

STAR WARS
L'ÈRE DE LA
RÉBELLION
LE JEU DE RÔLE



EDGE

AU POINT MORT

STAR WARS
JEU DE RÔLE

STAR WARS[®]

L'ÈRE DE LA[™]

RÉBELLION

LE JEU DE RÔLE

Les accessoires indispensables à tout MJ de
Star Wars : L'Ère de la Rébellion.

La galaxie est sous le joug de l'Empire. La perfidie et les agents de l'ennemi sont partout, au point qu'une simple mission de réapprovisionnement peut se transformer en lutte désespérée contre la mort...

Faites monter la tension d'un cran dans votre campagne grâce au **KIT DU MAÎTRE DU JEU DE L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Grâce aux règles de combat en escouade et en escadrille de ce supplément, les joueurs vont pouvoir organiser les formations de leurs alliés pour accroître considérablement leurs chances contre la machine de guerre de l'Empire. Ce kit contient également une aventure inédite et un superbe écran pour disposer en permanence des règles et des tables couramment utilisées lors des parties.

Contient un livret de 32 pages et un écran du maître du jeu en 4 panneaux. Un exemplaire du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION** est nécessaire pour utiliser ce supplément.

EDGE

Disney



FANTASY
FLIGHT
GAMES



KIT DU MAÎTRE DU JEU
SKU : UBISWE02
ISBN : 978-84-15889-80-9
PRIX : 19,95 €

EDGEENT.COM

starwars.com



9 788415 889809

AU POINT MORT

Ce livret renferme une aventure palpitante destinée à être jouée en une ou deux séances, de nouvelles règles permettant de gérer les escouades et escadrilles militaires (cf. page 28), et de nombreuses occasions de les mettre en scène. Les joueurs disposent normalement de leurs propres personnages et ont des Devoirs individuels et de groupe bien définis. Le MJ doit lire toute l'aventure avant de la faire jouer, pour bien cerner le scénario.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Des pirates, considérés comme des corsaires rebelles, ont récemment réalisé une belle prise de droïdes impériaux dont l'Alliance a grandement besoin. Les PJ sont désignés pour mener la négociation afin de les récupérer. Malheureusement, quand les PJ rapportent le butin aux Rebelles à bord de la frégate Nébulon-B *Raptor*, les droïdes se retournent violemment contre eux et prennent le contrôle du vaisseau. Les PJ doivent sauver l'équipage et reprendre les commandes du *Raptor* pour lui éviter d'être aspiré par un trou noir.

Une fois le vaisseau et l'équipage en sécurité, les PJ doivent enquêter sur l'identité du ou des traîtres, en se penchant tout d'abord sur le cas des corsaires. Ces derniers s'avèrent en réalité être des agents de l'Empire. Les indices trouvés guident le groupe jusqu'à une usine désaffectée sur la planète réputée neutre de Teagan. Les PJ découvrent alors la vérité sur cette usine : elle sert en fait de local aux Services Secrets impériaux et tous les droïdes en sont issus.

IMPLIQUER LES JOUEURS

Bien souvent, pour impliquer les joueurs dans une aventure de l'Ère de la Rébellion, l'autorité de l'Alliance, en la personne d'un meneur local ou d'un représentant du Haut Commandement, confie la mission au groupe. Dans le cas présent, les Rebelles reçoivent leurs instructions du général Airen Cracken du service des Renseignements de l'Alliance. Le groupe peut être une équipe éprouvée par de précédentes missions, ou au contraire des personnes qui se rencontrent pour la première fois. Les premières scènes de l'histoire sont autant d'occasions de faire connaissance, si besoin est.

ÉPISODE I : UN JEU D'ENFANT

Une fois que tous les préparatifs de jeu sont réglés, lisez le générique d'introduction suivant :

Malgré ses récentes victoires, l'Alliance Rebelle éprouve de grandes difficultés à poursuivre sa lutte contre le maléfique Empire Galactique.

Sérieusement à court d'équipement, les Rebelles étudient sans relâche toutes les pistes susceptibles de réapprovisionner leurs forces.

*Une petite équipe d'élite est envoyée à bord du vaisseau amiral d'espionnage *Raptor* pour superviser les opérations en cours dans les secteurs externes de la Voie Hydiennne...*

Les PJ commencent la partie à bord d'un petit vaisseau rebelle rongé par la rouille, la *Tisseuse*, juste avant de passer dans l'hyperespace. Si le groupe dispose de son propre vaisseau, il a préféré ne pas le compromettre dans cette mission. Si cette aventure est l'occasion pour les PJ de faire connaissance, le MJ n'en placera cependant qu'un ou deux à bord de la *Tisseuse*, et les autres dans la salle de réunion du *Raptor*. Le pilote de la *Tisseuse* est une Wookiee du nom de Brahtikka et sa copilote une droïde série LE très loquace : LE-LU979, plus souvent appelée Lelu.

Une discussion avec Lelu est ici envisageable. La droïde ne sait pas grand-chose, certaines informations étant classées secrètes. Elle peut toutefois révéler les informations suivantes au fil de la conversation :

- Le vaisseau doit rejoindre le *Raptor*, quartier général des Services Secrets de l'Alliance pour les Régions externes Trans-Hydiennes.
- Les coordonnées du *Raptor* sont gardées secrètes. Brahtikka elle-même ne les connaît pas. Elles sont chiffrées et stockées dans les mémoires de Lelu, elle-même incapable de les lire volontairement.
- Lelu et Brahtikka jouent régulièrement les intermédiaires pour les Rebelles. En gros, il s'agit de contrebandières œuvrant pour l'Alliance. Elles assurent également des opérations de transport plus ordinaires pour l'Alliance entre deux missions clandestines.

Une fois le groupe prêt, Brahtikka fait émerger la *Tisseuse* de l'hyperespace, au cœur d'une région apparemment déserte. Les PJ effectuent alors un **test de Perception Difficile** (◆◆◆). En cas de réussite, ils remarquent quelques étoiles en train de disparaître dans le vide spatial. ☹☹☹ leur permettent de comprendre qu'ils longent un autre vaisseau. Un ☹ leur fait reconnaître la silhouette à peine discernable d'une frégate Nébulon-B noir mat en train de se fondre dans les ténèbres. La *Tisseuse* s'arrime à la travée séparant la grande carlingue avant des moteurs. Lorsque le groupe pénètre dans le sas, lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Des cliquetis et autres bruits sourds caractéristiques accompagnent l'ouverture du sas. Vous vous retrouvez alors nez à nez avec un humanoïde porcin aux yeux d'insectes. Ses quatre puissants avant-bras présentent des tatouages de systèmes stellaires et de nébuleuses débutant sur le dos de ses mains pour disparaître sous les manches retroussées de sa salopette. Il vous accueille en grognant dans un basic approximatif.

« Ça être Raptor. Moi, Tay Coomsay. Venir. Passerelle. » D'un geste de ses deux bras gauches charnus, Coomsay vous invite à prendre le couloir de la bôme qui remonte jusqu'au fuselage de proue.

Le navigateur bosph Tay Coomsay escorte le groupe vers la passerelle de commandement. Il fait passer les PJ par trois écoutilles jusqu'à une base comprenant deux énormes turbolifts. Le panneau de contrôle affiche les points d'accès aux ponts, numérotés de 1 à 35, en partant du haut. Coomsay indique alors aux PJ la possibilité de stocker leurs affaires dans les quartiers des agents, situés sur le pont 8. La passerelle de commandement se trouve plus bas, sur le pont 17. Si les

PJ s'intéressent à ses tatouages, Tay leur explique au gré de grommellements monosyllabiques que les Bosphs se tatouent les cartes stellaires de tous les lieux qu'ils traversent. Si le groupe s'inquiète devant lui du risque représenté par une telle pratique pour la sécurité de l'Alliance, Coomsay se vexe. Il jure qu'il ne trahira jamais l'Alliance, mais rabat ses manches. Si les PJ le veulent bien, Coomsay peut les mener jusqu'aux quartiers pour qu'ils y rangent leurs affaires avant de se rendre à la passerelle.

À son arrivée sur la passerelle de commandement, le groupe est accueilli par le spectacle saisissant d'une lointaine nébuleuse vermillon dont la spirale cerne un trou noir. L'équipage est composé de non-humains affairés autour d'une douzaine de consoles réparties en trois fosses. Une Mirialanne se tient devant le fauteuil du capitaine. Sur son visage à la peau vert mordoré, des tatouages géométriques rayonnent depuis le coin de ses yeux comme autant de larmes. Elle se tourne vers le groupe et échange quelques mots avec le navigateur Coomsay. Ce dernier hoche la tête, avant de rejoindre l'activité feutrée de la fosse de proue, aux côtés d'un timonier Lafrarien. La Mirialanne se présente sous le nom du capitaine Hylo Sortu-li. Après un échange de civilités, elle guide le groupe vers l'arrière, jusqu'à la salle préparée pour le briefing.



En passant l'écouille, le capitaine Sortuli trébuche sur son énorme lézard de compagnie. « Bon sang, Squam ! » Le lézard se contente de passer sa longue langue sur son œil, dont il cligne ensuite nonchalamment. Le capitaine s'extraît de la masse du reptile et débarrasse le cou de la bête de lambeaux de peau velue, puis elle se dirige vers une autre écouille donnant sur la salle de réunion. On y découvre une grande table équipée en son centre d'un holoterminal. Le capitaine l'active avec une datacarte, faisant apparaître un homme rougeaud aux cheveux gris et aux cernes prononcés.

« Merci d'avoir réagi aussi vite. Je suis le général Airen Cracken, des Renseignements de l'Alliance. Comme vous le savez, nous sommes à court d'équipement et d'approvisionnement. Nous avons notamment un besoin urgent de droïdes. L'équipage de la canonnière corsaire Contispex Crusader a récemment découvert une importante cache de droïdes impériaux et les revend contre des truguts. Votre mission consiste à entrer en contact avec le capitaine Oglerk, à négocier les droïdes et à les ramener jusqu'au Raptor. »

Le général Cracken peut répondre aux questions suivantes :

- **Pourquoi avons-nous besoin de ces droïdes ?** Les droïdes sont nécessaires pour traiter les messages envoyés par les services d'espionnage, assurer les tâches logistiques, bureaucratiques, médicales et d'entretien. Ils servent également d'astromech à bord des chasseurs.
- **D'où viennent ces droïdes ?** Une incursion audacieuse sur la station Hammer par des agents du secteur Corva a permis de mettre la main sur un manifeste impérial. La marchandise a été répartie entre des cellules locales et des corsaires sympathisants de la Rébellion, notamment l'équipage du Contispex Crusader.
- **L'Empire est-il à la recherche de ces droïdes ?** L'incident est passé pour un acte de piraterie. L'Empire, même s'il reste sur ses gardes, n'a aucune raison d'y déceler l'influence de l'Alliance.

- **Que savons-nous du Contispex Crusader et de son équipage ?** Le capitaine du vaisseau se nomme Shyndi Oglerk. Il s'agit d'une jeune humaine, pirate depuis peu. On ignore comment elle a trouvé son vaisseau et son équipage. Ces pirates nous hébergent quand nous leur demandons et ciblent essentiellement l'Autorité du Secteur Corporatif et les Hutts. Leur lettre de marque, les autorisant à agir comme corsaires de l'Alliance, a été signée le mois dernier.
- **Comment les payer ?** Par l'intermédiaire d'un datapad capable de transférer les crédits vers leur compte depuis la banque de Bonadan. Le Capitaine Sortuli remet la tablette aux personnages quand ils lui demandent ou à l'issue du briefing.
- **Où doit se faire l'échange ?** Les corsaires ont fixé le point de rendez-vous dans un repaire de contrebandiers appelé Port Tooga.
- **Comment s'y rendre ?** La Tisseuse est prête à filer vers Port Tooga à la demande des PJ. Le rendez-vous est prévu dans douze heures.

Le groupe peut aussitôt partir pour Port Tooga ou commencer par explorer le Raptor. Si les PJ optent pour la seconde solution, le MJ passe à l'Épisode II où figurent les descriptions des différentes sections du grand vaisseau. Sinon, les PJ montent à bord de la Tisseuse et entreprennent un saut sans encombre dans l'hyperespace. Quand ils en émergent, lisez ou paraphrasez le passage suivant :

La luminosité de l'étoile naine du système de Listehol est aveuglante à cette distance, et oblige Brahtikka à porter une épaisse paire de lunettes de soudure pour effectuer l'approche de Port Tooga. Vous craignez même que les ombres projetées laissent des marques de bronzage indélébiles sur votre visage si elle maintient encore longtemps cette direction. Heureusement, Brahtikka exécute un virage et l'étoile passe derrière vous, laissant apparaître Port Tooga. Le bouclier énergétique chatoye tel un dôme de lumière face aux intenses radiations de l'astre, et vous empêche de discerner l'activité de la station. Quand Brahtikka passe les écrans, la coquille boueuse de la station se précise. Des cargos lourds s'activent autour de divers conteneurs comme un troupeau de banthas veillant sur leurs petits.

Le rendez-vous est prévu à la Harpie pouacre avec le capitaine Oglerk, mais le groupe peut parcourir la station à sa guise.



PORT TOOGA

Données d'astrogation : système de Listehol, secteur Kwymar, région de la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 77 jours par an / 12 heures par jour

Gouvernement : cartel de Shoola la Hutt

Population : 6 500 (Humains 30 %, Mirialans 10 %, Gigorans 5 %, Brizzit 3 %, Shatras 3 %, Ferroans 3 %, Devliik 3 %, Rarririans 3 %, autres 40 %)

Langues : basic, bocce, taarja, hutt

Terrain : station spatiale artificielle

Villes importantes : aucune

Sites intéressants : la *Harpie pouacre*, le bazar de Tooga, le *salon Nova*, les *Biscuits marron*

Exportations : épices, contrebande

Importations : denrées alimentaires, technologie, contrebande

Routes marchandes : Voie Hydienne, Passe de Listehol

Conditions particulières : aucune

Contexte : important foyer de convergence de la Voie Hydienne pour les transports d'épices et toutes sortes de marchandises illicites, Port Tooga est ainsi un havre pour les pirates et les vauriens du Bras de Tingel. Le site servait autrefois de laboratoire de recherche à l'union des techno, mais ses origines, manifestement non-humaines, sont inconnues. Les machines étranges et les symboles géométriques d'un autre âge sont omniprésents. Shoola la Hutt s'est emparée de la station à l'issue de la Guerre des Clones. L'essentiel des ressources laissées par les Séparatistes postés à Port Tooga est vite tombé entre les mains des pillards et autres profiteurs.

Cette station se présente sous la forme d'un disque de deux mille mètres de diamètre, dont la carlingue composée de plaques hexagonales rappelle la carapace d'une tortue. Port Tooga tire d'ailleurs son nom d'une espèce de reptiles que les Hutts adorent consommer. Le site se soustrait à la vigilance impériale par son orbite dangereusement proche de l'étoile du système Listehol, où les vents solaires, les éjections stellaires et les radiations brouillent les systèmes de détection. La plupart des vaisseaux seraient mis à mal par les radiations locales sans le singulier bouclier énergétique projeté en permanence par Port Tooga.

Plus d'une centaine de tubes d'arrimage en périphérie de la station permettent d'accéder aux hangars intérieurs. Plus au cœur encore, on trouve le fameux Anneau de Shoola, garni de tentes, d'échoppes, de cantinas et de gargotes diverses. Un centre de contrôle étrange domine le cœur de la station. L'endroit a été converti par Shoola la Hutt en salle du trône et de réception. Les zones les plus centrales assurent les différentes fonctions de cet énorme vaisseau : foyer énergétique, système de support de vie (recyclage de l'air et autres routines vitales) et autres technologies aussi exotiques qu'hermétiques.

L'ANNEAU D'ARRIMAGE

Port Tooga a la capacité d'amarrer jusqu'à 125 cargos légers et moyens grâce à un certain nombre de tubes

d'arrimage installés à la demande de Shoola en périphérie de la station. Les sbires de Shoola, généralement des contremaîtres Mirialans accompagnés de brutes Gigorans, harcèlent les droïdes assurant la manipulation des marchandises. Le forfait de base pour l'arrimage est de 200 crédits, auxquels s'ajoutent 500 crédits pour les services de chargement et déchargement, obligatoires pour toutes les opérations de transfert de marchandise.

LA HARPIE POUACRE

Cet établissement, connu pour ses rixes fréquentes, ses tractations et son affluence de clients douteux parfaitement accoutumés à ce genre d'atmosphère, est l'une des nombreuses cantinas de l'Anneau de Shoola. Tout vétéran de la pègre se doit d'ailleurs de connaître au moins une histoire se déroulant à la *Harpie pouacre*. Le nom de l'établissement est une référence à Shoola la Hutt, connue pour éprouver un intérêt romantique qui frise l'obsession vis-à-vis de certains de ses contrebandiers, ce qui ne manque pas de compliquer les négociations avec elle. Au sortir d'une longue séance de pourparlers avec l'adipeuse tentatrice, beaucoup d'entre eux se rendent à la *Harpie* pour effacer les dernières heures de leur mémoire.

