



## AIMÉE « LESTEPLUME » KRAEFF, COMBATTANTE [NÉMÉSIS]

Issue d'une famille pauvre, Aimee Kraeff a travaillé une grande partie de sa vie pour s'en sortir. Née de parents corelliens dans un village de fermiers d'Ord Mantell, elle fugua à l'adolescence et faillit mourir en étant attaquée par un Savrip mantellien. Un groupe de nomades du Dépotoir la découvrit agonisante et la soigna avant de la conduire à Worlport. Laissée pour compte, Aimee se mit bientôt à participer à des combats clandestins sous le pseudonyme de Lestepume. Depuis, elle s'est forgé une belle réputation.

Aimee a l'intention de retrouver sa famille et de l'aider financièrement une fois qu'elle aura fait fortune à la capitale. Elle envoie de l'argent à ses parents dès qu'elle le peut, mais n'a plus de nouvelles d'eux depuis plusieurs semaines, ce qui l'inquiète de plus en plus. Si les PJ décident de se lier d'amitié avec elle ou de gagner sa confiance, il est possible qu'elle leur fasse part de son angoisse et que les personnages élaborent alors un plan pour sauver ses parents au Bastion rouillé (voir l'encart sur la **Famille de Lestepume**, page 63).

Lestepume est une jeune femme musclée d'une vingtaine d'années, avec des cheveux en brosse et des yeux gris. Son dos est couvert de profondes cicatrices, souvenirs du Savrip qui l'a attaquée dans sa jeunesse. Lorsqu'elle combat, son visage est toujours caché sous un fin masque orné de plumes chatoyantes de Lestepume.

Notez qu'elle n'utilise pas ses vibropoings quand elle se bat dans l'arène, car les armes y sont interdites. Toutefois, en dehors du ring, elle s'en sert avec brio (voir page 211 du Livre de règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** pour ce qui concerne le combat à deux armes), et n'hésite pas y recourir si les PJ l'attaquent pour l'empêcher de participer à son prochain match.

|              |                   |                 |                |         |          |
|--------------|-------------------|-----------------|----------------|---------|----------|
| 4            | 3                 | 2               | 2              | 2       | 3        |
| VIGUEUR      | AGILITÉ           | INTELLIGENCE    | RUSE           | VOLONTÉ | PRÉSENCE |
| ENCAISSEMENT | SABOT DE RÉFLEXES | SEUIL DE STRESS | DEFENSE CAC/IO |         |          |
| 5            | 15                | 14              | 0              | 0       |          |

**Compétences :** Athlétisme 3, Calme 2, Coordination 3, Corps à corps 3, Pugilat 4, Résistance 3, Sang-froid 2, Survie 3, Système D 2, Vigilance 3

**Talents :** Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Attaque furieuse 2 (peut subir 2 points de stress pour améliorer deux dés d'un test de Pugilat ou de Corps à corps).

**Capacités :** aucune

**Équipement :** paire de vibropoings (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 1, Sanguinaire 1), vêtements épais (encaissement +1), masque à plumes, tenue de lutteuse

Lorsque sonne le début du combat, Lestepume entre sur le ring. Si elle a été courroucée par l'un des PJ, elle se déplace avec imprudence, et l'agacement la rend maladroite : elle ne prend pas la peine d'utiliser la manœuvre Viser pour ses attaques à mains nues. Si elle est calme, elle prend son adversaire au sérieux et utilise la manœuvre Posture défensive pour feinter et tenter d'en apprendre un peu plus sur son style avant de porter un coup décisif. C'est une combattante redoutable, mais elle n'est pas invincible.

Le combat ne se termine que lorsqu'un des deux adversaires n'arrive plus à tenir debout. Tous les coups bas sont accueillis par des huées alors que les coups spectaculaires sont salués par des hurras, quel qu'en soit l'auteur. Si le PJ remporte la victoire, la foule l'acclame à contrecœur, car beaucoup de membres du public ont perdu de l'argent en pariant sur Lestepume. Si cette dernière triomphe, le public laisse bruyamment éclater sa joie lorsqu'elle quitte l'arène.

## ON NE GAGNE PAS À TOUS LES COUPS

Le résultat du match dépend de la compétence du PJ sur le ring. Quelle qu'en soit l'issue, ce devrait être un point fort de l'histoire pour tout le monde. Bien qu'un seul membre du groupe participe au combat, les autres personnages devraient être également impliqués, par exemple en ralliant la salle à la cause de leur champion, en huant bruyamment les actions de Lestepume ou en plaçant des paris sur le match (en faveur ou contre leur camp).

Si le PJ remporte la victoire, Lestepume ne disputera pas la prochaine rencontre, ce qui satisfera Vandin. Renyr apparaît et paie le personnage. En outre, il lui indique qu'il vient de se qualifier pour participer à des matches à gros enjeux qui se dérouleront dans deux jours. Le PJ peut décliner cette offre ou tenter de poursuivre cette série de victoires. Le MJ peut créer d'autres combattants en se basant sur le profil de l'Enclume ou de Lestepume.

En supposant que le PJ décide de participer aux matches à venir, Vandin s'assurera de lui rappeler qu'il est censé se coucher afin que son champion remporte la victoire. Quelle que soit sa décision, elle dépasse le cadre de cette aventure, mais le MJ est encouragé à la développer tant qu'elle ne fait pas dévier le reste de l'intrigue.

Que le PJ perde ou non son combat contre Lestepume, s'il lui inflige une blessure critique (un résultat supérieur ou égal à 91 en consultant la **Table 6-10 : Blessures Critiques** de la page 217 du Livre de Règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**), la combattante sera déclarée forfait pour les prochains matches. Cependant, si elle ressort indemne de cette rencontre, les personnages auront toujours d'autres options, comme entreprendre la deuxième mission proposée par Illo Vandin.



## LE BASTION ROUILLÉ

L'autre option, livrer un paquet à une station de récupération dans le Dépotoir, semble plus simple à gérer que le problème de Vandin avec Lesteplume. D'après Illo, la mission consiste à remettre un petit colis au contremaître du Bastion rouillé, une tâche apparemment simple. Si les PJ se renseignent sur la nature du paquet, Illo secoue la tête en déclarant : « *Désolé, mais ça ne vous regarde pas. Tâchez de vous en souvenir.* » Ce que les personnages ignorent, c'est que les précédentes expéditions d'Illo se sont soldées par de nombreux échecs, à cause d'attaques de Savrips ou du vol de ses marchandises par ses propres coursiers, et qu'il a désespérément besoin que cette livraison soit effectuée.

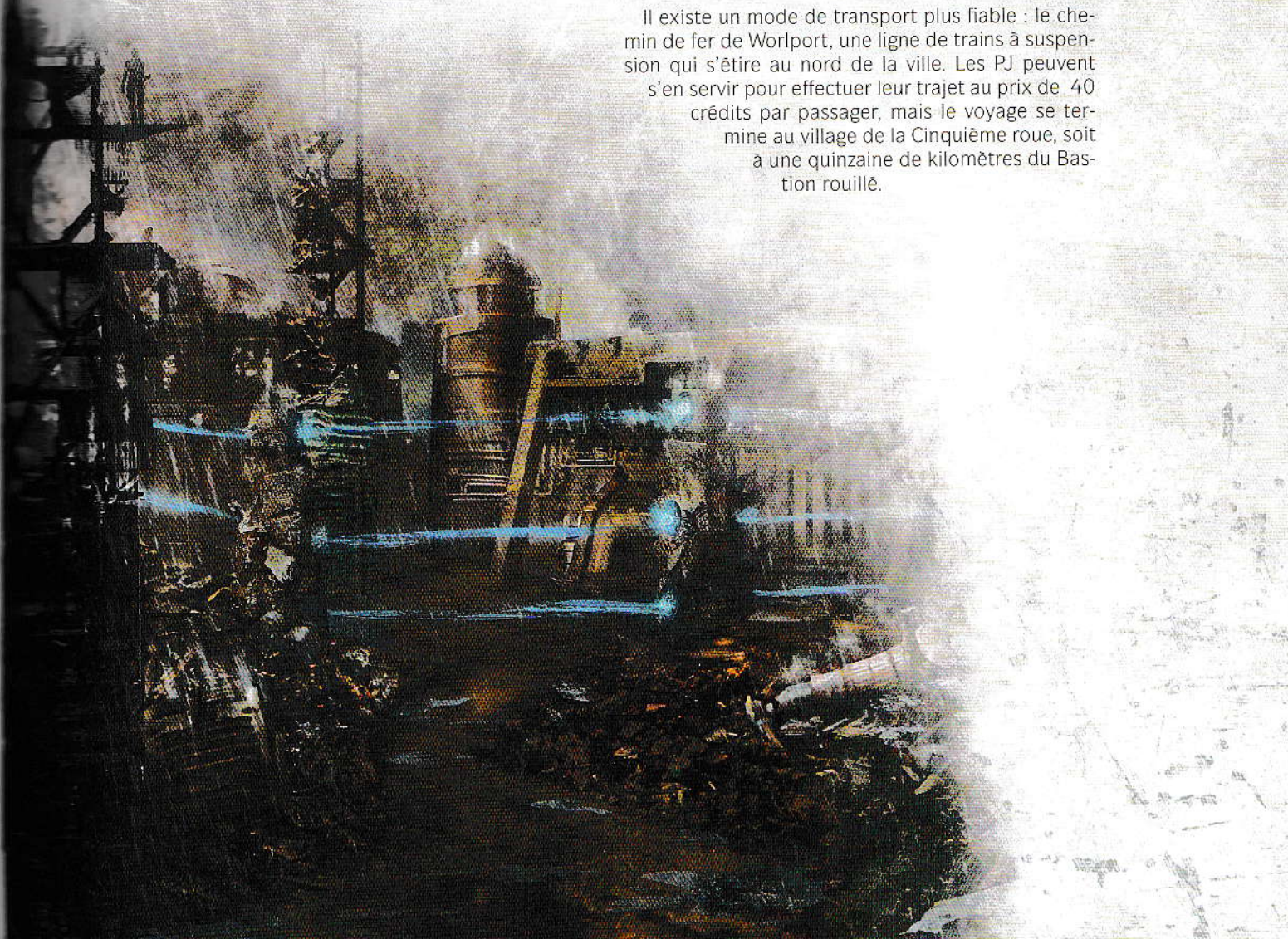
Le paquet en lui-même est petit : douze centimètres de large sur vingt centimètres de long et cinq centimètres d'épaisseur. Il est enveloppé d'une épaisse feuille de plastique bleue et scellé au moyen d'un film de sécurité ultra-résistant. Il pèse environ deux kilos.

Les PJ les plus curieux pourraient tenter de scanner le contenu, mais ils découvriront qu'il est protégé contre les dispositifs de détection. Rompre le film de sécurité s'avérerait peu judicieux, car cela indiquerait de façon permanente qu'ils ont tenté d'ouvrir le paquet.

Le Bastion rouillé est niché au cœur du Dépotoir, à près de quarante kilomètres au nord-nord-est de Worlport. Les PJ doivent organiser eux-mêmes leur voyage, que ce soit en louant ou en volant un speeder, ou simplement en affrétant un véhicule. Si le Dépotoir est une zone dangereuse, elle l'est un peu moins pour qui dispose d'un véhicule fiable et d'une bonne connaissance de la géographie des lieux. En ce qui concerne ce dernier point, ce ne sera probablement pas le cas des PJ, si bien qu'ils seraient avisés de louer un guide pour 100 crédits. Illo leur déconseille clairement d'utiliser leur propre véhicule, car il souhaite garder cette mission la plus discrète possible, mais il peut recommander un guide de voyage ou leur procurer des cartes.

Étant donné que les airspeeders sont inutiles à Worlport en raison de la nature terrestre de la ville, ils s'avèrent assez rares. Cependant, un ou deux landspeeders devraient suffire (200 crédits pour la location de chacun). S'il est facile de trouver des guides de voyage et des cartes du Dépotoir, ils ne seront peut-être pas très conformes à la réalité : les entreprises poussent comme des champignons sur Ord Mantell et la géographie est en continuelle mutation.

Il existe un mode de transport plus fiable : le chemin de fer de Worlport, une ligne de trains à suspension qui s'étire au nord de la ville. Les PJ peuvent s'en servir pour effectuer leur trajet au prix de 40 crédits par passager, mais le voyage se termine au village de la Cinquième roue, soit à une quinzaine de kilomètres du Bastion rouillé.





## LE CONTENU DU PAQUET

Les PJ les plus têtus ou intrépides peuvent décider d'ouvrir le colis sans se soucier des conséquences. Dans ce cas, ils découvrent un gros paquet scellé contenant une substance semblable à de l'épice. Tout personnage réussissant un **test de Connaissance (pègre) Difficile** (◆◆◆) ou un **test de Médecine Moyen** (◆◆) sait que cette épice est connue sous le nom de « tyrru », et qu'elle a très mauvaise réputation sur le marché.

Le tyrru est un analgésique euphorisant très puissant et très addictif. En général, il est utilisé pour garder le contrôle sur les esclaves. Il possède également quelques effets secondaires, et les toxicos qui ne reçoivent pas leur dose quotidienne ont tendance à mourir dans d'atroces souffrances.

Tout PJ qui ouvre le colis et réussit un **test de Connaissance (pègre) Difficile** (◆◆◆) remarque des symboles étranges sur la paroi interne : il s'agit manifestement de numéros de lots. Un ☹ indique que ces motifs sont souvent liés aux expéditions du Consortium de Zann. Bien que les personnages n'en soient pas sûrs, ils peuvent présumer que ce colis a été acquis auprès du Consortium, ou lui a été volé par la Sororité.

Si les PJ décident de se rendre au Bastion rouillé par voie terrestre, ils doivent réussir un **test de Survie** ou de **Pilotage (espace) Difficile** (◆◆◆) sous peine de se perdre dans le Dépotoir. S'ils disposent d'une carte ou d'un guide précis de la région, ils ajoutent ☹ à leur test. En revanche, s'ils sont entrés en possession d'une carte ou d'un guide plus vieux ou erronés, ils subissent un ou plusieurs ☹ à ce test.

En cas d'échec, les PJ seront plus ou moins perdus en fonction du nombre de ☹ obtenues. Un ☹ indique que leur véhicule tombe en panne ou que le groupe se retrouve enseveli sous une avalanche de débris. Un ☹ révèle que les PJ se sont simplement éloignés des sentiers battus et peuvent rebrousser chemin. S'ils éprouvent trop de difficultés à trouver le Bastion rouillé, le MJ peut utiliser la rencontre décrite dans **Une bonne action** et faire en sorte que des nomades reconnaissants leur fournissent des indications.

## UNE BONNE ACTION

À un moment donné, alors que les PJ parcourent les derniers kilomètres du voyage jusqu'au Bastion rouillé, le bruit de tirs de carabines à percussion leur parvient aux oreilles. Il semble provenir d'une gorge voisine

constituée d'une montagne de débris en décomposition et de bouts de ferraille déchiquetés. S'ils décident de s'approcher, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Le bruit des détonations s'intensifie à mesure que vous grimpez vers le sommet de la colline. Une fois arrivé, vous voyez devant vous une petite ravine traversée par une énorme conduite rouillée. Derrière elle se cache un petit groupe d'humanoïdes portant des vêtements de protection maculés de saletés. Deux d'entre eux, armés de carabines à percussion, s'efforcent de repousser une paire de Savrips, mais semblent sur le point de succomber devant les créatures affamées.*

Les humanoïdes font partie d'un clan de nomades traqué depuis presque une semaine par deux Savrips. Les nomades sont tous humains, mais plus loin que la portée moyenne, il est impossible de distinguer leur espèce à cause des éléments de protection disparates qu'ils portent. Ils sont cinq en tout : trois adultes et deux enfants. Les adultes sont armés de pistolets à percussion et deux d'entre eux sont également munis de carabines de même type. Un chariot à répulsion branlant rempli de ferrailles récupérées chancelle à côté d'eux.

Les PJ ont l'occasion de soulager leur conscience en aidant les nomades, mais ils peuvent également tourner les talons et s'en aller sans attirer l'attention des Savrips. S'ils décident d'éviter le conflit, le MJ devrait les y autoriser, mais les prévenir que la fusillade cesse brusquement quelques minutes après leur départ.

Si les personnages se jettent dans la mêlée, les Savrips (également à portée moyenne) sont bien trop occupés par les nomades pour les remarquer d'emblée. Par conséquent, pendant le premier round du combat, ils continuent de harceler les nomades en ignorant les PJ. En outre, les personnages obtiennent ☹ à leurs premiers tests d'attaque pendant la rencontre. Si les Savrips survivent au premier assaut, ils reportent leur attention sur leurs nouveaux agresseurs et se ruent sur eux en poussant des cris terrifiants.

Le terrain dans cette zone est meuble, traître et difficile. Au choix du défenseur, tout personnage obtenant un ou plusieurs ☹ lors d'un test de combat ou de compétence perd l'équilibre et tombe face contre terre. De même, au prix d'un ou plusieurs ☹, il est possible de provoquer la chute d'un ennemi qui cherche à éviter une attaque. Bien que l'apparition soudaine des PJ surprenne les nomades, ces derniers continuent de tirer sur les Savrips, et s'efforcent également d'éviter les personnages en visant tout adversaire en difficulté.

Au terme du combat, en supposant que les PJ ont réussi à vaincre les Savrips, l'un des nomades, Evun, émerge de derrière la conduite et s'approche des PJ, les mains tendues en signe de paix. Son casque grésille lorsqu'il les remercie dans un basic approximatif.



« Merci beaucoup pour aider nous, » dit-il. « Nous partir vendre des babioles à la Cinquième roue. Tout ce que nous avons est à vous. S'il vous plaît, servez-vous. »

Si les PJ décident de se servir dans le chariot des nomades, ils trouvent une paire d'électrojumelles en état de marche mais sale et sans cellule d'énergie, deux vieux masques respiratoires nécessitant de nouveaux filtres, et un blaster à répétition léger modérément endommagé, dépourvu de son pack d'alimentation. Evun encourage les personnages à prendre ce qu'ils veulent. Une fois qu'ils ont fini, il leur dit au revoir et la famille poursuit son chemin en direction de la Cinquième roue.

### EVUN, ALVA, ET THEEL, NOMADES [RIVAL]

Les trois nomades adultes s'appellent Evun, Alva et Theel. Evun et Alva utilisent des fusils à percussion artisanaux pour repousser les Savrips, tandis que Theel protège les deux enfants. Evun, chef de ce petit groupe, est un humain d'une bonne vingtaine d'années. Sa femme, Alva, est une humaine, de quelques années sa cadette, et les deux enfants sont les leurs. Theel, le frère d'Alva, est un adolescent. Tous trois se rendaient à la Cinquième roue pour échanger tout un tas de babioles contre des marchandises lorsqu'ils sont tombés dans l'embuscade des Savrips.

Tous portent un patchwork de tenues d'exploration et de matériel de survie qui rend leurs traits impossibles à distinguer.



**Compétences :** Athlétisme 2, Distance (armes lourdes) 2, Distance (armes légères) 1, Négociation 2, Perception 3, Survie 3

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** fusil à percussion (Distance [armes lourdes] ; dégâts 7 ; critique 5 ; portée moyenne ; Encombrant 2), pistolet à percussion (Distance [armes légères] ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée courte), gaderffii (Corps à corps : dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; Désorientation 3, Parade 1), tenue environnementale (encaissement +1), ceinture multi-usages, divers petits outils

### SAVRIP MANTELLIEN BLESSÉ [RIVAL]

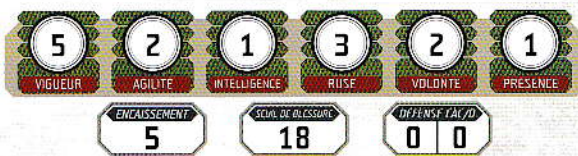
Les deux Savrips qui attaquent les nomades ont été blessés plusieurs fois par des tirs d'armes à percussion (ce qui a été pris en compte dans leur profil), mais en raison de l'épaisseur de leur cuir et de leur résistance, les effets

## LA CINQUIÈME ROUE, JOYAU DU DÉPOTOIR

La Cinquième roue est un petit village du Dépotoir situé à près de vingt-cinq kilomètres au nord de Worlport. Sa population est constituée de vauriens, de récupérateurs et de vendeurs de ferraille. Hormis sa plateforme ferroviaire renforcée, elle ne présente aucun attrait pour les touristes. Une cantina sans nom, construite à partir de plaques de métal et de planches récupérées, se dresse au centre du village. Des guides à la morale plus ou moins douteuse peuvent être embauchés devant la cantina et sur la place du marché poussiéreuse, les marchands profitent de la crédulité des badauds pour leur vendre des ordures ou des breloques à des prix exorbitants.

de ces blessures demeurent minimales. Les deux créatures sont affamées et traquent les nomades depuis plusieurs jours, à l'affût d'une occasion de frapper.

