

STAR WARS®

Chasse à l'homme sur Tatooine

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

PLUS
UN SCÉNARIO POUR
Guerrier des Étoiles



JEUX
DESCARTES

WEST
END
GAMES

Décidés à être les premiers à retrouver un héros disparu,
des chasseurs de prime sans scrupules et des agents rebelles
s'affrontent au cours d'une chasse à l'homme effrénée
sur le monde désertique de Tatooine.

STAR WARS®

Chasse à l'homme sur Tatooine

par Bill Slavicsek et Daniel Greenberg

Développement et édition: Bill Slavicsek • Scénario pour Guerriers des Etoiles: Doug Kaufman
Direction artistique: Stephen Crane • Graphismes: Rosaria Baldari, Vikki DiDonato, Susan Kramer • Couverture: Ralph McQuarrie •
Illustrations intérieures: Lucasfilm, Ltd. • Cartographie: Paul Jaquays • Maquette: Carl Skutsch Production: Steve Porpora
Assistance: Paul Balsamo, Jesse Boyd, Steve Buffum, Hugh A. Caldwell, Jonathan Caspian, Peter Corless, Ardyth Gilbertson,
Anne F. Jaffe, Robert Jenkins, Anthony Moller, Paul Nelson, Chris Sands, Sam Shirley • Traduction française: Jean Balczesak

®, TM & © 1989 LUCASFILM, Ltd. (LFL) tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Introduction

Une puissante musique emplit le vide spatial de rythmes martelés. Un récit captivant s'inscrit sur l'horizon et récapitule les événements passés avant de disparaître dans le néant. Des trépidations sourdes se font entendre, annonciatrices de l'arrivée imminente d'un vaisseau de l'espace. Le champ stellaire se déplace et la bande sonore s'assagit, tandis qu'une planète apparaît, c'est ainsi que débute un nouvel épisode passionnant de *Star Wars: Le Jeu de Rôle...*

Chasse à l'homme sur Tatooine est une aventure de *Star Wars*, prévue pour un maître de jeu et de deux à six joueurs. Avant de commencer à jouer, le maître de jeu doit lire ce scénario, afin de se familiariser avec ses détails. Il pourra ainsi imprimer une cadence soutenue et pleine de rebondissement — conforme à l'esprit des films de la saga *La Guerre des Etoiles* — à l'aventure que vivront ses joueurs, et cela, sans risquer de nuire au suspense en devant feuilleter continuellement le présent livret. Les joueurs, quant à eux, sont invités à lire la «Circulaire de l'Alliance n°2113A», ci-dessous.

Circulaire de l'Alliance n°2113A

Les joueurs sont priés d'arrêter ici leur lecture, car les informations qui suivent sont destinées au maître de jeu (MJ) exclusivement. En poursuivant plus avant, un joueur incarnant un personnage (PJ) gâcherait le plaisir qu'il peut retirer de la partie. Savoir ce qui doit se produire anéantit en effet tous les éléments de suspense, de surprise et de défi, qui sont indispensables pour apprécier pleinement *Chasse à l'homme sur Tatooine*.

Dans cette aventure, un groupe de Rebelles doit se rendre sur Tatooine pour y chercher un héros de la Vieille République que l'on a longtemps cru mort: Adar Tullon. Les PJ devront se mesurer à des chasseurs de prime, implacables et sans scrupules, venus de tous les horizons de la galaxie. Ces chasseurs sont également à la recherche de Tullon. Le Commandement Impérial leur a ordonné de le ramener en vie... et de tuer tous ceux qui se mettront en travers de leur chemin!

Les PJ rebelles devront explorer la cité de Mos Eisley et faire connaissance avec la faune interlope qui l'habite. La Cantina («bar», NDT), que l'on voit dans le film *La Guerre des Etoiles IV: Un Nouvel Espoir*, deviendra leur base d'opérations, à partir de laquelle ils lanceront des expéditions dans les étendues désertiques de Tatooine. Dans le désert, les Rebelles seront confrontés à des fermiers hydroponiques en colère, à des Jawas affamés, à des Pillards des Sables à l'affût et à des chasseurs de prime... à des tas de chasseurs de prime!

Les Rebelles parviendront-ils à retrouver Tullon et à le protéger des hordes lancées à ses trousses, avant de l'escorter jusqu'au Haut Commandement de l'Alliance? Tel est le défi que propose de relever *Chasse à l'homme sur Tatooine*.

Préparation de la partie

Si c'est la première aventure que vous jouez dans la galaxie de *Star Wars*, vous devez consacrer un peu de votre temps à aider vos joueurs à choisir et à préparer leurs fiches de personnages. Laissez-les personnaliser leurs fiches, puis déterminer les liens existants entre leurs personnages, avant de choisir leur équipement, conformément aux règles des pages 7 à 10 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*.

Si cette aventure est jouée dans le cadre d'une campagne en cours, laissez vos joueurs interpréter leurs personnages habituels. Cependant, il vous

faudra peut-être adapter l'histoire et la séquence d'ouverture de *Chasse à l'homme sur Tatooine*, afin que ce scénario s'intègre parfaitement dans votre campagne.

Matériel d'aventure

Voici ce dont vous avez besoin pour jouer *Chasse à l'homme sur Tatooine*.

- *Star Wars: Le Jeu de Rôle*. Ce livre à couverture cartonnée (également publié par Jeux Descartes) contient les règles indispensables pour jouer. Si vous n'en possédez pas un exemplaire, il vous est impossible d'entreprendre cette aventure.

- *Dés, crayons et papier*. Le système de jeu de *Star Wars* fait appel à des dés à six faces, afin de déterminer les conséquences des actions des PJ et des personnages non-joueurs (PNJ). Nous vous conseillons d'en avoir le plus grand nombre possible. Tous les joueurs ont également besoin de crayons et de papier, afin de pouvoir prendre des notes, dessiner des croquis, etc...

- *Cartes*. Cette aventure est accompagnée d'un certain nombre de cartes et plans représentant des lieux importants que les PJ visiteront. La grande carte en couleur propose en fait deux plans, détaillant respectivement une portion de Mos Eisley et l'aménagement intérieur de la Cantina. Le texte du scénario vous indiquera quand vous devez montrer ces plans à vos joueurs. Ne leur montrez pas avant que le texte ne vous dise de le faire! Une troisième carte, reproduisant la forteresse de Tullon dans le désert, est intégrée à l'encart détachable inséré au centre de ce livret. Ce plan vous est exclusivement destiné et ne doit à aucun moment être montré aux joueurs.

- *Script*. Le script de l'encart détachable vous permet de lancer rapidement l'aventure et de mettre tout le monde dans l'ambiance caractéristique de *La Guerre des Etoiles*. Nous vous conseillons de le photocopier afin que chaque joueur en ait un exemplaire, mais vous pouvez aussi vous contenter de faire circuler l'encart autour de la table, au moment approprié.

- *Fiches des PNJ*. Les PJ rencontreront toutes sortes d'individus en cours d'aventure. Ces PNJ, contrôlés par le MJ, pourront les renseigner, les combattre ou les aider. Des fiches complètes - détaillant leurs attributs et compétences, et donnant quelques conseils d'interprétation - sont fournies pour les plus importants d'entre-eux. Ces fiches se trouvent dans l'encart détachable. Les caractéristiques des PNJ secondaires sont indiquées dans le texte, au fil de l'aventure.

Le matériel suivant peut s'avérer utile — sans être absolument indispensable — pour jouer cette aventure.

- *Le Guide de Star Wars*. Ce livre à couverture cartonnée contient des informations sur les véhicules, les armes, les extra-terrestres, les animaux et toutes sortes de choses courantes que l'on trouve dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*. En plus de proposer des renseignements utiles pour le jeu, le Guide regorge de détails et de photos qui en font un «must» pour tout fan de *La Guerre des Etoiles*.

- *Le jeu de plateau Guerriers des Etoiles*. Le dernier épisode de cette aventure comprend un combat spatial livré au dessus de la planète Tatooine. Cette bataille peut être recréée en utilisant les règles du jeu de rôle ou celles de *Guerriers des Etoiles*, le jeu de combat spatial de West End Games (édité en français par Jeux Descartes). Outre un scénario, ce livret contient également des caractéristiques et de nouveaux pions destinés à être employés avec ce jeu de plateau.

- *Figurines*. West End Games produit une gamme complète de figurines conçues pour être utilisées avec le jeu de rôle *Star Wars*. La boîte *Chasseurs de Prime* a d'ailleurs été spécialement créée pour *Chasse à l'homme sur Tatooine*.

Facteurs de difficulté

En tant que MJ, vous devez adapter cette aventure à votre groupe de joueurs en utilisant la *Nouvelle Table des Facteurs de Difficulté* (p. 144 des règles de *Star Wars*).

Ainsi, par exemple, si le texte précise qu'un jet *moyen* en Technique est requis pour l'accomplissement d'une tâche donnée, reportez-vous à la «Nouvelle Table des Facteurs de Difficulté» et choisissez alors un facteur entre 11 et 15.

Les noms des compétences et des attributs sont écrits avec une majuscule, alors que la qualité des jets à effectuer est toujours en *italiques*.

Présentation de l'aventure

Au temps de la Vieille République, Adar Tollon était un tacticien et un commandant naval hors pair. L'Empire et l'Alliance utilisent encore de nos jours ses stratégies et ses théories en matière de combats spatiaux. Tollon se révéla également un guerrier d'exception, et combattit aux côtés de la Maison d'Alderande et des Chevaliers Jedi au cours de la Guerre des Clones. Pendant la période de paix qui succéda à ces temps troublés, Tollon dut cependant affronter un adversaire contre lequel ses flottes ne pouvaient rien, car, cette fois-ci, la menace venait de l'intérieur.

Dans tous les secteurs de la Marine, une nouvelle catégorie d'officiers accédait aux postes de responsabilités. Ces hommes s'intéressaient plus à leur puissance et à leur gloire personnelles, qu'au bien de la Vieille République et de son peuple. Ils dissimulaient leurs ambitions derrière des batailles et des guerres incessantes, de telle sorte que le peuple vivait dans une peur permanente. Tollon et quelques autres ne se laissèrent cependant pas abuser par leurs manœuvres.

Au moment de l'accession de Palpatine au trône d'Empereur, les voix de la liberté furent réduites au silence. Les Jedi et les autres adversaires de l'Ordre Nouveau disparurent, les lois devinrent oppressives et les puissantes flottes qui avaient jadis défendu la Vieille République devinrent les moteurs de la terrifiante machine de guerre de l'Empereur.

Tollon essaya de lutter contre le raz-de-marée impérial, mais même sa foi en la Vieille République ne put rien face au redoutable Empereur. Le commandant décida alors de mettre en scène sa propre mort, afin de pouvoir se retirer dans un lieu secret, jusqu'à ce que les temps soient propices à son retour.