LE BAZAR DE TOOGA

Ce marché en plein air est composé de tentes, d'étals et d'individus transportant leur marchandise sous le manteau. On peut y dénicher à peu près tout et n'importe quoi. Tous les types d'épices, d'armements et autres pièces de contrebande d'une qualité souvent très satisfaisante s'acquièrent à des prix raisonnables. Les produits dits courants sont également très recherchés. D'innombrables PNJ jouent ici des coudes pour vendre leur camelote, décrocher un contrat de distribution quelconque ou échanger leurs derniers effets avec toute personne susceptible de les aider à quitter la station. En sillonnant le bazar, les personnages peuvent remarquer l'équipement singulier proposé par un tech hors la loi plein d'initiative, un Shatras d'aspect batracien répondant au nom de Billdip. Un PJ dont le Devoir est Technologie sera probablement intéressé par l'acquisition de quelques pièces ou pensera même à recruter le Shatras.

LE SALON NOVA

Cet établissement de la partie centrale de l'Anneau de Shoola se cache derrière une porte blindée et propose des jeux d'argent à fortes mises. En théorie, on y accède uniquement sur invitation, mais il suffit en réalité d'afficher une bourse de plusieurs milliers de crédits pour voir la porte s'ouvrir. L'intérieur est tout en granit et en bois de greel, garni de somptueux velours carmin, caractéristique du style néoclassique muun. Le Sabacc reste le jeu le plus pratiqué, mais le pazaak, le dejarik et quelques autres animent aussi les tables. Le port d'arme y est strictement interdit aux clients : les fouilles systématiques à l'entrée en font l'un des endroits les plus sûrs de la station.

Le propriétaire, un humain nommé Kris Wahl, est âgé mais encore très dynamique. Une barbe sinieuse relie ses deux oreilles. Kris a un faible pour les jeunes joueurs

malchanceux, auxquels il lui arrive de faire crédit quand les dettes ne sont pas astronomiques. Si les PJ vont prendre un verre au *salon Nova*, ils peuvent entendre parler de deux pirates s'apprêtant à acheter des chasseurs. Apparemment, la semaine dernière, un client humain de la *Harpie pouacre* s'est vanté de mettre la main sur des chasseurs rebelles d'ici une à deux semaines. Un PJ dont le Devoir est Sécurité Intérieure ne devrait pas manquer de s'y intéresser.

LES BISCUITS MARRON

Dans l'Anneau de Shoola, une arche baragouine dans une langue étrange quand quelqu'un passe dessous. À la fin de ce bref message, on peut entendre clairement « bikkik marran » : un chef cuisinier, interpellé par ce message incompréhensible, a loué l'endroit pour y servir les meilleurs sandwichs et boissons non fermentées de la Bordure Extérieure. La chaîne de restauration rapide de la TaggeCo, les Biscuits Baron, voit sûrement d'un mauvais œil le détournement de sa marque, mais la nourriture est ici bien meilleure que la ragougnasse quasi vivante que sert la compagnie galactique. Quiconque se rend sur Port Tooga est censé se restaurer au moins une fois aux *Biscuits marron*. Si les PJ y passent, ils peuvent surprendre la conversation de deux spationautes qui viennent d'effectuer une livraison sur la planète Teagan. Pour ces derniers, le site du transfert serait un local impérial secret. Quiconque a le Devoir de Renseignements tendra l'oreille.

LE BOUDOIR DE SHOOLA

Shoola s'est appropriée les niveaux supérieurs du centre de la station pour les convertir en appartements personnels. Quelques invités, droïdes et danseurs s'activent dans ses quartiers, mais l'endroit reste très privé selon les critères Hutts. Shoola y admet uniquement les personnes qui lui permettent de joindre l'utile à l'agréable. Sous le salon, on trouve sa salle de réception, moins intime, où elle mène ses affaires. Les ponts inférieurs sont gérés par son équipe d'ingénieurs et sa petite armée de brutes et autres marginaux. L'accès au centre de la station est réservé aux individus escortés par des hommes de Shoola ou directement employés par elle. Shoola ne porte pas l'Empire dans son cœur : tout PJ dont le Devoir est Soutien politique peut envisager de la sonder en vue d'une alliance potentielle.

POUAH !

C'est l'heure de pointe à la Harpie pouacre. Toutes sortes d'espèces s'y retrouvent pour boire, danser, échanger des coups de poings (ou d'autres appendices), le tout dans une atmosphère frénétique qui semble convenir à tous. L'ambiance musicale est assurée par un duo enlevé de queterra et de viole synthétisée entre les doigts experts de deux Zabrak, les pas des danseurs et les applaudissements des auditeurs avertis accentuant encore le rythme.

Les PJ ignorent à quoi ressemble le capitaine Oglerk et doivent donc s'informer ou attendre qu'on vienne à leur rencontre. Durant ces recherches, le groupe se retrouve en face d'un Wookiee estropié du nom de Roowarra. Ce dernier a perdu un œil et la moitié de sa fourrure dans un incendie. Entre la musique, l'étrange dialecte de Roowarra et ses bougonnements ivres, les PJ vont devoir effectuer un **test de Connaissance (Xénologie) Difficile (◆◆◆)** s'ils veulent interpréter correctement ses griefs. En cas de réussite, ils comprennent qu'il les prend pour les agents des douanes impériales ayant saisi son vaisseau. La colère dévastatrice dans laquelle ces « retrouvailles » mettent le Wookiee sera très compliquée à apaiser. Un membre du groupe peut tenter un **test de Charme (◆◆) Moyen** ou un **test de Coercition Difficile (◆◆◆)** pour convaincre Roowarra qu'il se trompe de cibles.

S'ils ne le calment pas, Roowarra s'en prend au dernier PJ à s'être adressé à lui, ce qui provoque une bagarre générale. Roowarra est rejoint par quatre individus d'espèces diverses qui viennent l'épauler. Le Wookiee dispose d'une arbalète et ses compagnons sont munis de blasters. Personne ne dégaîne, mais ni le personnel ni les clients ne tentent de séparer les combattants. Cette rixe semble même accroître la liesse de la foule. En revanche, si l'un des PJ s'avise de sortir son blaster, il est imité par presque toute la clientèle de la *Harpie*, qui incite alors vivement l'ensemble du groupe à quitter les lieux.

ROOWARRA [RIVAL]

4	2	1	1	2	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	COTÉ DE BLESSURE		DÉFENSE (CAG)		
4	17		0 0		

Compétences : Athlétisme 2, Corps à corps 1, Distance (armes lourdes) 1, Pilotage (espace) 1, Pugilat 2, Survie 2
Talents : aucun

INTÉGRER DES PERSONNAGES D'AUX CONFINES DE L'EMPIRE

Si le MJ mène une campagne qui fait intervenir les concepts d'Obligation et de Devoir, et mêle les carrières d'**AUX CONFINES DE L'EMPIRE** et de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, cette scène est idéale pour présenter les PJ du premier jeu au reste du groupe ou pour déclencher les Obligations. La *Harpie pouacre* est un environnement où se retrouvent naturellement les personnages qui évoluent en marge de la loi. Les Services Secrets de l'Alliance peuvent également avoir engagé un contrebandier local ou autre mercenaire pour veiller sur le groupe et lui éviter les ennuis. Un tel personnage sera rétribué une fois à bord du *Raptor* en compagnie du groupe et de la livraison de droïdes. Si le groupe prévu compte un droïde, il peut être intégré durant l'inspection de la rencontre **Les Bonnes Emplettes**.

Capacités : Rage wookie (quand Roowarra est blessé, ses attaques de Corps à corps et de Pugilat infligent + 1 point de dégâts. Quand il a subi au moins 1 blessure critique, elles infligent + 2 points de dégâts).

Équipement : arbalète (Distance [armes lourdes] ; dégâts 10 ; critique 3 ; portée moyenne ; Encombrant 3, Renversement)

ÉQUIPE DE ROOWARRA [SBIRE]



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes légères), Mécanique, Perception, Pugilat, Vigilance

Talents : aucun

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; régle étourdissant)

La menace du Wookie et de sa bande est écartée, mais malgré vos efforts, les choses se gâtent dans toute la Harpie pouacre. Une jolie jeune femme portant un long manteau s'empoigne avec un Aqual et finit par lui administrer un coup de genou dans l'aîne. La brute s'écroule aussitôt sur le sol visqueux. Elle dévie la charge d'un Sullustéen furibond avant d'atteindre le groupe. « C'est comme ça qu'on fait profil bas chez vous ? » Un Bothan surexcité brandit un tabouret brisé et se rue sur la belle. Elle fait un pas de côté, en profite pour lui faire un croc-en-jambe et lui écrase allègrement la tête de sa lourde botte avant de poser les mains sur ses hanches, la mine satisfaite. « Capitaine Shyndi Oglerk, pour vous servir. »

LES BONNES EMPLETTES

Shyndi invite le groupe à se rendre dans un endroit plus calme. Elle guide les PJ jusqu'au Dock 99 où elle leur présente son second, un homme âgé nommé Kog. Ce dernier consulte un datapad posé sur deux caisses et jette un coup d'œil nonchalant au groupe. Shyndi propose de passer aux choses sérieuses : la négociation des droïdes.

Le capitaine fait un geste en direction d'un chapelet de cinq conteneurs alignés derrière un remorqueur adapté à l'hyperespace. Elle demande au groupe de choisir deux conteneurs au hasard afin d'inspecter les droïdes. Chaque lot comprend environ deux-cents droïdes de divers modèles courants dans la bureaucratie impériale. Ils semblent en état de fonctionnement, et en tous points conformes à l'offre annoncée.

Les Rebelles doivent désigner un négociateur attiré pour les jets opposés face à Shyndi. Les autres personnages peuvent l'assister par l'intermédiaire de ☐ ou de tests assistés, à l'appréciation du MJ. Le négociateur et

l'éventuel PJ assistant doivent accompagner chaque test d'affirmations ou de réponses adaptées. Le MJ peut également recourir au second, Kog, pour assister Shyndi.

L'Alliance est prête à déboursier jusqu'à quatre millions de crédits, mais le groupe sera récompensé par des points de Devoir s'il parvient à obtenir les droïdes pour moins. Shyndi ne descendra pas sous la barre des trois millions. Son offre de départ est de cinq millions. Le MJ doit adapter le prix après chaque test, en fonction du résultat.

- Shyndi ouvre les négociations : les droïdes se vendraient dix millions de crédits, mais elle se dit prête à les céder pour cinq millions, une véritable affaire. Elle effectue un **test opposé de Négociation**.
- Les PJ peuvent faire une contre-proposition par l'intermédiaire d'un autre test opposé de la compétence sociale de leur choix, à l'appréciation du MJ. Shyndi se sert des prétendus dommages occasionnés par l'incursion, qui a fait d'elle une criminelle recherchée par les Impériaux : cet inconvénient l'empêcherait soi-disant d'accepter une offre aussi basse.



- Shyndi effectue un **test opposé de Tromperie** pour proposer une dernière offre. Elle se dit prête à repartir avec ses droïdes pour aller les mettre sur le marché dans l'Espace Hutt. Pour amadouer le groupe, elle propose de céder le remorqueur en guise de bonus.
- Les PJ font une dernière proposition par le biais d'une compétence sociale adaptée. Le marchandage se conclut sur cette offre.

CAPITAINE SHYNDI OGLERK [NÉMÉSIS]

2	3	2	4	2	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SALAIRE DE BLESSURE	SALAIRE DE STRESS	DÉFENSE CAC/PI		
2	12	12	0	0	

Compétences : Calme 2, Coercition 1, Commandement 1, Connaissance (Éducation) 2, Connaissance (Stratégie) 2, Corps à corps 2, Distance (armes légères) 2, Magouilles 2, Négociation 1, Pilotage (espace) 1, Tromperie 3

Talents : Adversité 1

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), datapad

SECOND KOG [RIVAL]

3	2	2	3	3	2
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SALAIRE DE BLESSURE	SALAIRE DE STRESS	DÉFENSE CAC/PI		
3	13		0	0	

Compétences : Athlétisme 1, Calme 3, Coercition 2, Commandement 1, Connaissance (Stratégie) 3, Distance (armes légères) 2, Magouilles 3, Pilotage (espace) 2, Sang-froid 2, Tromperie 2

Talents : Adversité 1

Capacités : aucune

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), datapad

Une fois le montant fixé, Shyndi remet au groupe les codes d'accès du remorqueur et les PJ transfèrent les crédits correspondants sur son compte. Il leur faut désormais trouver le meilleur moyen de transporter le chargement jusqu'au *Raptor*.

UNE CARGAISON ENCOMBRANTE

Même si le remorqueur est capable de sauter dans l'hyperespace, il ne dispose pas des systèmes nécessaires pour traiter les coordonnées chiffrées du *Raptor*. Les PJ peuvent passer cet écueil de plusieurs manières.

- Ils peuvent tenter de déchiffrer le codage des coordonnées par un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆). Avant cela, ils doivent toutefois convaincre Brahtikka et Lelu de les laisser tenter l'opération, en réussissant un **test de Coercition Intimidant** (◆◆◆◆) ou un **test de Charme Moyen** (◆◆).
- Les PJ peuvent revendre le remorqueur pour 15 000 crédits. Il leur faut dans ce cas pas moins de trois voyages pour transporter l'ensemble des conteneurs avec la *Tisseuse*. Cette solution risque cependant d'éveiller l'attention et de permettre à quiconque les observe de repérer leur trajet dans l'hyperespace, ce qui exposerait le *Raptor*. Les conteneurs peuvent également être volés si on les laisse trop longtemps sans surveillance.
- Les PJ peuvent opter pour une approche plus sûre et tenter de raccorder l'hyperdrive du remorqueur à la *Tisseuse*. Un **test de Charme Facile** (◆) auprès de Brahtikka et Lelu et un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) sont alors requis. L'opération ajoute toutefois ◆ aux tests d'Astrogation effectués par la *Tisseuse* tant que dure le lien.

Une fois le groupe à bord du *Raptor*, les cinq conteneurs sont répartis entre les soutes de poupe et de proue, agencés de manière à permettre aux navettes et aux chasseurs de décoller en cas de besoin. Une partie des droïdes est aussitôt mise en marche pour épauler le maigre équipage du *Raptor* et contribuer aux analyses des Services Secrets. Les PJ disposent de quelques heures pour faire leur rapport, se reposer et récupérer. Ils peuvent également en profiter pour visiter le *Raptor*. Ils sont ensuite convoqués dans la salle de conférence du capitaine pour le débriefing.

ÉPISODE II : RÉVOLTE À BORD DU RAPTOR

Le général Cracken apparaît déjà sur l'holoterminal quand Les PJ se présentent dans la salle de conférence. Le capitaine Sortuli est présente, accompagnée d'un droïde de protocole fraîchement acquis. Cracken ordonne l'effacement des mémoires des droïdes durant le trajet jusqu'au point de rendez-vous prévu avec la flotte de l'Alliance. Le capitaine félicite les PJ pour la mission. Elle les gratifie d'un sourire, puis prend congé afin de se rendre sur la passerelle pour les préparatifs du saut en hyperdrive, accompagnée de Squam, toujours aussi peu docile.

Cracken s'éclaircit la gorge et reprend le briefing. Selon l'efficacité du groupe jusqu'ici, il se montre flatteur ou réprobateur. Si les PJ ont vendu le remorqueur ou se sont réservé un droïde, ils doivent réussir un **test de Négociation Difficile** (◆◆◆) pour convaincre le général de leur laisser ce dernier ou les crédits gagnés. Si le droïde est un PJ, la difficulté du test est **Moyenne** (◆◆). Ajoutez ■ si la transaction avec le capitaine Oglerk s'est soldée par un tarif excessif, et un autre ■ si toutes les précautions de sécurité n'ont pas été observées pour préserver le secret de la position

du *Raptor*. Dans tous les cas, Cracken est soulagé de disposer enfin des droïdes. Lisez ou paraphrasez le texte suivant quand arrive la fin du débriefing :

« Vous n'imaginez pas à quel point nous avons besoin de ces droïdes. C'est du bon travail. Je vous retrouve auprès de la flotte, Cracken, terminé. » Le visage du général se rétrécit pour disparaître au centre de la table, comme aspiré par un trou noir. Une note aiguë retentit deux fois dans l'intercom du vaisseau.

« Attention, à toutes les unités. Attention, à toutes les unités. Préparez-vous à sauter dans l'hyperespace. Fermez toutes les écoutilles, avant comme arrière, et postez-vous en attente de saut. » Le message se répète et le pont vrombit quelques instants plus tard au moment où le Raptor approche son vecteur de saut. Une embardée vous fait momentanément perdre votre sens de l'équilibre ; le Raptor vient d'activer son hyperdrive.

Le bourdonnement régulier de l'hyperespace est interrompu par un vacarme soudain en contrebas, suivi de deux claquements étouffés. Les lumières vacillent et les alarmes se mettent à gémir. Le Raptor commence à capoter dans l'hyperespace. Les amortisseurs d'inertie sont dépassés par ses écarts. Les récits du Permondiri Explorer, du Queen of Ranroon et d'une dizaine d'autres vaisseaux disparus vous reviennent soudain en mémoire...

Un ultime choc réduit le Raptor au silence. Les parois du pont ne vibrent plus. Les alarmes sont muettes. Le vaisseau a quitté l'hyperespace et ses moteurs ioniques sont inertes.