Inutile de dire que les deux Savrips refuseront de se rendre. Pour eux, ce conflit est un combat à mort.



**Compétences :** Athlétisme 2, Corps à corps 2, Perception 2, Pugilat 3, Résistance 3, Sang-froid 2, Vigilance 2

**Talents :** aucun

**Capacités :** Morsure empoisonnée (toute victime d'une morsure d'un Savrip doit effectuer un **test de Résistance Moyen** [♦♦]. En cas d'échec, elle perd sa manœuvre gratuite pendant cinq rounds), Gabarit 2

**Équipement :** grosse massue (Corps à corps ; dégâts 8, critique 3 ; portée au contact ; Désorientation 3)





## LE CAMP DE TOUS LES DANGERS

Que les PJ décident ou non d'aider les nomades contre les Savrips, ils arrivent au Bastion rouillé un peu plus tard. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Les tas de débris empilés le long de la route rudimentaire commencent à se dégarnir. Le terrain qui vous entoure semble avoir été rasé, voire creusé par endroits. Devant vous, le mélange de poussière et de fumée se disperse l'espace d'un instant pour dévoiler un camp fortifié encerclé par un terrain vague d'une centaine de mètres. Des silhouettes armées montent la garde depuis des tours en métal rouillées, tandis que d'autres gardes arpentent les murailles de fortune. Une épaisse fumée anthracite s'élève au centre du complexe.*

À l'approche des PJ, l'un des gardes les repère et une sirène se met à hurler. Avec six fusils blaster pointés sur eux, les personnages se dirigent vers l'entrée du Bastion rouillé. À vingt-cinq mètres, une voix grave aboie : « Halte ! » Au-dessus du portail, une sentinelle houk inspecte les PJ ainsi que leur véhicule avant de cracher : « Qu'est-ce que vous voulez ? »

Dès que les PJ mentionnent une livraison de la part d'Illio Vandin, le Houk hoche la tête. « OK, OK, » grommelle-t-il. « Attendez une seconde. » Un instant plus tard, la sirène se tait et le portail s'ouvre en grinçant. Les personnages sont autorisés à entrer dans le complexe et les gardes se hâtent de refermer derrière eux.

Des tas de rebuts triés jonchent l'intérieur du camp : pièces de véhicules d'un côté, ferraille de l'autre, conduites et câblages divers au milieu. Des créatures rachitiques, vêtues de loques, fouillent dans les piles. Des gardes armés de lances de force les surveillent sans jamais les quitter des yeux.

Le Houk, une brute nommée Gerk, apparaît et se dirige vers les PJ en assenant un coup de pied à un esclave par simple cruauté. « Ça fait un moment qu'on attend ce truc, » lance-t-il à l'un des PJ. « Fais voir la came. »

Si les PJ refusent de livrer le colis sans avoir reçu la récompense, le Houk émet un grognement et sort une enveloppe sale qu'il secoue d'un geste théâtral. Pour en savoir plus sur le contenu de l'enveloppe, reportez-vous à la section **Toute peine mérite salaire**, page 63).

Une fois l'échange effectué, le Houk ouvre le colis et examine le contenu. S'il a été ouvert, il fusille les PJ du regard. « Qu'est-ce que ça veut dire ? Le sceau est rompu ! Vous vous êtes servis, hein ? Vandin va en entendre parler ! » Sinon, il émet un grognement de satisfaction et congédie le groupe.

Que les PJ aient courroucé Gerk ou non, les gardes les laissent partir. À moins qu'ils ne refusent de quitter le Bastion rouillé pour une raison quelconque, le voyage de retour se déroule sans incident. Le MJ est libre de déterminer si Gerk mettra ou non sa menace à exécution. Dans ce dernier cas, la tension sera palpable lorsque les PJ recontacteront le baron du crime Herglic. Cependant, Vandin est moins intéressé par le Bastion rouillé que par le fait d'interférer dans les affaires de la Sororité.

### GERK, SUPERVISEUR HOUK [RIVAL]

Grâce à sa carrure imposante, Gerk est devenu le chef des esclavagistes. Il est chargé de négocier avec les acheteurs de ferraille et de renflouer la main d'œuvre quand trop « d'employés » meurent. Intelligent pour un Houk, il n'est toutefois pas rare qu'il laisse libre court à sa cruauté.



**Compétences :** Coercition 3, Distance (armes légères) 3, Pugilat 3, Résistance 3, Vigilance 2

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), coup-de-poing (Pugilat ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation 3), vêtements renforcés (défense + 1, encaissement + 1), masque respiratoire

### GARDE ESCLAVAGISTE [SBIRE]

Les gardes du Bastion rouillé ont été choisis parmi les pires ordures d'Ord Mantell. Tant qu'ils sont payés, ils obéissent à tout ordre de Gerk, même les plus dégradants ou les plus ignobles. Les gardes sont de tout sexe et de toute espèce et ne portent aucun symbole ou uniforme spécifique.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Coercition, Corps à corps, Distance (armes lourdes)

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue ; réglage étourdissant), grenade étourdissante (Distance [armes légères] ; dégâts 8 ; critique— ; portée courte ; Dégâts étourdissants, Désorientation 3, Munitions limitées 1, Souffle 8), lance de force (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, réglage étourdissant), tenue environnementale (encaissement + 1)



## LA FAMILLE DE LESTEPLUME

**C**omme évoqué plus tôt, la famille de Lesteplume est actuellement prisonnière des esclavagistes du Bastion rouillé. Blessés et molestés, ses membres sont néanmoins vivants et n'ont pas encore été exposés au tyrru utilisé par les gardes pour contrôler les ouvriers. Si les PJ sont venus au Bastion rouillé pour les libérer, ils peuvent soit attaquer le camp directement, soit négocier avec Gerk dans l'espoir de conclure un accord.

Le Bastion rouillé abrite seize gardes de diverses espèces. Cinquante esclaves sont parqués dans des tunnels sordides sous le complexe quand ils ne sont pas forcés de trier la ferraille ou de travailler dans la fosse, à un kilomètre du campement. Sur les seize gardes, dix sont chargés de surveiller le campement, tandis que les autres s'occupent des esclaves qui travaillent au-dehors.

## TOUTE PEINE MÉRITE SALAIRE

Quelle que soit la tâche entreprise et réussie par les PJ, Vandin est satisfait. Il cherche surtout à mettre la main sur Micael Torval et à s'assurer que la Reine soit éliminée. Ces missions n'étaient pas une fin en soi, et même si les personnages ne sont pas complètement parvenus à les accomplir, Vandin ne s'en formalise pas. Après tout, retenir les PJ ne ferait que retarder son véritable but, et il le sait.

Après avoir réussi à livrer le tyrru au Bastion rouillé, les PJ sont déjà en possession de l'enveloppe contenant les informations dont ils ont besoin. En revanche, si le combat a été arrangé conformément aux souhaits d'Ilo, il contacte les personnages via un comlink sécurisé pour leur proposer de leur envoyer ces renseignements à l'endroit de leur choix. Un messenger apparaît un court instant plus tard pour leur livrer une simple enveloppe.

Cette dernière contient deux choses : un message d'Ilo Vandin et une puce de données contenant un enregistrement audio. Le message du seigneur du crime est stocké dans un petit hololecteur jetable : la voix grave du Herglic résonne dès que le bouton de démarrage est pressé :

*Et maintenant, à moi de remplir ma part du marché. Trouver la Reine de la Sororité est facile. Vous n'aurez qu'à suivre son cœur, ou plutôt le cœur de son amant. Oui, car même elle a besoin de compagnie. En l'occurrence, elle jouit de celle d'un joueur invétéré nommé Micael Torval. Torval est complètement épris de « Sa Majesté », mais il ignore une chose qui risquerait de crever son petit nuage rose : la Reine a l'intention de le tuer*

Vandin poursuit en expliquant que si les PJ dévoilent les intentions de la Reine à Torval, ils devraient parvenir à le convaincre de révéler l'emplacement de sa planque dans les souterrains de la ville. Cependant, ils doivent d'abord parvenir jusqu'à lui, et cela risque de s'avérer difficile étant donné que la Reine le garde sous constante surveillance. « *Cependant, je tiens de source sûre que Torval est censé assister aux matches du Savrip fortuné ce soir*, poursuit Vandin. *Vous pourriez l'y rejoindre. Une fois que vous lui aurez brisé le cœur, envoyez-le-moi. J'aurais bien besoin d'un nouvel apprenti...* »

La puce de données incluse avec le message contient un enregistrement audio de la Reine pirate et d'une femme non identifiée. Ilo est persuadé que cette autre voix appartient à quelqu'un de haut gradé au sein de la Sororité, probablement l'une de ses plus proches conseillères. L'enregistrement est court et direct.

Une fois lu, l'enregistrement peut être rejoué. Si la qualité du son n'est pas très bonne, les paroles sont claires. La voix de la Reine, calme, rauque, teintée d'un léger accent, est identifiable par tout individu l'ayant déjà entendue. Cela inclut les PJ, qui reconnaissent la voix de Revah quand elle portait son masque.



### L'ENREGISTREMENT

**Femme non identifiée :** Combien de temps vas-tu continuer à faire marcher Torval ?

**Reine :** Tant qu'il continuera de m'amuser.

**F :** Il en sait trop sur trop de choses. Ça le rend dangereux.

**R :** Ne t'inquiète pas. Je l'ai à l'œil.

**F :** Et tu es prête à le tuer au besoin ?

**R :** Bien sûr.

**F :** Je l'espère pour toi.

**R :** Crois-moi, ma sœur : une fois qu'il ne me sera plus d'aucune utilité, il ne sera plus qu'un agréable souvenir.

(Fin de l'enregistrement.)



# L'AMANT DÉDAIGNÉ

**C**onformément aux indications d'Ilo Vandin, les PJ trouvent Torval au Savrip fortuné le soir même. S'ils s'y sont déjà rendus pour s'occuper de Lestepume, Jyd Renyr les reconnaît et les accueille chaleureusement. Le manager leur demande, sans trop de subtilité, si le personnage qui a vaincu l'Enclume serait prêt à combattre de nouveau ce soir. Cette décision est laissée à la discrétion du MJ et du PJ en question, et en cas de victoire, la récompense s'élèvera à 1000 crédits.

Si les PJ l'interrogent à propos du parieur, Jyd désigne la loge privée de Micael Torval. « *Lui, c'est une star,* » commente Jyd. « *Il a des amis puissants. Il va à des fêtes très privées. Musique, danse, débauche, la totale. Si vous le connaissez, vous pourriez peut-être me dégoter une invitation ?* » Peu importe la réponse des personnages, le manager les flatte avant de suivre son chemin.

Torval est accompagné d'un unique garde de la Sororité, assis à ses côtés dans sa loge. Blindée, insonorisée, et pouvant accueillir une dizaine de spectateurs, cette dernière est perchée au sommet d'un grand escalier, que Jyd (ou n'importe quel employé de l'arène) peut désigner aux PJ.

La porte de la loge est fermée de l'intérieur par un verrou électronique. Il peut être ouvert grâce à un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) ou forcé en effectuant un **test de Pugilat Intimidant** (◆◆◆◆). Si les PJ tentent de se montrer plus subtils, ils peuvent tout simplement taper à la porte

et essayer de baratiner le garde de Torval via l'intercom, ce qui nécessite de réussir un **test de Charme Moyen** (◆◆) ou de **Tromperie Difficile** (◆◆◆). La manière dont ils gèrent le garde une fois le seuil franchi dépend des personnages, mais elle affecte la façon dont Micael interprète leur proposition.

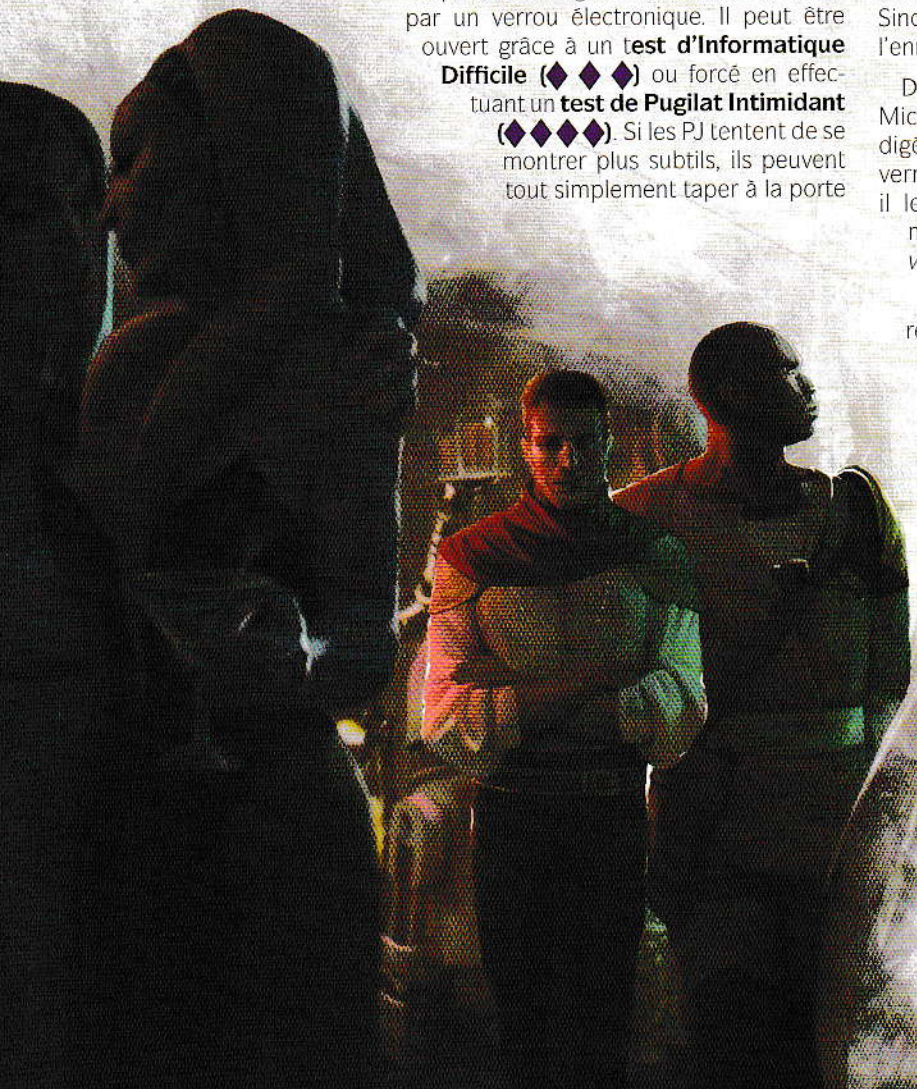
## UNE FRANCHE DISCUSSION AVEC MICAEL

Torval se méfie de toute personne qui éprouve le besoin de forcer sa loge, et surtout des individus qui menacent sa personne ou son garde du corps. Cependant, tant qu'on ne l'a pas attaqué personnellement, il est prêt à entendre la version des PJ avant de se faire une opinion. Vu son scepticisme, le groupe va avoir beaucoup de mal à le convaincre que la Reine souhaite sa mort. Bien sûr, l'enregistrement fourni par Vandin est déterminant pour l'inciter à se retourner contre son amante. Pour le persuader, il faut réussir un **test de Charme** ou de **Tromperie Moyen** (◆◆), auquel s'ajoute un ■ si les PJ ne se sont pas montrés menaçants. En revanche, s'ils font preuve d'agressivité, il se transformera en **test opposé** au **Calme** ou à la **Présence** de Micael. Deux ☺ ou plus, ou un ☺, suffisent à le convaincre de faire sortir son garde pendant qu'il écoute l'enregistrement. Sinon, il faudra le maîtriser une fois que la nature de l'enregistrement deviendra évidente.

Désormais convaincu de la perfidie de son amante, Micael s'assoit calmement quelques instants pour digérer l'information. Il demande s'il peut se verser un verre, et si on l'y autorise (ou si les PJ le lui servent), il le boit d'un seul trait. Les joues rougies par le mélange d'alcool et de colère, il demande : « *Que voulez-vous de moi ?* »

Micael leur indique l'emplacement précis du repaire de la reine sous Worlport. Il décrit les zones qu'il a fréquentées. Si les PJ s'entendent bien avec lui, il leur décrira le genre de résistance qu'ils pourraient rencontrer une fois à l'intérieur (comme les gardes du corps savrips). Il ne souhaite pas les accompagner. D'ailleurs, il pense quitter Ord Mantell dès que possible. Si les personnages mentionnent Ilo Vandin, Micael les remercie pour le tuyau. Qu'il le mette à profit ou non reste à voir.

Le repaire de la Reine à Worlport est un complexe souterrain, accessible par l'ascenseur d'un entrepôt du district industriel. Cet entrepôt jouxte une aire de décollage, ce qui permet à la Reine et à ses sbires de quitter rapidement la capitale en cas d'urgence.





Torval n'est pas au courant des opérations courantes qui sont effectuées dans le repaire, mais il sait que des biens sont livrés quotidiennement à l'entrepôt.

Si les PJ l'interrogent sur sa relation avec la Reine, Torval se mure dans le silence. Il considère ces informations d'ordre privé, mais il répondra aux questions suivantes :

- **Quand avez-vous vu la Reine pour la dernière fois ?** « Avant-hier. On a dîné et passé la nuit ensemble. »
- **À quoi ressemble-t-elle sous son masque ?** « C'est une Ubese, pâle avec un teint de porcelaine. Ses cheveux sont mi- longs, noirs, et ses yeux si bleus qu'on pourrait s'y noyer. La plupart du temps, elle porte un masque respiratoire. Je crois qu'elle a du mal à supporter les atmosphères de Type I. »
- **Comment s'appelle-t-elle ?** « Elle m'a demandé de l'appeler Noira. Mais j'ignore si c'est son vrai nom. »
- **Qui d'autre se trouve dans son repaire ?** « À votre avis ? Des tas de bandits, de pirates et de vauriens en tout genre. Il y a aussi Ryale, sa commandante en second. »
- **Pouvez-vous décrire Ryale ?** « Vous avez entendu sa voix sur cet... enregistrement. C'est juste une conseillère de Noira, mais elle a plus de responsabilités qu'un pirate lambda. Quand Noira quitte Worlport, c'est Ryale qui gère le repaire à sa place. »
- **Y a-t-il d'autres moyens d'entrer ?** « Sûrement, mais je ne sais pas où ils se trouvent ni comment les découvrir. »

Une fois cet interrogatoire terminé, les PJ peuvent quitter la loge avec les informations qu'ils ont recueillies. Micael reste là et se sert un autre verre en contemplant le combat d'un regard vide.

### MICAEL TORVAL, JOUEUR DE SABACC PROFESSIONNEL [NÉMÉSIS]

Micael Torval est issu d'une riche famille originaire de Tannab, une planète de la Bordure Intérieure. Peu de temps après sa majorité, il entama des études à l'université de Coruscant, mais gagné par l'ennui et harcelé par des parents bien trop conservateurs, il décida de partir à l'aventure.

Il traversa la galaxie en évitant la kyrielle de chasseurs de primes que sa famille avait envoyés à ses trousses et devint de plus en plus accro aux paris. Heureusement, il était doué pour le sabbac. Une grande partie de son succès est dû à sa sensibilité à la Force, dont il ignore lui-même l'existence.

S'il a fini par s'installer sur Ord Mantell, Micael n'a pas l'intention d'y rester. Il avait espéré profiter de l'affection de sa maîtresse actuelle avant de

s'en aller. Malheureusement pour lui, il sait trop de choses pour que la Reine le laisse vivre en dehors de sa surveillance.

Micael est un homme séduisant, aux cheveux noirs et aux yeux bleus, qui paraît bien plus jeune que ses quarante-deux ans. Il s'habille à la mode et, s'il n'est pas un combattant, il porte au moins deux blasters de poche. Doté d'un charme incroyable, il n'hésite pas à s'en servir pour obtenir ce qu'il souhaite.