Tollon mis son plan à exécution alors qu'il visitait le système Dalchon, à bord de l'appareil de patrouille *Bataillon*. Il se porta au secours d'un transport de moyen tonnage qui subissait les attaques d'un gros vaisseau pirate. En fait, l'appareil pirate en question était commandé par un certain Quist, un vieil ami de Tollon, et le transport avait été affrété afin d'emmener Tollon et son équipage sur un monde nouvellement colonisé appelé Tatooine.

Officiellement, Tollon et ses hommes moururent en héros, exterminés alors qu'ils tentaient de défendre un vaisseau marchand en proie à des pirates en maraude. L'Empereur déplora publiquement la perte d'Adar Tollon, mais il fut en fait soulagé de ne pas avoir à condamner à mort le héros bien aimé de la Vieille République. Il ne pouvait être que satisfait de la disparition de son ennemi.

Tollon, quant à lui, acheta de nouvelles identités pour ses hommes et lui-même, avant de se retirer dans un sanctuaire édifié en plein désert pour y attendre que le climat politique change.

Événements récents

Quand les troupes de choc vinrent sur Tatooine à la recherche d'une paire de Droids, Tollon fut persuadé que l'Empire avait fini par retrouver sa trace. Au fil des ans, ses projets de vengeance s'étaient émoussés et avaient été remplacés par de nouveaux rêves. Il avait désormais un foyer et une femme, et l'Empire lui semblait bien lointain. C'est alors que les soldats impériaux ratisèrent le désert et que ses cauchemars recommencèrent.

Le héros exilé émergea alors de sa somnolence béate et remit en œuvre son plan initial. Il contacta ses anciens hommes d'équipage et leur demanda de revenir auprès de lui. Certains comptes devaient être réglés et Adar Tollon en avait assez de devoir se cacher après tant d'années.

Il était temps. Car l'Empire avait capturé Quist, le pirate, qui lui avait révélé — en échange contre la vie sauve — que Tollon était toujours vivant. Des chasseurs de prime à la solde de l'Empire convergent actuellement vers la planète désertique afin de traquer Tollon. La situation est tendue et prête à exploser.

Synopsis de l'aventure

Le Destroyer Stellaire *Implacable* a appris que Tollon est en vie. Le Capitaine Parlan, commandant du vaisseau, a alors engagé Jodo Kast et son équipe afin qu'ils se rendent sur Tatooine pour mettre la main sur Tollon, tandis que l'*Implacable* subit quelques réparations urgentes. Pour accroître les chances de succès de cette mission, Parlan a mis à prix la tête de Tollon dans tout le secteur. Des douzaines de chasseurs de prime sont désormais en route pour le monde désertique, y-compris le pirate Quist, qui a trahi le vieux héros.

Les Rebelles doivent également se rendre sur Tatooine afin de retrouver Tollon pour le compte de l'Alliance, car sa valeur en tant que figure charismatique et tacticien émérite est indiscutable. Pendant ce temps, sur Tatooine, quelqu'un tue tous ceux qui pourraient s'être trouvés à Mos Eisley au moment de l'arrivée de Tollon. Les Rebelles vont devoir devancer les chasseurs de prime, braver les dangers des déserts de Tatooine, trouver Tollon et le convaincre qu'ils sont de son côté, avant que l'*Implacable* n'arrive sur les lieux.

Les principaux PNJ

Voici une présentation succincte des principaux personnages non-joueurs, de leurs plans et de leurs motivations.

Jodo Kast: Jodo Kast est un chasseur de prime qui a été engagé par le Capitaine Parlan du Destroyer Stellaire *Implacable* pour retrouver et capturer Adar Tollon. Kast est rusé et impitoyable. Il est à la tête d'un groupe de chasseurs meurtriers qui comprend Puggles Trodd et Zardra. Dans leur domaine, ce sont les meilleurs que l'Empire ait pu trouver dans un délai aussi bref.

Kast restera dans l'ombre, telle une menace indistincte, pendant la plus grande partie de l'aventure. Il tue ses victimes avec des fléchettes empoisonnées, qu'il abandonne sur leurs cadavres comme autant de «cartes de visites» mortelles. Leur découverte plongera les PJ dans l'expectative. Son plan consiste à retrouver tous ceux qui pourraient avoir des informations sur Tollon, de les forcer à les lui révéler, avant de les éliminer afin qu'ils ne puissent pas prévenir le vieux héros. Voir l'Episode Un et l'encart détachable pour les caractéristiques et de plus amples informations concernant Kast, Trodd et Zardra.

Quist: Quist est le pirate qui a aidé Adar Tollon à mettre en scène sa propre mort. Ami d'enfance du commandant, Quist a choisi une autre voie que lui et il a toujours pensé d'abord à lui-même. Quand son vaisseau a été capturé par l'*Implacable*, il a marchandé le secret de Tollon en échange de sa propre vie. Mais le Capitaine Parlan a exigé de lui qu'il exécute une ultime mission pour mériter sa liberté. Il lui a demandé de se rendre sur Tatooine, afin de pouvoir servir de «solution de rechange», si Jodo Kast venait à échouer. C'est un traître qui n'attend qu'un ordre pour passer à l'action. Quist collaborera avec Kast, mais il préférerait être celui qui remettra Tollon au commandant de l'*Implacable* quand celui-ci arrivera. Voir l'encart pour plus d'informations.

Les chasseurs de prime: pour assister Jodo Kast dans sa tâche, Parlan a diffusé dans tout le secteur une affiche promettant une récompense pour la capture d'Adar Tollon. Des dizaines de chasseurs de prime ont répondu à cet appel et sont venus se joindre à la pègre habituelle de Tatooine. Parlan espère qu'un grand nombre de chasseurs débusquera plus rapidement l'insaisissable Tollon. Malheureusement pour lui, ces limiers vont de l'amateur complet au vétéran aguerri. Les caractéristiques de chasseurs de prime en tous genres sont présentées au cours de l'aventure, chaque fois qu'ils apparaissent pour la première fois.

Adar Tollon: Tollon a finalement décidé de sortir de sa cachette. Il a rappelé à lui ses fidèles mercenaires, et notamment Shrike et Jungen, afin qu'ils constituent l'avant-garde d'une nouvelle armée destinée à affronter l'Empereur. Peut-être finira-t-il même par contacter l'Alliance Rebelle, quand le moment sera venu. Ses qualités de tacticien et de chef, combinées avec l'amour que lui porte le peuple de la galaxie, font de lui une réelle menace pour l'Empire. Qu'il dispose d'une armée personnelle, ou qu'il agisse au sein de la Rébellion, Adar Tollon peut rallier de nombreux systèmes qui, sans lui, refuseraient de se compromettre dans un camp ou dans l'autre, avant que le poing de l'Empire ne s'abatte sur eux.

Episode Un La mission commence

Résumé

Au commencement de l'aventure, les Rebelles se trouvent à bord d'une station spatiale qui orbite autour de Kwen, un monde situé à l'écart des principales voies de communication de la galaxie. Cette station est le dernier point de ravitaillement avant les Territoires de la Bordure Extérieure. Les PJ ont reçu un appel urgent émis par l'espionne rebelle Dana, qui, sous une fausse identité, a été envoyée en mission de renseignement sur le Destroyer Stellaire Implacable. Elle a eu récemment connaissance d'une information nécessitant une action immédiate de la part de la Rébellion et a aussitôt décidé de quitter son poste à bord du vaisseau impérial. Malheureusement, les Rebelles arrivent trop tard; les chasseurs de prime de l'Empire ont trouvé Dana avant eux...

Pour découvrir ce que Dana avait appris, les Rebelles doivent maintenant affronter les chasseurs... et cela, sans que le Destroyer Stellaire ne soit averti de leur présence.

L'écoulement du temps dans Chasse à l'homme sur Tatooine

L'aventure commence au matin du Premier Jour. Les PJ rebelles ont jusqu'à la fin du Quatrième Jour pour accomplir leur mission (bien qu'ils soient portés à croire qu'ils disposent en fait de cinq jours), avant que les forces impériales ne deviennent impossibles à surmonter. Tenez un décompte précis du temps qui s'écoule, car les choses vont progressivement se compliquer pour les joueurs. Vous devez également chercher à ce que les Rebelles consomment l'intégralité des quatre jours dont ils disposent, afin que leur fuite s'effectue au moment même où arrivera le Destroyer Stellaire. S'ils jouent bien, ils pourront cependant avoir droit à une scène finale moins «difficile», mais néanmoins tout aussi dramatique. Par contre, s'ils jouent mal, ou s'ils perdent trop de temps par rapport aux délais qui leur sont impartis, ils devraient alors connaître un échec relatif. Même un important groupe de Rebelles aura fort à faire pour «vaincre» un Destroyer Stellaire bien équipé. A chaque épisode, il vous sera donné des suggestions relatives au temps à décompter.

Débuter l'aventure

Prenez le script qui se trouve dans l'encart détachable central et assignez un rôle à chaque joueur. Ces rôles sont désignés par «1er Rebelle», «2nd Rebelle» et ainsi de suite. Si vos joueurs sont au nombre de six, chacun doit lire un rôle. S'ils sont moins nombreux, assignez au besoin plusieurs rôles à certains joueurs. Avant de commencer le script, lisez d'abord à haute voix la section imprimée ci-dessous. Il s'agit d'une «scène d'introduction», un artifice cinématographique que nous avons emprunté aux films de la saga de *La Guerre des Etoiles*. Cette scène n'implique pas directement les joueurs, elle a seulement pour objectif de présenter la situation qu'ils auront à résoudre au cours de l'aventure.

Distribuez les exemplaires du script, puis commencez à lire à haute voix le texte ci-après. Une fois que vous aurez fini, ce sera aux joueurs de lire le script.

Lire à haute voix

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

EXTERIEUR: UN VAISSEAU DANS L'ESPACE. *Le Destroyer Stellaire impérial Implacable s'amarre à la Station Spatiale Kwen.*

INTERIEUR: SALLE DES AUDIENCES DU DESTROYER STELLAIRE IMPERIAL. *Une double porte anti-explosion s'ouvre pour révéler une immense salle plongée dans la pénombre. Un capitaine de l'Empire, entouré d'officiers subalternes, se tient debout sur une plate-forme surélevée. Deux soldats impériaux entrent dans la pièce en encadrant un prisonnier aux poignets entravés par des menottes. Ils le jettent au pied du Capitaine Parlan, commandant du vaisseau de guerre.*

« Quelles sont les charges qui pèsent contre lui ? » demande Parlan.

« Piraterie, mon capitaine, » aboie l'un des soldats.

« Exécutez cette crapule, » répond Parlan d'une voix glaciale.

« Attendez! » hurle le prisonnier. « J'ai quelque chose à vous proposer - une information importante pour l'Empereur - en échange de ma vie. »

Une lueur de triomphe passe fugitivement dans les yeux inhumains de Parlan. « Continue. Je suis toute ouïe. »

« Tollen... ça concerne Adar Tollen... »

Parlan écoute attentivement le récit du pirate, avant de donner des ordres. L'enseigne Dana range calmement dans sa poche un enregistreur de données, puis s'éclipse.