Le droïde de protocole issu de la livraison s'en prend aux PJ sans prévenir (cf. profil de la page 22). Le désactiver au moyen de son interrupteur intégré demande un **test de Pugilat Difficile** (◆◆◆). Si le droïde est un PJ obtenu dans le cadre de la transaction, octroyez-lui un **test de Sang-froid Exceptionnel** (◆◆◆◆◆) pour reprendre le contrôle de son système. Ce test peut être retenté une fois par round. Sa difficulté est réduite d'un cran chaque fois, jusqu'à ce qu'il soit réussi.

MUTINERIE DE DROÏDES

Laissez aux joueurs le temps de faire le point sur la situation. La salle de conférence compte quatre écouteilles, toutes verrouillées. La première donne sur le bureau du capitaine, qui dispose lui-même d'un accès à la passerelle. La deuxième écouteille s'ouvre vers l'arrière, en direction des capsules de survie. La troisième permet d'accéder au milieu du vaisseau en empruntant un passage jusqu'aux turbolifts et à la salle de réunion des manœuvres tactiques, donnant sur la passerelle de commandement. La dernière écouteille permet de rejoindre une autre salle de conférence, plus petite. Un coup d'œil à la ventilation indique que les systèmes de recyclage de l'air sont hors service. La salle de conférence dispose toujours d'un panneau de communication, d'un terminal et d'un holoprojecteur en état de fonctionnement. Chaque PJ peut tenter un **test de Vigilance Difficile** (◆◆◆) pour vérifier s'il porte son arme principale sur lui. Chaque ❷ correspond à un élément de son équipement supplémentaire, à l'appréciation du MJ.

Un jeune officier, le lieutenant Hastings, contacte le groupe via le panneau mural ou un comlink. Il explique que le capitaine Sortuli évalue en ce moment même les dommages et qu'un technicien s'occupe de déverrouiller l'écouteille. Il peut également leur donner les informations suivantes :

- Le vaisseau a subi plusieurs explosions, à divers endroits.
- Le *Raptor* a été expulsé de l'hyperespace et dérive désormais lentement mais sûrement vers un trou noir.
- La position actuelle du vaisseau est proche de la Passe de Listehol.
- Les moteurs ioniques, l'hyperdrive, le recyclage de l'air, le contrôle des écouteilles et les systèmes de communications sont tous hors service.
- De nombreux membres de l'équipage sont isolés et coupés de leur poste, car leurs sièges de passage à l'hyperespace se situaient ailleurs, séparés par une écouteille désormais condamnée.

Une fois ces renseignements relayés, le groupe entend les pas précipités de dizaines de droïdes dans le passage adjacent.

« Attendez... il se passe quelque chose. » La voix de Hastings est empreinte d'inquiétude. Une écouteille s'ouvre et libère une cacophonie de claquements métalliques, de cris et de tirs de blaster, suivie d'une voix monocorde dépourvue de la moindre émotion.

« Ce vaisseau appartient désormais à l'Empire Galactique. Vous êtes tous mes prisonniers. Saisissez-les. » Le panneau mural de communication crachote, pour laisser retentir la voix déterminée du capitaine Sortuli.

« Ici le capitaine Sortuli. Je suis bloquée sur la passerelle de commandement, où ils vont me trouver d'un moment à l'autre. Notre hyperdrive renferme les coordonnées de la flotte Rebelle. Ces informations ne doivent en aucun cas tomber entre des mains impériales. Votre équipe est notre seul espoir. »

Le capitaine relaie les objectifs suivants au groupe :

- Prévenir la flotte Rebelle que le secret de sa position est compromis (cf. **P-Comm**, page 15).
- Désactiver le système principal de communication avant que les droïdes puissent appeler les renforts (cf. **P-Comm**, page 15).
- Diffuser un ordre d'abandon du vaisseau depuis le S-Comm pour donner à l'équipage une chance de prendre la fuite avant que le *Raptor* ne soit englouti par un trou noir (cf. **S-Comm**, page 16).
- Désactiver les engins à hyperdrive des deux zones de hangars pour empêcher l'Empire de récupérer des renseignements compromettants (cf. **Hangars avant** et **Hangars arrière**, pages 17 et 20).
- Libérer le personnel des Services Secrets et reprendre le contrôle du vaisseau (cf. **Bloc d'analyse**, page 18).

Le comlink du capitaine cesse d'émettre. Le groupe peut effectuer un **test de Connaissance (Stratégie) Moyen** (◆◆) ou, s'il recourt à l'ordinateur de la salle de réunion, un **test d'Informatique Facile** (◆) pour afficher un diagramme du *Raptor*. En cas de réussite, dans un cas comme dans l'autre, les renseignements suivants sont obtenus :

- Le système principal de communication (P-Comm) se situe sur le pont F-01, seize niveaux plus haut.
- Le hangar avant se trouve sur le pont F-07, dix niveaux plus haut.
- Le pont F-08 accueille les quartiers de l'équipage et de formation des agents des Services Secrets. On y trouve aussi une armurerie et un cachot.

MENER CET ÉPISODE

Les PJ peuvent gérer ces objectifs dans l'ordre de leur choix. Toutefois, trois événements vont engendrer certains effets en fonction des objectifs accomplis par le groupe au moment où ils se produiront. L'épisode débute quand les PJ sont bloqués dans la salle de conférence du pont F-17, celui de la passerelle de commandement. Chaque rencontre (ou chaque intervalle approximatif de quinze minutes pour les personnages) fait progresser d'un cran la jauge présentée sur la **Table 1-1 : Chronologie des événements**. Ce système permet de faire grimper la tension pour obliger le groupe à donner la priorité à certains objectifs s'ils ne veulent pas se séparer et se retrouver écrasés par le nombre.

À BOUT DE SOUFFLE

Quand la jauge atteint le cran 2, l'atmosphère viciée commence à peser sur les organismes. À partir de là, chaque PJ doit effectuer un **test de Résistance Moyen** (◆◆) avant chaque rencontre de combat. En cas d'échec, le PJ subit 2 points de stress et ne pourra pas les récupérer tant que le système de recyclage de l'air n'aura pas été réparé ou qu'il n'aura pas mis la main sur du matériel respiratoire (comme un masque). La difficulté du test augmente d'un cran toutes les deux rencontres. Si le groupe n'est pas parvenu à réactiver les systèmes de survie quand la jauge atteint le cran 5,

TABLE 1-1 : CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

Événement	Jauge	Description
À bout de souffle	2 (~ 30 minutes)	Les systèmes de survie sont hors service. Les PJ doivent réussir des tests de Résistance pour éviter de subir du stress.
À bout de souffle*	5 (~ 75 minutes)	L'équipage perd connaissance par manque d'oxygène.
Le trou noir	6 (~ 90 minutes)	Le Raptor risque d'être englouti par un trou noir.
À bout de souffle*	8 (~ 120 minutes)	L'équipage meurt d'asphyxie.
Renforts**	9 (~ 135 minutes)	Des renforts impériaux ou rebelles se présentent.
Trou noir***	10 (~ 150 minutes)	Le Raptor est aspiré par un trou noir.

* Ne pas en tenir compte si le recyclage de l'air est réparé.
 ** Ne pas en tenir compte si les renforts ne sont pas appelés.
 *** Ne pas en tenir compte si le moteur ionique est réparé.

les PNJ de l'équipage perdent connaissance et meurent au moment où la jauge atteint le cran 8. Les droïdes fournissent des masques respiratoires aux officiers les plus gradés pour pouvoir les interroger plus tard.

LE TROU NOIR

Si le groupe n'est pas parvenu à réactiver le moteur ionique quand la jauge chronologique atteint le cran 6, TJ-11, le meneur des droïdes, annonce que le *Raptor* sera englouti dans 60 minutes par le trou noir (cran 10 de la jauge). TJ-11 ordonne également que l'on apprête

sa navette dans les hangars arrière. Toutes les données collectées par les droïdes, notamment les informations d'astrogation, les codes informatiques et renseignements internes, sont acheminées vers la navette de TJ-11, avec le capitaine et son navigateur. Pour plus de détails sur TJ-11, consultez l'encadré **Les instructions de TJ-11**, page 14.

Chaque PJ est soumis à un **test de Peur Moyen** (◆◆). Si l'un d'eux échoue, la jauge progresse d'un cran et le groupe s'enlise dans un débat sur la question de l'évacuation du vaisseau. Lorsque la jauge atteint le cran 10, le *Raptor* est aspiré par le trou noir, qui pulvérise le vaisseau et tous ses passagers.

PLUS LINÉAIRE

L'Épisode II est certes conçu pour laisser les PJ gérer les objectifs comme bon leur semble, mais certains MJ préfèrent davantage de structure, auquel cas ils peuvent présenter les rencontres selon la séquence suivante :

1. Rencontre : P-Comm (page 15)
2. Rencontre : S-Comm (page 16)
3. Événement : À bout de souffle (page 10)
4. Rencontre : Hangars avant (page 17)
5. Rencontre : Support de vie (page 17)
6. Rencontre : Quartiers des Services Secrets/cachot (page 16)
7. Événement : Le trou noir (page 11)
8. Rencontre : Salle des machines (page 21)
9. Événement : Renforts (page 11)
10. Rencontre : Hangars arrière ou Moteur ionique 5 (page 20 et 21)
11. Événement : Le trou noir (page 11)

Si le MJ souhaite guider les PJ, il peut recourir à différentes techniques pour les attirer dans les zones concernées. Cela peut passer par des alertes leur indiquant les problèmes à résoudre, des indices distillés par les membres de l'équipage secourus, voire des provocations de TJ-11 via l'intercom.

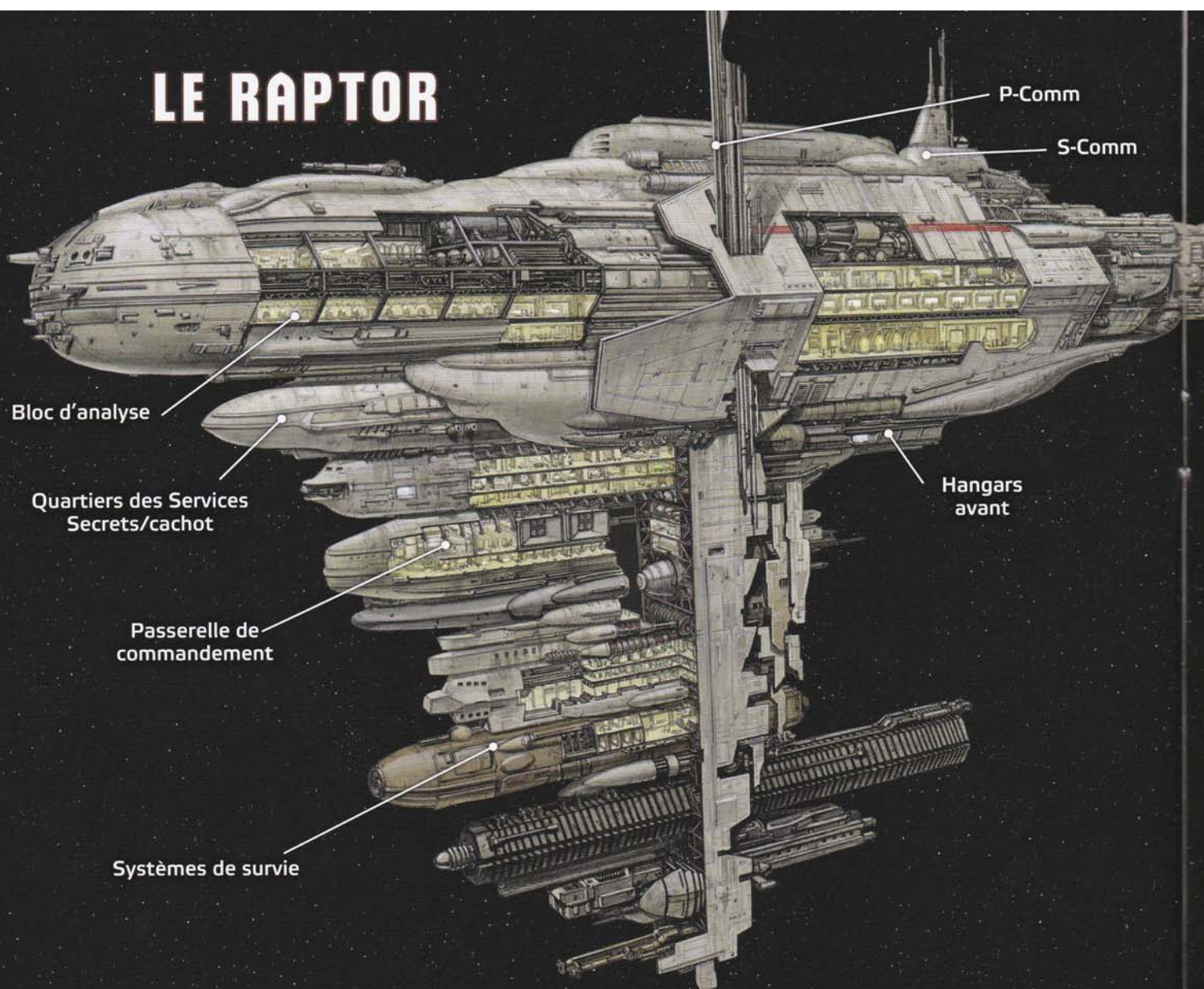
RENFORTS

Si les PJ ne désactivent pas le P-Comm ou si un droïde parvient à s'échapper dans l'hyperespace, le Destroyer Stellaire impérial *Iceheart* émerge de l'hyperespace à portée extrême du *Raptor* lorsque la jauge atteint le cran 9. *Iceheart* lance deux escadrilles de chasseurs TIE. Ils ne seront cependant pas à portée de tir avant le cran 11 de la jauge. À l'inverse, si les PJ parviennent à appeler les renforts, la corvette CR90 la *Mémoire d'Al-dérande* et un escadron de chasseurs X-wing se présentent à portée longue du *Raptor* pour l'épauler. Des vaisseaux des deux camps peuvent donc se joindre à la scène.

PARCOURIR LE RAPTOR

Même si les écoutes et les turbolifts bloqués limitent la liberté d'action des personnages dans le vaisseau, ces derniers disposent de plusieurs moyens pour contourner cette difficulté. Le groupe devra passer un **test de Discretion Moyen** (◆◆) pour se soustraire à la vigilance des patrouilles de droïdes (profils page 22). Il n'est toutefois pas conseillé de multiplier les rencontres quand les PJ parcourent le vaisseau. Sauf s'ils interviennent durant un combat, les tests consistant à surmonter les obstacles suivants ont leur place uniquement s'ils peuvent déboucher sur une intéressante scène d'action et pour illustrer les ☛.

LE RAPTOR



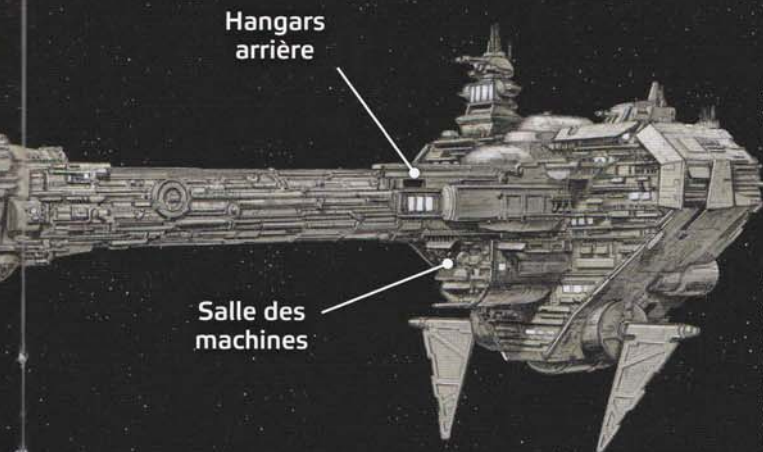
ÉCOUTILLES

Ces portes peuvent s'ouvrir de plusieurs manières. Les PJ peuvent débloquent une écoutille en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆), mais ☼ ou ☾ alerte aussitôt les droïdes qui dépêchent une patrouille pour examiner la situation. Un **test de Mécanique** ou de **Magouilles Moyen** (◆◆) permet de libérer le mécanisme de verrouillage, après quoi un **test d'Athlétisme Moyen** (◆◆) est nécessaire pour forcer l'ouverture. Toute arme dotée de l'attribut Brèche permet également de fracturer une écoutille par l'intermédiaire d'un **test Moyen** (◆◆) de la compétence associée. Toutefois, si l'arme est explosive, les droïdes sont alertés comme ci-dessus. Enfin, les PJ peuvent récupérer un comlink interne sur l'un des droïdes et décoder le chiffrement en réussissant un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆). Dans ce cas, jusqu'à la fin de l'épisode, le comlink peut servir à débloquent l'écoutille ou le turbolift le plus proche au prix d'une brouille. Les personnages peuvent aussi

mettre un terme définitif à la panne en réussissant un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) sur la console de contrôle des avaries dans la salle des machines ou un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆) sur la passerelle de commandement.

DEUX CARLINGUES

La frégate Nebulon-B est composée de deux sections reliées par une longue travée. La carlingue avant accueille l'essentiel des fonctions du vaisseau. La partie arrière, elle, renferme les machines ioniques et le réacteur principal. La travée est le principal moyen permettant de se rendre d'une section à l'autre, mais elle n'est pas le seul. Ajoutez 15 minutes à la jauge et augmentez d'un cran la difficulté de tous les tests de Discrétion si les PJ se rendent d'une carlingue à l'autre en empruntant ce long couloir. S'ils disposent de l'équipement approprié, ils peuvent au lieu de cela passer par l'extérieur spatial



et débloquent les écoutilles d'entrée par un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆). Ils peuvent également sauter jusqu'aux hangars en réussissant un **test de Coordination Difficile** (◆◆◆). Une autre possibilité consiste à se rendre d'une section à l'autre en prenant une capsule de survie depuis les hangars opposés, demandant deux manœuvres et un **test de Pilotage (Espace) Difficile** (◆◆◆).