**Compétences :** Calme 3, Charme 3, Connaissance (éducation) 2, Distance (armes légères) 1, Négociation 3, Perception 3, Système D 2, Tromperie 4

**Talents :** Perception des émotions 1 (ajoute ■ à tous les tests de Charme, Coercition et Tromperie sauf si la cible est immunisée contre les pouvoirs de la Force), Valeur de Force 1

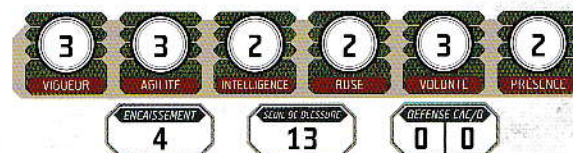
**Capacités :** aucune

**Équipement :** 2 blasters de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), vêtements à la mode

### GARDE DU CORPS DE LA SORORITÉ [RIVAL]

Si le garde du corps a été envoyé par la Reine pour protéger Micael Torval, son véritable objectif est de s'assurer de la loyauté du joueur professionnel. Il a également ordre de le tuer si le besoin s'en fait sentir.

Le garde du corps est un humain vêtu d'habits décontractés mais fonctionnels. Il porte un pistolet blaster dans un holster dissimulé.



**Compétences :** Athlétisme 2, Calme 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 3, Pilotage (planétaire) 2, Pugilat 3, Vigilance 3

**Talents :** Coup ciblé (peut dépenser 1 point de Destin pour ajouter des dégâts égaux à son Agilité à un coup d'une attaque réussie)

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), vêtements épais (encaissement + 1), comlink



# LE GRAND NETTOYAGE

**L**i n'est pas facile d'accéder au palais de la Sororité, mais des PJ ingénieux trouveront sûrement quelques moyens d'y parvenir. Si le MJ est capable de rebondir sur les idées des joueurs et se montre capable de remettre les personnages sur les bons rails s'ils dévient trop de leur objectif, ils devraient pouvoir atteindre la base cachée de la Sororité. Les PJ qui préfèrent demander conseil à Jander peuvent le faire, mais le Toydarian leur reprochera ce qu'il considère comme de la paresse. « *Je vous prenais pour des professionnels,* » maugrée-t-il. « *Je n'ai pas que ça à faire !* »

Malgré ses jérémiades, Jander réfléchit un instant et propose un plan. Ambrae Environnement est une célèbre entreprise de Worlport qui fournit du matériel de survie, de climatisation et de filtrage de l'air. Ses bureaux sont situés dans le district industriel, mais d'après le Toydarian, ils ne sont pas particulièrement surveillés. Il suggère que les PJ pénètrent dans le parc de véhicules et volent le nécessaire pour se déguiser en agents de maintenance. « *Ceci est mon plan génial,* » déclare-t-il avec morgue. « *Si vous avez une autre idée, allez-y.* »

Si les PJ décident de ne pas suivre le conseil de Jander, le MJ doit les laisser concevoir leur propre plan et utiliser les éléments décrits plus loin pour les guider lors de leur infiltration. Une autre option consiste à les laisser découvrir les activités d'Ambrae au cours de leurs explorations plutôt que d'obtenir cette information auprès de Jander.

## AMBRAE ENVIRONNEMENT

Le district industriel est bien connu pour sa pollution, si bien que les gens qui y vivent ou y travaillent portent des masques respiratoires à toute heure de la journée. Les individus qui en sont dépourvus se retrouvent essouffés et nauséux sous l'effet des effluves, ce qui inflige une pénalité de ■ à tous leurs tests jusqu'à ce qu'ils quittent le district. Lorsque les PJ approchent du parc de véhicules d'Ambrae, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*L'atmosphère est encore plus nauséabonde dans le district industriel que dans le reste de la ville. Les odeurs de gaz d'échappement et de sulfure mélangées à celle du plastoïde brûlé vous prennent à la gorge et vous donnent des haut-le-cœur. Le quartier est sale, les bâtiments en ferrobéton maculés par des siècles de pollution industrielle.*

Le parc de véhicules d'Ambrae Environnement est situé au cœur du district. Il est constitué d'un parking jouxtant un grand garage. Une haute clôture encercle le parc et le garage, protégés par des dispositifs électroniques. De plus, un petit groupe de limiers corelliens sillonnent les lieux, et un garde surveille les senseurs de la clôture depuis un poste adjacent au garage.

Des rangées de répulsoirs blancs marqués du logo d'Ambrae Environnement et leurs équivalents terrestres munis de moteurs à combustion sont garées sur le parking. Les clés des véhicules sont gardées dans le poste de sécurité tandis que des uniformes et des combinaisons de la société sont rangés dans le garage. Les personnages doivent réussir à passer le système de sécurité, les limiers corelliens et les gardes s'ils veulent obtenir le matériel qu'ils sont venus rechercher.

### EFFRACTION

La clôture qui ceint le parking est truffée de senseurs de mouvement et de caméras. Pour l'escalader, il suffit de réussir un **test d'Athlétisme Facile** (◆). Cependant, les PJ doivent aussi affronter les dispositifs de sécurité présentés ci-dessous s'ils veulent passer inaperçus.

Le groupe peut repérer les senseurs et caméras en réussissant un **test de Perception Moyen** (◆◆). Une fois détectés, ces systèmes peuvent être contournés ou neutralisés grâce un **test d'Informatique** ou de **Magouilles Difficile** (◆◆◆). Tout échec avertit le garde d'une intrusion, ainsi que de son emplacement précis. Aussitôt, il appelle des renforts, et deux autres vigiles arrivent dans un landspeeder blindé cinq rounds plus tard (ou plus tôt, si le MJ le souhaite). Si le garde aperçoit ou entend les PJ, sa réaction sera la même.

Derrière la clôture se trouve un vigile accompagné de trois limiers corelliens. Les limiers patrouillent dans le parking en silence, rodant derrière les véhicules à l'affût d'intrus. À moins que les PJ ne se déplacent furtivement et réussissent un **test de Discrétion Difficile** (◆◆◆), les chiens les entendent et s'approchent en silence. Lorsqu'ils attaquent, ils se concentrent sur un individu à la fois et ne battent en retraite que si deux d'entre eux au moins ont été tués.

Le garage est fermé. Il comporte deux portes à rideaux ainsi que deux portes renforcées. Si les portes à rideaux ne s'ouvrent que de l'intérieur, les portes renforcées sont munies de verrous électroniques haut de gamme.



Pour les ouvrir, il faut réussir un **test d'Informa-  
tique Difficile** (◆◆◆◆) ou de **Magouilles Intimi-  
dant** (◆◆◆◆). Le garage contient un grand nombre  
de véhicules, en plus ou moins bon état. Des tenues  
et uniformes de travail destinés aux espèces les plus  
courantes sont rangés dans l'une des réserves.

À moins que les PJ ne volent les clés d'un van dans le  
PC de sécurité, ils doivent le faire démarrer en bidouil-  
lant son système d'allumage, ce qui n'est pas difficile  
pour un voleur expérimenté et requiert un **test de  
Mécanique** ou de **Magouilles moyen** (◆◆).

### VIGILE D'AMBRAE ENVIRONNEMENT [SBIRE]

Les gardes employés pour assurer la protection d'Ambrae Environnement ne sont pas les meilleurs du coin, et encore moins l'élite de la profession. Ils ont des familles et veulent juste faire leur boulot, puis rentrer chez eux dès la fin de leur service. Ils ne prennent pas de risques excessifs et préfèrent appeler des renforts plutôt que de jouer les héros. Ceci étant, ils sont consciencieux, mais confrontés à une puissance de feu supérieure, ils auront tendance à se rendre ou à fuir.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Corps à corps, Distance (armes légères), Perception, Pilotage (Planétaire), Vigilance

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), matraque (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), armure matelassée (encaissement +2), masque respiratoire, comlink

### LIMIER CORELLIEN [SBIRE]

Les limiers corelliens font souvent office d'animaux de compagnie et de chiens de garde, même si des meutes de limiers sauvages sillonnent parfois les zones où ils ont été implantés. Contrairement à la plupart des canidés, ils n'aboient et ne couinent que rarement. Mais quand ils aboient, ce cri ressemble à un murmure. Ce comportement est instinctif, car dans la nature, les limiers corelliens utilisent la furtivité pour traquer leurs proies.

Pouvant atteindre un mètre de long, les limiers corelliens sont minces et agiles, et comptent sur la furtivité et la vitesse plutôt que sur la force pour tuer les animaux dont ils se nourrissent. Leur corps est

hérissé de minuscules piquants, et leur tête est munie d'une truffe surdimensionnée qui leur permet de flairer leurs proies ainsi que d'une gueule remplie de dents aiguisées comme des rasoirs.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Athlétisme, Furtivité, Perception, Pugilat, Vigilance

**Talents :** aucun

**Capacités :** Odorat (ajoute [ ] aux tests de Survie effectués pour traquer des proies)

**Équipement :** dents (Pugilat ; dégâts 3 ; critique 4 ; portée au contact)

## UN PRÊTÉ POUR UN RENDU

L'entrepôt de la Sororité, qui abrite l'entrée du palais souterrain de la Reine, est une vaste structure métallique maculée de crasse et grêlée de rouille. En apparence, elle ressemble à une usine abandonnée ou à un bâtiment de stockage. À proximité de l'entrepôt se trouve une aire d'atterrissage pour vaisseau, actuellement désert mais verrouillée.

À moins que les PJ n'aient d'autres projets, ils se dirigent vers la porte à rideau métallique de l'entrepôt. S'ils frappent ou patientent quelques minutes, lisez ou paraphrasez la phrase suivante :

*Un Twi'lek vêtu d'un gros blouson émerge d'une porte latérale et s'approche de la portière avant de votre van à repulsion. Sa main repose sur la poignée d'un blaster lourd rangé dans un holster accroché à sa ceinture. « Qu'est-ce que vous voulez ? » demande-t-il, visiblement agacé.*

Les PJ doivent convaincre le Twi'lek de les laisser entrer dans l'entrepôt. Ceci nécessite de réussir un **test de Coercition** ou de **Tromperie Moyen** (◆◆) selon la tactique employée par les personnages (ce texte suppose qu'ils utilisent le van d'Ambrae pour étayer leur couverture, mais ils peuvent employer une approche différente).

Si le groupe fournit des preuves concordantes (ordre de mission falsifié ou autre document similaire), le PJ effectuant le test de Coercition ou de Tromperie bénéficie d'un [ ] lors de son premier test. Selon la tactique employée—mentionner que des gens risquent de mourir ou insinuer que le garde pourrait être sévèrement puni (ou tué) s'il les retient trop longtemps—, les PJ peuvent gagner un [ ] supplémentaire.



Si les PJ parviennent à duper le Twi'lek, ce dernier regagne l'entrepôt et ouvre le rideau métallique. Il le fait manuellement, dévoilant un vaste espace éclairé d'une lumière vive et rempli de marchandises diverses. À l'autre bout de l'entrepôt se trouve un ascenseur. Quatre autres gardes s'approchent et observent le van des PJ d'un air curieux. Le Twi'lek fait alors signe aux personnages de se garer sur un emplacement proche de l'ascenseur et referme le rideau derrière eux (il peut aussi appeler d'autres gardes si les personnages ont obtenu    lors du test).

Sous le regard des pirates, le Twi'lek autorise les PJ à sortir du van en emportant tout le matériel nécessaire à leur « travail ». Puis il les escorte jusqu'à l'ascenseur, entre et appuie sur le bouton. La cabine descend en vibrant. « *Je déteste ça,* » commente le Twi'lek. Même s'il demeure sérieux, il bavardera volontiers avec quelqu'un qui n'est pas pirate, surtout s'il trouve cette personne attirante.

Peu après, l'ascenseur s'arrête avec un tremblement. Le Twi'lek ouvre la porte et conduit les PJ à travers une série de couloirs. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Les couloirs sinueux sont propres et secs, et l'air ne charrie aucune odeur de produits toxiques ni de polluants. Vous passez devant quelques personnes, y compris un groupe de courtisans élégamment vêtus, qui s'entretiennent à voix basse. Vous entendez le bruit d'une musique enjouée en provenance d'un couloir droit devant vous.*

Si les PJ interrogent le Twi'lek à ce sujet, il hausse les épaules. « *Un concert pour la Reine,* » répond-il. « *Elle sait s'entourer de bons musiciens.* » À moins que les personnages ne décident d'entrer dans la salle d'audience de la Reine, ils s'enfoncent dans le palais à la suite du garde, jusqu'à une vaste pièce remplie de machines de recyclage d'air vrombissantes. « *Voilà,* » dit-il. « *Ça me semble normal. Vous êtes sûr qu'il y a un problème ?* »

C'est le moment idéal pour que les PJ affrontent leur guide, car il n'y a personne d'autre dans la pièce et que le bruit de l'équipement est assez fort pour couvrir des bruits de lutte ou d'appels au secours. Si les personnages ont mémorisé le parcours, il est inutile d'effectuer un test pour rebrousser chemin jusqu'à la salle d'audience de la Reine, mais si personne n'en a pris la peine, il faut effectuer un **test de Survie Moyen** ( ). Tout  obtenu sur ce test réduit le temps nécessaire pour y arriver, alors qu'un  provoque quelques détours. Si les PJ obtiennent au moins deux , ils tombent sur deux gardes du palais (voir page 70), qui les attaquent.

## DANS LA GUEULE DU LOUP

À un moment donné, les PJ risquent de se poser des questions vu la facilité avec laquelle ils se sont infiltrés dans le palais de la Reine. Malheureusement pour eux, ils ont raison de se douter de quelque chose. La chef pirate leur a permis de se déplacer plus ou moins facilement à travers son palais afin de pouvoir se débarrasser d'eux une bonne fois pour toutes. Mais au moment où les PJ le comprennent, il est déjà trop tard.

## LA SALLE DU TRÔNE

En supposant qu'ils se souviennent du chemin, les PJ parviennent sans difficulté à la salle du trône. À leur arrivée, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Les bruits de fête s'intensifient à mesure que vous arpentez le large couloir. Devant vous, des lumières multicolores clignotent, et le rythme de la musique bat à une cadence effrénée. En émergeant du corridor, vous voyez une vaste pièce remplie de courtisans habillés avec élégance qui dansent, discutent, boivent ou regardent le spectacle. D'innombrables tables sont couvertes de riches mets et de boissons raffinées. Des pirates montent la garde d'un air las, appuyés contre les murs. Sous un magnifique dais, vous apercevez une femme majestueuse qui porte un masque que vous connaissez bien. Derrière elle se dresse une blonde vêtue d'un costume étincelant.*

Cette femme majestueuse est la Reine des pirates, ou du moins son hologramme. Les PJ peuvent effectuer un **test de Perception Difficile** (  ) pour se rendre compte qu'il ne s'agit que d'une projection, et tout personnage doté d'une vision spéciale (infrarouge, thermique, ou autre spectre amélioré) obtient un ou plusieurs  à son test, à la discrétion du MJ.

Alors que les PJ s'enfoncent dans la salle du trône, et quelles que soient leurs intentions ou leurs efforts de discrétion, deux portes blindées se referment derrière eux. La musique tonitruante s'arrête et les conversations des courtisans se muent en un silence ahuri. La voix rauque, aguicheuse, et familière de la Reine s'élève depuis l'estrade tandis que la piste de danse se clairsème. « *Mes amis, nous avons des invités. Accueillons-les.* »

Les PJ se retrouvent seuls sur la piste, entourés de gardes et de fêtards abasourdis. La Reine les toise derrière son masque, tandis que son acolyte sourit avec morgue. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :



*« Vous m'avez bien divertie avec vos bouffonneries. Une chose est sûre, vous avez de la ressource, le Consortium a de la chance de vous avoir. Mais vous approchez trop près du but. Par conséquent, je dois mettre un terme à vos efforts. Ryale s'occupera de vous porter le coup de grâce. Quant à moi, j'ai rendez-vous avec une autre expédition du Consortium. Adieu, car nous ne nous reverrons plus. »*

*L'image de la Reine se met à vaciller, puis disparaît.*

## L'ÉVÈNEMENT PRINCIPAL

Ryale Wai, la femme en costume brillant, frappe des mains et s'exclame : « *Tur ! Kell ! Montrez à nos invités comment nous traitons les assassins !* » Depuis les ombres flanquant l'estrade, deux Savrips mantelliens émergent. Ils sont vêtus d'armures lourdes et portent une grosse massue à pointes. L'un d'eux grogne... et tous deux se ruent sur les PJ.

Les personnages disposent d'un round avant que les deux Savrips ne les atteignent. Le reste des gardes demeure à son poste, car aucun n'a envie de se mettre en travers du chemin des deux bêtes. Ryale observe depuis l'estrade et ne se met à l'abri que si on l'attaque. Les courtisans regardent depuis les côtés, fascinés et inconscients du danger qui les guette.

Si les PJ parviennent à vaincre les Savrips, les courtisans se mettent à hurler et quittent la salle en se piétinant mutuellement ou en écrasant les sentinelles dans leur panique. Quatre gardes du palais tentent de protéger Ryale du mieux qu'ils peuvent, tandis que cette dernière reste cachée derrière l'estrade.

Une fois que les gardes et les Savrips ont été neutralisés, Ryale sort de sa cachette, les mains en l'air. « *Je me rends,* » annonce-t-elle d'un ton qui indique qu'elle n'a pas peur d'être capturée. « *Si vous me tuez, vous n'avez aucune chance d'obtenir les informations qu'il vous faut.* »





Entraînant Ryale avec eux, les PJ peuvent quitter le palais de la Reine et se frayer un chemin jusqu'à l'ascenseur. Le chaos règne et les corridors sont envahis de courtisans et de gardes en proie à la panique. Quelques-uns peuvent tenter de s'interposer, à la discrétion du MJ, mais il vaut mieux passer rapidement sur ce genre de rencontres pour éviter que le soufflé ne retombe.

Durant la fuite des personnages, Ryale, toujours aussi serviable, mentionne qu'elle connaît une autre issue. Si les PJ acceptent de la suivre, elle les conduit jusqu'à une salle cachée derrière l'estrade. Sinon, ils doivent trouver un moyen de sortir. Pour découvrir la porte dérobée sans Ryale, il faut réussir un **test de Perception Difficile** (◆◆◆). À l'intérieur du passage, un ascenseur somptueux conduit les PJ jusqu'à l'aire de décollage jouxtant l'entrepôt. Les lieux sont surveillés par quatre gardes, mais ils se retiennent de tirer si Ryale accompagne le groupe, de peur de la blesser.

### COURTISAN DE LA SORORITÉ [SBIRE]

Les invités de la reine, essentiellement des sycophantes et des parasites qui forment sa cour, ne sont présents que pour le divertissement de leur monarque. Leur rôle est d'assurer que l'atmosphère du palais demeure festive et détendue à toute heure. Leur « taux de rotation » est assez élevé. Tous ceux qui déplaisent à la chef pirate ou qui ne lui sont plus utiles semblent disparaître sans laisser de trace.

Les courtisans ne combattent pas à moins de se retrouver à court d'options. Tous portent des tenues élégantes et étincelantes, et les armes qu'ils arborent sont purement décoratives.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Charme, Connaissance (pègre), Système D, Tromperie

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** vêtements flamboyants

### GARDE DU PALAIS DE LA SORORITÉ [SBIRE]

Les pirates qui jouent le rôle de gardes à l'intérieur du palais sont des combattants expérimentés de tous sexes et de toutes espèces. Ils ne portent pas d'uniformes spécifiques, mais des vêtements épais pour la plupart d'entre eux.

Les gardes prennent leur travail au sérieux, mais fondamentalement, ce sont des pirates. Beaucoup s'ennuient et espèrent pouvoir retourner à ce qu'ils aiment vraiment : aborder et piller des vaisseaux. Une lassitude qui les rend suffisants et négligents, au grand bénéfice des PJ.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Calme, Coercition, Corps à corps, Distance (armes lourdes), Sang-froid

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** carabine blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 1), vêtements épais (encaissement + 1)

### TUR ET KEL, GARDES SAVRIPS [NEMESIS]

Les gardes savrips, Kel et Tur, surveillent constamment le trône de la Reine. Ils ont été élevés depuis la naissance pour servir la Sororité et sont prêts à mourir pour leur monarque. Cette dernière se sert des deux Savrips pour instiller la peur dans le cœur de ses subordonnés et ennemis.

Kel et Tur portent des armures raffinées, taillées sur mesure, et arborent d'énormes massues à pointes fabriquées dans un métal noir non réfléchissant.