Le commandant donne un dernier ordre. « Lieutenant Voor, faites convoquer les chasseurs de prime. »

Fondu-enchaîné...

INTERIEUR: A BORD DE LA STATION SPATIALE KWENN.

Faites un signe au joueur auquel vous avez assigné le rôle du «1er Rebelle». Il (ou elle) commence alors à lire le script à haute voix. Une fois le script terminé, passez à «Premier combat», ci-dessous.

Premier combat

Quand les joueurs ont fini le script, lisez le passage suivant à haute voix.

L'agent Dana est étendue aux pieds d'un officier impérial, juste à côté d'un sas qui se ferme rapidement. Vous la reconnaissez pour avoir vu son portrait lorsque vous avez consulté le fichier holographique de l'ordinateur de votre vaisseau. L'Impérial est accompagné par deux personnages d'apparence peu commode: une petite femme musclée en armure rembourrée et un grand humanoïde écailleux armé d'un fusil-blaster. Derrière eux, de l'autre côté du sas, vous avez juste le temps d'entreapercevoir une silhouette vêtue d'une redoutable armure de combat mandalorienne. L'homme vous fixe un court instant, avant que la porte ne se referme sur lui en claquant.

Les Rebelles doivent maintenant affronter deux chasseurs de prime et le lieutenant Voor (l'officier impérial!). Leurs caractéristiques sont présentées ci-dessous.

Tactique de Voor: Voor tente immédiatement de battre en retraite, tout en se saisissant de son communicateur et de son blaster. Il tire une fois pendant ce round, effectue une esquive et s'en va. Au round suivant, il appelle des renforts, s'il en a le loisir. Toute attaque réussie par un PJ a pour effet d'interrompre son appel en lui arrachant son communicateur des mains. Si les PJ ne s'occupent pas de lui, il parvient à appeler du secours ou à s'enfuir, voir alors «Loi martiale» pour les conséquences que cela implique.

Lt Voor: DEX 2D+2, Blaster 3D+2, Esquive 3D+2; VIG 2D+1. Tous les autres attributs: 2D. Dommages de son blaster: 4D.

Tactique des chasseurs de prime: les chasseurs attaquent sans aucune hésitation. Ils espèrent ainsi subjuguer leurs adversaires en leur adressant des tirs nourris. Ils agissent en parfaite coordination. L'un lance une grenade avant d'esquiver, tandis que l'autre fait feu deux fois, avant d'esquiver également. Au round suivant, ils se rapprochent des adversaires qui ont été «sonnés» ou se mettent à couvert avant d'adresser leur deuxième grenade aux PJ indemnes. Ils combattent jusqu'à la mort et font usage de toutes leurs compétences pour emporter la victoire. Jouez ces personnages au mieux de leurs possibilités, afin de montrer aux Rebelles de quoi sont capables des chasseurs de prime.

Chasseurs de prime expérimentés: DEX 4D, Blaster 5D+1, Esquive 5D; VIG 3D+2 (+1D uniquement pour la résistance aux dommages). Tous les autres attributs: 2D+2. Dommages du blaster: 4D. Dommages du fusil-blaster: 5D. Grenade (une chacun), dommages: 5D. Ils sont tous les deux munis d'un medpac. Une fois le combat terminé, les Rebelles peuvent avoir envie d'examiner Dana. Pour de plus amples informations sur cette espionne de l'Alliance, reportez-vous à «Fouiller l'agent Dana».

Loi martiale

Si Voor parvient à envoyer un appel au secours, la station spatiale toute entière se retrouve alors immédiatement en état d'alerte. Des soldats impériaux se déversent dans ses couloirs et commencent à fouiller systématiquement tous les vaisseaux amarrés. Quoi qu'il en soit, l'Implacable ne peut pas fournir suffisamment d'hommes pour surveiller correctement chaque parcelle de la station. Les Rebelles disposent donc d'un peu de temps pour rejoindre leur appareil et quitter Kwenn. Si Voor a lancé son appel au cours du combat, les PJ ont alors quatre rounds avant que six soldats impériaux viennent aider les chasseurs de prime. Il en arrive ensuite quatre autres tous les deux rounds, jusqu'à concurrence d'un total de 18.

Si Voor ne parvient pas à lancer son appel, mais réussit néanmoins à s'échapper, les Rebelles disposent alors d'un délai plus important avant que les Impériaux ne viennent à la rescousse. A la fin du combat, laissez-leur le temps d'entreprendre deux ou trois choses dans la station, avant que 20 soldats des troupes de choc impériales (dont quatre munis de



Jodo Kast, un redoutable chasseur de prime engagé par l'Empire pour retrouver Adar Tollon.

fusils-blasters) n'investissent leur vaisseau.

Une fois alertés, les contrôleurs de la station peuvent verrouiller les portes du pont-hangar dans lequel se trouve le vaisseau des PJ, afin de les empêcher de partir. Un jet moyen en Technique ou en Programmation d'Ordinateur est alors nécessaire pour forcer les commandes d'ouverture des portes.

Si Voor est tué et ne parvient donc pas à envoyer son message, reportez-vous à «Accéder à l'ordinateur» et «Quitter Kwenn» pour les détails concernant le statut d'alerte auquel est soumise la station dans ce cas.

Soldats impériaux*: DEX 1D, Blaster 3D, Parade à Mains Nues 3D, Esquive 3D; VIG 2D (3D en ce qui concerne les dommages), Combat à Mains Nues 3D. Tous les autres attributs et compétences: 2D. Dommages de leurs blasters: 4D. Dommages de leurs fusils-blasters: 5D.

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

Chasseurs de prime prisonniers

Le chasseur de prime entr'aperçu au début de cet épisode est Jodo Kast. Ces caractéristiques sont données dans l'encart détachable. Il apparaît ici uniquement comme signe précurseur du rôle majeur qu'il va jouer dans la suite de cette aventure. Il ne doit sous aucun prétexte affronter dès maintenant les PJ. Une fois le sas refermé, il ne sera plus question de lui avant un petit bout de temps.

Kast fera sa réapparition sur Tatooine, où il aura toujours une longueur d'avance sur les Rebelles, jusqu'à ce que vous décidiez de le faire entrer en scène. Il devrait être gardé en réserve pour le grand affrontement de l'Episode Sept, mais il existe des moyens permettant de le faire intervenir, tout en évitant qu'il entre en conflit ouvert avec les PJ. Chaque épisode propose des suggestions particulières à cet effet.

Les Rebelles peuvent interroger l'un ou l'autre des chasseurs de prime qu'ils viennent d'affronter, s'il parviennent à faire un prisonnier. Cela risque cependant de se révéler difficile, car ces chasseurs sont déterminés à se battre jusqu'à la mort.

Quoi qu'il en soit, dans l'éventualité où un chasseur serait capturé, il suffit alors d'un peu de persuasion pour qu'il laisse échapper quelques détails concernant la mise à prix. Les

Des crédits pour l'aventure

Si les PJ n'ont pas d'argent au début de cette aventure, vous devez leur en donner un peu. Une bonne méthode pour cela consiste à ce que le Commandement de l'Alliance leur remette 10.000 crédits avant même que ne commence *Chasse à l'homme sur Tatooine*. Ces crédits sont alors censés être employés pour acheter quelque chose destinée à la base de l'Alliance qui est au coeur de votre propre campagne. C'est cette raison, au départ, qui a amené les Rebelles sur Kwenn. Le fait qu'ils se soient trouvés là au moment de l'appel de Dana relève du simple hasard.

chasseurs savent qu'ils ont été engagés par l'Empire pour retrouver le Commandant Adar Tollon, qui se cache actuellement sur Tatooine, et le retenir prisonnier jusqu'à l'arrivée de l'*Implacable*. Tollon doit être pris vivant, mais quiconque se met en travers de leur chemin peut être abattu.

Fouiller l'agent Dana

Une fois que les chasseurs de prime ont été vaincus, les PJ peuvent examiner le corps de l'agent Dana. Elle est morte et porte un uniforme impérial orné du grade d'enseigne. Un examen plus approfondi permet de découvrir une minuscule fléchette fichée dans son cou. Une analyse par ordinateur de cette fléchette révélera qu'elle a été tirée à l'aide d'un lance-rocket et que sa pointe présente encore des traces de Sennari, un poison extrêmement meurtrier à action rapide. Dana possède également toutes sortes de documents d'identité impériaux, un mini-blaster et un bloc enregistreur de données. Ce dernier objet est la clé de l'aventure que vont vivre les Rebelles. Ce bloc contient en effet l'ultime message que Dana a adressé à l'Alliance. Un jet *moyen* en Technique ou en Programmation d'Ordinateur permet de déchiffrer son code d'accès secret et d'obtenir les informations qu'il contient. Si ces jets de dés sont manqués, l'ordinateur de bord du vaisseau des PJ ou une unité R2 peut alors décrypter le code, mais ne facilite pas trop la tâche des joueurs.

Quand les Rebelles ont trouvé le code d'accès, remettez-leur le texte «Le bloc enregistreur de Dana» inclus dans l'encart détachable.

Accéder à l'ordinateur

Les PJ peuvent se connecter à l'ordinateur central par l'intermédiaire d'une multitude de terminaux disséminés un peu partout dans la station spatiale. L'information la plus importante qu'ils peuvent obtenir par ce moyen indique que le Destroyer Stellaire Impérial *Implacable* se trouve actuellement en «cale sèche» à la station. Le destroyer est ici pour se ravitailler et pour procéder à la révision et à la réparation de ses activateurs d'hyperpropulsion. Les techniciens de la station oeuvrent jour et nuit, mais il leur faudra quand même trois jours pour effectuer les travaux nécessaires.

En réussissant un jet *facile* en Astrogation, les PJ peuvent calculer que le vaisseau impérial mettra cinq jours pour atteindre Tatooine... pour autant qu'ils puissent se fier au planning des réparations. Si un PJ réussit une jet *moyen* en

Technique ou en Réparation de Vaisseau, il peut alors déterminer que les techniciens peuvent gagner une journée, si on les fait travailler au maximum de leurs possibilités. En quittant immédiatement la station, les PJ peuvent, quant à eux, atteindre la planète désertique en une journée. Le temps est désormais un facteur crucial pour eux.

Si les PJ recherchent des informations sur Adar Tollon, remettez-leur le document «Enregistrement historique n°37484T» inclus dans l'encart détachable.

L'ordinateur peut également révéler un autre détail intéressant. Il semble en effet que sept vaisseaux de petite taille aient quitté la station au cours de l'heure qui vient de s'écouler. Leurs plans de vol indiquent qu'ils se rendent tous sur Tatooine. En outre, dans une heure, aucun vaisseau ne sera plus autorisé à partir. Cela peut être dû au fait que le Destroyer Stellaire a été alerté (si Voor est parvenu à le contacter au moment du premier combat), mais aussi au fait que les services de sécurité de la station ont découvert plusieurs cadavres... dont celui d'un officier impérial! Le délai d'une heure donne aux chasseurs de prime encore présents, une chance de partir avant que les troupes impériales ne verrouillent définitivement la station.