TURBOLIFTS

Le *Raptor* est doté de deux blocs de turbolifts : l'un est situé dans la section avant et couvre trente-cinq ponts, l'autre se trouve dans la section arrière constituée de dix-sept étages. Pirater un turbolift sur place demande de réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆), mais la difficulté devient **Moyenne** (◆◆) si l'opération est tentée depuis un poste de contrôle des avaries ou de sécurité. Depuis un simple terminal, il faudra en revanche un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆) pour y parvenir. Chaque pont présente une écoutille de maintenance à l'arrière des turbolifts, passage vertical permettant de se rendre d'un pont à l'autre en réussissant un **test d'Athlétisme Moyen** (◆◆).

LE RAPTOR

Au départ, cette frégate d'escorte impériale portait le nom d'*Excentrique*. Elle fut libérée des chantiers navals de Contruum par Airen Cracken et son équipe de résistants lorsqu'ils fuirent leur monde d'origine. Quand Cracken et ses hommes se joignirent officiellement à l'Alliance Rebelle, le vaisseau fut rebaptisé *Raptor* et fut chargé de la coordination d'opérations d'espionnage dans la Région Trans-Hydienne, composée de plus de trente secteurs. Cracken en était alors le capitaine et le responsable des opérations de renseignements. Une fois promu au grade de général, ses responsabilités s'élargirent ; il confia alors le commandement du *Raptor* au capitaine Hylo Sortuli.

Le capitaine gère bien le vaisseau et son équipage l'apprécie. Le personnel est certes discipliné, mais il s'écarte des standards militaires. Ici, pas d'uniforme ni d'apparat. Le capitaine prend toutefois son travail très au sérieux. Sa priorité consiste à préserver coûte que coûte la po-

sition et la mission du *Raptor*. Son drôle d'équipage est essentiellement composé de non-humains de la Région Trans-Hydienne, chacun n'ayant qu'un seul but : détruire l'Empire.

Le *Raptor* coordonne les Services de Renseignements de l'Alliance dans la Bordure Extérieure entre la Voie Hydienne et la Route commerciale Perlemienne. L'équipage reste modeste, mais un personnel d'analystes et de techniciens en cryptographie œuvre aux côtés de droïdes d'analyse pour compiler et examiner toutes les informations collectées dans la Trans-Hydienne. La plupart de ces données sont étudiées, archivées et envoyées par voie sécurisée aux services du général Ver-nan, chef des Renseignements de l'Alliance. Selon certains critères, des informations reçues peuvent entraîner le déploiement d'agents locaux sans attendre d'en référer à des autorités externes.

Le *Raptor* se distingue d'une frégate Nébulon-B classique par de nombreuses modifications caractéristiques. Pour commencer, les hangars ont été réagencés pour pouvoir accueillir les chasseurs de l'Alliance au lieu des TIE impériaux. La carlingue est noir mat et les systèmes lumineux ont été désactivés, à l'exception de ceux qui servent à reproduire des lueurs astrales pour se fondre dans l'environnement. Enfin, les systèmes de détection et de communication ont été améliorés pour permettre au *Raptor* de repérer toute présence impériale dans les environs avant d'être lui-même perçu.

RAPTOR

6	3	+1	DEF. AV. / BÂB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
6	3	+1	2 2 2 2	6
BARBIT	VITESSE	MANIABILITÉ	SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			71	40

Type de véhicule/Modèle : frégate/Nébulon-B.

Constructeur : Chantiers Navals de Kuat.

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 12)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : extrême

Équipage : 683 officiers, pilotes et membres d'équipage

Capacité d'emport : 24 chasseurs et huit transports

Charge utile : 3 500

Passagers : 75 agents des renseignements, 150 analystes des renseignements

Provisions : deux ans

Coût/rareté : 8 500 000 crédits (I)/7

Emplacements disponibles : 0

Armes : douze turbolasers moyens rétractables montés sur des tourelles réparties à bâbord et à tribord (portée : longue ; arc de tir : avant, bâbord et arrière ou avant, tribord et arrière ; dégâts 10 ; critique 3 ; Brèche 3, Cadence lente 1). Douze canons laser légers rétractables montés sur tourelles réparties à l'avant, à l'arrière, à bâbord et à tribord (portée : proche ; arc de tir : avant ou arrière ou bâbord ou tribord ; dégâts 5 ; critique 3). Trois rayons tracteurs lourds montés à l'avant (portée moyenne ; arc de tir : avant ; dégâts — ; critique — ; Tracteur 6).

LES INSTRUCTIONS DE TJ-11

TJ-11 est le droïde Tactique de série T à la tête de cette opération impériale. Ses instructions sont les suivantes, par ordre d'importance :

1. **Désactiver l'hyperdrive** : se rendre à la salle des machines pour mettre le moteur d'hyperdrive hors service. Si le vaisseau parvient à rejoindre la flotte via l'hyperespace, les droïdes subissent à coup sûr un effacement de mémoire avant d'être intégrés à bord de vaisseaux rebelles.
2. **Prendre le contrôle du vaisseau** : pirater la console de contrôle des avaries et déclencher une alarme de dépressurisation générale, condamner toutes les écoutilles et bloquer les commandes prioritaires.
3. **Récupérer les données d'astrogation** : nécessite de prendre le contrôle de la passerelle de commandement et de pirater le naviordinateur. Si besoin est, retirer le datacube pour analyse ultérieure et appréhender le capitaine et le navigateur du vaisseau.
4. **Alerter la flotte impériale** : nécessite de prendre le contrôle du P.Comm. Après cela, récupérer les codes de communication des Rebelles. Si l'accès est possible, désactiver les systèmes de communication pour empêcher les Rebelles d'appeler les renforts.
5. **Accéder au datacube des Services Secrets** : nécessite de prendre le contrôle du bloc d'analyse. Obtenir les codes d'accès et faire une copie des données ou retirer directement le datacube pour pouvoir l'examiner ultérieurement.
6. **Systèmes de survie** : envoyer un détachement pour désactiver les systèmes de survie du vaisseau afin d'occuper et d'affaiblir l'équipage du *Raptor*, et de bénéficier de moyens de pression supplémentaires lors des interrogatoires.
7. **Récupération des biens** : si possible, rapporter le *Raptor* à un port impérial.
8. **Privation des biens** : si le contrôle du vaisseau est perdu, extraire les éléments récupérables en matière de renseignements et saborder le *Raptor*.

CAPSULE DE SURVIE

2	3	-1	DEF. AV. / DAD. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	1
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			6	10

Type de véhicule/Modèle : capsule de survie

Constructeur : Faberstien-Lago

Hyperdrive : aucun

Naviordinateur : aucun

Portée des senseurs : moyenne

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 10

Passagers : 5

Provisions : deux semaines

Coût/rareté : 5 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 1

Armes : aucune

BARGE DE SAUVETAGE

3	3	-2	DEF. AV. / DAD. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
GABARIT	VITESSE	MANIABILITÉ	0 - - 0	2
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			12	15

Type de véhicule/Modèle : barge de sauvetage

Constructeur : Faberstien-Lago

Hyperdrive : primaire (classe 12)

Naviordinateur : aucun ; emplacement pour droïde astromech

Portée des senseurs : longue

Équipage : 1 pilote

Charge utile : 50

Passagers : 25

Provisions : deux mois

Coût/rareté : 15 000 crédits/7

Emplacements disponibles : 2

Armes : aucune

CAPITAINE HYLO SORTULI [RIVAL]

Hylo porte le nom d'une très ancienne légende du peuple mirialan. Elle quitta très jeune son Mirial natal pour partir à l'aventure dans les étoiles. Elle figurait parmi l'équipe de Cracken lors de la résistance de Contruum et aida ce dernier à voler le *Raptor*. Lorsque Cracken fut promu général, elle se retrouva capitaine du *Raptor*. Elle est accompagnée d'un lézard de compagnie nommé Squam, habitué à traîner là où il ne faut pas.

2	2	3	3	2	3
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCASSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	DEFENSE CAC/D			
2	12	0 0			

Compétences : Calme 2, Commandement 2, Connaissance (Stratégie) 3, Distance (armes légères) 1, Négociation 1, Pilotage (espace) 2

Talents : Adversité 1

Capacités : Autorité naturelle 1 (ajoute ☐ par rang d'Autorité naturelle quand elle effectue un test de Commandement ; les cibles affectées ajoutent ☐ aux tests de Sang-froid pour les prochaines 24 heures)

Équipement : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), datapad

SYSTÈME PRINCIPAL DE COMMUNICATION (P-COMM)

Pont : F-01

Objectif A : empêcher les droïdes d'appeler les renforts. En cas d'échec, le Destroyer Stellaire impérial *Iceheart* se présente vers la fin de l'épisode.

Objectif B : appeler les renforts de l'Alliance. En cas de réussite, une corvette corellienne CR90 de l'Alliance et une escadrille de X-wing se présentent vers la fin de l'épisode.

Objectif C : prévenir la flotte que le secret de sa position risque d'être percé. En cas d'échec, si l'Empire est informé des coordonnées de la flotte, celle-ci subit une attaque dévastatrice coûtant des dizaines de vaisseaux et des milliers de vies.

Objectif D : désactiver le P-Comm pour empêcher les droïdes d'appeler les renforts impériaux ultérieurement.

Objectif E : effacer les codes de cryptage. En cas d'échec, si des Impériaux repartent avec les codes, les communications des Rebelles ne seront pas sécurisées lors d'une prochaine aventure et un incident lié interviendra au pire moment.

L'ÉQUIPAGE DU RAPTOR

Pour certaines rencontres, le MJ risque d'avoir besoin des caractéristiques de l'équipage du Raptor. Il pourra trouver leurs profils dans le chapitre Adversaires du livre de règles de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**. Les techniciens de communication correspondent à l'ingénieur naval (p. 420), les techniciens de maintenance au mécanicien rebelle (p. 413), les pilotes au pilote de chasse rebelle (p. 415), les membres du personnel au sol au mécanicien de port fantôme (p. 426, en remplaçant la compétence Pègre par Connaissance [Stratégie]) et les analystes à l'informarchand (p. 425). Les officiers varient, mais disposent en général d'un profil de rival correspondant à celui des sbires qu'ils dirigent. Le personnel de pont comprend un mélange de PNJ rivaux divers, chacun présentant un profil lié à son poste. L'effectif des agents rebelles compte quarante fantassins de l'Alliance (p. 411) ainsi que quatre représentants de chaque profil de PNJ rival rebelle de **L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, pages 412-415.

Saboteurs droïdes : un droïde astromech, dix droïdes de protocole et un droïde médical.

Rebelles : trente techniciens en communication et cinq officiers, tous dépourvus d'armes.

Séparé d'un turbolift par un court passage, le P-Comm est constitué d'une aire de transmission centrale, flanquée de deux salles de contrôle, de salles de codage et de décryptage, d'une station de communication sécurisée et de bureaux. L'aire centrale dispose d'un projecteur holographique et d'une douzaine de postes de travail où les techniciens traitent les signaux, les flux de communication et autres paquets de données issus de l'extérieur.

Si la jauge chronologique n'a pas atteint le cran 4, les droïdes n'ont pas encore appelé les renforts. Quand les PJ se présentent, l'équipage du *Raptor* est agenouillé dans l'aire de transmission, tenu en joue par deux groupes de cinq droïdes de protocole armés de blasters. L'officier des communications, un commandant Mirialan bourru du nom de Figlia, est en train de subir l'interrogatoire d'un droïde médical. Ce dernier exige les codes d'accès aux consoles de communication. Pendant ce temps, le droïde astromech tente de pirater ces mêmes consoles.

Une fois que les PJ ont éliminé les droïdes et appelé les renforts, le personnel présent rechigne à désactiver le P-Comm, surtout si l'idée des PJ est de le mettre définitivement hors service. Les PJ vont devoir négocier ou convaincre l'équipe présente que la destruction du P-Comm est nécessaire.



Si les droïdes ont encore le contrôle de cette section quand TJ-11 décide d'abandonner le vaisseau, ils emmènent le commandant Figlia et emportent certains appareils de cryptage dans les hangars arrière. Des PJ dont le devoir est Secours ou Sécurité Intérieure se sentiront très concernés par la protection du Mirialan ou de ce matériel.

SYSTÈME SECONDAIRE DE COMMUNICATION (S-COMM)

Pont : F-02

Objectif A : diffuser l'instruction d'évacuation du navire. Ordonner à l'équipage d'aller chercher de l'aide et de prévenir la flotte. Si l'objectif est atteint, une douzaine de capsules de survie sont larguées avec à leur bord des membres de l'équipage parvenus à quitter le navire.

Objectif B : une autre possibilité consiste pour les PJ à tenter un **test de Commandement Difficile (◆◆◆)** pour exhorter l'équipage à résister aux droïdes. Dans ce cas, l'équipage se fait massacrer et les effectifs des droïdes ennemis sont réduits à un groupe de sbires par section.

Saboteurs droïdes : deux droïdes astromech.

Rebelles : vingt techniciens en communication et deux officiers, tous dépourvus d'armes.

Légèrement plus en proue que le P-Comm dont il est séparé par un puits pourvu d'une échelle, le S-Comm comprend deux étages, un pour les communications internes et l'autre pour les transmissions spatiales rapprochées. On y trouve également cinq petits bureaux, un grand bureau et un panneau d'acheminement. Le lieutenant commandant Colm, fils d'un riche négociant dont les entreprises ont été nationalisées par l'Empire, est ici l'officier en chef.

Les deux droïdes ont enfermé le personnel dans le grand bureau et se sont séparés pour surveiller les deux zones de transmissions. Malheureusement, quand le groupe parvient à diffuser le message convenu, TJ-11 recourt au comm du vaisseau pour brouiller deux Y-wing afin d'endommager les capsules de survie. Les PJ dont le Devoir est Supériorité spatiale ou Secours voudront probablement prendre le contrôle d'un bloc de canons laser du *Raptor* ou de chasseurs pour couvrir les capsules. Les droïdes sont actuellement maîtres de l'armement du *Raptor* et n'hésiteront pas à tirer sur les PJ s'ils libèrent le moindre vaisseau.

QUARTIERS/CACHOT DES AGENTS

Pont : F-08

Objectif A : libérer les agents des Services Secrets enfermés dans leur propre cachot. En cas de réussite, ceux-ci participent à la reprise de contrôle du vaisseau.

Objectif B : récupérer des armes, des munitions et autres fournitures dans l'armurerie. Le cas échéant, le groupe a accès à de l'équipement supplémentaire.

Saboteurs droïdes : deux droïdes médicaux et vingt droïdes de protocole.

SOLUTIONS INVENTIVES

Le groupe ne totalise pas forcément toutes les compétences requises par certaines épreuves de l'aventure. Cela peut s'avérer problématique, surtout quand il s'agit de rétablir le recyclage de l'air ! Dans ces situations, le MJ doit savoir se montrer inventif pour permettre aux personnages de s'en sortir avec les moyens du bord. Dans la rencontre des Systèmes de survie, par exemple, les PJ peuvent se servir des ordinateurs pour reprogrammer l'un des droïdes hors service et le charger des réparations à leur place, ou bien ils peuvent simplement réussir un **test de Connaissance (Stratégie)** pour apprendre l'existence d'un recyclage de l'air de secours, activable depuis le niveau inférieur.

Rebelles : soixante-douze agents rebelles et deux officiers, tous dépourvus d'armes.

Soixante-douze agents des Services Secrets ont été enfermés dans les cellules longeant le flanc tribord du pont 8, prévues pour accueillir trente détenus. Le bloc médical a ici été converti en quartiers et en salle d'entraînement. On y trouve un espace de préparation physique et deux stands de tir d'une trentaine de mètres. À l'avant du pont, on retrouve le sous-sol renforcé des hangars sur quatre niveaux. En réussissant un **test de Connaissance (Stratégie) Difficile (◆◆◆)** ou en bénéficiant de l'assistance d'un agent libéré, le groupe découvre un vide sanitaire lui permettant d'accéder aux hangars à proximité du champ magnétique.

Les deux droïdes médicaux (rivaux) sont chacun à la tête d'un groupe de cinq droïdes de protocole (sbires). Le MJ peut également recourir aux règles d'escouade (page 28) pour constituer deux équipes menées chacune par un droïde médical. Il est possible d'éviter le combat en faisant diversion pour libérer les agents. Pour ce faire, l'un des PJ doit réussir un **test de Discrétion Difficile (◆◆◆)** afin de se faufiler jusqu'à l'un des stands de tir pour faire contre-feu. La moitié des droïdes partent alors voir de quoi il retourne. Les PJ peuvent alors tenter un **test d'Informatique Moyen (◆◆)** pour désactiver les champs de confinement du cachot et ainsi libérer les prisonniers. Les agents rebelles ne tardent alors pas à s'imposer face à leurs oppresseurs. Après avoir récupéré leurs armes, ils partent traquer les droïdes restants.