**Compétences :** Athlétisme 2, Corps à corps 3, Pugilat 3, Résistance 3, Survie 2, Vigilance 3

**Talents :** Attaque furieuse 1 (peut subir 1 point de stress pour améliorer 1 dé d'aptitude d'un test de Corps à corps ou de Pugilat), Dur au mal 2 (-20 au résultat d'une blessure critique réussie contre un Savrip)

**Capacités :** Enragé (quand un Savrip est blessé, il inflige +1 point de dégâts aux attaques de Corps à corps ou de Pugilat ; s'il subit une blessure critique, il inflige +2 points de dégâts aux attaques de Corps à corps ou de Pugilat à la place)

**Équipement :** massue à pointes (Corps à corps ; dégâts 9 ; critique 2 ; portée au contact ; Désorientation 3, Perforant 2), vêtements renforcés (défense +1, encaissement +1)

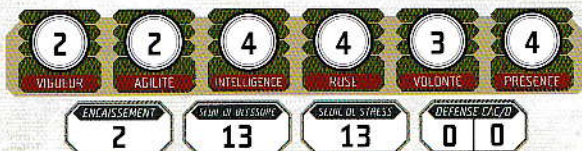


## RYALE WEI, MAJORDOME [NEMESIS]

Ryale Wei a servi la Sororité Voilée avec diligence pendant la majeure partie de sa vie. Bien qu'elle ait parfois aspiré à devenir Reine des pirates, elle se sent à sa place en tant que loyale commandante en second. Qui plus est, Ryale est persuadée d'inspirer la plupart des décisions de la Reine, et aime à s'attribuer le mérite de ses actions.

Ryale est une femme d'âge mûr aux cheveux platine et aux yeux dorés. Elle est extrêmement vaniteuse et utilise des traitements régénérateurs pour maintenir son apparente jeunesse depuis des années. Outre sa vanité, elle fait également preuve de suffisance : elle sait que les PJ viennent pour la Reine, et elle est persuadée qu'ils vont échouer.

Même attaquée, Ryale ne réplique pas. Elle préfère assurer sa sécurité en se rendant, ou en employant des tactiques dilatoires.



**Compétences :** Calme 3, Charme 3, Coercition 4, Commandement 4, Connaissance (pègre) 4, Corps à corps 3, Système D 4, Tromperie 4

**Talents :** Adversité 2 (améliore 2 dès de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Perspicace 2 (améliore deux dès de difficulté de tous les tests de Charme, Coercition et Tromperie qui prennent Ryale pour cible)

**Capacités :** Chef (tous les subordonnés à portée moyenne ou inférieure ajoutent  à leurs tests de Sang-froid)

**Équipement :** vibrorapière (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 5)

## INTERLUDE

Une fois que les PJ se sont échappés du palais de la Reine, Jander les conduit dans un asile de nuit isolé mais propre du Briseflots, le district jouxtant la baie de Worlport. Là, ils pourront prendre leur temps pour interroger Ryale. Notez que si cette dernière devait périr au cours de la bataille, le MJ pourrait parfaitement faire en sorte que les informations qu'elle possède soient dévoilées par un autre PNJ, comme un courtisan. Il est également possible qu'elles se trouvent sur une puce de données cachée dans les affaires de la majordome.

Pour sa part, Ryale tente de résister à la plupart des tentatives des PJ pour lui soutirer ce qu'elle sait.

Cependant, s'ils jouent sur sa vanité et menacent de la défigurer ou de la blesser au visage, elle se soumet aussitôt et leur dit tout ce qu'ils veulent savoir, notamment cela :

- La Reine n'est pas immortelle. En fait, à la fin de son règne, ce titre est transmis à un membre de son conseil. Cependant, Ryale n'a aucune idée de l'endroit où se trouve la Reine actuelle.
- La Sororité Voilée a une taupe au sein du Consortium de Zann depuis un certain temps, mais seule la Reine des pirates connaît son identité.
- Ryale révèle également la nature du prochain coup de la Sororité contre le Consortium, y compris la date et les coordonnées de l'embuscade. En revanche, elle ne sait rien sur la taille de la force engagée dans cet assaut.

Cette dernière information est la plus importante, car elle permet de savoir où se trouvera la Reine. Si elle est immédiatement transmise à Venlana, le Consortium peut tenter de piéger la Sororité, et de capturer ou de tuer sa dirigeante pendant sa prochaine opération.

## ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE II

Rècompenses standards en points d'expérience pour l'Épisode II :

- Pour avoir truqué le match de Lesteplume, quelle que soit la méthode : 5 XP par piste fournie
- Pour avoir négocié et combattu dans l'arène du Savrip fortuné : 5 XP
- Pour avoir voyagé jusqu'au Bastion rouillé pour effectuer la livraison de Vandin : 5 XP
- Pour avoir sauvé Evun et sa famille des Savrips : 5 XP
- Pour avoir parlementé avec Micael Torval : 5 XP
- Pour avoir accédé au palais de la Sororité et vaincu Ryale Wei : 5XP
- Par rencontre supplémentaire : 5 XP

Comme toujours, le MJ peut conférer des XP supplémentaires aux joueurs pour avoir bien interprété leur rôle et respecté les Motivations et Obligations de leurs PJ.











# PRÉPAREZ-VOUS À L'ABORDAGE

« La Reine a joué son dernier coup. Avec un peu d'aide, nous serons débarrassés de cette garce et de sa racaille. »

— Jerid Sykes, amiral du Consortium.

Dans l'Épisode III du **MASQUE DE LA REINE PIRATE**, les PJ affrontent enfin Noira, l'insaisissable Reine. Pour ce faire, ils doivent se hâter vers le lieu de la prochaine embuscade de la Sororité, aborder son vaisseau en détresse et la capturer avant qu'elle ne s'échappe.

- **Branle-bas de combat** : les PJ regagnent leur vaisseau et découvrent qu'il n'est pas dans l'état dans lequel ils l'ont laissé.
- **La nuit éternelle** : des vaisseaux du Consortium ont été envoyés pour intercepter l'embuscade de la Sororité. Est-ce que les PJ arriveront à temps pour rejoindre la bataille ?
- **Comité d'accueil** : quand les PJ abordent le *Sang du Renégat*, ils s'aperçoivent que le vaisseau de la Reine est bien plus dangereux à l'intérieur qu'à l'extérieur !
- **Un pont trop loin** : une fois les PJ sur le pont du *Sang du Renégat*, ils doivent vaincre les gardes de la Reine et trouver un moyen de la maîtriser.
- **Contrat rempli** : Noira désormais hors-jeu, les PJ regagnent Saleucami pour recevoir leur paiement, et plus s'ils sont intéressés.

Au moment même où les PJ se préparent à quitter Ord Mantell, le Consortium de Zann est en train de tendre un piège à la Sororité Voilée. Les informations glanées auprès de Ryale ont permis à Tyber Zann de localiser l'endroit exact de la prochaine embuscade des pirates. Le convoi marchand a été retiré de cette zone et remplacé par une flottille plus lourdement armée, menée par Jeryd Sykes.

Malgré la puissance de feu de ses vaisseaux, Tyber Zann a expressément ordonné à Sykes de capturer la Reine ou de fournir une preuve tangible de son décès. Les PJ peuvent encore mener Noira devant la justice, mais ils doivent se dépêcher avant de laisser passer l'occasion : à leur arrivée, le combat fait rage et le *Sang du Renégat* est neutralisé... pour le moment.

Pour acculer et capturer la Reine, il faut autant de chance que de talent, et remplir le contrat s'avère de plus en plus dangereux à mesure que l'heure tourne. Cependant, Tyber Zann pardonne encore moins l'échec que la trahison...



# BRANLE-BAS DE COMBAT

Une fois que les PJ ont obtenu les coordonnées de l'embuscade, il leur faut contacter le Consortium de Zann et les transmettre à Venlana (s'ils contactent Jander, celui-ci leur répond d'un ton méprisant d'appeler Venlana, car son boulot est terminé). La Pantorienne n'a pas l'air surprise de cette révélation et informe les personnages que leur mission est loin d'être terminée. « Une flottille d'assaut, déguisée en convoi du Consortium, va se mettre en route vers le lieu de l'embuscade, » leur annonce-t-elle brusquement. « Avec un peu de chance, vous pourrez les rejoindre et capturer la Reine. »

Malgré cette nouvelle, sûrement la meilleure que les PJ aient annoncé à Venlana depuis qu'ils ont accepté ce contrat, elle semble distraite. Tout PJ qui réussit un **test de Vigilance Intimidant amélioré** (◆◆◆◆) remarque que Venlana est profondément troublée par quelque chose. Si les personnages l'interrogent à ce propos, elle leur dit au revoir et raccroche brutalement.

Une fois ces renseignements cruciaux transmis, les PJ doivent décider du sort de Ryale Wei. Venlana et Jander insistent pour qu'ils se débarrassent d'elle, mais admettent que le problème de la Reine pirate sera bientôt réglé de toute façon. Si Ryale entend parler de la contre-embuscade du Consortium, elle perd de sa superbe. Le MJ devrait par la suite adapter ses réactions au traitement que lui infligeront les PJ.

Quelle que soit l'issue, le groupe doit regagner son vaisseau à l'embarcadere. En dehors du trafic habituel de Worlport, aucun obstacle spécifique ne ralentit les PJ dans leur traversée de la ville. Si le MJ souhaite introduire une complication, probablement une rencontre modulable, c'est l'occasion parfaite.

## SABOTAGE !

Quand les PJ pénètrent dans la baie d'atterrissage, ils découvrent que la rampe de chargement de leur vaisseau est descendue. S'ils avaient fait appel à des gardes armés pour le surveiller, ils aperçoivent des marques de tirs de blasters et des traces de combat un peu partout sur les lieux. À la discrétion du MJ, les alliés des PJ peuvent être morts, blessés ou en déroute.

Si les PJ ont recruté l'agent de sécurité JR-12 pour protéger leur vaisseau, ils découvrent le droïde. Il est gravement endommagé, mais toujours conscient, il tente de se réparer. Si le groupe s'approche de lui, le droïde émet un son d'agacement et de désarroi. « *Excuses : présentées* » marmonne-t-il. « *Intrus : endommagés. Remarque : seuls quatre d'entre eux demeurent fonctionnels.* » Même s'il tente de se lever pour aider les personnages, JR-12 est en piteux état et incapable de fonctionner correctement avant d'être réparé.

Six saboteurs pirates sont actuellement présents à bord du vaisseau des PJ. S'il le souhaite, le MJ peut les remplacer par des voyous du coin, déçus de ne pas avoir été choisis pour protéger leur vaisseau. Si les personnages ont recruté JR-12 pour protéger le vaisseau, ou s'ils ont conservé des PNJ aptes au combat à bord, deux des saboteurs sont gravement blessés et inconscients, tandis que deux autres montent la garde au sommet de la rampe de chargement. Les deux derniers saboteurs se pressent de démanteler le système d'hyperdrive du vaisseau pour y implanter un puissant engin explosif réglé pour se déclencher lors du passage en hyperspace.

À moins que les PJ n'aient d'autre méthode pour entrer dans le vaisseau, ils doivent s'engager sur la rampe de chargement afin d'affronter leurs adversaires. Une fois que les deux pirates défendant l'entrée ont été éliminés, les PJ peuvent fouiller leur appareil à la recherche d'autres saboteurs. Ils les trouvent dans la section des moteurs, en train d'installer une sorte de dispositif dans les entrailles de l'hyperdrive. Acculés, les pirates dégainent leurs armes et se battent jusqu'à la mort.

## LES BOMBES, ÇA EXPLOSE

Si les personnages ne découvrent pas la bombe, elle explose lorsqu'ils tentent d'activer l'hyperdrive et inflige 15 points de dégâts à tous les PJ à sa portée. Elle inflige également au vaisseau le coup critique Défaillance d'un système majeur (qui affecte l'hyperdrive principal).

Les PJ peuvent le réparer en effectuant un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆). Sinon, si l'appareil dispose d'un hyperdrive de secours, ils peuvent s'en servir pour tenter de rejoindre le combat (mais ils arriveront probablement en retard).

La présence de la bombe n'est cependant pas censée bloquer la progression des PJ dans l'histoire. Elle doit être considérée comme un obstacle permettant d'injecter de la tension et de l'excitation dans la partie. Un MJ qui souhaite y recourir doit la gérer, ainsi que ses effets, de manière judicieuse : les personnages ont passé beaucoup de temps à traquer la Reine, et échouer à ce stade à cause d'un simple test de Mécanique raté provoquerait sans conteste une énorme déception.





## UNE MAIN SECOURABLE

Les PJ compatissants peuvent tenter d'aider JR-12. Un geste louable, certes, mais ils ne disposent pas d'assez de temps pour remettre le droïde en état. D'autres personnages peuvent décider d'emmener JR-12 avec eux. Le droïde n'émet aucune plainte ni protestation. Il continue de tenter de se réparer et se montre reconnaissant envers toute personne qui l'aide à « recoller ses morceaux ».

Si les PJ l'emmènent sur leur vaisseau et le réparent sur le chemin, JR-12 propose de les aider au cours de leur prochaine rencontre. Sa réparation nécessite un **test de Mécanique Moyen** (◆◆) et pour 750 crédits de pièces détachées. Si les personnages survivent au conflit qui s'annonce, ils peuvent le convaincre de rejoindre leur équipage. La décision du droïde revient au MJ, et dépendra de la façon dont le groupe s'est comporté avec lui.

Selon le temps qu'il faut aux PJ pour regagner leur vaisseau et repérer les saboteurs, le MJ peut décider que ces derniers ont disposé d'assez de temps pour poser leur engin explosif. Dans ce cas, les personnages dotés de rangs en Perception ou en Mécanique trouvent automatiquement la bombe.

La bombe peut être retirée de l'hyperdrive grâce à un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆) ou de

**Mécanique Moyen** (◆◆). Si l'un de ces deux tests génère un ☹, la bombe explose et inflige 15 points de dégâts à toutes les cibles à portée. Les dégâts infligés à l'hyperdrive sont présentés dans **Les Bombes, ça explose**, page 74).

## SABOTEUR DE LA SORORITÉ [SBIRE]

Les saboteurs envoyés par la Sororité sont surpris par le retour des PJ ainsi que par l'ampleur du dispositif de sécurité mis en place (surtout JR-12, le cas échéant). À ce stade, ils se dépêchent de faire leur boulot et de s'échapper. Au combat, les saboteurs se battent par groupes de deux.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Corps à corps, Distance (armes légères), Informatique, Magouilles, Mécanique

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), vêtements épais (encaissement +1), ceinture multi-usages

# DANS LA NUIT ÉTERNELLE

Une fois que les personnages ont sécurisé leur appareil, détecté et désarmé la bombe, voire réparé tout dégât causé par les saboteurs, ils sont prêts à décoller et à se diriger vers leur point de saut dans l'hyperespace. L'ambiance dans le vaisseau est étrangement calme alors qu'Ord Mantell diminue derrière l'engin, mais tout semble normal malgré le récent échange de tirs. Les PJ ont désormais le temps de s'occuper de leurs blessures et de leur équipement, ainsi que de réparer JR-12 s'ils l'ont emmené avec eux.

Les coordonnées fournies par Ryale correspondent à une zone isolée entre Ord Mantell et l'agrimonde des M'shinni, Genassa, près duquel des vaisseaux quittent souvent l'hyperespace pour préparer leur prochain trajet. Si les coordonnées sont correctement entrées, il faut réussir un **test d'Astrogation Moyen** (◆◆) pour y parvenir. Le voyage prend environ douze heures avec un hyperdrive de classe 2. En cas de succès au test, les PJ peuvent se reposer et procéder aux réparations en toute quiétude sans être

retardés. En fonction des ☹ ou ☹ obtenus, le groupe peut en arriver en avance ou en retard à la fête.

Avec un ★, l'appareil des PJ arrive aux coordonnées désignées juste après que les vaisseaux du Consortium de Zann ont lancé leur assaut contre les forces de la Sororité Voilée. À partir de ce moment-là, l'aventure débouche sur la grande bataille de la section **Arrivée et chaos** page 76. Un test d'Astrogation particulièrement réussi, qui comprendrait ☹☹☹ ou ☹, pourrait permettre au groupe d'arriver en avance et de se joindre à la flotte du Consortium avant même l'apparition des vaisseaux de la Sororité.

Si les PJ arrivent en avance, ils peuvent se lancer à l'assaut dès l'arrivée des pirates, affaiblir les escadrons de la Sororité, et infliger quelques dégâts au *Sang du Renégat* avant de l'aborder. Mais s'ils arrivent en retard (peut-être en raison de ☹), ils doivent se dépêcher de rejoindre le vaisseau de la Reine. Ceci devrait cependant plutôt augmenter la tension de la rencontre et ne pas réduire la contribution de l'équipe.



## PLANS DE BATAILLE

La Sororité Voilée ne s'attendait pas à ce que son embuscade soit contrée, avec autant d'efficacité par le Consortium de Zann. Cependant, les pirates s'étaient tout de même préparés à rencontrer une forte résistance et une escorte armée. De ce fait, la Reine n'est pas particulièrement inquiète de la présence d'autant d'engins de classe militaire. Ses victoires précédentes ont rendu la Sororité trop sûre d'elle et arrogante, et c'est là sa principale faiblesse tandis que la bataille fait rage.

En ce qui concerne le Consortium de Zann, ses forces sont parfaitement préparées. En se basant sur les informations rassemblées lors d'attaques précédentes, contre ses cargos, il a pu définir la composition générale de la flotte de la Sororité et rassembler assez de puissance de feu pour l'égaliser ou même la surpasser.

Le plan du Consortium, conçu par Jerid Sykes, est simple : l'objectif principal consiste à neutraliser le vaisseau amiral de la Sororité tout en détruisant, ou mieux, en capturant les autres engins pirates. Pendant que le *Fin des Temps* occupe le *Savrip*, les Star-Vipers du Consortium doivent s'approcher du *Sang du Renégat*, surcharger ses boucliers, et le neutraliser grâce à leurs armes ioniques. Cela devrait permettre à un groupe d'abordage de monter à bord pour chercher la Reine. Du point de vue de la mécanique du jeu, ce bombardement empêche le *Sang du Renégat* de se déplacer ou de sauter dans l'hyperespace, même si ses armes et boucliers sont toujours fonctionnels.

Si le Consortium dispose de frégates de soutien sous la forme de deux Interceptor IV (le *Stagnation* et le *Maestria*), ses vaisseaux sont surpassés par le nombre de cargos légers, de transports, et de chasseurs (deux escadrons de *Cutlass-9*) aligné par la Sororité. Sykes n'est pourtant pas trop inquiet, car il pense que le talent et l'expérience de ses pilotes compenseront cette faiblesse numérique. Néanmoins, il s'attend à ce que les *Cutlass-9* infligent d'importants dégâts avant d'être mis hors combat.

## ARRIVÉE ET CHAOS

L'ultime conflit entre le Consortium de Zann et la Sororité Voilée se déroule dans les profondeurs de l'espace. Déguisée en simple convoi, la flottille du premier a reçu l'ordre d'attendre l'assaut de la seconde avant de se dévoiler. Tout ceci a lieu avant l'arrivée des PJ et la bataille est bien engagée lorsqu'ils émergent de l'hyperespace. La liste des vaisseaux engagés est présentée page 79 pour la flottille du Consortium et page 82 pour celle de la Sororité.





## FRAPPES CHIRURGICALES

**S**i les PJ apprécient particulièrement les combats spatiaux, ils voudront peut-être contribuer à frapper le *Sang du Renégat* avant de l'aborder. Dans ce cas, Sykes peut fournir des ordres très précis quant aux sections du vaisseau amiral ennemi à attaquer. Viser certains systèmes, par exemple, contribuera à paralyser le navire-pirate.

Pour attaquer des systèmes spécifiques, les PJ doivent suivre les règles décrites page 202 du Livre de Règles d'AUX CONFINES DE L'EMPIRE. Ils ajoutent donc ☐ ☐ à leurs tests de combat s'ils consacrent une manœuvre à viser un élément (ou un seul ☐ s'ils y consacrent deux manœuvres consécutives). En outre, ce coup doit infliger au moins 4 points de dégâts de coque pour neutraliser le système visé. Dans ce cas, le vaisseau subit un coup critique Défaillance d'un système majeur, la composante affectée dépendant du système visé. Les trois cibles du *Sang du Renégat* déterminées par Sykes sont les communications, les boucliers et les senseurs.