L'Implacable

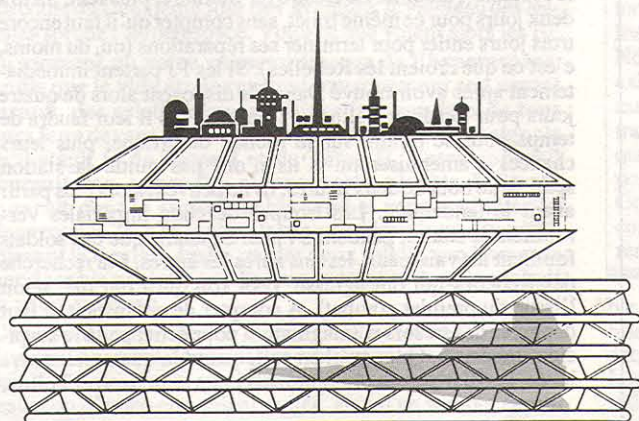
Les tubes-ascenseurs qui descendent jusqu'à la cale sèche sont bien gardés par les troupes de choc impériales. Les Rebelles peuvent cependant observer pendant un certain temps les allées-venues des officiers et des soldats entre la station et le Destroyer Stellaire. S'ils traînent trop longtemps dans les parages, ils attirent alors l'attention sur eux et un soldat vient aussitôt leur demander ce qu'ils font là.

Toute tentative pour monter à bord de l'*Implacable* est vouée d'avance à l'échec. Faites bien comprendre cela à vos joueurs. La sécurité a été triplée depuis que Dana a été découverte, et l'équipage prend toutes les précautions possibles contre d'éventuels visiteurs indésirables. Si les PJ insistent, ils seront faits prisonniers et jugés pour trahison. Auquel cas, il leur faudra créer de nouveaux personnages et tout recommencer.

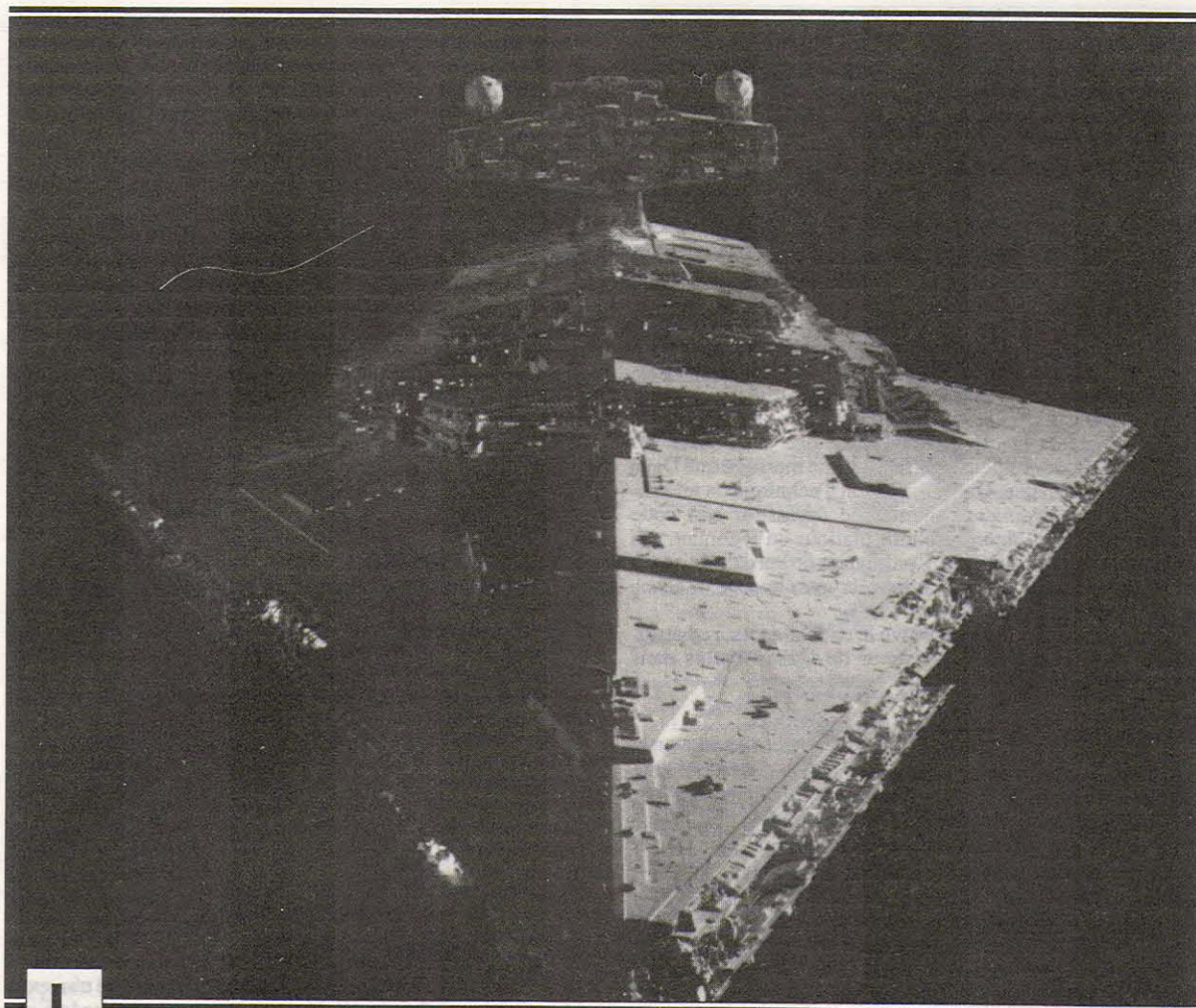
Le vaisseau rebelle

Le vaisseau des PJ, l'*Or d'Alabak*, est un appareil de transport Mon Calamari réaménagé, légèrement plus petit que le *Faucon Millenium*. Ses caractéristiques pour le jeu de rôle sont présentées ci-dessous. (Voir l'Episode Huit si vous utilisez les règles de *Guerriers des Etoiles*.)

L la station spatiale Kwenn



La partie supérieure de la station spatiale Kwenn abrite de nombreux lieux de distraction et de repos destinés aux voyageurs en transit. Cette structure, comparable à une grande ville, repose sur une plateforme constituée de tout un assemblage de docks spatiaux indépendants. Chaque pont-hangar est modulable et ses dimensions peuvent être adaptées à divers tonnages de vaisseaux, en retirant ou en ajoutant des cloisons mobiles. Des couloirs communicants relient le sas de chaque pont-hangar au cœur de la station. Des tubes ascenseurs descendent jusqu'à la cale sèche principale, un gigantesque atelier hexagonal, construit afin de pouvoir accueillir des vaisseaux aussi grands que des Destroyers Stellaires Impériaux. Ces vaisseaux peuvent s'amarrer là pour subir des révisions, des réglages et des réparations, ou encore pour se réapprovisionner et laisser leur équipage profiter d'une permission.



L

e Destroyer Stellaire Impérial Implacable

L'OR D'ALABAK

Vaisseau: *Or d'Alabak*

Type: transport interstellaire calamarien modifié

Équipage: un pilote, un co-pilote, un navigateur, un responsable des écrans et des communications, deux canonnières

Passagers: 6

Capacité de la Soute: 75 tonnes métriques

Autonomie: 1 mois

Multiplicateur d'Hyperpropulsion: x1

Navordinateur: oui

Vitesse Sub-Luminique: [3D]

Maniabilité: [1D]

Coque: [5D]

Armes:

Deux Canons-Lasers Bitubes (tirent séparément)

Ordinateur de visée: [3D]

Domages: [4D]

Ecrans:

Coefficient: [2D]

Quitter Kwenn

10 Un jet facile en Astrologation permet de déterminer qu'il faut une journée complète pour que l'*Or d'Alabak* se rende dans le système Tatooine. Le Destroyer Stellaire, plus lent, mettra deux jours pour ce même trajet, sans compter qu'il faut encore trois jours entier pour terminer ses réparations (ou, du moins, c'est ce que croient les Rebelles). Si les PJ partent immédiatement après avoir trouvé Dana, ils disposent alors de quatre jours pour localiser Tollon et s'enfuir. Plus il leur faudra de temps pour se rendre sur le monde désertique, plus leurs chances s'amenuiseront. S'ils n'ont pas quitté la station spatiale au bout de deux heures, ils ne peuvent alors plus partir avant le lendemain. Les troupes de choc impériales verrouillent la station pendant 24 heures, tandis que des soldats fouillent les vaisseaux, les uns après les autres, à la recherche des Rebelles qui ont agressé Voor (ou qui l'ont tué, selon l'issue du premier combat). A compter de cet instant, il faut déployer des trésors d'imagination pour échapper à la suspicion impériale. Quoi qu'il en soit, quand la quarantaine sera levée, les PJ n'auront plus que trois jours pour trouver Tollon.

Episode Deux Bienvenue sur Tatooine

Résumé

Tatooine, une planète désolée des Territoires de la Bordure Extérieure, attend d'être explorée. C'est ici que les Rebelles vont chercher des indices qui les conduiront jusqu'à l'insaisissable Tollen. L'astroport de Mos Eisley, la plus grande agglomération de ce monde désertique, semble être le meilleur endroit pour commencer les recherches. Les PJ vont découvrir certains éléments qui peuvent les aider dans leur quête. Ils vont rencontrer des personnages aussi étranges qu'intéressants, avant de découvrir finalement une piste sérieuse. Bien que certains événements doivent obligatoirement survenir (ils sont indiqués dans le texte), la plupart des rencontres de cet épisode peuvent intervenir dans n'importe quel ordre, selon les actions entreprises par les PJ.

Il vous est conseillé de relire les fiches des PNJ de l'encart détachable avant de jouer cet épisode.

Le plan de Mos Eisley

La carte en couleur de Mos Eisley détaille plusieurs rues situées dans les environs immédiats de la fameuse «Cantina» de *La Guerre des Etoiles* (*Star War IV : A New Hope*). Dépliez la carte de telle sorte que le côté consacré à la cité soit vers le haut. Ce plan représente la vieille ville. Les rues populeuses bordées de constructions délabrées sont pleines de voyageurs à l'aspect peu engageant. Le centre de l'agglomération se caractérise par de hauts murs étroits et par des arches imposantes, qui forment un entrelac de ruelles et de passages exigus reliant entre eux des bâtiments de pierre en forme de dômes. Laissez les PJ déambuler dans les artères de la ville et décider eux-même où ils veulent se rendre. Les édifices numérotés sur le plan sont décrits plus loin, mais il peut éventuellement se révéler nécessaire que vous détailliez les autres. A moins que des caractéristiques particulières ne soient indiquées dans le texte, considérez que les PNJ ont toujours 2D à tous leurs attributs.