Une fois les agents libérés, ils proposent de se diviser pour renforcer les zones déjà reprises par le groupe. Si les PJ réussissent un **test de Négociation Moyen (◆◆)**, ils bénéficient de cinq sbires Rebelles ou d'un rival par personnage. Avec les sbires, ils peuvent alors constituer des escouades ou des groupes de sbires. Une autre possibilité consiste à convaincre les agents de reprendre le contrôle de la passerelle ou de l'une des aires de hangars. Sans l'aide du groupe, les agents sont condamnés à l'échec, mais cela permet de soustraire cinq sbires et un rival ennemis des rencontres de la zone correspondante.

SYSTÈMES DE SURVIE

Pont : F-26

Objectif A : réparer et réactiver le recyclage de l'air. Si l'objectif est atteint, les tests de Résistance contre l'asphyxie cessent avant les rencontres de combat et le stress se récupère normalement.

Droïdes : deux droïdes médicaux et un droïde astromech.

Rebelles : cinq techniciens de maintenance, tous dépourvus d'armes.

Les systèmes de survie se situent dans une petite aire de surveillance où l'on trouve quatre postes de gestion pour l'eau, l'énergie, l'air et la gravité. Le droïde astromech est branché pour contrôler simultanément le poste d'énergie et celui de gravité. Un droïde médical veille sur lui. Les techniciens sont quant à eux retenus prisonniers dans une citerne vide.

Pour réactiver les systèmes de survie, le groupe va dans un premier temps devoir réussir un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) sur le poste de gestion de l'air afin de pirater le pare-feu du droïde astromech pour reprendre le contrôle des appareils. Malheureusement, le recyclage de l'air a été altéré : l'oxygène est extrait pour accélérer l'hypoxie. Les instruments de recyclage sont situés sur le flanc tribord du navire. Il faut les réparer en trois points, en effectuant d'abord un **test de Coordination Moyen** (◆◆) pour se faufiler dans les conduits d'aération puis un **test de Mécanique Moyen** (◆◆) pour la remise en état. Une fois que les PJ ont réparé la deuxième avarie, un groupe de sbires composé de cinq droïdes de protocole émerge du turbolift et attaque le groupe.

HANGARS AVANT

Pont : F-07

Objectif A : sécuriser les hangars. Si l'objectif est atteint, le groupe a accès à dix-huit X-wing, six Y-wing et deux navettes. Ils peuvent les utiliser pour accomplir d'autres tâches.

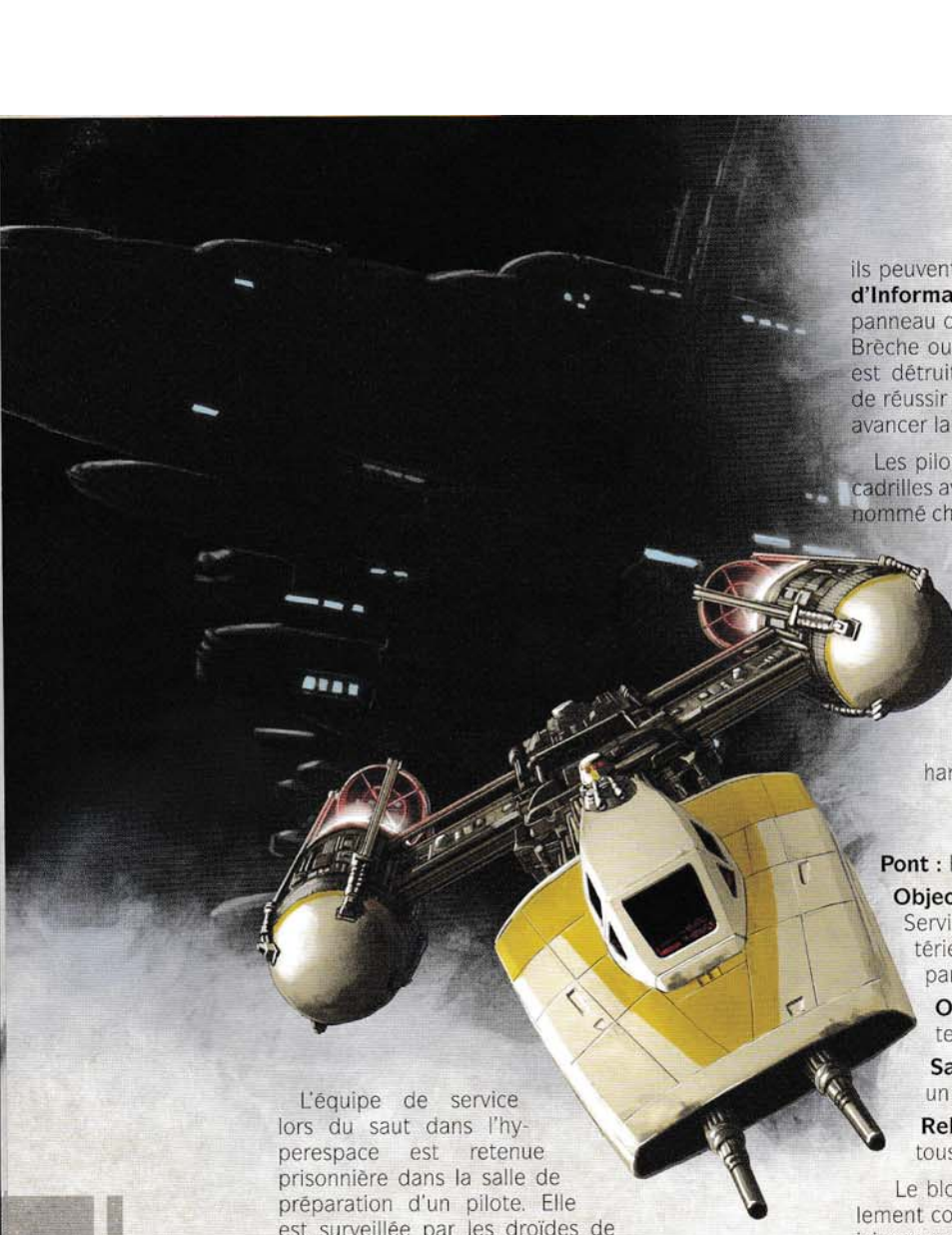
Objectif B : mettre les navettes et les chasseurs hors service pour obliger les droïdes à les réparer s'ils veulent s'en servir pour évacuer le vaisseau ou appeler les renforts.

Objectif C : empêcher les droïdes de détruire les capsules de survie et de passer dans l'hyperespace.

Saboteurs droïdes : quatre droïdes astromech, trois droïdes de manutention et dix droïdes de protocole.

Rebelles : deux pilotes, dix membres de l'équipage au sol et vingt techniciens d'entretien, tous dépourvus d'armes.

Les hangars avant renferment deux escadrons de chasseurs, la chaloupe du capitaine et une navette utilitaire. L'aire occupe pratiquement l'ensemble des ponts 5, 6 et 7, et représente le plus grand espace intérieur à bord. Les rampes de lancement de chasseurs TIE ont depuis longtemps été retirées pour pouvoir accueillir les chasseurs de l'Alliance.



ils peuvent neutraliser le champ en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆), en attaquant le panneau de contrôle avec une arme dotée de l'attribut Brèche ou avec l'armement d'un vaisseau. Si le champ est détruit de cette manière, sa réparation demande de réussir un **test de Mécanique Moyen** (◆◆) et fait avancer la jauge chronologique d'un cran.

Les pilotes, s'ils sont libérés, peuvent former des escadrilles avec les membres du groupe. Un Mon Calamari nommé chef Moheed est considéré comme l'autorité de l'aire. Il peut aider le groupe à neutraliser les hyperdrives et les panneaux de communication des chasseurs et des navettes. Ce membre de longue date de la Rébellion ne semble pas s'émouvoir outre mesure de la situation. Moheed et ses hommes s'exécutent si on leur demande de prendre les armes pour sécuriser les hangars ou si le groupe souhaite être accompagné jusqu'aux hangars arrière pour y neutraliser les vaisseaux.

BLOC D'ANALYSE

Pont : F-15

Objectif A : sécuriser ou effacer le datacore des Services Secrets. En cas d'échec, les aventures ultérieures risquent d'être sérieusement entravées par les services homologues impériaux.

Objectif B : libérer les officiers et analystes retenus prisonniers.

Saboteurs droïdes : deux droïdes médicaux, un droïde astromech et dix droïdes de protocole.

Rebelles : dix officiers et cinquante analystes, tous dépourvus d'armes.

Le bloc comprenant les ponts 14 à 16 est généralement consacré à l'accueil des passagers, mais il a été ici converti en quartiers de séjour et de travail pour les 150 analystes des Renseignements du *Raptor*. Le centre d'analyse se situe sur le pont F-15. Il est essentiellement constitué d'une aire de surveillance et de transmissions, ainsi que de dizaines de bureaux dans lesquels analystes et officiers examinent les images, les communications et signaux interceptés, les transcriptions d'interrogatoires et de débriefings, et les rapports des forces alliées. Toutes ces données sont archivées dans le datacore des Renseignements, et seules des clés cryptées en autorisent l'accès.

Le datacore renferme des informations sur d'innombrables cellules, agents, agents doubles, sympathisants et autres éléments cruciaux de la Rébellion de la région Trans-Hydienne. Si l'Empire mettait la main dessus, les opérations de l'Alliance dans la région subiraient un rude coup. Si les droïdes ont le contrôle de cette section au moment où TJ-11 décide d'évacuer le vaisseau, le datacore est transporté vers les hangars arrière. Des PJ dont le devoir est Sécurité Intérieure voudront absolument empêcher l'Empire de mettre la main sur le contenu du datacore.

L'astromech est déjà branché au datacore pour tenter de percer le chiffrement lorsque le groupe se présente. L'officier en service, le commandant Keene, est attaché

L'équipe de service lors du saut dans l'hy-perspace est retenue prisonnière dans la salle de préparation d'un pilote. Elle est surveillée par les droïdes de protocole. Les autres droïdes sont dispersés à travers les hangars, en train de préparer les deux chasseurs destinés à alerter les Impériaux. Si l'ordre d'évacuation du vaisseau a été donné, les deux Y-wing décollent à l'instant où le groupe pénètre dans l'aire des hangars. Les PJ voient en outre les chasseurs désintégrer les capsules de survie libérées.

Au lieu d'affronter l'ensemble des droïdes, il est possible de larguer tous les droïdes de protocole dans l'espace depuis la salle de contrôle des hangars. L'équipage du *Raptor* est en sécurité dans son confinement, mais les droïdes astromech et les droïdes de manutention peuvent contrecarrer cette tactique par l'intermédiaire de sabots magnétiques et des appareils de propulsion disponibles. Pour se débarrasser des droïdes de protocole, il faut réussir un **test de Discrétion Moyen** (◆◆) consistant à se faufiler dans la salle de contrôle, puis un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) pour dépressuriser et purger les hangars. Pour cela, il est nécessaire de se débarrasser des deux droïdes astromech de la salle de contrôle. Une autre possibilité consiste à emprunter l'accès d'entretien du pont F-08 pour atteindre directement le champ magnétique isolant les hangars de l'espace. Si les PJ concernés disposent d'une combinaison spatiale, de sabots magnétiques ou d'une forme de propulsion,

à un siège. Des droïdes médicaux le torturent pour lui extorquer les codes d'accès au datacore. Deux groupes de sbires composés de droïdes de protocole montent la garde devant les quatre bureaux où sont enfermés neuf officiers et cinquante analystes. Le reste du personnel des Services Secrets est séquestré dans ses propres quartiers, situés directement au-dessus et en dessous du bloc d'analyse.

PASSERELLE DE COMMANDEMENT

Pont : F-17

Objectif A : sécuriser la passerelle. Si l'objectif est atteint, l'équipage, une fois les moteurs ioniques opérationnels, peut piloter le *Raptor* hors de portée du trou noir.

Objectif B : sécuriser le naviordinateur. En cas d'échec, l'Empire peut mettre la main sur les données d'astro-gation afin de localiser la flotte de l'Alliance et lancer contre elle une attaque dévastatrice.

Saboteurs droïdes : quatre droïdes astromech et cinq droïdes de protocole.

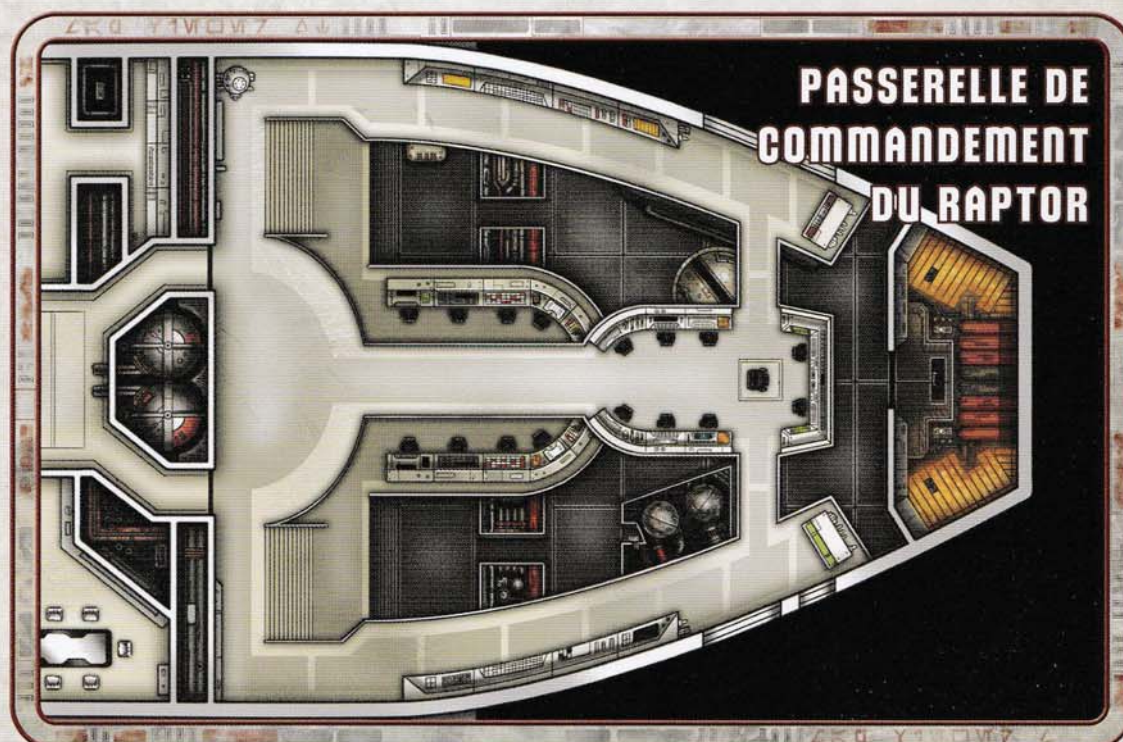
Rebels : dix membres de l'équipe de la passerelle de commandement, tous dépourvus d'armes.

Ce bloc comprend la passerelle de commandement, des salles de réunion et des bureaux. La passerelle de commandement à proprement parler est composée d'une aire de contrôle dotée de quatre larges écrans et d'une grande baie panoramique en transparacier. Les douze

postes de travail sont divisés entre trois fosses. La plus en avant comprend les postes de timonerie, d'astro-gation, de communication et de gestion des boucliers. Celle de bâbord accueille les postes d'ingénierie, d'alimentation, de logistique et des systèmes de survie. La fosse de tribord, enfin, est celle des postes d'artillerie, de sécurité, des senseurs et des commandes de vol. Tous ces postes peuvent être surveillés depuis le siège du capitaine, même si en dehors de ceux de timonerie et d'astrogation, tous servent à contrôler ou relayer des informations gérées par une autre section du vaisseau.

Le bureau tactique se trouve dans le coin arrière bâbord du pont 17. La passerelle peut assurer toutes les tâches de cette salle, mais elle se concentre sur les opérations du vaisseau. Le bureau tactique, lui, est chargé d'identifier les menaces et d'examiner les réactions. Les cinq postes de travail du bureau servent à baliser les menaces sur le tableau des senseurs, à aiguiller les équipes d'artilleurs et les escadrons de chasseurs, et à orienter les déflecteurs. Lors des combats, le bureau tient généralement un rôle consultatif.

Une fois la passerelle sécurisée, le groupe constate l'absence du capitaine Sortuli et du navigateur Tay Coomsay. Au dire du lieutenant Hastings, TJ-11 les a emmenés aux capsules de survie. Si les PJ contrôlent les senseurs ou les moniteurs, ils voient une capsule de survie larguée dans le vide spatial en direction des hangars arrière. Pour Hastings, le droïde compte prendre la fuite avec ses deux prisonniers ; il supplé les PJ de leur porter secours.



HANGARS ARRIÈRE

Pont : A-07

Objectif A : sécuriser l'aire de hangars.

Objectif B : mettre les six navettes hors service. En cas de réussite, les droïdes ne pourront y recourir pour aller chercher du renfort.

Saboteurs droïdes : deux droïdes astromech, quatre droïdes de manutention, dix droïdes de protocole et TJ-11.

Rebelles : dix membres de l'équipage au sol, dix techniciens de maintenance, le capitaine Sortuli et le navigateur Coomsay, tous dépourvus d'armes.

Armes : rayon tracteur moyen (portée longue ; arc de tir : tout le hangar ; dégâts 10 ; critique 2 ; Tracteur 4).