- **Communications** : l'antenne de communication est positionnée derrière le projecteur du bouclier déflecteur. Sa destruction empêcherait l'équipage du vaisseau de communiquer avec les autres appareils de la flotte.
- **Boucliers** : les tirs ioniques du Consortium ont momentanément désactivé le projecteur du bouclier déflecteur, placé le long de l'échine du *Sang du Renégat*. Sykes sait qu'il n'y a pas de meilleur moment pour neutraliser les systèmes de défense d'un appareil que lorsqu'il est impuissant. Détruire ce système réduit d'un point la défense du vaisseau dans toutes les zones.
- **Senseurs** : en touchant les senseurs de navigation, situés près du pont du vaisseau, les PJ peuvent entraver le contrôle de l'appareil ainsi que ses systèmes d'astrogation. Si cette attaque ne peut empêcher le *Sang du Renégat* de sauter dans l'hyperespace, elle permet de réduire la portée de ses senseurs d'un niveau.

Quand les PJ émergent de l'hyperespace, un spectacle impressionnant les attend. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Alors que votre vaisseau quitte l'hyperespace et ralentit pour passer en vitesse subluminaire, vous vous retrouvez au cœur d'un combat aussi impressionnant que terrifiant. Un croiseur de classe Consulaire semble en perdition tandis que des éclairs bleus d'énergie ionique dansent le long de sa coque. Deux StarVipers tournoient autour de lui tels des rapaces, leurs canons ioniques tirant sans cesse pour maintenir le vaisseau impuissant.*

*Au loin, une corvette de classe Maraudeur attaque un galion stellaire. Des chasseurs et transports légers tournoient farouchement entre les frégates, zigzagant pour éviter les débris et les tirs ennemis.*

Peu après leur arrivée, le communicateur des PJ signale qu'on cherche à les contacter, et un humain grisonnant à la barbe naissante apparaît sur leur écran. Il porte un uniforme bleu immaculé et quelques insignes colorés sont épinglés au pan gauche de sa veste. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*« Je me demandais ce que vous fichiez. » grommelle-t-il. La voix est sévère, mais pas accusatrice. « Je m'appelle Jerid Sykes, commandant de la flotte du Consortium. Vous êtes désormais sous mon commandement et je m'attends à ce que vous obéissiez à mes ordres. »*

Une fois les présentations faites, Sykes expose la situation aux PJ. Actuellement, le *Sang du Renégat*, vaisseau amiral de la Sororité, est attaqué par deux StarVipers. Les chasseurs maintiennent le croiseur léger de classe Consulaire sous un feu ionique nourri afin que le Consortium puisse l'aborder tant qu'il est impuissant. « Avec ce Maraudeur en approche, ces deux-là ne vont pas tenir bien longtemps, » annonce Sykes. « Nous avons neutralisé son hyperdrive, mais vous devez y aller et aborder le *Sang du Renégat* avant qu'il ne soit trop tard, compris ? »

Sykes n'est pas d'humeur à bavarder. Bien qu'il suive ses ordres à la lettre, il n'apprécie pas que Tyber Zann exige que la Reine soit capturée. Il comprend l'insistance de son maître, mais il est certain qu'aborder le vaisseau pour capturer la chef pirate, ou apporter la preuve de sa mort, est une énorme erreur qui fera perdre des hommes et du temps. Il ne l'admettra pas devant les PJ, par crainte de saper l'autorité de Tyber Zann, mais peut y faire allusion par mégarde.





## DUEL DANS LES ÉTOILES

Désormais au courant des ordres de Sykes, les PJ doivent se rendre sur le *Sang du Renégat*. Au loin, le *Savrip*, une corvette de classe Marauder, s'approche lentement, ses turbolasers harcelant le vaisseau amiral du Consortium, le *Fin des Temps*. Au moment où les personnages arrivent à portée de leur cible, deux chasseurs *Cutlass-9* de la Sororité émergent d'un des ponts d'envol du *Savrip* et foncent dans leur direction.

L'attaque des chasseurs tombe au pire moment et ne sert qu'à distraire les PJ de leur but pendant que le *Savrip* se rapproche. Heureusement, ces appareils de la Sororité sont particulièrement lourdauds et constituent des proies faciles. Si les personnages se retrouvent surpassés, le MJ peut faire en sorte qu'un ou deux StarVipers du Consortium de l'escadron Sabacc interceptent les chasseurs (voir page 81). Même si les PJ sont incapables de les détruire, leurs alliés devraient pouvoir en abattre un ou deux si nécessaire.

Les chasseurs *Cutlass-9* de la Sororité commencent par lancer des missiles à concussion en direction du vaisseau des PJ et enchaînent avec plusieurs salves de lasers. Les deux pilotes exécutent la manœuvre Coller à la cible (voir page 233 du Livre de Règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) dès qu'ils le peuvent, ce qui en fait des proies faciles pour les personnages et les StarVipers.

Durant la rencontre, le MJ devrait limiter les jets d'initiative ainsi que le suivi des dégâts de coque et du stress mécanique aux vaisseaux que les PJ affrontent directement. Le reste du combat se déroulant alors de manière narrative (voir **La Réalité de la guerre**, page 79).

Quelle que soit la durée de l'affrontement, le MJ devrait rappeler aux joueurs que les PJ doivent impérativement aborder le *Sang du Renégat* avant que le *Savrip* ne se porte à son secours. Il ne lui est pas nécessaire d'effectuer le compte à rebours des rounds, mais si les personnages prennent leur temps, le Maître du jeu devrait les inciter à se dépêcher en faisant part d'explosions proches ou de communications urgentes et furieuses de la part de l'amiral Sykes. Les PJ peuvent même dépenser quelques points de Destin pour accélérer leur progression.

Une fois qu'un des chasseurs de la Sororité a été détruit, le deuxième vire et tente de lancer un missile à concussion sur un StarViper. Ceci permet aux PJ de poursuivre leur mission et d'aborder le *Sang du Renégat*, ce qui débouche sur une dernière rencontre... avec la véritable Reine pirate.



## PATROUILLEUR CUTLASS-9

La Sororité Voilée utilise des *Cutlass-9* comme chasseurs principaux. Presque tous bénéficient de turbines ioniques, seule modification effectuée par l'organisation.

Produits en grandes quantités par la société SoroSuub avant l'avènement de l'Empire, ces chasseurs étaient conçus pour le seul usage de la corporation sullustéenne. Cependant, pendant la Guerre des Clones, SoroSuub en livra à la Confédération des Systèmes Indépendants. Suite à la défaite des Séparatistes, l'entreprise en cessa la production. Néanmoins, des milliers de *Cutlass-9* demeurent dans les arsenaux planétaires et les flottes pirates de toute la galaxie.

|             |             |   |                    |          |
|-------------|-------------|---|--------------------|----------|
| 3           | 3           | 0 | DEF AV/BAH/TRI/ARR | BLINDAGE |
| 1           | -           | - | 1                  | 2        |
| SEUIL DE DC | SEUIL DE SM |   |                    |          |
| 8           | 8           |   |                    |          |

**Type de véhicule/Modèle :** chasseur/Cutlass-9

**Constructeur :** SoroSuub

**Hyperdrive :** primaire (classe 2), secondaire (aucun)

**Naviordinateur :** oui

**Portée des senseurs :** proche

**Équipage :** 1 pilote

**Charge utile :** 12

**Passagers :** 0

**Provisions :** 2 jours

**Coût/rareté :** 40 000 crédits/4

**Emplacements disponibles :** 3

**Armes :** Deux canons lasers moyens montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Jumelé 1).

Lance-missile à concussion monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1, Jumelé 1, Munitions limitées 8, Projectile guidé 3, Souffle 4)

## AMÉLIORATIONS :

**Turbine ionique à haut rendement :** +1 à la vitesse, -1 au Seuil de stress mécanique (cette modification a déjà été intégrée dans le profil du Cutlass-9 et occupe un des emplacements du vaisseau)



## PILOTE DE CHASSE DE LA SORORITÉ [SBIRE]

Les rangs des pilotes de la Sororité sont principalement garnis de pirates disposant d'une petite expérience dans le pilotage de chasseurs et à qui l'on a ordonné de prendre le manche lors des batailles, certains étant d'ailleurs loin d'être volontaires. Bien que ces pilotes soient peu nombreux, les récentes victoires de la Sororité ont considérablement boosté leur moral.

Aucun n'est particulièrement doué, mais cela ne les empêche pas d'être présomptueux. Ils volent comme s'ils étaient invincibles et prennent des risques insensés. Quoi qu'il en soit, leur taux de mortalité est incroyablement faible, du moins jusqu'à présent.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Artillerie, Astrogation, Distance (armes légères), Pilotage (espace)

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), ceinture multi-usages, casque et combinaison de vol

## LA RÉALITÉ DE LA GUERRE

Alors que le combat commence comme prévu, son déroulement se retrouve chamboulé par l'arrivée de la corvette de classe Maraudeur *Savrip*. Puissant et doté d'un équipage expérimenté, cet appareil parvient à détruire le *Rétribution*, un galion stellaire, lors des premiers échanges de tirs de la bataille. Si, de son côté, le *Fin des Temps* inflige de lourds dégâts au *Savrip*, ce dernier parvient néanmoins à effectuer une percée pour aider le *Sang du Renégat* après avoir détruit le *Stagnation*.

Les PJ devraient avoir abordé le *Sang du Renégat* avant que le *Stagnation* n'ait été mis hors de combat. Cependant, la simple approche d'une grosse corvette hérissée de canons et escortée de chasseurs *Cutlass-9* devrait les inciter à se dépêcher. Le MJ devrait se servir de cet élément comme source de tension (car cette menace paraît insurmontable) surtout si les personnages persistent à lambiner.

Une fois que le *Savrip* s'est débarrassé des Star-Vipers, il ne reste que quatre rounds avant que l'équipage du *Sang du Renégat* ne parvienne à remettre ses systèmes en état (moteurs, boucliers et armement). Si les ingénieurs pirates y parviennent,

cela devrait rendre son approche difficile, sans parler de son abordage. Le vaisseau amiral de la Reine s'éloigne alors pour réparer ses avaries, protégé par le *Savrip* et ses chasseurs.

## LA FLOTTE DU CONSORTIUM

La flotte du Consortium a été formée dans le seul but de détruire les moyens militaires spatiaux de la Sororité. Tyber Zann a préféré la qualité à la quantité et n'a pas ménagé ses efforts pour s'assurer que ses ennemis paient le prix fort pour leurs agressions. Grâce à la richesse de Zann et à sa soif incommensurable de vengeance, la flottille du Consortium est redoutable et lourdement armée.

Commandée par l'amiral Jerid Sykes, que Zann considère comme son lieutenant le plus fidèle, la flotte du Consortium est censée (et à l'ordre de) remporter la victoire. Si des vaisseaux pirates venaient à s'échapper, Sykes a juré de les traquer où qu'ils soient. Zann voue une confiance absolue à sa flotte et n'a aucun doute sur l'issue du conflit.

Malgré la puissance de ses vaisseaux et de leurs équipages, l'objectif principal de Zann, hormis anéantir la Sororité Voilée et revendiquer le masque de la Reine, consiste à capturer la chef pirate vivante ou du moins à obtenir des preuves de son décès. Un échec serait inacceptable pour ce seigneur du crime.

## JERID SYKES, AMIRAL DU CONSORTIUM [NEMESIS]

Ancien officier de la flotte de la République, Jerid Sykes fit ses premières armes lors de la Guerre des Clones. Après l'avènement de l'Empire, il passa son temps à se disputer avec les nouveaux officiers, recrutés grâce à leurs relations plutôt que pour leurs talents. Son entêtement finit par lui coûter son poste, mais il ne tarda pas à être repéré par les représentants du Consortium de Zann, qui lui proposèrent une carrière lucrative en tant qu'officier de leur flotte. N'ayant plus rien à perdre, Jerid accepta.

S'il a adopté les méthodes du Consortium, Jerid ne se considère pas comme un criminel. Selon lui, Tyber Zann est un homme honnête qui refuse de s'abaisser à l'hypocrisie et proclame fièrement son intention de s'emparer du pouvoir pour l'amour du pouvoir. Ce genre de franchise est un soulagement pour Jerid après tant d'années passées au service de l'Empire.

Jerid est brusque et sérieux : il ne supporte pas l'incompétence chez les membres de son équipage et est connu pour exécuter ceux qu'il estime responsables de fiascos. Il ne comprend pas pourquoi Zann tient à capturer la Reine vivante et préférerait tailler son vaisseau en pièces.





**Compétences :** Artillerie 3, Astrogation 3, Calme 3, Coercition 2, Commandement 3, Distance (armes légères) 2, Pilotage (espace) 3, Sang froid 3, Survie 2

**Talents :** Intimidant 2 (peut dépenser 2 points de stress pour dégrader 2 dés de difficulté des tests de Coercition ou améliorer 2 dés de difficulté d'un test de Coercition le ciblant), Pilote-né (une fois par session de jeu, peut relancer un test d'Artillerie ou de Pilotage [espace]).

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet disrupteur (Distance [armes légères] ; dégâts 10 ; critique 2 ; portée courte ; Sanguinaire 4), uniforme d'officier, kit de survie en cas de crash

## FIN DES TEMPS

Le *Fin des Temps* est le vaisseau amiral du Consortium de Zann durant cet engagement. Commandé par Jerid Sikes, ancien officier de la Flotte Impériale, il est manœuvré par les meilleurs membres d'équipage du Consortium. Le vaisseau est prestigieux et a même été le transport privé de Tyber Zann à maintes reprises.



**Type de véhicule/Modèle :** Croiseur/Keldabe

**Constructeur :** Mandalmotors/Consortium de Zann

**Hyperdrive :** primaire (classe 2), secondaire (classe 10)

**Naviordinateur :** oui

**Portée des senseurs :** longue

**Équipage :** 6 000

**Chasseurs :** 36

**Charge utile :** 8 000

**Passagers :** 1 000 hommes de troupe

**Provisions :** 2 ans

**Coût/rareté :** 200 000 000 crédits (I)/8

**Emplacements disponibles :** 4





**Armes :** Turbolasers lourds montés sur tourelles : cinq dorsaux, dix à bâbord et dix à tribord (portée longue ; arc de tir : tous ou bâbord ou tribord ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2),

Canons ioniques lourds : cinq ventraux, cinq à bâbord et cinq à tribord (portée moyenne ; arc de tir : tous ; dégâts 7 ; critique 4 ; Cadence lente 1, Ionique),

Deux lance-missiles à induction de masse montés à l'avant (portée extrême ; arc de tir : avant ; dégâts 14 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Imprécis 1, Munitions limitées 10, Souffle 4),

Cinq émetteurs de faisceau tracteur lourds montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts— ; critique— ; Tracteur 6)

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

**Absorbeurs de boucliers d'énergie :** le *Keldabe* dispose d'un dispositif d'absorption des boucliers ennemis intégré à sa coque. Cette technologie inédite est difficile à produire, occupe une place considérable et peut provoquer des surcharges critiques dans les systèmes. Cependant, elle procure un avantage particulier au *Keldabe* durant les combats. Les absorbeurs peuvent être activés par un membre d'équipage au prix d'une manœuvre. Une fois ceci fait, un vaisseau à portée moyenne (au maximum) voit toutes ses valeurs de défense réduites à zéro. Le dispositif peut rester opérationnel autant de temps qu'on le souhaite, mais à la fin de chaque round de fonctionnement, le *Keldabe* subit 4 points de stress mécanique.

**Massif 1 :** lorsque ce vaisseau est la cible d'une attaque, le niveau de critique de toutes les armes employées contre lui compte comme étant supérieur de 1.

## STAGNATION ET MAESTRIA

Les *Stagnation* et *Maestria* sont des frégates de classe *Interceptor IV*. Elles servent de soutien lourd pour les chasseurs du *Fin des Temps*, et ont pour mission secondaire de distraire les transports légers des pirates. Elles ont pris part à de nombreux combats pour le Consortium de Zann et leurs équipages sont constitués de vétérans acharnés.

|         |         |             |                    |          |             |             |   |   |   |
|---------|---------|-------------|--------------------|----------|-------------|-------------|---|---|---|
| 5       | 3       | -1          | 3                  | 2        | 2           | 2           | 2 | 2 | 2 |
| GABARIT | VITESSE | MANIABILITÉ | DEF AV/DAB/TNI/ARR | BLINDAGE | SEUIL DE DC | SEUIL DE SM |   |   |   |
|         |         |             |                    | 2        | 40          | 20          |   |   |   |

**Type de véhicule/Modèle :** Frégate/Interceptor IV  
**Constructeur :** Corporation Technique Corellienne.  
**Hyperdrive :** primaire (classe 3), secondaire (classe 20)  
**Naviordinateur :** oui  
**Portée des senseurs :** moyenne  
**Équipage :** 20 membres  
**Charge utile :** 10 000  
**Passagers :** 5  
**Provisions :** trois mois  
**Coût/rareté :** 300 000 crédits/7  
**Emplacements disponibles :** 4

**Armes :** Batteries de canons turbolasers : une à bâbord et une à tribord (portée longue ; arc de tir : bâbord ou tribord ; dégâts 11 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 1),

Lance-missiles à concussion monté à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 3 ; Brèche 4, Cadence lente 2, Munitions limitées 3, Projectile guidé 3, Souffle 4)

## STARVIPER M-2

Le StarViper M-2 est une version modifiée du célèbre chasseur de supériorité spatiale de Mandalmotors. Il possède un profil unique, avec quatre ailes s'étendant depuis un cockpit central, tels les ailerons d'une créature magnifique mais mortelle. Deux « bras » s'étendent de chaque côté du cockpit, chacun muni de deux armes. Ces appendices peuvent pivoter, ce qui améliore la capacité de visée du pilote et peut même lui permettre de tirer derrière le vaisseau.

Le modèle M-2 bénéficie d'une polyvalence améliorée aux dépens de sa force offensive. La puissance des canons lasers lourds a été réduite pour économiser de l'énergie au profit de boucliers améliorés, tout en leur laissant un potentiel de frappe raisonnable. De plus, les lance-torpilles ont été remplacés par deux canons à ions, ce qui fait de ce chasseur un appareil populaire parmi les pirates et les consortiums criminels.

|         |         |             |                    |          |             |             |   |   |
|---------|---------|-------------|--------------------|----------|-------------|-------------|---|---|
| 3       | 4       | +1          | 2                  | -        | -           | 2           | 2 | 2 |
| GABARIT | VITESSE | MANIABILITÉ | DEF AV/DAB/TNI/ARR | BLINDAGE | SEUIL DE DC | SEUIL DE SM |   |   |
|         |         |             |                    | 2        | 14          | 7           |   |   |

**Type de véhicule/Modèle :** chasseur/StarViper M-2

**Constructeur :** Mandalmotors

**Hyperdrive :** primaire (classe 2), secondaire (aucun)

**Naviordinateur :** oui

**Portée des senseurs :** proche

**Équipage :** 1 pilote

**Charge utile :** 12

**Passagers :** 0

**Provisions :** une semaine

**Coût/rareté :** 160 000 crédits/7

**Emplacements disponibles :** 0

**Armes :** Quad-lasers légers montés sur bras (portée proche ; arc de tir : tous ; dégâts 5 ; critique 3 ; Jumelé 3)

Canons ioniques légers montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 5 ; critique 4 ; Ionique)

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

**Mode manœuvre :** au prix d'une manœuvre, le pilote peut activer ou désactiver le mode manœuvre. Quand ce dernier est actif, le StarViper M-2 augmente sa vitesse et sa maniabilité de 1. Cependant, l'arc de tir des canons laser légers montés sur bras passe automatiquement à « avant ».



## PILOTE DE CHASSE DU CONSORTIUM [RIVAL]

Les pilotes de chasse du Consortium de Zann sont extrêmement doués et fiers d'appartenir à une élite. De tous genres, origines et espèces, ils sont arrogants et présomptueux, mais leur talent est à la mesure de leur crânerie.

Les pilotes stationnés à bord du *Fin des Temps* font partie de l'escadron Sabacc. Surnommés « les Parieurs », ils sont célèbres pour leur courage et l'habitude qu'ils ont de défier les statistiques. Tous possèdent un nom de code qui correspond à une carte du sabacc, comme « Endurance », « Trépas » ou « Étoile ».