Événement un : l'arrivée

Au cours du Deuxième Jour de l'aventure, le vaisseau des Rebelles sort de l'hyperespace. Voici ce que voient alors les PJ: Au moment où votre vaisseau émerge de l'hyperespace, tandis que le vide étoilé reprend brusquement son aspect normal, des soleils jumeaux étincellent soudain de tous leurs feux devant vous. Votre navordinateur vous signale qu'il s'agit là de Tatoo I et de Tatoo II. Votre appareil poursuit son approche et une vaste planète brillante apparaît dont la surface aride semble vous souhaiter la bienvenue. C'est Tatooine, le monde désertique. En réfléchissant la lumière émise par les deux soleils, son immense mer de sable projette une lueur aveuglante dans le cockpit de votre vaisseau.

Une inspection rapide de l'espace alentour révèle la présence d'un grand nombre de vaisseaux orbitant autour de la planète, dans l'attente d'une autorisation d'atterrissage. Bien que beaucoup d'entre-eux soient armés, aucun ne semble appartenir à l'Empire. Le contrôleur du trafic spatial de Mos Eisley demande aux PJ le code d'enregistrement de leur vaisseau, leur astroport d'origine et les raisons de leur visite, avant de leur accorder l'autorisation de se poser. Toute réponse crédi-

Tatooine

Pour votre propre information, et au cas où les PJ consulteraient leur ordinateur de bord à ce sujet, voici quelques détails concernant Tatooine. Un jet *très facile* en Systèmes Planétaires est cependant nécessaire pour obtenir ces renseignements, car Tatooine ne fait pas partie des «lieux de villégiature recommandés».

Tatooine est la planète principale du système stellaire Tatooine. Sa surface désertique est éclairée par des soleils jumeaux - Tatoo I et Tatoo II - et, au premier abord, cette planète semble être en fait le troisième soleil du système. Les paysages de ce monde sont faits de déserts de sables riches en sodium, de plateaux rocheux, de dunes et de canyons étroits. Des vents puissants projettent régulièrement de gigantesques nuées de sable dans l'atmosphère et sont ainsi à l'origine de tempêtes aussi dangereuses, que fréquentes.

Aride, torride et inhospitalière, Tatooine recelle pourtant un grand nombre de formes de vie. Des créatures telles que les Rats Womps, les Dragons Krays et les Dewbacks semblent être originaires de la planète. Les Banthas et les autres espèces ont été, quant à elles, amenées sur ce monde par des races intelligentes.

Lorsque les systèmes de la Bordure Extérieure ont été ouverts à la colonisation, de nombreuses familles sont venues sur Tatooine afin de fonder un foyer sur ce monde rude. Elles se sont consacrées aux cultures hydroponiques et ont bâti des exploitations où elles triment à extraire la vapeur d'eau contenue dans l'atmosphère. Lorsque les colons sont arrivés sur Tatooine, ils ont découvert que deux races y vivaient déjà: les petits Jawas aux jacassements incessants et les grands Hommes des Sables. Les Jawas nécrophages se sont vite taillés une place dans la société de Tatooine en se faisant marchands, mais les Hommes des Sables au tempérament agressif ont encore du mal aujourd'hui à respecter la paix fragile qui règne entre eux et les colons.

Deux communautés méritent d'être notées, car sur Tatooine elles sont ce qui ressemble le plus à des «villes». Installée en plein désert, Anchorhead («Tête d'ancre», NdT), est une agglomération de fermiers qui mènent une existence paisible. Les colons s'y rendent pour acheter du matériel, échanger des denrées et trouver un moyen de transport pouvant les conduire à Mos Eisley. Mos Eisley, que l'on peut considérer comme la «capitale» de Tatooine, possède, quant à elle, un important astroport et un Poste Gouvernemental Impérial. En plus d'être un haut-lieu du commerce interstellaire, la cité accueille toutes sortes de renégats provenant de tous les horizons de la galaxie.

ble à ces questions est acceptée; Tatooine n'est pas pointilleuse en ce qui concerne ses visiteurs. Evidemment, si les PJ déclarent qu'ils appartiennent à l'Alliance Rebelle, le Préfet Impérial sera immédiatement averti de leur présence. L'appareil des Rebelles est conduit jusqu'à l'Embarcadere 94 par une vieille voiture des nuages toute cabossée. Une fois que le vaisseau a atterri et que les formalités douanières ont été accomplies, les PJ peuvent commencer à explorer Mos Eisley et à la recherche d'Adar Tollen.

L'astroport de Mos Eisley

L'astroport de Mos Eisley n'a pas l'aspect d'un vaste complexe de pistes et de ponts-hangars. Au lieu de cela, une multitude de sites de lancement en forme de cratères constellent la zone urbaine circulaire. L'Embarcadère 94 ressemble ainsi tout à fait aux autres sites disséminés un peu partout dans Mos Eisley. Il ne s'agit que d'une énorme excavation creusée dans le sol rocheux. Des escaliers permettent de monter jusqu'au niveau de la cité et une rampe d'accès a été spécialement aménagée pour les vaisseaux dotés de répulseurs. Les appareils dépourvus de répulseurs ne peuvent pas se poser en ville, car la place disponible ne permet pas de manoeuvrer ou d'atterrir en utilisant les modes conventionnels de propulsion. Grossièrement taillé, ce hangar est délabré, comme le sont la plupart des embarcadères de Mos Eisley, et ses parois inclinées s'effritent par endroits.



L'officier des douanes de l'astroport de Mos Eisley, chargé de l'Embarcadère 94.

L'officier des douanes

Lorsque le vaisseau des Rebelles atterrit, un officier des douanes s'en approche immédiatement. Cet humanoïde bourru et couvert de poussière est équipé d'un bloc enregistreur d'un modèle ancien et d'un pistolet-blaster. Un casque-communicateur lui permet de rester en contact permanent avec les autorités de l'astroport et la milice. Avec tous les vaisseaux qui se sont posés ces derniers temps, il a connu quelques jours particulièrement chargés. Sans parler des problèmes occasionnés par certains équipages peu soucieux des lois. Bref, il n'est pas de bonne humeur. Lisez :

«Z'avez pas des Mynocks cachés à bord? Vous pouvez pas savoir combien de Mynocks on a dû éliminer ces derniers jours. Saletés de parasites! Certaines personnes se fichent de ce qu'elles trimbalent sous leurs vaisseaux. Pas de mites spatiales? Je ne tolérerai aucune mite spatiale! Tant que j'y suis, autant vérifier vos soutes. Ouvrez-moi ça!»

Si les Rebelles se montrent raisonnablement polis et proposent un petit pot-de-vin (au moins 100 crédits), l'officier des douanes leur accorde en maugréant une autorisation de débarquement pour cinq jours. Mais vous pouvez également préférer procéder à des jets d'Escroquerie en opposition (le douanier a une PER de 2D+2). Quoi qu'il en soit, une autorisation de débarquement coûte 20 crédits par journée. Si les PJ déclarent appartenir à l'Alliance Rebelle, s'ils posent des problèmes au douanier, ou si ce dernier trouve quelque chose d'inhabituel qui contredit leurs déclarations en fouillant le vaisseau, il appelle aussitôt la milice et prévient le Préfet Impérial. Le vaisseau rebelle est alors confisqué et les PJ devront fausser compagnie aux autorités locales (ce qui ne posera pas trop de problèmes). Ils seront ensuite considérés comme des fugitifs; la ville sera pour eux un territoire interdit et la milice les pourchassera activement.

L'officier des douanes n'a jamais entendu parler d'un dénommé Adar Tollon — à part l'ancien héros du même nom — et il n'aime pas «papoter» avec des «chauffeurs de guimbar-des de transport».

Si tout se passe bien et s'ils obtiennent leur autorisation de débarquement, les PJ peuvent ensuite accéder à Mos Eisley.

Encore une chose. Juste avant de partir, l'officier des douanes tend une jolie carte imprimée, tout en marmonnant à propos de la lubie qu'a eu le préfet d'offrir une chose aussi coûteuse à tous les visiteurs. Donnez alors aux joueurs la carte de Mos Eisley.

Rencontres dans les rues

La cohue matinale est déjà à son comble au moment où vous sortez du pont-hangar. Des humains, d'innombrables modèles de Droids et des extra-terrestres en tous genres arpentent les rues populeuses, l'esprit absorbé par leurs préoccupations personnelles. L'animation est frénétique pour un monde aussi reculé que Tatooine et même la chaleur écrasante dispensée par les soleils jumeaux - qui ne sont pourtant pas encore à leur zénith - ne parvient pas à ralentir les activités. Des landspeeders passent en grondant, frôlant de façon menaçante les passants qui arpentent ces ruelles étroites, et des nuées de petites créatures nauséabondes vêtues de robes à capuchon se bousculent ça et là. L'un de ces êtres s'arrête un instant pour tripoter votre blaster rutilant. Tel est l'astroport de Mos Eisley: un repaire de coquins et de brigands comme vous n'en trouverez nulle part ailleurs.

Après qu'ils aient examiné la carte, laissez vos joueurs décider où leurs personnages se rendent. Des détails et des rencontres concernant certaines des constructions portées sur le plan sont présentés ci-dessous. Vous devrez peut-être en détailler d'autres, si vos PJ expriment l'envie de les visiter.

Des jets faciles en Races Extra-Terrestres sont nécessaires pour identifier chaque ethnie particulière, comme les Jawas encapuchonnés. Vous trouverez les caractéristiques de ces derniers dans le paragraphe «Marchands jawas», plus loin.

Maitriser avec des groupes séparés

Si vos PJ décident de se séparer afin de couvrir plus de terrain, ne vous affolez surtout pas. Il existe un moyen permettant de s'occuper de plusieurs groupes de personnages, tout en évitant l'ennui et les baisses de tension. Personnellement, nous utilisons la technique cinématographique des «plans de coupe». Pour cela, laissez un groupe faire un peu d'exploration, puis, au moment où ces PJ arrivent à un point crucial de l'action, passez immédiatement à un autre groupe. Effectuez des aller-retours de ce type, jusqu'à ce que les Rebelles se réunissent à nouveau. Cette méthode accroît le suspense, donne à chacun matière à réflexion et accentue l'illusion de jouer dans un film. Or, dans un film, il importe peu qu'un groupe sache ce qu'un autre est en train de faire...

La Cantina de Mos Eisley

Située dans le quartier le plus ancien de Mos Eisley, où d'anciens vices connaissent encore des jours florissants, la Cantina fut un des premiers bâtiments à être construit au moment de l'édification de l'astroport. L'éventail hétéroclite de moyens de transport garés devant sa porte ne donne qu'une faible idée de sa clientèle cosmopolite. Cette construction s'étend partiellement en sous-sol afin d'offrir une relative protection contre la chaleur. La pénombre qui règne à l'intérieur, contrastant violemment avec l'entrée brillamment illuminée de la Cantina, donne aux clients de la maison l'avantage non négligeable de pouvoir observer les nouveaux arrivants avant d'être vus eux-mêmes.