L'aire des hangars arrière peut accueillir six navettes de gabarit 4 ou inférieur. Ce pont renferme également l'essentiel des capacités de stockage de la section arrière du vaisseau. Trois des conteneurs de droïdes se situent ici. L'équipage au sol et le personnel de maintenance sont séquestrés dans l'une des réserves les plus réduites du flanc bâbord, sous la surveillance d'un groupe de sbires composé de cinq droïdes de protocole. L'un des astromech s'active autour de l'une des navettes pour la préparer au lancement. L'autre reste dans la salle de contrôle pour manipuler les rayons tracteurs de l'aire de chargement. Les autres sbires droïdes de protocoles gardent l'œil sur le capitaine Sortuli et le navigateur Coomsay. Le droïde Tactique TJ-11, lui, supervise les préparatifs du décollage.

LA POURSUITE

S la navette parvient à quitter le hangar, le groupe peut réagir de plusieurs manières. Cinq autres navettes *Kappa* et une douzaine de capsules navettes ISP-6 sont stationnées dans l'aire. Le lancement des capsules demande une manœuvre, celui des navettes en prend deux. Les PJ peuvent aussi recourir à l'artillerie du *Raptor* pour tirer sur la navette ou se ruer jusqu'aux hangars avant, pour emprunter des chasseurs Y-wing. Ils peuvent combiner ces options. Il est important de se rappeler que regagner une autre section du vaisseau prend du temps et permet à TJ-11 de prendre de l'avance. Sa navette *Kappa* est dotée de deux capsules en poupe : si le groupe s'en approche à portée moyenne, le droïde Tactique déploiera ces capsules, pilotées par des astromech.

Le groupe est censé neutraliser la navette et non la détruire, surtout si Sortuli ou Coomsay est à bord. Ce petit vaisseau doit consacrer dix rounds à effectuer des calculs avant de pouvoir sauter dans l'hyperespace. Cet intervalle passe à vingt rounds si le groupe a pu mettre l'hyperdrive hors d'état. Au cas où le Destroyer Stellaire impérial *Iceheart* ne s'est pas encore présenté, il apparaît au cœur de cette course-poursuite, à portée extrême du *Raptor*, si les droïdes sont parvenus à appeler les renforts.

Si TJ-11 a déjà donné l'ordre d'appréter une navette *Kappa* ; il est simplement en train de vérifier les derniers détails quand les PJ se présentent. Si le groupe n'a pas pu empêcher les droïdes de mettre la main sur le datacore ou les codes de cryptage des transmissions, ces objets sont chargés dans la navette avec le capitaine, le navigateur et une unité de stockage pour naviordinateur.

Si les PJ provoquent un combat, TJ-11 forme une escouade avec un groupe de sbires composé de cinq droïdes de protocole, tandis que les vingt autres luttent comme un autre groupe de sbires. L'astromech occupé à préparer la navette reste à son poste, et celui de la salle de contrôle se sert du rayon tracteur du hangar pour faire pleuvoir les caisses sur la tête des PJ (arme improvisée de gabarit 3 dans le cadre de ces attaques).

NAVETTE DE CLASSE KAPPA

Modèle de navette vieillissant, le *Kappa* est un véhicule polyvalent. Il connut son heure de gloire durant la Guerre des Clones et les premières années de l'Empire. Capable d'assurer des missions d'escorte, de logistique et de largage de troupes, cette navette reste efficace même si de nombreux modèles spécialisés l'ont remplacée. La section arrière renferme deux capsules ISP-6, pouvant être libérées au prix d'une manœuvre.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
4	3	0	1 - - 1	4
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			25	15

Type de véhicule/Modèle : navette/*Kappa*

Constructeur : Systèmes de Flotte Sienar

Hyperdrive : primaire (classe 2), secondaire (classe 18)

Naviordinateur : oui

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 copilote et deux artilleurs

Capacité d'emport : deux véhicules de soutien de gabarit 2

Charge utile : 150

Passagers : 40

Provisions : deux mois

Coût/rareté : 80 000 crédits (I)/6

Emplacements disponibles : 2

Armes : deux doubles canons blasters montés sur tourelle dorsale et ventrale (portée proche ; arc de tir : bâbord ou tribord ou avant ou arrière ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1). Deux autoblasters (portée proche, arc de tir : avant ; dégâts 3 ; critique 5 ; Automatique, Jumelé 1).

CAPSULE NAVETTE

La capsule navette ISP-6 est un véhicule utilitaire de combat à portée courte dont la conception rappelle celle des navettes de classe *Lambda*. Son armement léger la destine aux opérations d'évaluation des dégâts, de soutien lors de brefs trajets spatiaux ou de renfort de proximité des forces au sol.

GABARIT	VITESSE	MANIABILITE	DEF. AV. / BAB. / TRI. / ARR.	BLINDAGE
2	4	0	0 - - 0	1
			SEUIL DE DC	SEUIL DE SM
			4	6

Type de véhicule/Modèle : navette/ISP-6
Constructeur : Cygnus Astronautique
Hyperdrive : aucun
Naviordinateur : aucun
Portée des senseurs : proche
Équipage : 1 pilote
Charge utile : 8
Passagers : aucun
Provisions : deux semaines
Coût/rareté : 15 000 crédits (I)/6
Emplacements disponibles : 1
Armes : deux canons blasters légers (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1).

SALLE DES MACHINES

Pont : A-09

Objectif A : sécuriser la salle des machines. Si l'objectif est atteint, l'ingénieur en chef Duago confère  à tous les tests de Mécanique ou d'Informatique visant à redémarrer les moteurs subluminiques.

Objectif B : mettre un terme au verrouillage des écoutilles. En cas de réussite, le groupe peut parcourir le vaisseau sans encombre et l'équipage libéré peut résister à ses géoliers droïdes.

Saboteurs droïdes : deux droïdes astromech et cinq droïdes de protocole.

Rebelles : trois officiers et quarante-cinq techniciens de maintenance, tous dépourvus d'armes.

La section des machines occupe l'essentiel des ponts 8 et 9. Elle comprend non seulement l'aire de contrôle, mais également les trois principales unités de carburant et leurs régulateurs. Le bureau de l'ingénieur en chef se trouve juste à l'arrière de l'aire de contrôle. Divers ateliers et entrepôts de pièces détachées sont répartis d'un bout à l'autre du pont.

L'arrivée du groupe échappe dans un premier temps à l'attention des droïdes, occupés à conclure un rapport pour TJ-11, lui-même situé sur la passerelle. Le vaisseau progresse lentement vers l'horizon du trou noir. Selon l'équipe des machines, n'importe lequel des moteurs 1, 2 et 5 peut sauver le *Raptor*, mais elle est incapable d'estimer quand ils pourront être remis en service.

Le personnel est retenu prisonnier dans une soute du flanc bâbord du vaisseau. Si le groupe libère l'ingénieur en chef sullustéen Duago et reprend le contrôle de la salle des machines, il bénéficie de  à tous les tests visant à relancer les moteurs subluminiques, mais uniquement depuis la salle de contrôle spécifique associée, là où se situe le contrôle prioritaire des écoutilles. Ainsi, une fois les droïdes écartés, un **test d'Informatique Moyen** (♦♦) permet de ramener à la normale le fonctionnement de toutes les écoutilles du *Raptor*.

SALLE DE CONTRÔLE 5 DES MOTEURS SUBLUMINIQUES

Pont : A-12 A-13

Objectif A : sécuriser la salle de contrôle 5 des moteurs subluminiques



Objectif B : activer le moteur subluminaire 5. En cas de réussite, la passerelle de commandement reprend suffisamment le contrôle du vaisseau pour le mettre hors de portée du trou noir.

Saboteurs droïdes : trois droïdes astromech, deux droïdes de manutention et dix droïdes de protocole.

Rebelles : un officier et douze techniciens de maintenance, tous dépourvus d'armes.

La salle de contrôle des moteurs subluminiques est répartie sur deux niveaux cernant les sept moteurs ioniques du *Raptor*. Des passerelles et portiques parcourent l'armature externe des moteurs, pour permettre l'accès aux divers panneaux de contrôle et écoutilles. On compte douze postes répartis de manière à surveiller les flux de carburant, le réacteur, la température, les radiations, la poussée et autres paramètres.

Quand le groupe se présente, les treize membres de l'équipage sont sous la surveillance des droïdes de protocole, et les astromech sont branchés aux postes de contrôle, complètement absorbés par leur tâche

actuelle : réactiver le moteur 5. Si les PJ souhaitent éviter d'affronter tous les droïdes, ils peuvent mettre le système de refoulement hors service en réussissant un **test d'Informatique Difficile** (◆◆◆) à partir de l'un des terminaux. En cas de réussite, une surcharge ionique se crée, éliminant les droïdes des salles des sept moteurs. Un ☞ obtenu à ce test abîme toutefois un composant nécessaire au redémarrage du moteur, doublant le temps demandé par la procédure de réactivation.

Une fois les droïdes neutralisés, le personnel de maintenance peut aider à relancer le moteur. Il faut pour cela réussir un **test assisté d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆), suivi d'un **test assisté de Mécanique Difficile** (◆◆◆). Chaque test demande deux rounds. L'aide du personnel de maintenance ajoute ☐ à ces tests, auquel s'ajoute un ☐ supplémentaire si l'ingénieur en chef Duago mène l'opération.

DROÏDE MÉDICAL SABOTEUR [RIVAL]

Ces droïdes médicaux de série FX et 2-1B sont équipés de scalpels et de seringues remplies de substances facilitant les interrogatoires. Ces modèles peuvent injecter un puissant anesthésique aux sujets récalcitrants.



Compétences : Médecine 3, Perception 2, Sang-froid 1

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 : instruments chirurgicaux intégrés (équivalents à un médipack et un stimpack utilisables une fois par séance de jeu), vibroscalpel (Corps à corps ; dégâts 2 ; critique 4 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 1), seringue anesthésiante (Médecine ; dégâts 8 ; critique 5 ; portée au contact, Dégâts étourdissants)

DROÏDE DE PROTOCOLE SABOTEUR [SBIRE]

Divers modèles de droïdes de protocole aux châssis modifiés, armés de pistolets blaster insérés dans des compartiments cachés. Ils opèrent par groupes de sbires composés de vingt droïdes.



Compétences (en groupe uniquement) : Charme, Connaissance (Éducation), Connaissance (Xénologie), Distance (armes légères), Négociation, Perception

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 : pistolet blaster (Distance [armes légères] ; dégâts 6 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant)

DROÏDE DE MANUTENTION SABOTEUR [RIVAL]

Les droïdes de manutention de série CLL de Cybot Galactica sont capables de marteler l'ennemi de leurs puissants bras élévateurs ou de les écraser en projetant des caisses et autres objets lourds.



Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, 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), Gabarit 2

Équipement : bras matraques (Pugilat ; dégâts 6 ; critique 5 ; portée au contact ; Désorientation 2), grande arme improvisée (Corps à corps ; dégâts 7 ; critique 5 ; portée au contact ; Encombrant 4)

DROÏDE ASTROMECH SABOTEUR [RIVAL]

Droïdes astromech de série R2 ou R3, agrémentés de routines avancées de pilotage et de tir, ils sont capables de pirater les terminaux et de réparer les machineries endommagées. La soudeuse à arc dont ils disposent peut faire office d'arme. Ces droïdes fuient toutefois le combat une fois leur escorte de droïdes de protocole neutralisée.



Compétences : Artillerie 2, Astrogation 3, Calme 2, Informatique 3, Mécanique 2, Pilotage (espace) 3

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 : soudeuse à arc (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique – ; portée au contact ; Dégâts étourdissants), outils de réparation intégrés (équivalent d'une trousse à outils)

TJ-11, DROÏDE TACTIQUE SABOTEUR [NÉMÉSIS]

Droïde Tactique de série T restauré par les Services Secrets impériaux, TJ-11 est programmé pour mener la mission visant à pirater le *Raptor* afin de découvrir la position de la flotte Rebelle. TJ-11 est d'un pragmatisme glacial. Il respecte à la lettre un enchaînement préétabli d'objectifs, tout en adaptant la marche à suivre selon les probabilités les plus favorables, calculées par son système interne.



Compétences : Calme 2, Coercition 2, Commandement 3, Connaissance (Éducation) 1, Connaissance (Stratégie) 2, Distance (armes légères) 3, Perception 2, Vigilance 2

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 ; les cibles affectées ajoutent ☐ ☐ aux tests de

Sang-froid pour les prochaines 24 heures), Officier supérieur (peut effectuer un **test de Commandement Moyen** (◆◆) au prix d'une action ; trois alliés peuvent aussitôt subir 1 point de stress pour exécuter une manœuvre gratuite)

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 : pistolet blaster lourd (Distance [armes légères] ; dégâts 7 ; critique 3 ; portée moyenne ; réglage étourdissant), comlink, datapad

UN SOUPIR DE SOULAGEMENT

Le *Raptor* doit être secouru par les PJ pour ne pas connaître un sort funeste, précipité dans le trou noir. Quand les derniers droïdes sont neutralisés, le vaisseau peut effectuer un rapide saut dans l'hyperespace pour semer les renforts impériaux. Le capitaine Sortuli, si elle est sauvée, ordonne aux PJ de découvrir l'identité des responsables du sabotage des droïdes. Si elle est toujours prisonnière, Hastings peut supplier les PJ de lui porter secours. Si elle est morte, il insiste pour obtenir vengeance. Si le *Raptor* fait toujours cap sur le trou noir, ce peut être le dernier souhait de Hastings avant d'être englouti par le néant.

ÉPISODE III : PÉRIL LOGISTIQUE

Il y a deux manières d'entamer l'enquête concernant l'attaque du *Raptor*. Si le vaisseau est entre leurs mains, les PJ peuvent examiner les droïdes transférés à bord, notamment TJ-11 s'il est toujours présent. En revanche, si le *Raptor* n'a pu échapper au trou noir ou si le Destroyer Stellaire impérial *Iceheart* a capturé le vaisseau, le groupe doit se pencher sur l'autre option : retourner à Port Tooga pour remonter la piste du *Contispex Crusader* et de son capitaine afin d'en apprendre davantage sur la provenance réelle des droïdes.

L'examen de n'importe quel droïde autre que TJ-11 assorti d'un **test d'Informatique** ou de **Mécanique Moyen** (◆◆) révèle la présence d'une puce greffée au cerveau, estampillée des lettres « TTC ». ☐ ☐ permettent de savoir que cette puce est un inhibiteur de comportement, comparable à un bouchon d'entrave. Si TJ-11 est le sujet de l'examen, un **test d'Informatique** ou de **Mécanique Difficile** (◆◆◆) révèle la similitude de plusieurs de ses composants avec ceux d'un modèle de Baktoid Combat Automata. Il faut ensuite réussir un **test de Connaissance (Bordure Extérieure)** ou **Connaissance (Stratégie) Difficile** (◆◆◆) pour savoir que cette compagnie disposait durant la Guerre des Clones d'une usine sur Teagan, planète de la Passe de Listehol. Si le groupe n'a accès à aucun droïde à l'issue de l'Épisode II, il peut se tourner vers Port Tooga pour arriver aux mêmes conclusions.

On peut aussi inspecter le naviordinateur du remorqueur acquis dans l'Épisode I, s'il est toujours disponible. Sa mémoire a été effacée, mais un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆) permet de découvrir que le vaisseau venait de quitter la planète Teagan avant de se rendre à Port Tooga.

AYMUS DIT BRAS-DE-FER

Si le groupe se rend à la *Harpie pouacre*, il est de nouveau approché par le Wookiee défiguré de la première visite. Roowarra vient s'excuser et expliquer sa précédente réaction : à ses yeux, tous les humains se ressemblent, surtout quand il a bu. Son vaisseau lui manque terriblement et il hait l'Empire qui le lui a pris. Il est sincèrement navré et veut se racheter. Cela ne devrait pas échapper à un PJ dont le Devoir est Recrutement.

Si les PJ interrogent Roowarra au sujet du capitaine Shyndi Oglerk et du *Contispex Crusader*, le Wookiee leur indique le comptoir où un Weequay nommé Aymus cuve tout ce qu'il a bu. Aymus a en guise de bras gauche une prothèse mécanique datant d'un autre âge. Si les PJ réussissent un **test de Charme** ou de **Négociation Facile** (◆) en lui offrant à boire, ou un **test de Coercition Difficile** (◆◆◆), Aymus se met à table. Lisez alors le paragraphe suivant :

« Évidemment que j'la connais. Qu'est-ce qu'elle a d'si intéressant, hein ? » demande Aymus avant de prendre une longue gorgée de bière Gizer. « Enfin, c'est pas la question. C'est pas une pirate, si c'est c'que vous voulez savoir. Comment j'le sais ? » fait le Weequay en se grattant juste au-dessus du coude, à l'endroit où le bras de droïde s'insère dans la chair. « Parce que j'suis moi-même un fieffé pirate, tiens ! »

« Voyez, je m'suis laissé dire que l'Crusader chassait l'butin dernièrement, qu'il s'intéresse aux vaisseaux du genre trésoriers de l'ASC ou de l'Empire. Mon rayon, quoi. Y's'raconte que le second est dans les parages, alors j'me dis que j'avais ptêt signer. Normal, non ? Le truc, c'est que quand j'arrive à leur quai, on m'fait comprendre qu'ils ont pas besoin d'équipage, mais juste de camelote », confie Aymus en jetant un coup d'œil inquiet autour de lui. « Les pirates, c'est toujours prêt à accueillir de nouveaux bras. Toujours. Et pis, z'avez vu son rafiot ? J'peux vous dire qu'aucun pirate aurait voulu d'un engin pareil, flambant neuf comme ça. Un pirate digne de ce nom qui s'aboule ici avec ce navire de parade ? Non monsieur, pas question ! Autant hurler sur les toits. J'sais pas c'que c'est que ce Crusader, mais certainement pas un vaisseau pirate. J'ai entendu dire qu'il mouille sur une planète... Teagan, j'crois, tout près de la Passe de Listehol. »

Sur ce, Aymus demande une autre tournée, mais n'a finalement rien de plus à révéler. Il dit juste en ricanant que Shoola la Hutt a probablement des journaux d'acostage et des registres de circulation à partager avec les PJ s'ils se sentent l'esprit suffisamment ouvert, puis se recentre sur le contenu de son gobelet.