**Compétences :** Artillerie 2, Astrogation 2, Distance (armes légères) 1, Informatique 1, Pilotage (espace) 2, Sang-froid 2

**Talents :** Pilote-né (une fois par session de jeu, peut relancer un test d'Artillerie ou de Pilotage [espace])

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), casque et combinaison de vol, kit de survie en cas de crash.

## LA FLOTTE DE LA SORORITÉ

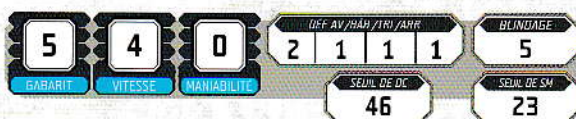
La flotte pirate de la Sororité est constituée de six vaisseaux et d'un escadron de *Cutlass-9* modifiés. S'ils portent les séquelles de batailles précédentes, tous ces appareils sont bien entretenus et manœuvrés par un équipage aguerri. Ils sont menés par le *Sang du Renégat*, un croiseur de classe Consulaire lourdement modifié, vaisseau amiral de la Reine.

Le reste des vaisseaux est composé de cargos, dont la plupart sont des prises de guerre. À moins que les engins ne soient spécifiquement décrits comme modifiés, utilisez les transports présentés dans le Livre de Règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE** à partir de la page 260.

### LE SANG DU RENÉGAT

Le *Sang du Renégat* est le vaisseau amiral de la Reine pirate. Celle-ci a personnellement dirigé chacun des récents raids contre le Consortium de Zann, et le croiseur léger fournit le gros de la puissance de feu de la Sororité dès qu'il s'agit de capturer des vaisseaux du Consortium. L'extérieur de l'appareil est peint de la couleur du sang séché et plusieurs marques de victoire ornent son blindage à proximité du pont. L'intérieur a été lourdement modifié pour s'adapter aux besoins des pirates.

Les modifications du *Sang du Renégat* comprennent un générateur de bouclier renforcé, un faisceau tracteur dorsal et une turbine ionique à haut rendement.



**Type de véhicule/Modèle :** croiseur léger/Consulaire

**Constructeur :** Corporation Technique Corellienne

**Hyperdrive :** primaire (classe 2), secondaire (classe 14)

**Naviordinateur :** oui

**Équipage :** 1 capitaine, 1 pilote, un copilote, 1 navigateur, 1 opérateur de communications, 4 ingénieurs

**Charge utile :** jusqu'à 3 200, selon la configuration

**Passagers :** jusqu'à 16, selon la configuration

**Provisions :** huit mois

**Coût/rareté :** 3 400 000 crédits/5

**Emplacements disponibles :** 3

**Armes :** Deux canons ioniques lourds jumelés montés sur tourelles à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant, bâbord et tribord ; dégâts 7 ; critique 4 ; Cadence lente 1, Ionique, Jumelé 1),

Turbolasers légers jumelés à babord : un dorsal et un ventral à bâbord ; un dorsal et un ventral à tribord (portée moyenne ; arc de tir : bâbord et tribord ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelé 1),

Projecteur de faisceau tracteur lourd dorsal monté sur tourelle (portée courte ; arc de tir : tous ; dégâts— ; critique— ; Tracteur 6)

### AMÉLIORATIONS

**Anneau stabilisateur de moteur :** Maniabilité +2 (cette modification a déjà été prise en compte dans le profil du *Sang du Renégat*, ci-dessus). Cette modification occupe l'un des emplacements du vaisseau.

**Turbine ionique à haut rendement :** vitesse +1, seuil de stress mécanique -1 (cette modification a déjà été prise en compte dans le profil du *Sang du Renégat*, ci-dessus). Cette modification occupe l'un des emplacements du vaisseau.

**Système de visée amélioré modifié :** lorsqu'un personnage tire avec l'une des armes du *Sang du Renégat*, il améliore deux dés d'aptitude de son test d'Artillerie. Toutes les armes montées sur l'appareil disposent du talent inné Tireur d'élite (avant de porter une attaque à distance, peut exécuter une manœuvre pour augmenter la portée de son arme à distance de 1 niveau par rang de Tireur d'élite. Pour chaque niveau de portée au-delà de la portée maximale de l'arme, améliorez 1 dé de difficulté de l'attaque). Cette modification occupe l'un des emplacements du vaisseau.



## SAVRIP

Le *Savrip* est le plus ancien vaisseau de la flotte de la Sororité. Corvetté d'assaut de classe *Maraudeur*, il fut le premier navire amiral des pirates. Après la retraite de la reine précédente, Noira décida de bousculer le statu quo afin de consolider sa base de pouvoir.

Bien que le *Savrip* ne soit plus le vaisseau amiral de la Sororité, il s'agit toujours de l'engin le plus puissant de la flotte pirate. Il transporte non seulement le gros des chasseurs de l'organisation, mais il est également envoyé au cœur des combats pour anéantir les vaisseaux ennemis grâce à sa redoutable combinaison de turbolasers et de tirs ioniques.

La coque du *Savrip* est vert terne et marron clair, et des Savrips mantelliens sont peints sur ses ailes. Outre son système d'armement amélioré, il est aussi équipé d'un système de contre-mesures électroniques (voir page 271 du Livre de Règles d'Aux Confins de l'Empire).

|         |         |             |                            |   |   |   |            |
|---------|---------|-------------|----------------------------|---|---|---|------------|
| 5       | 3       | 0           | 1                          | 1 | 1 | 1 | 5          |
| GABARIT | VITESSE | MANIABILITÉ | DÉG. AV. / DÉG. TIR / ARR. |   |   |   | BLINDAGE   |
|         |         |             | SEUL HP. DE                |   |   |   | SEUL DE SM |
|         |         |             | 65                         |   |   |   | 35         |

**Type de véhicule/Modèle :** corvette/Maraudeur

**Constructeur :** Systèmes Sienar Républicains

**Hyperdrive :** primaire (classe 2), secondaire (aucun)

**Naviordinateur :** oui

**Portée des senseurs :** moyenne

**Équipage :** 120 officiers, pilotes et membres d'équipage

**Chasseurs :** 12 patrouilleurs *Cutlass-9*

**Charge utile :** 175

**Passagers :** 40 pirates

**Provisions :** trois mois

**Coût/rareté :** non disponible à la vente (I)/5

**Emplacements disponibles :** 0

**Armes :** Huit turbolasers légers jumelés, quatre montés à l'avant et quatre sur tourelles (portée moyenne ; arc de tir : avant ou tous ; dégâts 9 ; critique 3 ; Brèche 2, Cadence lente 1, Jumelé 1)

Émetteur de faisceau tracteur léger monté à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts - ; critique - ; Tracteur 2)

Deux canons ioniques moyens montés à l'avant (portée courte ; arc de tir : avant ; dégâts 6 ; critique 4 ; Ionique)





## ÉQUIPAGE DE PONT

**S**i besoin est, le MJ peut utiliser le profil suivant lorsqu'un des vaisseaux des deux flottes sans commandant nommé ouvre le feu ou doit s'engager dans des manœuvres.

### OFFICIER DE FLOTTE [RIVAL]



**Compétences :** Artillerie 2, Astrogation 2, Distance (armes légères), Informatique 2, Pilotage (espace) 2, Sang-froid 3.

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; Réglage étourdissant), comlink, uniforme

### L'ŒIL D'UBA

Principalement utilisé comme vaisseau d'abordage par la Sororité Voilée, l'*Œil d'Uba* est un transport léger ILH-KK de classe *Citadelle*. En l'occurrence, ses soutes ont été aménagées pour accueillir des places supplémentaires pour les groupes d'assaut. Malgré son manque de confort, surtout quand il est rempli à pleine capacité, l'*Œil d'Uba* s'est fait

apprécier par les pirates, qui le considèrent comme un vaisseau « porte-bonheur ».

L'*Œil d'Uba* est peint en noir pour qu'il puisse se fondre dans l'obscurité de l'espace. Ce transport est basé sur le profil décrit page 261 du Livre de Règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

### CŒUR POURRI

Le *Cœur Pourri* est un cargo léger YT-2400 que la Sororité utilise comme plateforme d'armes lourdes et éclairer. Du fait de sa capacité de chargement et de son absence de marques distinctives, le *Cœur* (comme l'appellent les pirates) est aussi employé pour faire parvenir discrètement du butin ou des individus sur n'importe quelle planète de la galaxie.

Le *Cœur Pourri* est identique au cargo léger YT-2400 décrit page 265 du Livre de Règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**. Cependant, il a été modifié de manière à émettre un certain nombre de codes d'identification falsifiés afin de masquer sa véritable identité.

### PRIX DE LA VANITÉ ET CENSURE

Le *Prix de la Vanité* et le *Censure* sont des transports Action VI modifiés que la Sororité a pris au Consortium de Zann. Dépourvus d'armes, ils sont principalement utilisés pour transporter des cargaisons pillées. Chacun est manœuvré par un petit groupe de pirates inexpérimentés.

Si des statistiques sont requises pour ces vaisseaux, utilisez celles de la page 261 du Livre de Règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

## COMITÉ D'ACCUEIL

**A**border un croiseur de classe *Consulaire* dans des conditions optimales est un exercice facile. Mais cette fois, il s'agit d'y arriver alors que l'engin en question se trouve à la dérive et tourbillonne dans l'espace comme une feuille morte dans le vent. Bref, les PJ ont du pain sur la planche ! Afin d'accomplir la manœuvre, le pilote du groupe doit réussir un **test de Pilotage Difficile** (◆◆◆). Le MJ devrait améliorer un nombre de dés de difficulté égal à la vitesse du vaisseau des PJ (par exemple, si l'engin avance à vitesse 3, il améliorera trois dés de difficulté). En cas d'échec, le pilote est incapable de s'accrocher au *Sang du Renégat*. Cependant, chaque tranche de ☹️ obtenue lors de cet échec ajoute ■ à la tentative suivante. À l'inverse, le vaisseau des personnages subit 1 point de dégât de coque pour chaque ☹️ obtenu. Un ☹️ provoque une collision mineure (voir page 243 du Livre de Règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**).

Une fois qu'ils auront réussi à s'amarrer au vaisseau ennemi, les PJ devront prendre leur courage à deux mains pour forcer le sas du *Sang du Renégat*. Il est évidemment fermé et les personnages doivent réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) pour l'ouvrir. Le sens de la gravité artificielle change à mi-chemin, ce qui oblige tous les PJ à réussir un **test de Coordination Moyen** (◆◆) pour maintenir leur équilibre. En cas d'échec, les personnages tombent face contre terre et chaque ☹️ provoque une blessure.

Les PJ sont a priori assez familiarisés avec les profondeurs de l'espace pour être équipés de masques respiratoires, ou encore mieux, de combinaisons spatiales. Les plus professionnels ou les plus prudents peuvent même disposer de bâtons lumineux ou de lanternes à fusion, de ceintures multi-usages ou de matériel d'escalade.



L'équipage du *Sang du Renégat* s'attend à être abordé par le Consortium. Heureusement pour le groupe, il est en plein désarroi suite à l'ionisation des commandes et de l'alimentation énergétique. Seule une poignée de pirates sont parvenus jusqu'à l'entrée du sas, ébranlés et fatigués par la correction infligée à leur vaisseau.

Quand les PJ ouvrent le sas du *Sang du Renégat*, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Le sas s'ouvre avec un grincement sonore et dévoile une pièce plongée dans le noir. L'odeur de roussi et l'air vicié, pollué, emplit vos narines, tandis qu'une alarme hurle au loin. Pendant que vous réfléchissez à la prochaine étape, une voix rude s'écrit « On s'les fait ! » depuis l'intérieur du vaisseau.*

*Des tirs de blasters, dont la plupart frappent la porte du sas et les parois qui l'entourent, emplissent l'air d'énergie rouge. La Sororité sait que vous êtes là, et les pirates n'abandonneront pas sans combattre.*

Quatre pirates de la Sororité (combattant en deux groupes de deux) sont tapis dans l'obscurité, à l'entrée du sas, leurs armes pointées en direction des PJ. Les silhouettes des personnages se dessinent à « contrejour », ce qui confère ■ à toutes les attaques des pirates tant que les PJ demeurent dans le sas. Ce bonus ne s'applique plus aux tirs visant les personnages qui ont franchi le seuil et s'en sont éloignés.

Pour pimenter la situation, seul un PJ peut sortir du sas à la fois. Tirer depuis cet endroit, en évitant les alliés placés devant, s'avère une tâche difficile, et les personnages qui s'y essaient subissent ■ à leurs tests de combat à distance.

En outre, en dehors de la lumière créée par les tirs, l'entrée est plongée dans le noir. Tout PJ tirant sur un adversaire ou tout pirate tirant sur un personnage ayant franchi le sas subit ■ en raison de l'obscurité. Si quelqu'un dispose d'une source de lumière supplémentaire, comme un bâton luisant, cette pénalité est annulée.

### DÉFENSEUR DE LA SORORITÉ [SBIRE]

Les défenseurs du *Sang du Renégat* sont des brutes ordinaires de la Sororité. Si d'autres membres de l'équipage peuvent combattre en cas de besoin, les pirates sont principalement des gardes et des sentinelles.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Corps à corps, Distance (armes légères), Vigilance.

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibrolame (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), armure matelassée (encaissement +2), masque respiratoire

## JETER UN PONT

Une fois les premiers défenseurs de la Sororité liquidés, les PJ peuvent se diriger vers le pont du *Sang du Renégat*. Quelques minutes après l'abordage des personnages et la défaite de leurs assaillants, les bruits du barrage ionique s'atténuent. Équipement et systèmes se remettent peu à peu à fonctionner, et au bout d'un court instant, une partie des lumières grésillent avant d'illuminer les coursives encombrées du vaisseau.

Plutôt que de fournir au MJ une série linéaire de rencontres écrites à l'avance et ponctuées de fusillades dans des couloirs étroits, cette section présente plusieurs menaces et rencontres pouvant être utilisées dans l'ordre qu'il souhaite. Il peut (et devrait) incorporer des rencontres supplémentaires. Au final, il lui appartient de déterminer combien de temps les personnages passeront à se frayer un chemin à travers le navire endommagé à la recherche du pont et de leur proie : la Reine. Toutefois, il devrait essayer de maintenir une forte tension par le biais d'explosions secouant le *Sang du Renégat*, de liquide de refroidissement s'écoulant dans les couloirs, d'alertes lancées dans les enceintes, et d'autres signes montrant que le vaisseau est en détresse et que le temps presse.

Toutes les rencontres et les menaces sont différentes et représentent chacune un nouveau défi que les PJ devront relever avant de poursuivre leur chemin. En fonction des compétences et équipements disponibles, certaines s'avéreront insurmontables. Le MJ devrait employer des problèmes que les personnages peuvent raisonnablement résoudre, ou au moins leur fournir l'occasion de localiser des outils susceptibles de les aider. Il devrait également se sentir libre de créer de nouvelles embûches s'il le souhaite, et d'ajouter des dangers spécifiques liés aux domaines d'expertise ou aux historiques des PJ.



## DÉTOUR

Les rencontres présentées ici représentent le chemin le plus court menant au pont. Si les PJ se retrouvent dans une impasse, ils peuvent tenter de trouver un autre trajet pour contourner un obstacle ou une rencontre. Cette tâche devrait s'avérer compliquée, et nécessiter un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) ou de **Connaissance (éducation) Moyen** (◆◆). En cas de succès, les PJ trouvent un nouveau passage, même s'ils ne sont pas à l'abri de se heurter à quelques résistances en chemin.

Si l'un de ces tests échoue, les PJ se perdent pendant plusieurs minutes, incapables de se repérer. Le MJ devrait noter tous les ⚡ obtenus lors de ces tests. Si les personnages en accumulent cinq, ils tombent sur un groupe de deux défenseurs de la Sororité, avec un défenseur supplémentaire ajouté pour chaque ⚡ au-delà de cinq. Une fois cette rencontre résolue, les ⚡ accumulés sont annulés, et la réserve est remise à zéro.

## ABANDONNEZ LE VAISSEAU

Après s'être frayé un chemin à travers le vaisseau, les PJ découvrent un compartiment reconverti en réserve. Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Le vaisseau s'ébranle légèrement quand un nouveau tir de laser frappe la coque, et un juron étouffé au-dessus de vous vous indique que vous n'êtes pas seul. Vous vous arrêtez un instant en voyant trois pirates vêtus de combinaisons spatiales s'approcher de votre côté du compartiment. L'un d'eux, manifestement leur chef, aboie sur les deux autres qui portent une lourde caisse métallique. « Bougez-vous, feignasses ! » À ces mots, l'un de ces compagnons jette un coup d'œil derrière lui et croise votre regard. « Euh, Turli, dit-il en lâchant la caisse. On a des soucis ! »*

Jugeant la bataille perdue, ces pirates ont décidé de quitter les lieux au plus vite. Au passage, ils ont récupéré une partie du butin, leur part légitime insistent-ils, et se dirigent vers le module de secours le plus proche pour abandonner la Sororité. Malheureusement pour eux, les PJ bloquent leur route.

Après avoir lâché la caisse, les trois pirates dégagent leurs pistolets et se précipitent à l'abri. Ils n'ont pas l'intention de mourir aujourd'hui, et si les PJ tuent ou neutralisent l'un d'entre eux, les autres

baissent leurs armes et se rendent. Les personnages n'ont pas le temps de faire des prisonniers. Laisser les pirates partir n'aura pas d'impact négatif sur la mission et leur module de secours risque de toute façon d'être détruit par le Consortium.

Quoi que les PJ décident, la caisse des pirates est remplie d'objets, de matériel et d'épices pour une valeur de 8000 crédits. Malheureusement, elle est lourde, difficile à transporter (son encombrement est au moins égal à 12), et les ralentit fortement s'ils tentent de l'emporter avec eux. Les personnages peuvent se servir dans son contenu, mais leur butin ne se montera qu'à 500 crédits par tête.

Les trois pirates utilisent les mêmes statistiques que les Défenseurs de la Sororité, page 85.

## CONTRÔLE DES DÉGÂTS

Malgré les innombrables dégâts subis par le *Sang du Renégat*, il reste des ingénieurs à bord pour tenter de rafistoler le vaisseau avant qu'il ne soit trop tard. Malheureusement, l'un de ces groupes, qui s'efforce de réparer un des systèmes critiques, barre le passage des PJ vers le pont.