D'ordinaire, la Cantina est fréquentée par quantités d'êtres d'une étonnante variété, mais l'affluence inhabituelle en visiteurs que connaît actuellement Tatooine contribue à rendre ses locaux exigus encore plus étouffants. Il y a là des créatures borgnes ou dotées de milliers d'yeux. Certaines sont écaillées, d'autres sont couvertes de fourrure ou possèdent une peau ridée dont la consistance change en permanence. Des tentacules, des pattes et des mains agrippent des récipients de formes et de tailles variées. Un babillage mêlant des langues humaines et extra-terrestres remplit la pièce de vacarme.

Le brouhaha produit par la foule semble étendre sur la salle commune comme un épais tapis sonore. Ce bruit est néanmoins dominé par une pulsation aussi entraînante que fascinante. Un groupe d'extra-terrestres est en effet en train de «beugler» une chanson au rythme chaloupé.

Le bar, quant à lui, est orné de flasques, de bouteilles, de carafes et de tubes aux formes étonnantes, remplis de liquides parfois difficiles à identifier. Le barman est un homme grand et gras, dont le visage arbore une expression peu engageante et qui n'apprécie guère la violence dans son établissement. Il refuse de répondre à toute question.

Toutes sortes de bruits vulgaires agressent constamment les Rebelles. Certains ne leurs sont pas adressés, d'autres si. Quoi qu'il en soit, le simple fait de traverser la Cantina leur vaut d'être observés et détaillés d'une façon peu amène par toutes sortes de consommateurs.

Tandis qu'ils visitent la Cantina, les Rebelles sont amenés à voir et à faire beaucoup de choses. Ils remarquent Shrike, Jungen et Quist dans une alcôve (leurs caractéristiques sont fournies dans l'encart). Quist vient juste d'arriver sur Tatooine et Tollon a envoyé les mercenaires à sa rencontre. Peu après, Akkik et Gorrt (également détaillés dans l'encart) viennent collecter de l'argent pour le compte de Jabba le Hutt.

La plupart des résidents de Tatooine, confrontés à l'activité inhabituelle qui règne en ville, ont été contraints de se trouver un nouveau bar et les seuls interlocuteurs que l'on puisse trouver à la Cantina sont des étrangers arrivés de fraîche date. L'avantage, c'est qu'ainsi les Rebelles peuvent se faire une petite idée du nombre de personnes qui ont été alléchées par la récompense promise par l'Empire, mais ils n'obtiendront aucune piste sérieuse de ces gens. En fait, ils risquent plutôt de s'attirer les foudres de chasseurs jaloux, peu désireux de révéler leurs secrets.

Une habitante de la planète s'est cependant refusée à abandonner sa place habituelle au bar: Edu Ham, une vieille femme aux cheveux gris qui paraît passablement sénile. Elle n'arrête pas de prononcer des paroles incohérentes à propos d'une attaque d'Hommes des Sables à laquelle elle a assistée, il y a de cela bien des années. Néanmoins, si les Rebelles l'abordent de façon amicale, elle leur parle de Labria: un être rusé et habile qui sait tout ce qui se passe sur Tatooine. Evidemment, Labria n'est pas là actuellement, mais il viendra ici un peu plus tard, précise Edu. Voir «Rencontrer Labria» pour plus d'informations à ce sujet.

Voici quelques autres activités possibles:

Jouer: à tout moment de la journée il y a plusieurs parties de jeux de hasard en cours à la Cantina. Les PJ peuvent y prendre part, s'ils montrent aux autres joueurs qu'ils possèdent au moins 50 crédits. Utilisez alors les règles de jeu de la page 41 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*. Il est éventuellement possible de pratiquer également un jeu d'adresse.

Concours de lum: le «lum», une liqueur particulièrement alcoolisée, est la boisson favorite d'un extra-terrestre à tête de homard qui est assis dans une alcôve, à côté de l'orchestre. Cet extra-terrestre ne semble pas spécialement résistant ou héroïque. Pour l'heure, il dodeline lourdement de la tête. Quoi qu'il en soit, Tête de Homard met au défi l'un des Rebelles de boire plus de lum que lui. Si le PJ ne relève pas son défi, les autres consommateurs l'abreuvent alors de quolibets. Si le Rebelle accepte, Tête de Homard lui offre un siège et commande d'un geste deux cruches de lum.

Tête de Homard a une Résistance de 4D. Au début du duel, chaque adversaire doit réussir un jet de Résistance très facile,

pour ne pas rouler sous la table, victime de l'alcool que contient le lum. A chaque lampée suivante, retirez un dé à chacun des adversaires. Ainsi, Tête de Homard doit lancer 3D, puis 2D, puis 1D. Il est impossible de lancer moins qu'un seul dé. Le vainqueur du duel est le dernier à rester conscient. Le concours continue jusqu'à ce qu'un des adversaires (si ce n'est les deux!) rate son jet de dés.

Racket: deux extra-terrestres agressifs, au faciès orné de défenses, tentent de forcer un Rebelle non-combattant (Historien Pantouillard, Gosse, Vieux Sénateur...) à leur remettre le contenu de sa bourse. Ces brutes/couvertes de fourrure/et dotées de pattes griffues à trois doigts veulent juste se faire un peu «d'argent facile». Elles se contenteront de se battre à mains nues et ne dégaineront leurs armes que si des adversaires plus redoutables interviennent dans la bagarre.

Brutes au faciès orné de défenses: DEX 2D+1, Vibrolame 3D+1 (Dommages 4D+2); VIG 3D, Combat à Mains Nues 4D+2.



Intermède romantique: un Rebelle (quel que soit son sexe) se fait aborder par un membre du sexe opposé. Si le PJ se comporte de façon amicale et courtoise, il gagne alors pour la vie une admiratrice (un admirateur?) transi. Ce PNJ romantique suivra le groupe des Rebelles pas-à-pas et tentera toujours de défendre (verbalement et physiquement) l'objet de ses désirs, qu'il noiera sous une pluie de cadeaux en tous genres.

Jax (ou Jaki): 2D dans tous les attributs et compétences.

Inscription des chasseurs de prime: Puggles Trodd a installé un bureau de recrutement pour les chasseurs de prime dans une des alcôves de la Cantina. Les PJ peuvent remarquer un attroupement à cet endroit. Puggles est ici sur ordres de Jodo Kast afin d'embaucher une troupe de chasseurs qui l'accompagnera dans le désert. C'est la méthode qu'a trouvée Kast pour éviter que ses concurrents ne lui posent trop de problèmes, tout en les maintenant hors de son chemin. Le salaire proposé est de 10 crédits par jour, avec une prime de 100 crédits une fois que Tollon aura été trouvé. Le groupe doit partir à la Première Aube (quand Tatoo I se lèvera).

Le Bureau du Gouvernement Régional

Située en dehors du cercle d'influence impérial, Tatooine n'est en fait rien de plus qu'un conglomérat d'exploitations plus ou moins rattachées à Anchorhead ou à Mos Eisley. Une milice locale maintient l'ordre dans la cité et peut être mobilisée pour défendre les fermes isolées contre les divers périls du monde désertique. Le seul véritable représentant de l'autorité impériale est un préfet de second ordre — Orun Depp — qui s'occupe des titres de propriétés et de toutes les formalités administratives, depuis son bureau de Mos Eisley. C'est à cet endroit que sont entreposés les registres fonciers et les dossiers de recensement, mais, sur Tatooine, beaucoup de choses ne sont pas « officielles »... Depp dispose d'une « garnison personnelle » — comme il l'appelle — composée de six soldats impériaux et de quatre miliciens. Il paraît être un homme intransigeant, mais peut facilement être intimidé ou corrompu.

Il ne peut pas être d'un grand secours aux Rebelles, si ce n'est en leur signalant la vente de trois exploitations à l'époque de la « mort » de Tollon.

Les trois exploitations en question sont : le Fort des Pillards, la ferme de Lank et un lopin de terre qui a été vendu à un certain Sedi Fisk. Toutes trois sont situées en plein désert et, à part conseiller l'embauche d'un guide, le Préfet ne peut donner aucune indication sur leur localisation (il ne s'est lui-même jamais rendu là-bas). Voir l'Episode Cinq pour plus d'informations.

Les marchands jawa

Un groupe de Jawas réside actuellement à Mos Eisley et sert d'intermédiaire entre la cité et ceux de leur race qui vivent dans le désert. Toujours prêts à acheter, vendre ou échanger quelque chose, ces Jawas peuvent se révéler extrêmement incommodes. Vous devez garder cela présent à l'esprit quand les Rebelles les rencontrent dans les rues, à la Cantina ou au comptoir commercial jawa. Faites-leur fouiller les poches et palper l'équipement des PJ, tout en jacassant sans arrêt et en présentant toutes sortes d'articles mécaniques bosselés et partiellement reconstruits.

Les Jawas ne savent rien sur Tollon.

Si les PJ retournent une deuxième fois rendre visite aux Jawas citadins, ils reçoivent alors un accueil glacial et chacune de ces créatures leur exhibe une arme d'un air menaçant. Les Jawas ont entre-temps été rudoyés par Jodo Kast et ne souhaitent pas revivre une mésaventure similaire.

Jawas: DEX 2D, Blaster 2D+2; PER 1D, Marchandage 3D; VIG 1D.

Le grand magasin

Tar Lup et sa femme Kal, un couple d'extra-terrestres ressemblant à des loups, dirigent le principal magasin de Mos Eisley. En dépit de leur apparence redoutable, Tar et Kal sont amicaux et tout prêts à rendre service. Leur boutique contient toutes sortes de vivres, d'équipement et quelques machines. Ils ne connaissent personne répondant au signallement de Tollon, mais rares sont les colons qui font le voyage jusqu'à Mos Eisley afin de se procurer les articles qu'ils vendent. La plupart négocient directement avec des voyageurs de l'espace.

De nombreux colons viennent cependant en ville pour se procurer des armes ou des landspeeders. Si les PJ se comportent de façon correcte, Tar leur donne alors l'adresse des boutiques qui proposent ce genre d'articles. Il fait également des commentaires concernant le nombre de visiteurs inhabituellement élevé pour cette période de l'année, espérant ainsi apprendre la raison qui amène les Rebelles sur Tatooine.

Les PJ peuvent, s'ils le désirent, acheter ici des provisions, et même des medpacs. Tar dispose encore de trois de ces articles fort prisés et il ne demande que 200 crédits pour chacun. Il essaye aussi de vendre un vaporisateur/convertisseur d'eau miniature. Son prix n'est que de 2000 crédits, et il fonctionne!

Avant la conclusion de cette rencontre, Akkik et Gorrt (voir l'encart) arrivent pour collecter la part des ventes hebdomadaires qui revient à Jabba. Ils renversent quelques étagères, brisent quelques objets et profèrent quelques menaces. Immédiatement, Tar se précipite pour aller chercher de l'argent. Si les PJ prennent sa défense, il les remercie — tout en les suppliant de rester en dehors de cette affaire — avant de payer Akkik. Si les Rebelles persistent à vouloir empêcher les hommes de Jabba de faire leur travail, Akkik et Gorrt se retirent, non sans avoir prévenu le commerçant qu'ils reviendront.