CONTER FLEURETTE À LA HUTT

Obtenir une audience auprès de la séductrice Hutt demande de réussir un **test de Négociation** ou de **Tromperie Moyen** (◆◆) pour convaincre son majordome sournois d'ajouter les PJ à son agenda. Les PJ sont guidés jusqu'au palais de Shoola, chambre d'audience sophistiquée, hybride de boîte de nuit et de salle de conseil. La Hutt mène ses affaires à l'intérieur d'un champ destiné à atténuer les sons, qui l'englobe, elle et toute personne située au contact. Tous les tests de Perception visant à épier les conversations augmentent de deux degrés de difficulté à partir de la portée courte. Les PJ entendent bien les accents d'une musique qui provient du reste de la chambre d'audience, mais rien d'autre ne vient perturber leur conversation intime avec Shoola et son droïde.

Pour jouir de l'assistance de Shoola, il faut réussir un **test de Charme Moyen** (◆◆), un **test de Négociation Difficile** (◆◆◆) ou un **test de Coercition Intimidant** (◆◆◆◆). Si le groupe choisit la voie de la séduction, la Hutt négocie âprement ses renseignements : elle peut ainsi livrer ce dont elle se souvient uniquement si un PJ accepte un dîner aux chandelles dans ses appartements privés, et troquer l'accès à ses archives de sécurité contre une croisière romantique d'une semaine sur son propre yacht.

Si on l'interroge au sujet du *Contispex Crusader*, Shoola raconte que ce nouveau vaisseau opère sur la Passe de Listehol, mais que personne n'a parlé de survivants ayant échappé à ses raids. Elle a prélevé son tribut sur la livraison de droïdes achetée par les PJ, sous la forme combinée de devises et de quelques droïdes pour son usage personnel. À peine l'information révélée, deux groupes de sbires, composés de cinq droïdes de protocole saboteurs armés de pistolets blasters, agressent les PJ. Les hommes de Shoola repoussent les droïdes appelés en renfort, mais c'est aux PJ de protéger la Hutt. Cette dernière s'est retranchée dans un turbolift sécurisé donnant sur ses quartiers, situés à portée longue.

Une fois hors de danger, Shoola se montre de meilleure composition. Si les PJ ont raté un test social au début de cette rencontre, ils peuvent retenter avec une difficulté réduite d'un cran. S'ils étudient les restes des droïdes, ils découvrent des puces « TTC » comme celles décrites précédemment. Shoola peut révéler les renseignements suivants :

- **Au sujet du capitaine Oglerk** : Shoola ne manque pas d'évoquer son manque de style et de culture. Elle note également un fait étrange : le capitaine a acquitté la taxe d'importation pour les droïdes sans tenter de marchander.
- **Au sujet du second, Kog** : Shoola ne s'intéresse pas aux sous-fifres, mais elle invite les PJ à consulter les journaux de bord de ses docks et les enregistrements de sécurité. On y trouve les détails de la visite de Kog, sans Shyndi, il y a une semaine. Il a amarré un petit transport nubien modifié et a discuté à la *Harpie pouacre* avec un ferrailleur Bimm, puis avec un spationaute dégarni arborant de longs favoris. Le transport est l'appareil utilisé par Kog et Shyndi le jour de la rencontre avec les PJ.
- **Au sujet des droïdes tactiques de série T et des puces TTC** : Shoola aiguille les PJ vers Kwiggley, un ferrailleur Bimm spécialisé dans les pièces détachées de droïdes. Elle leur fournit un holomessage à l'attention du Bimm, lui demandant de partager tous les renseignements pertinents dont il dispose.

Toute promesse faite par les PJ à Shoola doit être honorée dès la fin de l'enquête. Si tel n'est pas le cas, les choses peuvent se compliquer pour eux lors d'une aventure ultérieure. Si les héros détaillent leurs accords avec la Hutt lors d'un débriefing ou d'un rapport auprès de la Rébellion, leurs chefs leur ordonnent de remplir leur part du marché.

L'ABÎME APPELLE LE BIMM

Si le groupe n'a pas encore rendu visite à la Hutt, mais souhaite chercher dans l'Anneau de Shoola des revendeurs susceptibles de proposer des pièces semblables à celles trouvées sur les droïdes saboteurs, un **test de Mécanique Moyen** (◆◆) est de mise. En cas de réussite, le groupe découvre Kwiggley, un ferrailleur Bimm presque humain disposant de quelques modules de télécommande pour droïdes de combat Baktoid B1 et de pièces de châssis.



L'ÉTAU SE RESSERRE

Le groupe doit désormais comprendre la nécessité de se rendre sur Teagan pour y trouver les réponses à ses questions. Des PJ s'interrogeant sur ce monde peuvent tenter un **test d'Astrogation**, **Connaissance (Bordure Extérieure)**, **Connaissance (Xénologie)** ou **Mécanique Difficile** (◆◆◆) pour comparer les notes accumulées sur la planète. Le recours à un naviordinateur ou une autre source de données réduit la difficulté d'un cran. Le saut dans l'hyperespace jusqu'à Teagan depuis Port Tooga se fait normalement sans encombre et sans test. Le groupe peut apprendre les informations suivantes :

- **Astrogation ou Connaissance (Bordure Extérieure)** : Teagan se trouve dans le système du même nom du secteur Kwymar, non loin de la Passe de Listehol.

- **Connaissance (Xénologie)** : les Devons, espèce indigène mystérieuse, sont de petite taille. Ils communiquent au moyen de sons inaudibles par la plupart des espèces humanoïdes.

- **Mécanique ou Connaissance (Bordure Extérieure)** : les droïdes de protocole sont au cœur de l'économie de Teagan. Le Teagan Tech Consortium a tout récemment sorti la série RWW, modèles de droïde de protocole à enveloppe molle, présentés comme des répliques humaines bon marché.

Ce Kwiggley est de petite taille, mais il s'agit d'un habile marchand. Il invoquera le respect de la vie privée de ses clients, mais il reste possible de le convaincre de livrer quelques renseignements au sujet de Kog par un **test de Coercition** ou de **Négociation Moyen** (◆◆), ou par un **test de Charme** ou de **Tromperie Difficile** (◆◆◆). Kwiggley a vendu à Kog un ensemble de processeurs logiques pour droïde Tactique de série T et il a répondu à plusieurs questions techniques sur la compatibilité avec les composants Arakyd. Si les PJ montrent au Bimm une puce TTC récupérée sur un droïde saboteur, il leur confiera la signification de l'acronyme Teagan Tech Consortium, un fabricant de droïdes haut de gamme basé sur le monde éponyme.

C'EST POUR EMPORTER ?

Si les PJ hésitent sur la marche à suivre, Roowarra les invite à déjeuner aux *Biscuits marron*. Pendant le repas, un **test de Perception Moyen** (◆◆) réussi leur permet de surprendre une conversation dans un box proche : deux spationautes (dont l'un présente une calvitie naissante et arbore de magnifiques favoris) parlent d'une livraison datant de la semaine dernière. Le groupe glane les informations suivantes, selon le résultat du test :

- **Succès** : il y a deux semaines, ces spationautes ont livré un chargement de pièces de droïde dans la Passe de Listehol.
- ☹ Un différend entre le pilote et les douaniers de Ganaang a été réglé par un droïde de protocole TTC.
- ☹☹ La marchandise a été livrée sur une planète du nom de Teagan.
- ☺ Les pièces ont été livrées dans un entrepôt situé non loin du spatioport.

Si, après avoir écouté cette conversation, les PJ souhaitent interroger le spationaute apparemment bien renseigné, un **test de Charme**, **Coercition** ou **Négociation Moyen** (◆◆) permet de lui délier la langue et de révéler au groupe les informations manquantes.

TEAGAN

Données d'astrogation : système de Teagan, secteur Kwymar, région de la Bordure Extérieure

Mesures orbitales : 312 jours par an/22 heures par jour

Gouvernement : Conseil du Commerce Devon

Population : 350 millions (Devons 85 %, Mirialans 4 %, Neimoidiens 3 %, humains 3 %, autres 5 %)

Langues : basic, bocce et denosh

Terrain : terrestre, montagneux

Villes importantes : spatioport de Ganaang, le Terrier

Sites intéressants : siège du Teagan Tech Consortium, usine de Kwymar Automaton

Exportations : droïdes

Importations : matières premières

Routes marchandes : Voie Hydienne, Passe de Listehol

Conditions particulières : aucune

Contexte : baptisée comme l'épouse d'un ancien membre du conseil de la Fédération du Commerce, Teagan était autrefois un monde usine dirigé par cette organisation. Durant la Guerre des Clones, les Séparatistes y produisirent la série LEP de droïdes serveurs et la série PK de droïdes ouvriers. Quand l'Empire nationalisa la Fédération à l'issue du conflit, il choisit d'abandonner Teagan à son propre sort. La plupart des infrastructures, notamment les nombreuses usines à droïdes, furent délaissées et toutes les ressources intéressantes furent exportées par l'Empire.

Les indigènes sont de petites créatures trapues nommées Devons. Ils ont évolué dans les entrailles des massifs montagneux de Teagan. Vulnérables à la lumière susceptible de les rendre aveugles et de leur abîmer la peau, les Devons n'émergent jamais de leurs souterrains sans porter d'épaisses lunettes, de lourdes toges et des écharpes de protection. Ils communiquent par l'intermédiaire de piaillements et de sifflements suraigus portant très bien dans le dédale caverneux de leur habitat. La plupart de ces sons sont inaudibles pour l'ouïe humanoïde moyenne, et les Devons eux-mêmes n'entendent pas les fréquences employées par les langues humanoïdes. Ils doivent systématiquement compter sur les droïdes de protocole pour communiquer avec ces espèces.

Les Devons ont relancé de nombreuses usines désaffectées pour fonder de nouvelles compagnies de conception de droïdes, mais il reste encore d'innombrables installations, bureaux et entrepôts à l'abandon qui datent de la Guerre des Clones.

SPATIOPORT DE GANAANG

Ce spatioport de classe stellaire est géré par quelques Devons assistés d'une armée de droïdes. La circulation marchande y est constante, caractérisée par l'importation de matières raffinées et l'exportation de droïdes. La douane est assurée par des Devons accompagnés de droïdes. Le gouvernement planétaire prend soin de pratiquer des taxes et des forfaits inférieurs à la moyenne galactique afin d'attirer les investisseurs étrangers, mais cela n'a pas suffi à mettre Teagan sur le devant de la scène.

TEAGAN TECH CONSORTIUM

Fabricant de droïdes le plus prospère du monde, Teagan Tech Consortium produit la série RWW de droïdes de protocole, l'une des plus sophistiquées de la galaxie. On la retrouve sur toute la planète, car sa maîtrise de la langue devonne est sans égale. Il est de ce fait le modèle interprète systématique lors des rencontres entre espèces.

OEIL POUR OEIL

Les PJ peuvent remonter la piste jusqu'à Kwymar Automaton de plusieurs manières, en fonction des renseignements accumulés. S'ils disposent de puces comportementales de Teagan Tech Consortium récupérées sur les droïdes saboteurs, ils peuvent les présenter directement à la compagnie et exiger une explication. Le personnel de TTC est exclusivement devon : il leur faudra donc systématiquement avoir recours à un droïde de protocole comme interprète. Ces droïdes ne traduisent pas littéralement et ont souvent tendance à mitiger les insultes et à exagérer les compliments : il faut donc ajouter un ■ aux tests de Coercition du groupe, mais agrémenter les tests de Charme et Négociation d'un □. Les techniciens de TTC peuvent analyser les puces et reconnaître qu'ils les ont produites. Elles ont été utilisées pour convertir de vieux droïdes de combat séparatistes en paisibles droïdes utilitaires, par une opération qui consiste à inhiber tout comportement agressif. Aux dires des

techniciens, ces puces ont manifestement été altérées pour passer outre les sous-programmes empêchant les droïdes de recourir à la violence. Elles figuraient parmi un lot vendu à Kwymar Automaton un mois tôt et les techniciens expliquent volontiers au groupe comment se rendre au siège de cette compagnie.

Si les PJ savent que Kog pilote une navette nubienne, ils peuvent graisser la patte du personnel du spatioport ou le duper pour obtenir les données concernant l'atterrissage et le départ du second d'Oglerk. Ils peuvent également pirater le réseau informatique local pour obtenir ces mêmes informations. La trace du vaisseau nubien se suit aisément jusqu'à Kwymar Automaton. La navette ne s'est jamais arrimée au spatioport, mais elle a demandé à s'y poser et à en repartir, lors de ses deux visites sur la planète survenues ces deux dernières semaines. Les douaniers peuvent détailler l'itinéraire jusqu'au siège de KA.

KWYMAR AUTOMATON

Usine désaffectée des faubourgs de Ganaang, Kwymar Automaton était spécialisée dans l'import-export de composants de droïdes avant de fermer ses portes une dizaine d'années après la chute de la République. Les locaux comprennent un vaste entrepôt, un garage et des bureaux cernés par une haute clôture de sécurité. L'usine n'est toutefois abandonnée qu'en apparence. La grille principale est d'ailleurs cadenassée. Les PJ ont droit à un **test de Perception Moyen (◆◆)** pour remarquer les caméras de surveillance bien actives et les signes du passage récents de speeders.

Les PJ peuvent tenter de se faufiler discrètement à l'intérieur, de s'y faire admettre ou de prendre la bâtisse d'assaut. Dans tous les cas, ils y pénétrant sans déclencher de réaction visible. Aucune fenêtre ne permet d'observer l'intérieur, ce qui oblige le groupe à rentrer à l'aveuglette sans pouvoir choisir la section où il pénètre, chacune étant verrouillée (**test de Magouilles Moyen (◆◆)** pour ouvrir).

BUREAUX

Les bureaux sont vides et très poussiéreux. L'un des terminaux est toutefois relié au système de surveillance vidéo. Les PJ peuvent tenter un **test d'Informatique Difficile (◆◆◆)** pour accéder aux enregistrements des dernières semaines concernant les caméras des bureaux, de l'entrepôt et du garage. Un PJ dont le Devoir est Renseignements souhaitera sûrement faire une copie de ces archives pour les rapporter au *Raptor*.

GARAGE

Si le groupe pénètre dans le garage, il tombe sur un transport nubien familial. Shyndi est à la barre et le vaisseau s'apprête à décoller. La rampe d'embarquement est abaissée, mais cinq droïdes de protocole armés montent la garde, et une douzaine de droïdes ouvriers chargent le transport de caisses. Si TJ-11 est parvenu à sauter dans l'hyperespace, il se trouve lui-même sur la rampe d'embarquement, occupé à donner des instructions à un droïde de manutention. Tous les prisonniers et renseignements dont TJ-11 a pris possession sur le *Raptor* sont désormais à bord du transport nubien.

Si les PJ se font repérer, les droïdes passent à l'attaque. Si Shyndi entend tirer dans le garage, elle décolle et contacte ses alliés de l'entrepôt pour leur demander d'aller voir de quoi il retourne. Si les PJ parviennent à monter à bord en la prenant par surprise, ils peuvent empêcher ce dernier scénario.

ENTREPÔT

Quand les PJ pénètrent dans l'entrepôt, ils découvrent une douzaine de droïdes ouvriers en train de manipuler des caisses vers le quai de chargement arrière sous la supervision de cinq stormtroopers et de leur sergent (profils en page 420 du livre de règles). Un humain du nom de Lucien et un Devon appelé Tobias, tous deux apparemment ingénieurs, se disputent en remplissant des caisses de matériel. Kog est également présent, armé d'un pistolet blaster lourd.

Un combat éclate. Kog ordonne aux deux ingénieurs de se retrancher dans le garage, puis fait signe aux stormtroopers de s'en prendre aux PJ. Shyndi et cinq stormtroopers supplémentaires se joignent à la lutte lors du troisième round de combat. Une fois tous les stormtroopers de départ et leur sergent éliminés, Kog bat en retraite vers le garage malgré les récriminations appuyées de Shyndi : elle voit ce geste comme une trahison. Elle se bat quant à elle jusqu'à l'élimination de tous ses stormtroopers ou jusqu'à subir des blessures, puis se rend.