Lisez ou paraphrasez le passage suivant quand les PJ s'approchent des pirates :

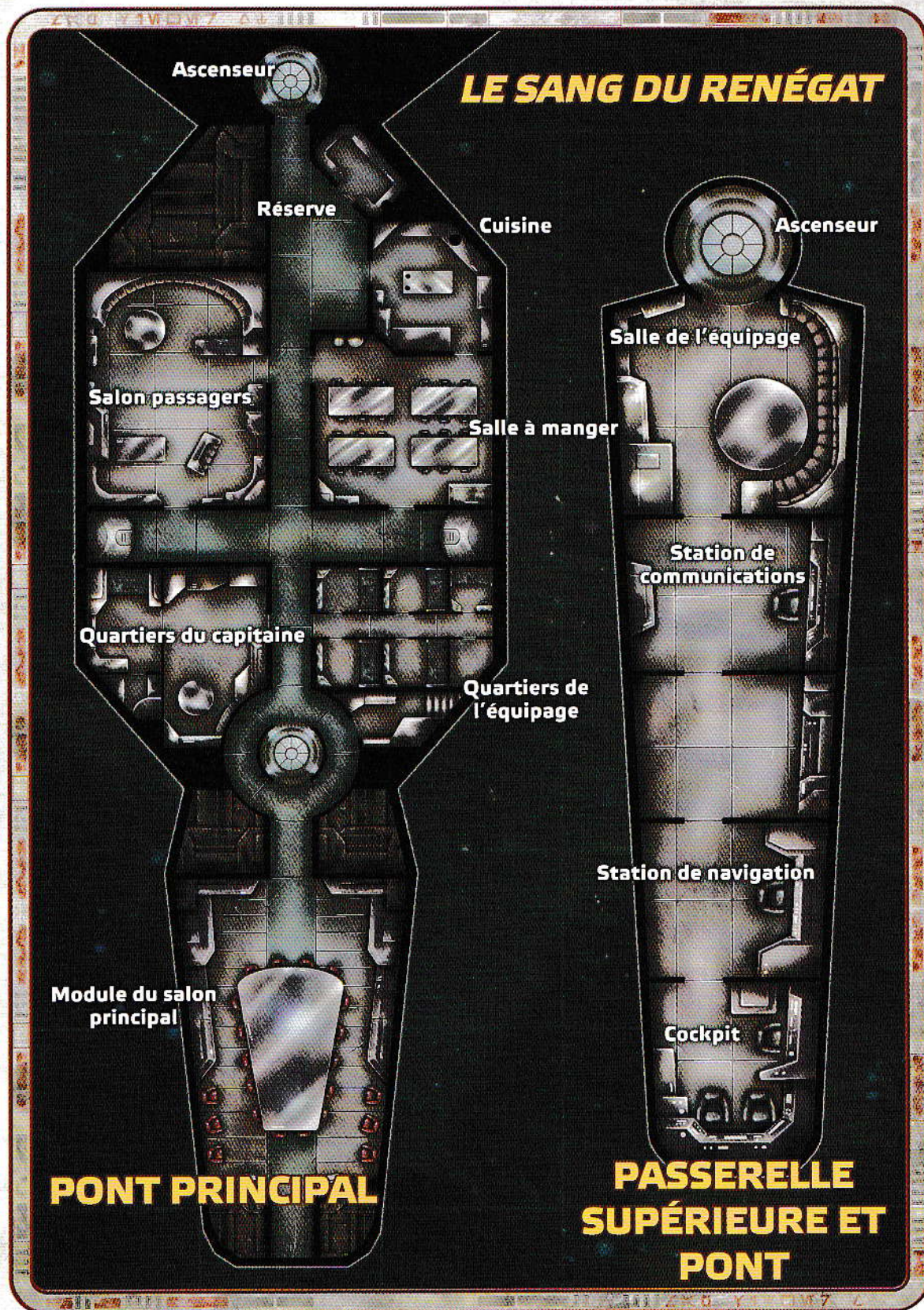
*Le Sang du Renégat continue de chanceler sous les assauts de ses adversaires. Quand un nouveau tir l'ébranle, une voix se met à jurer : « E chuta ! Comment on est censés rafistoler ce rafiot s'ils continuent de le trouser comme une passoire ? »*

*« Arrête de te plaindre, » réplique une autre voix. « Si on arrive à réparer les boucliers, on pourra partir. »*

*Au détour d'un couloir, vous apercevez quatre humanoïdes vêtus de combinaisons maculées d'huile, et qui s'affairent sur quelques panneaux électroniques. Concentrés sur leur tâche, ils ne vous ont pas vus. Vous pourriez vous faufiler pour les prendre en embuscade.*

Si personne ne les interrompt, les quatre ingénieurs continuent de réparer le vaisseau, mais ils risquent d'entendre tout PJ qui tentera de se faufiler derrière eux. Chaque personnage doit effectuer un **test de Discrétion Moyen** (◆◆) pour éviter d'être repéré. En cas d'échec, les ingénieurs les aperçoivent avant qu'ils n'aient eu le temps de s'éloigner ou de trouver un bon point d'embuscade. En cas de défaite, les ingénieurs ont suffisamment d'outils sur eux pour constituer deux trousse à outils complètes.







## INGÉNIEUR DE LA SORORITÉ [SBIRE]

Les ingénieurs de la Sororité entretiennent les systèmes de leur vaisseau et s'assurent qu'ils demeurent fonctionnels, même dans les conditions les plus éprouvantes. Ils sont bien conscients que leur propre survie dépend de leur capacité à réparer un nombre suffisant de machineries pour que le navire puisse s'enfuir ou affronter ses assaillants.

Les ingénieurs du *Sang du Renégat* comprennent deux humains (un homme et une femme), un Sullustéen et une Duros. Ils portent des combinaisons de travail, des ceintures multi-usages bourrées d'outils et des masques respiratoires. Deux d'entre eux possèdent des pistolets blaster, tandis que les deux autres manient des hydrocompresseurs lourds. Forcés à combattre, ils se divisent en deux groupes de deux, suivant leurs armes.

|             |         |                  |      |               |          |
|-------------|---------|------------------|------|---------------|----------|
| 3           | 2       | 3                | 2    | 2             | 2        |
| VIGILUR     | AGILITE | INTELLIGENCE     | PUIS | VOLONTE       | PRESENCE |
| INCAISEMENT |         | SAISON DE RESSUR |      | DEFENSE CAC/D |          |
| 3           |         | 3                |      | 0 0           |          |

**Compétences (en groupe uniquement) :** Corps à corps, Distance (armes légères), Informatique, Mécanique

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), hydrocompresseur lourd (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), ceinture multi-usages, masque respiratoire, combinaisons scellées, bâton luisant, trousse à outils

## COQUE DÉCHIRÉE

En poursuivant leur périple semé d'embûches vers le pont du navire, les PJ se retrouvent devant un sas scellé. Des lumières et des symboles à proximité du panneau de l'écouille indiquent qu'elle donne sur un compartiment exposé au vide de l'espace. Des champs magnétiques d'urgence situés dans l'entrée (ainsi qu'à d'autres points d'accès) permettent d'ouvrir l'écouille sans compromettre l'atmosphère du reste du vaisseau, mais ils ne repoussent pas le vide mortel du néant.

Le moyen le plus rapide pour passer consiste à entrer dans le compartiment puis à le traverser pour rejoindre la sortie qui se trouve de l'autre côté. Malheureusement, une fois au-delà du champ magnétique d'urgence, cette méthode nécessite le port d'une combinaison spatiale (ou d'une protection similaire) si les PJ veulent supporter les rigueurs du vide (voir page 214 du Livre de Règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**). Les droïdes et certaines espèces extra-terrestres peuvent traverser la chambre sans équipement de protection.

Les PJ dénués de combinaison peuvent tenter d'en trouver dans des compartiments voisins, car le vaisseau regorge d'armoires de secours remplies de ce genre d'équipement. Pour ce faire, ils doivent effectuer un **test de Perception Moyen** (♦♦). En cas d'échec, ils ne trouvent pas ce genre de réserve. Deux ♦♦ obtenus lors d'un test réussi permettent d'en localiser une, mais elle s'avère fermée.

Pour forcer le verrou, il faut effectuer un **test de Magouilles Moyen** (♦♦). Chaque armoire trouvée contient un ou plusieurs éléments parmi la liste suivante : combinaison spatiale, masque respiratoire, bombe d'enduit de colmatage de coque, medipack de secours, bâton luisant.

Étant donnée la présence d'enduit de colmatage dans les armoires d'urgence, certains PJ pourraient tenter de rafistoler la coque, ce qui permettrait alors aux individus dépourvus de protection d'entrer dans la pièce sans être exposés au danger du vide. Pour ce faire, ils doivent localiser la brèche et la colmater en supposant qu'elle ne soit pas trop grande pour être réparée. Le trou devrait mesurer environ huit centimètres de diamètre, mais le MJ peut en ajuster la taille (et le nombre) pour adapter le rythme de l'aventure au style de jeu des PJ.

## BOMBES D'ENDUIT DE COLMATAGE DE COQUE

Cet enduit sert à rétablir l'étanchéité de la coque. Le produit sous pression peut être appliqué sur de petites failles ou lézardes dans la coque d'un vaisseau afin d'éviter toute perte d'air. Pour l'utiliser, il faut réussir un **test de Mécanique**, dont la difficulté dépend de la taille du trou. Ceux dont la taille dépasse trois centimètres de diamètre nécessitent du matériel supplémentaire, comme une feuille de métal ou de céramique qui sera fixée grâce à l'enduit.

Une bombe de colmatage de coque coûte 100 crédits et possède une valeur d'encombrement de 1, ainsi qu'une rareté de 2.

## DIFFICULTÉS POUR SCELLER UNE COQUE

♦ : trous minuscules, mais visibles, dans la coque.

♦♦ : brèches dans la coque, jusqu'à trois centimètres de diamètre.

♦♦♦ : brèches dans la coque, jusqu'à six centimètres de diamètre.

♦♦♦♦ : brèches dans la coque, jusqu'à dix centimètres de diamètre.

♦♦♦♦♦ : ruptures de la coque jusqu'à cinquante centimètres.

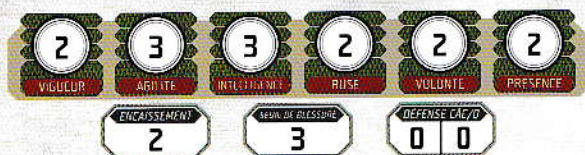


En outre, plusieurs cadavres de pirates sont présents dans le compartiment, et certains d'eux portent des combinaisons spatiales. Ces dernières peuvent être récupérées par les PJ, vidées de leur contenu, et rapiécées ou réparées si nécessaire afin que des personnages puissent s'en vêtir. Bien sûr, les PJ les plus malins s'assureront qu'elles ne sont pas trouées ou compromises. Pour cela, ils doivent réussir un **test de Perception Moyen** (◆◆) ou de **Mécanique Facile** (◆). L'enduit de colmatage de coque peut être utilisé pour rapiécer les trous des combinaisons en suivant les règles de l'encart **Bombes d'enduit de colmatage de coque**, page 88.

Une fois les PJ à l'intérieur du compartiment exposé, d'autres dangers peuvent (et doivent) se présenter. Il est possible d'y rencontrer des membres de l'équipage occupés à réparer les dégâts, ou des mynocks qui se seraient infiltrés dans le vaisseau à travers une grosse brèche. Les mynock sont décrits page 413 du Livre de Règles d'**AUX CONFINS DE L'EMPIRE**.

### ÉQUIPAGE DE LA SORORITÉ [SBIRE]

Les équipages qui manœuvrent les vaisseaux de la Sororité sont constitués de pirates expérimentés. S'il est rare que l'on fasse appel à eux pour participer à des opérations d'abordage, ils sont censés défendre leurs vaisseaux du mieux qu'ils peuvent lorsque des ennemis réussissent à y pénétrer. La grande majorité de ces individus sont dépourvus d'armes à moins d'avoir été équipés de blasters par leurs quartier-maîtres, ce qui ne se produit que dans la perspective d'un abordage. Comme personne ne s'attendait à une contre-attaque du Consortium, la plupart d'entre eux n'en ont pas.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Artillerie, Corps à corps, Distance (armes légères), Informatique, Mécanique

**Capacités :** aucune

**Équipement :** vibrolame (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), ceinture multi-usages, masque respiratoire, combinaison scellée, bâton luisant, trousse à outils

### MENACES MANTELLIENNES

Tous les pirates de la Sororité n'appartiennent pas à des espèces civilisées. D'ailleurs, la Reine pirate est connue pour disposer de Savrips mantelliens parmi ses effectifs, afin de renforcer la sécurité à bord et de donner du punch à ses opérations d'abordage. En l'occurrence, les PJ ont la malchance de tomber sur l'un de ces Savrips, en train de monter la garde devant une porte qu'il leur faut ouvrir.

Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*Tandis que vous frayez un chemin parmi les débris et les cadavres, au détour d'un couloir, vous apercevez une grosse créature à la tête de reptile : un Savrip mantellien ! Ce dernier se trouve à dix mètres de vous, devant un sas scellé dans une coursive étroite (pour lui). Soudain, il tourne le regard dans votre direction avant de pousser un cri de bataille assourdissant. Puis il se rue vers vous en brandissant la plus grosse vibrohache que vous ayez jamais vue.*

Le Savrip, nommé Warg, est l'un des prétoriens de la Reine, une garde d'élite entraînée pour n'obéir qu'à ses ordres. Les communications étant coupées avec sa maîtresse, il a décidé de rester à son dernier poste en attendant de nouvelles directives. Si la créature ignore la raison exacte de tout ce chaos, elle est assez intelligente pour comprendre que le vaisseau est attaqué.

### WARG, GARDE SAVRIP [NÉMÉSIS]

Warg sert la Reine à bord de son vaisseau depuis si longtemps qu'il a oublié quand il a commencé. Au début, il se sentait à l'étroit, mais au fil du temps, il s'est habitué. Même si monter la garde n'est pas ce qu'il préfère, Warg est très doué pour rester immobile pendant une longue période. La seule chose susceptible de le tirer de son ennui serait d'écrabouiller quelque chose, ou encore mieux, quelqu'un.

Warg porte une armure laminée fabriquée spécialement pour lui, ainsi qu'une vibrohache offerte par la Reine.



**Compétences :** Athlétisme 2, Corps à corps 3, Pugilat 3, Résistance 3, Survie 2, Vigilance 3

**Talents :** Attaque furieuse 1 (peut subir 1 point de stress pour améliorer 1 dé d'aptitude d'un test de Corps à corps ou de Pugilat). Dur au mal 2 (-20 au résultat d'une blessure critique réussie contre le Savrip)

**Capacités :** Enragé (quand un Savrip est blessé, il inflige +1 point de dégâts aux attaques de Corps à corps ou de Pugilat ; s'il subit une blessure critique, il inflige +2 points de dégâts aux attaques de Corps à corps ou de Pugilat à la place)

**Équipement :** grosse vibrohache (Corps à corps ; dégâts 9 ; critique 2 ; portée au contact ; Briseur, Encombrant 4, Perforant 2, Sanguinaire 3), armure laminée (encaissement +2)



# UN PONT TROP LOIN

**A**près être parvenus au pont du *Sang du Renégat* en un seul morceau, les PJ devraient être prêts à s'attaquer à leur ultime objectif : la capture de la Reine pirate. Dès que les portes blindées du pont sont ouvertes (ce qui nécessite la réussite d'un **test d'Informatique ou de Magouilles Difficile** [◆◆◆]), ils sont accueillis par un déluge de tirs de blasters provenant d'une poignée de gardes d'élite de la chef pirate.

Lisez ou paraphrasez le passage suivant :

*La porte blindée pivote sur ses gonds pour dévoiler le pont du Sang du Renégat. Des lumières rouges clignotent, et des cadavres gisent parmi les débris des différents compartiments du pont. Alors que la bataille fait rage au-dehors, les blessés poussent des plaintes et des cris d'alertes fusent dans tous les coins. Soudain, un tir de blaster ricoche sur le mur après vous avoir frôlé. « On a de la compagnie, » annonce une voix féminine et tendue.*

C'est la salve d'ouverture de la première (et dernière confrontation) de la Reine avec les PJ. Quelques membres d'équipage et deux groupes de sbires composés de trois gardes du pont s'efforcent d'accomplir leur devoir alors que le vaisseau tombe en pièces autour d'eux (le MJ peut modifier le nombre de gardes afin d'ajuster le degré de menace au « niveau de fraîcheur » du groupe). Réfugiée à l'intérieur du cockpit, l'énigmatique reine Noira est également présente. Elle se sert de son pistolet en cas de besoin, mais ce n'est pas une tireuse émérite, car ses principales armes sont son charme et sa ruse.

Le reste de l'équipage demeure à son poste en faisant de son mieux pour éloigner le vaisseau de la mêlée. Ses membres poursuivent leur tâche à moins d'être attaqués par les PJ, auquel cas ils se défendent (reportez-vous au profil de l'équipage de la Sororité, page 89). Le pont est jonché de terminaux grillés, de supports brisés et d'autres débris susceptibles d'abriter les défenseurs.

## **GARDE DU PONT [SBIRE]**

Excepté les Savrips qui composent les prétoriens de la Reine, les gardes qui assurent la sécurité du pont sont ses troupes les plus fidèles et les plus compétentes. Déterminés et loyaux, ils ont juré de défendre Noira jusqu'à la mort.





Chacun d'eux porte un uniforme gris orné de noir ainsi qu'un masque noir qui leur sert également de jumelles scanners.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Distance (armes légères), Corps à corps

**Talents :** aucun

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), vibroépée (Corps à corps ; dégâts 6 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 2, Sanguinaire 1), armure de combat lourde (défense +1, encaissement +2), masque

### NOIRA, REINE PIRATE [NÉMÉSIS]

Noira est une Ubese d'une quarantaine d'années, au teint pâle et aux yeux bleus perçants qui ondoient comme du liquide derrière son masque en platine. Ses cheveux mi-longs sont d'un noir de jais et elle arbore un uniforme raffiné qui ajoute encore à sa prestance. En tant qu'Ubese, Noira est équipée d'un masque respiratoire discret qui lui fournit le mélange atmosphérique dont elle a besoin pour survivre. Elle porte un blaster à sa ceinture et peut manifester une bonne maîtrise de sa vibrorapière. Mais son arme la plus redoutable reste son charme.

En l'occurrence, Noira cherche plutôt à survivre qu'à combattre. La situation a mal tourné, et même si elle survit à l'embuscade du Consortium, sa crédibilité au sein la Sororité Voilée est définitivement compromise. D'ailleurs, il est peu probable qu'elle puisse continuer à régner, et elle en est parfaitement consciente.



**Compétences :** Calme 5, Charme 4, Coercition 3, Commandement 5, Connaissance (pègre) 3, Corps à corps 3, Distance (armes légères) 2, Négociation 4, Système D 4, Tromperie 4

**Talents :** Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Autorité naturelle 2 (ajoute ■ ■ aux tests de Commandement), Nerfs d'acier (peut dépenser 1 point de Destin pour ignorer jusqu'à la fin de la rencontre les effets des blessures critiques sur les tests associés à la Présence et la Volonté)

**Capacités :** Effroi (Noira inspire tant de crainte que toute personne tentant de l'attaquer subit un ■ à ses tests à moins de dépenser un point de Destin ; utiliser un point de Destin à cette fin rend le personnage en question insensible à cette capacité)

**Équipement :** pistolet blaster léger (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), uniforme renforcé (encaissement +1), vibrorapière (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 2 ; portée au contact ; Parade 1, Perforant 5), armure décorée (encaissement +2), masque de la Reine, masque respiratoire.

## DÉFAITE ET MORT

Une fois que les PJ ont mis hors de combat trois de ses cinq gardes, Noira ordonne aux deux derniers de cesser le feu. Elle demeure terrée dans le cockpit à moins d'être forcée de se déplacer. D'une voix devenue familière aux PJ, un murmure fascinant, elle invite le groupe à des pourparlers.

Si les personnages permettent à Noira de s'exprimer, elle plaide sa cause depuis sa cachette actuelle. Après tout, elle n'est pas assez idiote pour s'exposer face aux individus qui ont anéanti la Sororité Voilée à eux seuls ou presque.

## DÉFECTION

Fantasques comme le sont souvent les joueurs, ils pourraient décider d'accepter l'offre de Noira. Même si l'aventure dévie de ce qu'il avait prévu, le MJ ne devrait pas hésiter à suivre le courant. Après tout, l'aventure touche à son terme, et si les personnages permettent à Noira de s'échapper, une myriade de nouvelles histoires les attend.

Bien sûr, ils seront traqués par le Consortium de Zann dès qu'il sera évident qu'ils ont rompu leur contrat et rallié la cause de l'ennemi juré du grand patron, mais au moins, ils seront en bonne compagnie. Il est également possible que les PJ aient leurs propres projets, comme s'emparer du masque de la Reine pour prendre les rênes de la Sororité.

Ce dernier plan, quoiqu'ambitieux, présente encore plus de dangers. Comme expliqué plus tard, l'échec de Noira a été catastrophique, et elle (ou la personne qui revêt son identité) devra se battre bec et ongle pour conserver le contrôle de la Sororité Voilée, en plus de gérer le conflit avec le Consortium. Quant à Veniana Spinal, elle jurera de se venger des PJ dès qu'elle entendra parler de leur trahison (voir page 92).



« Je n'arrive pas à croire que nous en soyons arrivés là, » dit-elle. « J'ai peut-être été insensée d'avoir douté de la détermination de Zann, mais j'ai clairement eu tort de vous avoir sous-estimés. Sur ce point, je vous présente mes plus humbles excuses. »

Même si d'autres amabilités sont échangées, Noira poursuit son discours. « La Sororité Voilée est une organisation riche. Je serais prête à partager cette richesse avec vous si vous choisissez de tourner le dos à l'empire criminel de Zann et de rejoindre le mien. Nous ne sommes qu'à quelques minutes du dénouement, et contrairement à Tyber Zann, je ne vous trahirai jamais. »

Si les PJ déclinent son offre, avec ou sans violence, Noira exprime sa déception : « Notre règne aurait pu être glorieux mes amis. Vous me forcez la main par votre refus. » Sur ce, elle dégaine sa vibrorapière et mène le reste de ses gardes dans une attaque désespérée. Redoutable au combat rapproché, elle pourrait représenter un dangereux adversaire pour le groupe. Son plan consiste à simplement repousser ses adversaires afin d'atteindre un module de secours.