Les Speeders de l'Astroport

« Les Speeders de l'Astroport » est un établissement qui loue, vend et achète des landspeeders et des airspeeders. Le landspeeder de Luke Skywalker est d'ailleurs justement à vendre... pour 4000 crédits! A part cet appareil, il n'y a que deux autres speeders disponibles : un vieux Mobquet A-1 et un Ubrikkian trafiqué. L'afflux inattendu des chasseurs de prime a littéralement vidé le magasin.

Au moment où les PJ arrivent, trois chasseurs d'apparence grotesque discutent avec le propriétaire des lieux du prix du vieux engin de Luke, tandis que Zardra (voir l'encart) examine l'Ubrikkian. Cette dernière les accueille d'ailleurs avec un sourire glacial, avant d'en finir avec ses achats. Si les Rebelles posent des questions sur Tollon, alors qu'elle se trouve encore dans les parages, Jodo Kast sera averti de leur présence. Le vendeur n'a jamais vu Tollon, mais il déclare que le Vieil Arno — un ancien éclaireur — sait peut-être quelque chose à ce sujet. Voir « Rencontrer le Vieil Arno » dans l'Episode Quatre pour de plus amples informations.

Landspeeder Mobquet A-1: Vitesse 2D, Maniabilité 1D+2, Carrosserie 2D.

La station d'énergie

Cette station fournit de l'énergie pour les speeders et autres véhicules à répulseurs. Elle est dirigée par un imposant Droïd ouvrier appelé 4-LB. « Quatre-el » possède des informations concernant un homme répondant au signallement de Tollon, qui habite la vieille exploitation Lank et se rend ici deux fois par mois. Mais Quatre-el confond en fait Bels Lank avec Tollon...

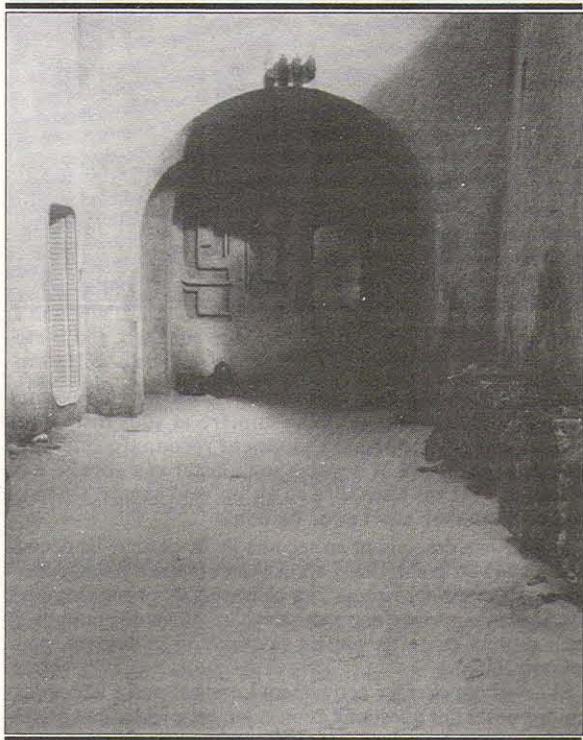
Tandis que les PJ s'entretiennent avec Quatre-el, le Droïd assassin IG-72 vient s'alimenter à la station. Il les ignore et paraît ne prêter aucune attention à leur discussion. Mais une fois que les PJ sont partis, le Droïd assassin se met en devoir de détruire Quatre-el et la station. Il se dirige ensuite vers la ferme de Lank, afin de terminer sa mission. Voir l'encart pour les caractéristiques d'IG-72.

La résidence citadine de Jabba

Une grande bâtisse réaménagée sert de résidence à Jabba le Hutt, quand il se rend à Mos Eisley. Que le maître de céans soit là ou non, deux douzaines de gardes et une douzaine de serveurs travaillent ici en permanence. Cette demeure n'est pas aussi confortable que le palais du désert de Jabba, mais c'est certainement la maison la plus luxueuse du quartier. Jodo Kast et son équipe ont été autorisés à utiliser cet endroit comme base, pendant toute la durée de leur séjour sur Tatooine. Jabba a déjà eu recours aux services de ces chasseurs et il estime qu'il est de son intérêt de rester en bons termes avec eux. Sans compter qu'il peut ainsi garder Kast à l'oeil, par l'intermédiaire de ses agents et de toutes sortes d'appareils de surveillance. Jabba se demande, lui aussi, quel motif a poussé tant de chasseurs de prime à venir sur Tatooine.

Au fait, il n'existe aucune chance que les PJ puissent voir Jabba au cours de cette aventure. Il s'est retiré dans son palais du désert, un édifice bien gardé dans lequel les Rebelles n'ont aucune chance de pouvoir pénétrer. Le mieux qu'ils puissent espérer, c'est rencontrer Akkik, Gorrt ou les gardes de la résidence citadine. Si les PJ insistent, ils se font alors rosser par un groupe important d'hommes à la solde de Jabba. Si, malgré tout, ils persistent dans cette voie, faites-les capturer et livrer au Rancor.

Note destinée aux MJ qui ne connaissent pas le Rancor: le Rancor est une bête terrifiante et ignoble qui vit sous le palais du désert de Jabba le Hutt. C'est une créature énorme aux griffes acérées et aux crocs dégoulinants de bave. Le Rancor est la mascotte de Jabba et celui-ci le nourrit régulièrement de gens qui lui déplaisent. Référez-vous au *Retour du Jedi* et au *Guide de Star Wars*, pour en savoir plus.



L'Hôtel de l'Astroport et l'Auberge de Mos Eisley

Ces deux établissements délabrés proposent aux voyageurs spatiaux éreintés tout le confort que peut leur offrir le centre ville: des repas bon marché, des chambres semi-privées et des lits défoncés. Le prix normal est de 10 crédits par jour et par personne, mais les tenanciers essaient d'imposer un tarif plus élevé. Les deux hôtels sont bondés, mais il reste éventuellement encore un peu de place... si on veut bien y mettre le prix. Il est arrivé tellement de gens à Mos Eisley ces derniers temps, que les prix peuvent grimper jusqu'à 50 crédits par jour. Si un aubergiste obtient un jet de Marchandage supérieur à celui de chaque PJ, il exige alors cette somme. Pour chaque PJ dont le jet est supérieur, retirez 10 crédits à cette somme, sans descendre cependant en dessous du tarif minimum de 10 crédits par jour.

Employé de l'Hôtel de l'Astroport (Sullustain): Marchandage 3D+1; 2D aux autres compétences et attributs.

Aubergiste de Mos Eisley (Humain): Marchandage 4D; 2D aux autres compétences et attributs.

L'épave

Les premiers colons arrivés sur Tatooine se sont écrasés au milieu de ce qui est aujourd'hui Mos Eisley. On peut toujours voir l'épave de leur vaisseau, car les citadins ne l'ont jamais enlevée et se sont contentés de bâtir tout autour. La Cantina de Mos Eisley fut le premier bâtiment à être construit et la cité s'est étendue à partir de cet endroit en une série de cercles concentriques. Les vestiges de l'épave sont considérés aujourd'hui comme constituant un monument planétaire... ce qui n'empêche pas pour autant les Jawas de s'en servir comme abri lorsqu'ils viennent en ville.

L'armurerie

L'Armurerie de Kayson vend des armes en tous genres. Kayson propose toutes sortes d'articles standards, tels que des matraques, des épées, des bâtons gaffi, et même des armes énergétiques telles que des blasters. Il ne dispose cependant ni d'explosifs, ni d'armes lourdes (Puggles a acheté toute la détonite que Kayson possédait). Du fait de la demande accrue due aux chasseurs de prime, tous les prix ont été multipliés par deux. Reportez-vous page 141 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle* ou page 96 du *Guide de Star Wars* pour la liste des tarifs.

Prédicateur ambulant

Toutes sortes d'extra-terrestres vivent dans les rues de cette ville sans loi. Mendiants, voleurs et autres rebuts des routes de l'espace sont parvenus à se ménager une petite existence dans l'ombre de Mos Eisley. Vous pouvez ainsi improviser des rencontres imprévues avec toutes les personnes malhonnêtes, démentes ou désespérées, qui vous viennent à l'esprit. Mais le personnage le plus pittoresque que l'on puisse rencontrer dans la rue est un prédicateur ambulant.

Ce gentilhomme sans âge est vêtu d'une longue robe en lambeaux et tient à la main un grand bâton. Ce dernier est surmonté par un petit Bantha, sculpté dans une défense d'un de ces gros animaux. Sa voix se répercute au travers des ruelles sinueuses, essayant d'attirer l'attention des passants. Cet homme est un prêtre de Dim-U, un élu détenteur du secret des Banthas.

«Écoutez-moi, mes enfants! Car il nous a été confié un grand mystère à élucider, un important message que nous devons déchiffrer! Quel est ce message? C'est le Bantha, cette créature sacrée, noble et élégante, que l'on peut trouver partout dans la galaxie! Le Bantha est un présent dont nous n'avons même pas commencé à appréhender la signification! Car lorsque nous aurons finalement compris pourquoi le Bantha a été essaimé dans toute la galaxie, nous accéderons à l'Age d'Or! Où que nous allions dans nos vaisseaux de l'espace, quelle que soit la distance que nous parcourions, le Bantha est toujours là pour nous souhaiter la bienvenue et nous permet de nous sentir chez nous. Ne faites aucun mal aux Banthas, ne mangez pas leur chair, ne vous vêtissez pas de leurs pelisses royales! Feriez-vous du mal à un ami qui vous souhaite la bienvenue?»

Le prêtre et sa secte forment un groupe compréhensif et tolérant. Afin de promouvoir leur dévotion pour les Banthas, ils ont édifiés au sein du désert une communauté modelée d'après l'idée qu'ils se font de ces grands animaux. Ils accueillent volontiers les voyageurs et les aident alors à s'habituer aux exigences de la vie dans le désert. Le prêtre explique aux Rebelles que l'Oasis, sa communauté, peut éventuellement les aider dans leur quête. Voir «l'Oasis» dans l'Episode Cinq pour plus de renseignements sur ce point.

Des chasseurs, des chasseurs partout...

Les chasseurs de prime sont partout, ils débarquent par pleines cargaisons afin de se lancer à la recherche d'Adar Tollon. Certains sont compétents, d'autres moins, certains sont expérimentés, d'autres sont tout juste des débutants. Les seules choses qu'ils aient tous en commun, c'est un goût pour l'argent facile et pour le sang. Les professionnels sont calmes, mesurés et difficiles à repérer. Les chasseurs «du dimanche» sont, quant à eux, bruyants et faciles à remarquer. Ils s'entassent dans des landspeeders, harcèlent les indigènes et jouent aux durs. Dès que vous en ressentez l'envie, n'hésitez pas à présenter quelques chasseurs de prime «moyens» à vos PJ.