CONCLURE LA BATAILLE

Kog est censé prendre la fuite à bord du transport nubien, mais les PJ peuvent récupérer plusieurs caisses regorgeant de données et faire Shyndi prisonnière. Son interrogatoire permet d'apprendre sa véritable identité : lieutenant Hura Kogler, des Services Secrets impériaux, fille du légendaire Hyndis Kogler. Hura propose l'alternative suivante aux PJ : la laisser repartir sur-le-champ ou mourir quand son père viendra la secourir. Son visage est toutefois marqué par le doute. Elle confirme le lien entre les droïdes et un plan visant à apprendre la position de la flotte Rebelle, mais reste fermée comme une huître pour ce qui est du reste.

L'examen du site et des données recueillies en révèle davantage sur le projet des droïdes saboteurs, sur l'élaboration du plan visant à infiltrer les droïdes à bord du vaisseau rebelle et sur la couverture de Shyndi et les siens comme pirates. Le Haut Commandement de l'Alliance gratifie le groupe de nombreuses félicitations et éloges pour avoir élucidé tous ces mystères.

Chaque personnage joueur est censé engranger 10 points de Devoir, plus deux autres points par objectif atteint en accord avec son Devoir spécifique. Octroyez également 15 XP à chaque PJ.

Cette aventure suscite l'attention du Haut Commandement dans plusieurs domaines. Les Rebelles peuvent être intéressés par l'implantation de quelques fabriques d'armes et d'équipement sur Teagan, et donc demander aux PJ de négocier l'information auprès des Devons. L'État Major du *Raptor* peut recruter Roowarra comme agent permanent à Port Tooga. Les Rebelles peuvent également vouloir courtiser dame Shoola pour bénéficier de son soutien. À la discrétion du MJ, l'Alliance peut également avoir besoin de remplacer le capitaine Sortuli à la tête du *Raptor*, la Mirialanne étant morte, disparue ou promue à un autre poste. Chacune de ces suggestions peut lancer une nouvelle campagne.



RÈGLES OPTIONNELLES : COMBAT EN ESCOUADE ET EN ESCADRILLE

De nombreuses campagnes voient les PJ lutter aux côtés des soldats rebelles contre le terrible Empire Galactique. Les règles d'escouade et d'escadrille permettent au MJ et aux joueurs d'orchestrer les groupes de sbires sous la direction des PJ ou de PNJ rivaux ou Némésis. Les escouades sont forcément composées de fantassins (troupes évoluant au sol), et les escadrilles sont des groupes de véhicules, notamment des chasseurs ou des airspeeders. L'organisation des groupes de sbires selon ce principe permet de donner plus d'envergure aux PJ et aux PNJ importants, et de corser les combats sans ajouter de créneau d'initiative ni sacrifier le rythme effréné des combats.

Pour créer une escouade ou une escadrille, le personnage souhaitant mener les sbires doit réussir un **test de Commandement Facile (♦)** au prix d'une manœuvre. Il peut alors se retrouver à la tête d'un maximum de onze sbires alliés déjà au contact. Ces sbires sont désormais considérés comme membres de son escouade ou escadrille : ils n'ont donc plus de tours de jeu attirés et ne déterminent pas leur initiative propre. Les membres d'équipage à bord d'un véhicule ou d'un vaisseau ne peuvent pas figurer parmi les sbires d'une escadrille. Le gabarit d'une escouade ou d'une escadrille est d'un cran supérieur à celui de son membre le plus imposant.

Le meneur peut décider de faire subir à un membre de son escouade ou escadrille un coup qui ciblait initialement sa personne ou son véhicule. Le sbire en question est alors détruit,

neutralisé ou éliminé pour la rencontre (à l'appréciation du MJ). Les autres avantages de cette règle consistent à recourir aux formations détaillées dans la suite de cette section.

Une fois l'escouade ou l'escadrille formée, elle reste opérationnelle jusqu'à ce que le meneur la disperse au prix d'une brouille, que tous les sbires qui la composent ou le meneur soient neutralisés ou éliminés, qu'un test produise  ou , ou qu'un test de peur soit raté. Si l'escouade est dispersée, tous les sbires restants se reforment en groupes de sbires dont le tour de jeu intervient à chaque round juste après celui de leur ancien meneur. Les sbires peuvent rejoindre une escouade dispersée au prix de deux manœuvres dans un même tour de jeu.

FORMATIONS

Le rôle premier de tout meneur d'escouade ou d'escadrille, outre galvaniser ses troupes, consiste à les déployer de manière optimale contre l'ennemi par l'intermédiaire des formations.

Un meneur peut ordonner à son escouade ou à son escadrille d'adopter une formation en réussissant un **test de Commandement Moyen (♦♦)** au prix d'une manœuvre (les conditions de combat peuvent toutefois modifier cette difficulté). Aligner une formation en dehors du combat demande généralement un **test de Commandement Simple (-)** ou **Facile (♦)**. Si les sbires ciblés ont Sang-froid comme compétence de groupe, ajoutez  au test. En cas de réussite, l'escouade ou l'escadrille a su adopter la nouvelle formation sans accroc. Un échec, en revanche, l'empêche de se reformer comme attendu et lui fait perdre du même coup les avantages de la formation précédente. Aucun test n'est nécessaire s'il s'agit simplement de maintenir une formation.

Le test de Commandement ne représente pas seulement la coordination des troupes, mais aussi leur bonne volonté face aux instructions de leur meneur. Par exemple, une bande de pirates sans foi ni loi peut s'avérer très indisciplinée : dans ce cas, le MJ est en droit d'assortir les tests de Commandement de  pour illustrer cette indocilité.

FORMATIONS D'ESCOUADE

L'infanterie de l'Alliance est spécialisée dans la guérilla. Ses escouades font preuve de vivacité, capables d'adapter leurs objectifs de mission pour faire office de pierre angulaire de l'armée rebelle. Ce travail d'équipe permet aux troupes de se protéger mutuellement et d'enchaîner les attaques soudaines souvent décisives. D'un point de vue logistique, les forces au sol de l'Alliance s'organisent en bataillons, régiments et brigades, même s'il est rare de les voir déployés en unités dont la taille dépasse celle d'une compagnie ou d'une section.



TABLE 1-2 : UTILISATION DES  ET  AU COMBAT EN ESCOUADE OU EN ESCADRILLE

Coût	Options
 	Utilisés après avoir réussi un test de Commandement visant à adopter une formation, ils permettent de le faire au prix d'une brouille au lieu d'une manœuvre.
  	Si l'on cible une escouade ou une escadrille, un des sbires visés se retrouve isolé. Le meneur correspondant perd les avantages conférés par ce sbire jusqu'à ce que celui-ci rejoigne la formation.
   ou 	Utilisé sur un test destiné à diriger une escouade ou une escadrille, permet d'ordonner une nouvelle formation au prix d'une brouille au lieu d'une manœuvre.
	Lorsqu'on cible une escouade ou une escadrille, élimine l'un des sbires visés.
	Si le personnage dirige une escouade ou une escadrille, les sbires alliés peuvent aussitôt effectuer une attaque gratuite, réalisée comme si tous les sbires de l'escouade ou de l'escadrille constituaient un groupe de sbires indépendants. Dans le cadre de cette attaque, un groupe de sbires ne peut pas disposer de plus de 5 rangs dans une compétence, même s'il compte plus de cinq membres.

TABLE 1-3 : UTILISATION DES  ET  AU COMBAT EN ESCOUADE OU EN ESCADRILLE

Coût	Options
	Si le personnage dirige une escouade ou une escadrille, l'un des sbires s'en trouve isolé, et déplacé à portée proche.
 	Si le personnage dirige une escouade ou une escadrille, impossibilité d'appliquer la prochaine attaque réussie qu'il subit à l'un des sbires.
   ou 	Si le personnage dirige une escouade ou une escadrille en formation, celle-ci est rompue.
	Si le personnage dirige une escadrille, une collision mineure (cf. page 256 du livre de base de l'ÈRE DE LA RÉBELLION) se produit entre membres de l'équipe. Ces derniers se retrouvent isolés de l'escadrille et déplacés à portée proche. Ces sbires, aussitôt neutralisés par des coups critiques, sont considérés comme perdus à moins que leur jet de dégâts critique ne donne 0.
 	Si le personnage dirige une escouade ou une escadrille, celle-ci se disperse.

RETRANCHÉMENT

Une escouade qui tient ainsi ses positions se met en posture défensive pour accroître ses chances de survie quand l'intensité des tirs ennemis monte d'un cran.

Effet : ajoutez  à toute attaque visant l'escouade ou son meneur. Cet effet est cumulable avec d'autres bonus défensifs, comme ceux conférés par les abris.

ESCARMOUCHE

Les soldats croisent leurs angles de tir pour mieux balayer les zones où l'ennemi pourrait se cacher. Cette formation est employée pour se soustraire aux embuscades lorsqu'on traverse des espaces non sécurisés entre les combats. Elle est conçue pour éviter de perdre toute l'unité dans le cadre d'une attaque de zone.

Effet : ajoutez  aux tests de **Vigilance** visant à déterminer l'initiative effectués par l'escouade ou son meneur et aux tests de **Perception** pour détecter l'ennemi. Les adversaires doivent quant à eux dépenser un  de plus pour activer l'attribut Automatique ou Souffle lorsqu'ils ciblent cette escouade.

PERCÉE

Concentrer ses tirs sur une même cible est une tactique éprouvée pour transpercer les défenses les plus impénétrables.

Effet : ajoutez  aux attaques effectuées par l'escouade.

OPÉRATION SPÉCIALE

Les aléas du champ de bataille demandent parfois à des spécialistes d'exercer leurs talents : court-circuiter une porte, réparer un canon endommagé, soigner un officier blessé ou se déguiser pour infiltrer les lignes ennemies. Les escouades sont souvent constituées de manière à pouvoir relever ces défis très variés.

Effet : le meneur d'escouade peut recourir à la compétence Commandement pour effectuer un test d'Informatique, Magouilles, Mécanique, Médecine ou Survie, ou de tout autre type de Connaissance. L'escouade doit maintenir cette formation pendant toute la durée du test. À chaque séance de jeu, le meneur peut recourir à cette option un nombre de fois égal à son rang de Commandement.

SILENCE RADIO

Il est souvent préférable pour une escouade de progresser sans se faire remarquer.

Effet : ajoutez  aux tests de **Discrétion** effectués par l'unité.

REPÉRAGE

Lorsqu'il s'agit de traquer l'ennemi ou de localiser des unités perdues, les escouades se montrent particulièrement efficaces en recourant à des techniques de quadrillage et de reconnaissance leur permettant de mieux se répartir les tâches.

Effet : ajoutez ☐ aux **tests de Survie** visant à suivre la trace d'une cible et à tous les **tests de Perception** (à l'appréciation du MJ).

FORMATIONS D'ESCADRILLE

L'escadrille reste l'unité emblématique de l'Alliance Rebelle. La guérilla, tactique de prédilection de la Rébellion, passe souvent par une poignée de chasseurs allant dévaster les défenses ennemies pour repartir aussitôt, avant l'arrivée des renforts. Cette stratégie exige des vaisseaux rapides, souvent capables de plonger dans l'hyperespace, chargés de torpilles à proton ou de bombes et de missiles à concussion. Le Corps des chasseurs de l'Alliance n'a toutefois pas pour seule mission d'enchaîner ces attaques-éclair. De nombreux pilotes sont affectés à des missions de reconnaissance, d'escorte de personnel ou d'approvisionnement, de soutien aérien de l'infanterie et de couverture pour les opérations d'évacuation, ou encore de combat contre des patrouilles orbitales ou aériennes.

TRANCHANT

Concentrer ses tirs sur une même cible est une tactique éprouvée contre les défenses les plus impénétrables.

Effet : ajoutez ☐ aux attaques effectuées par l'escadrille.

TRAJECTOIRES ERRATIQUES

Les divers vaisseaux de l'escadrille adoptent des trajectoires virevoltantes, s'entrecroisent de manière apparemment incohérente, mais progressent tous dans la même direction générale. Grâce à ces trajectoires irrégulières, les vaisseaux sont bien plus durs à viser, aussi bien par l'acquisition automatique de cibles que par mire manuelle.

Effet : ajoutez ☐ à toutes les tentatives de l'escadrille visant à prendre l'avantage et ajoutez ☒ aux tentatives de l'ennemi visant à prendre l'avantage sur cette escadrille. Les adversaires doivent en outre dépenser un  de plus pour activer l'attribut Automatique ou Souffle lorsqu'ils ciblent cette escadrille.

MODE FURTIF

Les vaisseaux se rendent moins visibles en désactivant leurs transmetteurs, leurs transpondeurs, leurs senseurs actifs et tout dispositif susceptible de produire un éclairage flagrant. Cela a certes pour effet de soustraire l'unité à la plupart des senseurs et modes de détection visuelle, mais la coordination de l'escadrille s'avère du coup bien plus compliquée.

Effet : dégradez un dé de difficulté des **tests de Discrétion** effectués par l'escadrille et améliorez un dé de difficulté de tous les **tests de Commandement** tentés dans cette formation.

BALAYAGE SECTORIEL

Agencés en large bande ou en cercle, les véhicules orientent chacun leurs senseurs et leur détection visuelle selon un arc spécifique de façon à chevaucher légèrement celui de leurs voisins. Ainsi, l'escadrille surveille dans toutes les directions à chaque instant.



Effet : ajoutez ☐ aux **tests de Vigilance** de l'escadrille pour déterminer l'initiative et aux **tests d'Informatique** et de **Perception** visant à détecter les cibles.

NAVIGATION OPTIMISÉE

Les escadrilles de chasseurs comptent souvent sur des coordonnées préprogrammées de saut dans l'hyperespace, mais il reste possible d'improviser un itinéraire en pleine bataille. Dans tous les cas, le meilleur navigateur de l'unité s'en charge généralement, assisté par le reste de la formation.

Effet : le meneur d'escadrille peut recourir à la compétence Commandement pour effectuer un **test d'Astrogation, Informatique ou Mécanique**, ou de tout autre type de Connaissance. L'escadrille doit maintenir cette formation pendant toute la durée du test. À chaque séance de jeu, le meneur peut recourir à cette option un nombre de fois égal à son rang de Commandement.

REMPART

La plupart des véhicules de l'Alliance sont mieux protégés que leurs équivalents impériaux. Les pilotes ont appris à en tirer profit en adoptant une formation en pelote : ils peuvent ainsi optimiser l'efficacité de leurs boucliers dans un axe donné pour renforcer l'ensemble du groupe. Si les véhicules de l'unité ne disposent pas de boucliers, il reste possible d'obtenir un effet semblable, requérant toutefois un pilotage très précis.

Effet : ajoutez 1 à la défense pour toutes les zones des véhicules. Si l'escadrille adoptant cette formation ne dispose pas de boucliers ou en a perdu le bénéfice pour une raison ou une autre, améliorez un dé de difficulté du test correspondant.

CRÉDITS

CONCEPTION

Andrew Fischer

ÉCRITURE ET DÉVELOPPEMENT

Keith Kappel

RELECTURE ET RÉÉCRITURE

Christine Crabbe, Molly Glover et Shannon Roberts

DIRECTION DE LA PRODUCTION JDR

Chris Gerber

DESIGN DE LA GAMME

EDGE Studio, David Ardila et Chris Beck

CONCEPTION GRAPHIQUE DU SUPPLÉMENT

Chris Beck

DIRECTEUR DE LA CONCEPTION ARTISTIQUE

Brian Schomburg

ILLUSTRATION DE COUVERTURE

Mark Molnar et Magali Villeneuve

ILLUSTRATIONS

Adam Lane, Anthony Devine, Claudio Pozas, Ignacio Bazán Lazcano, Jake Murray, Jason Juta, Mark Molnar, Sara Betsy, Thomas Wievegg et les archives Lucasfilm

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE

Andrew Navaro

DIRECTION ARTISTIQUE

Zoë Robinson

RESPONSABLE DE PRODUCTION

Eric Knight

COORDINATRICE DES LICENCES ET DU DÉVELOPPEMENT

Deb Freytag et Amanda Greenhart

CONCEPTEUR EXÉCUTIF

Corey Konieczka

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Michael Hurley

PUBLICATION

Christian T. Petersen

TESTEURS

Jens Melinder « APB » avec Claes Florvik et Bo Centerhed. Christopher Stevenson de « Strange Assembly » avec Jay Earle et Mike Cook. « Les entrepreneurs de l'Étoile Noire » : Craig Atkins avec Doug Ruff, Mark Chralesworth, Josh Jupp, Nathan Wilkinson et Julian Garner. « Le club des fans » : Keith Kappel avec Josh Carr, Madeleine Riehs et Ryan Brooks. Eric Franklin avec Stephanie Franklin, Aaron Stultz et Wade Rockett.

TRADUCTION

Dominique Lacrouts

RELECTURE

Stéphane Bogard, Sandy Julien et Sélène Meynier, avec le précieux concours de Mickael De Sousa, Ludovic Dey et Magali Dey

LICENCES LUCAS

DIRECTRICE DE PUBLICATION

Carol Roeder

ÉDITRICE SENIOR

Jennifer Heddle

ADMINISTRATEUR DE L'Holocron

Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES

EDGE

© & TM Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Utilisé sous autorisation. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation écrite 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: 978-84-15889-80-9

Code Produit : UBISWE02

Pour plus d'informations sur la gamme **Star Wars : L'ÈRE DE LA RÉBELLION**, télécharger des contenus annexes, obtenir des réponses aux questions concernant les règles, rendez nous visite via :

STARWARS.COM

EDGEENT.COM