Cette ultime bataille se déroule à travers les vestiges du pont, tandis que le *Sang du Renégat* tombe en pièces autour des combattants. Des tableaux de commande peuvent soudain prendre feu ou exploser pour ajouter au côté spectaculaire de la scène. La Reine pirate se bat de toutes ses forces, mais il est probable qu'elle sera rapidement surpassée. Une fois neutralisée, avant de s'effondrer au sol, inconsciente, Noira se tourne vers les PJ et lâche sa rapière en signe de défaite.

« Et c'est ainsi que finit notre petit jeu du chat et la souris, » murmure-t-elle d'une voix lasse. « Qu'il en soit ainsi, mais ne vous attendez pas à ce que je vous suive dans l'une des chambres de torture de Zann. Ce n'est pas ma destinée. »

Sur quoi, ses yeux papillonnent derrière son masque, et elle s'écroule sur le pont. Les PJ qui réussissent un **test de Médecine Moyen** (◆ ◆) remarquent que Noira subit les effets d'un violent poison. Interrogée à ce sujet, elle ouvre les yeux. « Sac de toxine implanté. Zann devra se contenter de mes cendres, » explique-t-elle avant de perdre connaissance.

Les PJ peuvent tenter de lui sauver la vie en effectuant un **test de Médecine Intimidant** (◆ ◆ ◆ ◆).

## CONTRAT REMPLI

Le retour sur Saleucami se déroule sans encombre à moins que le MJ ne souhaite proposer d'autres rencontres ou intrigues. Une fois qu'ils ont atterri à Taleucema, les PJ sont convoqués une dernière fois au Paradis par Porel, l'assistant twi'lek de Venlana. Comme elle, Porel refuse d'aborder tout sujet impor-

En cas d'échec, la Reine pirate rend son dernier souffle. Un succès retarde sa mort d'une dizaine de minutes, puis cinq de plus par 1U ; mais à moins qu'un personnage (ou un médecin) ne la purge du poison dans l'infirmerie ou le centre médical d'un des vaisseaux du Consortium, elle ne survivra pas aux ravages de la neurotoxine qui coule dans ses veines.

La défaite de la Reine pirate permet aux PJ de revendiquer son masque au nom du Consortium de Zann et de fournir la preuve de sa mort. Si elle devait être sauvée de sa tentative de suicide, Noira informe les personnages que le masque était l'objectif de Tyber Zann depuis le début : le Consortium avait projeté de remplacer la Reine par un imposteur en se servant du masque pour cacher sa véritable identité au reste de la Sororité. Malheureusement pour Zann, la tentative a échoué et a provoqué un conflit entre les deux organisations. Si la Reine meurt sans avoir le temps de dévoiler cette histoire, le MJ peut trouver un autre moyen de la faire connaître aux PJ.

## FIN DE LA BATAILLE

Après avoir vaincu le dernier garde et triomphé de la Reine, les PJ peuvent prendre le contrôle du vaisseau et ouvrir un canal de communication avec Jerid Sykes. Ce dernier s'avère surpris de leur succès, mais ne manque pas de les féliciter. Après avoir prononcé quelques compliments gênés, l'amiral propose d'envoyer un groupe du Consortium afin de capturer le reste des pirates à bord du *Sang du Renégat*.

Une fois les opérations de nettoyage terminées (ou quand le reste des vaisseaux de la Sororité a plongé dans l'hyperespace), Sykes ordonne que tous les pirates survivants soient exécutés et éjectés dans l'espace. Il donne cet ordre avec autant de légèreté que s'il commandait une bière dans une cantina et ne montre ni hésitation ni remords. En hôte parfait, il propose aux PJ d'aider son équipage à « jeter les ordures ». Libre à eux de voir s'ils veulent participer à cette macabre activité.

Leur présence n'étant plus requise, les personnages sont libres de regagner leur vaisseau et de rentrer à Saleucami afin de conclure leurs affaires et d'être enfin payés pour leurs peines.

tant sur une ligne non sécurisée. Il insiste pour que les personnages le rejoignent à la cantina afin de les payer et de mettre un terme au contrat.

Le Paradis est conforme aux souvenirs des PJ, même s'il est loin d'être aussi bondé que la dernière fois. Porel les accueille devant l'entrée et les mène dans la



salle de réunion. Assise dans son fauteuil à la table de conférence, Venlana affiche un large sourire lorsque le groupe fait son entrée. « *Bienvenue, dit-elle, et félicitations pour votre travail. À présent, nous pouvons discuter de votre rémunération et en finir avec ce contrat. Mais d'abord... le masque de la Reine, s'il vous plaît.* »

Lorsque les PJ présentent le masque, Porel tend la main pour s'en emparer. Mais Venlana l'interrompt. « *Je ne crois pas, Porel. Tyber Zann n'apprécierait pas de voir son butin entre les mains d'un traître.* »

Porel s'arrête net, mais semble peu surpris par l'intervention de Venlana. « *Ce n'était qu'une question de temps avant que votre perfidie ne se révèle au grand jour, Venlana,* » réplique-t-il.

« *Ma perfidie ?* » demande-t-elle d'un air incrédule. « *Vous êtes aux ordres de la Sororité depuis le début !* » Jetant un coup d'œil aux PJ, elle désigne Porel d'un hochement de tête. « *Mes amis, il ne vous reste qu'une cible avant que votre contrat ne soit rempli. Tuez cette ordure et votre salaire sera doublé !* »

« *Tyber Zann soupçonne Venlana de trahison depuis un bon moment,* » rétorque Porel sans se laisser démonter. « *À présent, nous en avons la preuve. Le Consortium vous récompensera grassement si vous capturez cette harpie pantorienne vivante.* »

Venlana et Porel sont aussi convaincants l'un que l'autre, mais il appartient aux personnages de décider lequel soutenir. La vérité, qui peut paraître évidente, est que Venlana est la taupe de la Sororité alors que Porel est un employé loyal du Consortium. D'ailleurs, il a été assigné à la Pantorienne pour garder un œil sur elle. Les PJ qui souhaitent essayer de discerner la vérité du mensonge peuvent effectuer un **test de Sang-froid opposé Difficile** (● ● ●) afin de voir clair dans le jeu de Venlana. Porel n'essaie pas de tromper les personnages et semble sincère. Les MJ désireux de maintenir l'ambiguïté peuvent permettre aux PJ d'effectuer un **test de Sang-froid Difficile** (◆ ◆ ◆). En cas d'échec comme de réussite, le Twi'lek semble dire la vérité.

Si les personnages prennent le parti de Venlana contre Porel, il tente de s'échapper en se défendant si nécessaire. C'est un combattant rusé, mais il n'a l'intention de tuer personne. Il doit faire part de ses découvertes au Consortium et ne tirera qu'en dernier ressort.

### POREL VAKRA, LIEUTENANT DU CONSORTIUM DE ZANN [NÉMÉSIS]

Étant donné que Porel est membre du Consortium depuis une quinzaine d'années, beaucoup sont surpris qu'il ne soit pas mieux placé dans la hiérarchie. En vérité, il apprécie son statut et a prouvé sa loyauté à Tyber Zann à de nombreuses reprises.

Porel est un Twi'lek constamment stoïque, à la fois dans son comportement et son discours. Il porte des tenues classiques avec une préférence pour les costumes sur mesure susceptibles de dissimuler son pistolet caché. Beaucoup le sous-estiment à cause de son apparence ordinaire... et finissent par le regretter amèrement.

|                   |                         |                       |                    |              |               |
|-------------------|-------------------------|-----------------------|--------------------|--------------|---------------|
| 3<br>VIGILANCE    | 3<br>AGILITÉ            | 3<br>INTELLIGENCE     | 3<br>RUSE          | 4<br>VOLONTÉ | 2<br>PRÉSENCE |
| 4<br>ENCAISSEMENT | 16<br>SEUIL DE BLESSURE | 18<br>SEUIL DE STRESS | 0<br>DÉFENSE CAC/D | 0            |               |

**Compétences :** Calme 3, Coercition 2, Connaissance (pègre) 3, Distance (armes légères) 3, Négociation 2, Perception 3, Pugilat 3, Système D 3

**Talents :** Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Esquive (peut subir 1 point de stress pour effectuer la brouille Esquive et améliorer ainsi 1 dé de difficulté d'un test de combat ennemi), Bout portant 2 (ajoute 2 points de dégâts aux tests de Distance [armes légères] effectués à portée courte ou au contact)

**Capacités :** aucune

**Équipement :** pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), blaster de poche avec amélioration Arme supérieure (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 4 ; portée courte ; Réglage étourdissant, Supérieur), costume renforcé (encaissement +1), comlink, datapad.





## VENLANA VICTORIEUSE

**D**es PJ crédules ou perfides pourraient décider de rallier la cause de Venlana. Dans ce cas, et s'ils parviennent à tuer Porel, elle sera ravie de puiser dans les fonds du Consortium de Zann à sa disposition et de doubler leur récompense, comme convenu, une fois **LE MASQUE DE LA REINE PIRATE** en sa possession. Elle les remerciera alors pour leur aide et prendra congé sous prétexte de devoir rapporter l'objet à Tyber Zann sur le champ.

Que Porel s'échappe ou non, ce n'est qu'une question de temps avant que le Consortium de Zann ne comprenne ce qui s'est passé. Tyber Zann, furieux, recrute une pléthore de chasseurs de prime pour retrouver Venlana et les PJ. S'il insiste pour que Venlana soit capturée vivante, le grand patron ne précise rien de ce genre concernant les membres du groupe. Quelle que soit la manière dont ils réagissent face à cette traque, les personnages vont vivre une période excitante et très dangereuse.

Venlana elle-même disparaît. Cependant, quelques mois plus tard, la Sororité Voilée reprend ses attaques en visant des convois réguliers plutôt que les navires du Consortium. Venlana a-t-elle revêtu le masque de la Reine ? La Sororité s'est-elle choisie un nouveau chef ? Poussés par la curiosité, les PJ pourraient choisir d'enquêter, mais qui sait ce qu'ils découvriront ?

Si les PJ rallient Porel, Venlana lève les mains et se rend sans résistance. À moins d'être réduite au silence, elle menace le Twi'lek et les personnages, et continue sur ce ton jusqu'au moment où on l'emmène. « *Vous le regretterez, bande d'idiots !* » lance-t-elle. « *Quand Tyber Zann en entendra parler, il vous fera tous tuer !* »

Porel remercie les PJ pour leur loyauté et appelle un groupe de brutes du Consortium pour venir chercher Venlana. Elle continue de clamer son innocence jusqu'à ce qu'elle soit hors de portée de voix, mais ni le Twi'lek ni les brutes ne semblent s'en soucier. En signe d'appréciation, Porel offre aux personnages un bonus de 1000 crédits, en plus des autres suppléments qu'ils ont gagnés.

Interrogé à propos de Venlana, Porel explique qu'elle était une taupe de la Sororité Voilée depuis le début. S'il soupçonnait sa trahison depuis un moment, il devait accumuler des preuves irréfutables de sa culpabilité. Étant donné la peine qu'elle s'était donnée pour dissimuler ses liens avec la Sororité, ficeler un dossier convaincant n'était pas une mince affaire, et il aura fallu attendre qu'elle finisse par se dévoiler.

## ATTRIBUTION DES XP DE L'ÉPISODE III

Récompenses standards en points d'expérience pour l'Épisode III :

- Pour avoir aidé JR-12 s'il a été endommagé par les saboteurs de la Sororité : 5 XP
- Pour avoir abattu un ou plusieurs vaisseaux de la Sororité pendant la bataille : 5 XP
- Pour avoir vaincu l'équipage du pont de la Sororité ainsi que la Reine Noira : 5-10 XP
- Pour avoir sauvé Noira de la toxine : 5 XP
- Pour avoir capturé Venlana à la demande de Porel : 5 XP
- Par rencontre supplémentaire : 5 XP

Comme toujours, le MJ peut octroyer des XP supplémentaires aux joueurs pour avoir bien interprété leur rôle et respecté les Motivations et Obligations de leurs PJ.

## ET ENSUITE ?

À la fin du **MASQUE DE LA REINE PIRATE**, les PJ devraient avoir rempli leur contrat avec le Consortium de Zann et provoqué la chute de la Reine Noira et Venlana Sipal. Les groupes les plus entreprenants ou malchanceux peuvent avoir courroucé leur employeur en semant la pagaille ou en se joignant à l'ennemi, et se retrouver pourchassés par les assassins de Tyber Zann. Dans tous les cas, le MJ dispose d'une kyrielle de ressorts pour préserver la motivation des joueurs.

## UN CONTRAT BIEN REMPLI EN APPELLE UN AUTRE

Le Consortium de Zann est sans cesse à l'affût d'agents talentueux, de criminels expérimentés et de voyous compétents pour combler ses rangs. Si les PJ ont effectué un travail sans bavure, voire admirable, Porel leur demande de rejoindre l'organisation. Cette dernière peut fournir aux personnages peu scrupuleux d'innombrables occasions de gagner de l'argent aux dépens d'habitants moins fortunés de la Bordure Extérieure.

Bien sûr, être membre du Consortium de Zann n'est pas sans conséquence. Non seulement les PJ ont très peu de choix dans les tâches qui leur sont assignées (et un refus équivaut à un échec), mais ils sont constamment sous l'œil attentif de Tyber Zann et de ses sbires. Les crimes, la culpabilité et une paranoïa quasi permanente les hanteront à chaque bond dans l'hyperespace. Si ce genre d'entreprise peut s'avérer lucratif et palpitant, le plaisir s'estompe une fois que le charme douteux du crime organisé a disparu, et tous les crédits de la galaxie n'achètent pas la tranquillité d'esprit.





Lorsque l'on intègre une puissante organisation criminelle, il est difficile de faire machine arrière, et en ce qui concerne le Consortium, Tyber Zann s'assure que l'on en sorte uniquement les pieds devant. Si les PJ tentent de le quitter pour une quelconque raison, leur tête sera immédiatement mise à prix. Il est possible qu'ils persuadent Zann de les affranchir de leurs obligations criminelles, mais le Consortium continuera de les considérer comme des risques pour sa sécurité, des détails à régler.

Au cas où les PJ refuseraient d'intégrer le Consortium, Porel pourrait néanmoins leur fournir du travail en tant que mercenaires. Si Venlana a été emmenée par les brutes de Zann, on apprend quelques jours plus tard qu'elle a échappé à ses ravisseurs et qu'elle a disparu. Vu leur familiarité avec Venlana, Porel propose aux PJ de partir à sa poursuite en échange d'une forte récompense.

### TOUT LE MONDE COMMET DES ERREURS

Le Consortium traque sans merci les PJ qui trahissent, échouent, ou tentent de tromper leur ancien employeur. Aux yeux de Tyber Zann, tous ceux qui sont assez courageux ou idiots pour le courroucer sapent la réputation du Consortium et doivent être supprimés à tout prix. Il ne peut y avoir aucun pardon de la part d'un tel tyran ; le contrarier pourrait même imposer aux PJ une Obligation de Prime.

### DÉSERTION

Si les PJ ont rallié ou pris le contrôle de la Sororité Voilée, les chasseurs de prime du Consortium de Zann continuent de les traquer à travers la galaxie. La différence, cependant, est que les personnages ne sont pas seuls ; ils ont à leur disposition les membres, les bâtiments et les ressources de la Sororité. Du moins, en théorie, car les pirates ne se fient à personne, et surtout pas aux renégats du Consortium, à moins qu'ils n'aient fait leurs preuves.

Plusieurs choix s'offrent aux personnages en fonction du moment où ils ont rallié les rangs de la Sororité. S'ils l'ont fait sur Ord Mantell, ils pourraient vivre le reste de cette aventure de l'autre côté de la barrière. S'ils ont accepté de rejoindre la Reine à bord du *Sang du Renégat*, leur statut est moins établi. Les événements sur Ord Mantell et l'embuscade de la flotte pirate ont jeté le doute sur les compétences de Noira. Si elle souhaite conserver sa couronne (et son masque), elle a besoin d'avoir de puissants alliés comme les PJ dans son camp.

Bien que la Sororité Voilée soit plus égalitaire que le Consortium de Zann, et qu'une désertion ne soit pas automatiquement sanctionnée par la mort, l'organisation constitue néanmoins un nid de vipères où personne n'est à l'abri d'un complot ou d'une trahison. Tant que les PJ n'auront pas démontré le talent et le courage nécessaires pour se ranger aux côtés de leurs nouveaux amis pirates, ils devront rester sur leurs gardes à l'intérieur comme à l'extérieur de l'organisation.

### EN PLEIN DANS LE POODOO

Dans **LE MASQUE DE LA REINE PIRATE**, les risques d'échecs sont nombreux et les PJ risquent de se retrouver pris entre le Consortium de Zann et la Sororité Voilée. En cas de débâcle, Tyber Zann sera furieux, surtout si cela entraîne des pertes pour le Consortium. Si les PJ décident de prêter main-forte à Venlana au terme de l'aventure, ils seront considérés comme des traîtres, des idiots ou les deux. Ce genre de félonie équivaldra à un arrêt de mort, et Zann consacrera une bonne partie du budget du Consortium à s'assurer que les personnages se retrouvent traqués comme des rats womp.

Les PJ craignant d'abandonner le Consortium pourraient proposer leurs services à la Sororité Voilée. Leur connaissance des projets de Tyber Zann vis-à-vis des pirates en feront des alliés précieux. Ceci étant, s'il s'avère qu'ils en savent moins que ce qu'ils ont prétendu, la Sororité n'aura aucun scrupule à les liquider.

Bien sûr, les PJ pourraient abandonner le Consortium et tenter de fuir le plus loin possible. Si cette démarche peut s'avérer efficace au début, les péchés vous rattrapent toujours : la patience de Zann n'a d'égal que sa cruauté et il ne ménagera pas sa peine pour obtenir vengeance.

### AUTRES OPPORTUNITÉS

Outre les puissances majeures qui interviennent dans **LE MASQUE DE LA REINE PIRATE**, les PJ ont également rencontré un certain nombre d'organisations plus petites et d'individus. S'il s'estime satisfait de leurs services, le baron du crime Illo Vandin d'Ord Mantell sera peut-être désireux de leur confier quelques missions supplémentaires. Le MJ peut le transformer en une puissance montante qui comblera le vide laissé par la Sororité sur cette planète et peut-être dans d'autres systèmes. Même si la Sororité trouve le moyen de conserver le pouvoir, Vandin pourrait s'avérer utile lorsque le MJ aura besoin de présenter de nouvelles opportunités de travail aux personnages.

D'autres PNJ peuvent également être développés afin de jouer un rôle dans d'autres aventures. Le receleur cupide Krezo Wasanti pourrait de nouveau croiser le chemin des PJ et la sensibilité à la Force du champion de sabacc Micael Torval pourrait attirer l'attention du groupe ou de l'Empire.

Reste **LE MASQUE DE LA REINE PIRATE**. Les PJ pourraient se rendre compte de la véritable valeur de l'objet, et comme évoqué dans l'encart **Défection** page 91, tenter de prendre le contrôle de la Sororité Voilée. Les défis qu'ils affronteront en essayant de gouverner une organisation criminelle devraient s'avérer plus complexes et dangereux qu'ils ne l'avaient prévu, mais aussi les mener vers des aventures et conflits au-delà de leur imagination.



# STAR WARS<sup>TM</sup> AUX CONFINES<sup>TM</sup> DE L'EMPIRE

## LE JEU DE RÔLE

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

*Une bande de pirates sans foi ni loi a déclaré la guerre à un puissant cartel de contrebande. Ce dernier recherche à présent des chasseurs de primes pour régler définitivement son compte au chef adverse, la mystérieuse et redoutable Reine Pirate.*

Préparez vos blasters pour une traque sans merci qui vous fera voyager des jungles oubliées aux ports fantômes louches et livrer de terribles batailles dans l'espace. Vous courez de grands risques en affrontant l'énigmatique Reine Pirate, mais ce qui vous attend en cas d'échec est pire encore...

Cette aventure complète comprend :

- Une traque en plusieurs parties adaptée aussi bien aux vétérans qu'aux débutants.
- Des véhicules et des adversaires inédits, dont les féroces Savrips, les clones mercenaires, ainsi que les frégates et chasseurs redoutables du Consortium de Zann.
- Des guides planétaires complets permettant au MJ de développer ses propres campagnes sur la verdoyante Saleucami et la sinistre Ord Mantell.

Disney

LUCASFILM

EDGE



LE MASQUE DE LA REINE PIRATE  
SKU : UBISWR13  
ISBN : 978-84-16357-26-0  
PRIX : 32.95 €

starwars.com