Chasseurs de prime moyens: DEX 3D, Blaster 4D, Esquive 4D; SAV 1D+2; MEC 1D+2, Répulseurs 2D+2; PER 2D; VIG 2D+2, Combat à Mains Nues 3D+2; TEC 1D.



Q

quelques uns des nombreux chasseurs de prime qui écumant Tatooine à la recherche de l'insaisissable Tollon.

Événement deux : mort du premier ancien

A un moment quelconque du Deuxième Jour, les Rebelles surprennent une conversation. Cette rencontre particulière peut se produire n'importe où en ville, après que les PJ aient déjà visité deux ou trois lieux de Mos Eisley. Provenant du détour d'une rue, d'une alcôve ou d'une allée voisine du grand magasin, les PJ entendent la discussion suivantes :

« Ouais, Heff est mort, » dit une voix profonde et graveleuse. « Même un bain de bacta ne pourrait plus rien pour lui. »

« Eh ouais, » répond une voix hachée et murmurante. « Qu'c'est triste de voir un ancien faire le Grand Saut. »

S'ils réagissent promptement, les Rebelles peuvent entr'apercevoir deux extra-terrestres ressemblant à des chiens en train de parler non loin d'eux. L'un a l'apparence d'un chien danois, et l'autre celle d'un petit beagle. Tous deux sont humanoïdes et se tiennent sur leurs pattes de derrière. Un PJ doit réussir un jet de Marchandage en opposition avec le danois (Marchandage 3D+2) pour parvenir à soutirer quoi que ce soit d'intéressant de ce couple étrange. Si le PJ échoue, il est nécessaire dans ce cas de déboursier 50 crédits pour les amener à parler. Ils expliquent alors que le « Heff » dont ils parlaient tient la boutique de souvenirs... ou plutôt il la « tenait » jusqu'à ces dernières heures. On l'a tué. Heff était l'un des derniers « anciens » vivants, l'un de ceux qui étaient venus à bord du premier vaisseau colonisateur. Les seuls autres encore en vie sont désormais le Vieil Arno et Slag Flats.

A la boutique de souvenirs, les Rebelles peuvent rencontrer Tebbi, la fille de Heff. C'est une extra-terrestre ressemblant à un lapin, avec une fourrure blanche et soyeuse, et de grandes oreilles roses. Elle a manifestement beaucoup pleuré et le magasin est fermé. Tebbi est une sympathisante de la Rébellion et peut facilement être convaincue de prêter son concours, si on l'aborde de façon amicale et franche. Elle révèle alors que rien n'a été volé dans la boutique, et qu'une fléchette plantée dans le cou de son père semble être la cause de sa mort.

Événement trois: rencontrer Labria

Les Rebelles rencontrent Labria, alors que l'après-midi touche à sa fin. Si les PJ ne le cherchaient pas particulièrement, vous pouvez alors utiliser la scène suivante pour l'introduire dans l'aventure. Lisez :

Vous revenez vers la Cantina, quand vous entendez soudain un cri de douleur provenant de quelque part devant vous. Là, dans l'obscurité d'une ruelle contigue au débit de boissons, vous apercevez trois silhouettes occu-

pées à en rosser une quatrième. L'un des agresseurs apparaît un instant en pleine lumière et vous distinguez alors qu'il porte l'armure aisément reconnaissable d'un chasseur de prime. Il dégage son blaster et s'adresse à sa victime : « Tu vas nous dire ce qu'on veut savoir, sinon tu vas te retrouver mort pour de bon. »

Si les PJ se précipitent au secours de la victime, ils découvrent alors qu'il s'agit de Labria. Après s'être d'abord débarrassés des trois agresseurs (des chasseurs de prime moyens), ils peuvent ensuite s'entretenir avec lui. Plein de gratitude, il leur dit tout ce qu'ils veulent savoir. Voir ci-dessous, pour plus de détails.

Si les PJ ont cherché activement Labria et passé leur après-midi à poser des questions à son sujet, celui-ci les suit discrètement dans tous leurs déplacements pour finalement se décider à les aborder en fin d'après-midi. Il veut d'abord s'assurer que les PJ ne sont pas cruels et meurtriers comme les autres chasseurs de prime. S'ils ont accompli une bonne action lors de leur visite de Mos Eisley, il déclare alors que c'est la raison qui l'a décidé à les aider.

Labria est un grand humanoïde au visage diabolique, aux dents aiguës comme des rasoirs et dont le crâne chauve est orné de deux grosses cornes. Malgré son apparence sinistre, Labria n'est rien d'autre qu'un ivrogne. Il arpente continuellement la ville en bafouillant et en faisant de grands gestes désordonnés. Il sait certaines choses et peut se révéler relativement utile, mais ne ressemble pas à ce qu'il est réellement. En tant qu'employé de Slag Flats, il est l'affût de toute personne susceptible d'aider le vieil ami de sa patronne, Adar Tollon. Labria a décidé que les PJ correspondaient à ce qu'il cherchait.

« J'm'appelle Labria — hic! — et si vous avez besoin de renseignements, je suis — burp! — celui qu'il vous faut. »

Labria: DEX 2D, Esquive 3D; SAV 3D, Illégalité 4D; MEC 1D; PER 2D+2; VIG 2D+1; TEC 1D.

Labria ne sait absolument rien concernant Adar Tollon, si ce n'est que son nom est sur les lèvres de beaucoup de monde ces derniers jours et qu'il a éveillé l'intérêt de son employeuse occasionnelle, Slag Flats. Il explique ensuite que celle-ci n'accorde pas facilement des audiences et que, sans son aide, les PJ ne la trouveront jamais.

« Au Premier — hic! — Crépuscule, retrouvez-moi à — burp! — l'Hôtel de l'Astroport. Je vous conduirai — hic! — jusqu'à Slag Flats. »

Jusqu'au Premier Crépuscule, (lorsque Tatoo I se couche) les Rebelles peuvent s'occuper comme ils l'entendent, avant d'aller rendre visite à la mystérieuse Slag Flats.

Episode Trois

Du sang sur le sable

Résumé

Dans cet épisode, il est assumé que les PJ ont accepté de retrouver Labria au Premier Crépuscule. Celui-ci les conduit alors jusqu'à la Grande Tour pour y rencontrer Slag Flats. Il les abandonne ensuite rapidement, leur laissant la tâche de se présenter eux-mêmes. Le repaire secret de Slag se trouve à l'intérieur d'un vieux silo de stockage d'eau installé à l'ombre d'une ancienne tour de transmission subspatiale. Mais quand les Rebelles rencontrent la maîtresse des lieux, les choses ne se passent pas comme prévues. Un comité de réception inattendu les place dans une situation désespérée et ils découvrent brutalement qu'il est possible de se noyer, même sur une planète désertique. Si les PJ ont décidé de ne pas faire confiance à l'ivrogne au visage diabolique, reportez-vous à l'histoire alternative présentée à la fin de cet épisode.

Rendez-vous au Premier Crépuscule

Le Premier Crépuscule du Deuxième Jour tombe sur Tatooine. Si les PJ rejoignent Labria à l'Hôtel de l'Astropport, celui-ci les conduit ensuite jusqu'à un lieu appelé «la Grande Tour» situé aux abords de la ville. Il les guide en conduisant une moto-jet cabossée, qui zigzague avec ivresse devant le véhicule des Rebelles.

La Grande Tour fut la première tour de transmission subspatiale à avoir jamais été construite sur Tatooine. Elle n'est plus employée aujourd'hui et tombe en ruines. A son pied se trouvent les premiers silos de stockage d'eau de la planète, qui ont été édifiés au sommet d'une crête sablonneuse qui surplombe le désert omniprésent en ce lieu.

Pendant le trajet, Labria explique que Slag Flats est une Ithorienne en exil, une vieille Tête de Marteau qui est venue dans ce désert mort à bord du premier vaisseau colonisateur. Elle s'est taillée une place à sa mesure au sein de la pègre locale, sans avoir pour autant acquis assez d'importance pour représenter une menace pour Jabba le Hutt.

«Elle peut vous dire où trouver — hic! — ce Tollon», déclare Labria. «Elle accorde ses audiences — burp! — dans le silo.»

Une fois arrivé à destination, Labria informe les Rebelles qu'il n'ira pas plus loin. Il fait exécuter un demi-tour à sa moto et s'éloigne rapidement en direction de Mos Eisley. Les PJ peuvent maintenant examiner le silo et décider quelle action ils doivent entreprendre.

L'examen du silo à eau

Tandis que les Rebelles inspectent les alentours, lisez:

Les vestiges rouillés de la tour de transmission projettent leur ombre sur le complexe bâti au sommet de la crête. Le silo repose sur une construction en métal, dont le flanc est percé d'une double porte. L'un de ses battants est agité par la brise du soir. Un pupitre de commande est fixé au bâtiment et un vieux speeder est garé derrière le silo.

A l'intérieur, les Rebelles vont trouver — grâce aux bons soins de Jodo Kast — le corps déjà froid de Slag Flats. Après en avoir fini avec l'Ithorienne, Kast a chargé une de ses escouades de chasseurs de prime de le débarrasser de ses associés. Quist est arrivé au moment où les assassins s'appre-

taient à partir. Il lui fut facile d'acheter la loyauté des chasseurs. Le pirate leur a ensuite demandé d'éliminer les invités qu'attendait Slag et ils se sont cachés dans la tour de transmission. Quist, pour sa part, observe le déroulement des opérations depuis une cachette située de l'autre côté de la crête. Sa moto-speeder est garée non loin de là.

Si les PJ inspectent minutieusement les lieux (et réussissent un jet facile en Recherche), ils découvrent alors autour du complexe des traces indiquant que plusieurs landspeeders sont passés par ici au cours des dernières heures.

Si un Rebelle entre dans le bâtiment, voici ce qu'il voit:

L'intérieur du silo est calme, silencieux et plongé dans l'obscurité. Le bruit de tes pas résonne fortement dans la chambre de métal. Soudain, tu remarques quelque chose sur le sol, juste à côté de quelques meubles retournés: trois hommes et un gros extra-terrestre à fourrure blanche sont allongés par terre, leurs corps portent des marques de brûlures visiblement laissées par des tirs de blasters. Une Ithorienne — Slag Flats, sans doute — est affaissée sur une chaise, sa large tête en forme de marteau reposant sur le dessus de son bureau.

Lorsqu'ils examinent le corps de Slag, les Rebelles découvrent une fléchette plantée dans son cou. Elle est enduite de Sennari, exactement comme celles qui ont tué Dana et Heff. Un bloc-note est visible à côté de sa main sans vie. Quelques mots sont inscrits dessus: «Arno sera le prochain.»

C'est à ce moment précis que Quist décide de mettre son plan à exécution. Grâce à une télécommande, il verrouille les portes magnétiques du silo. Celles-ci se referment aussitôt avec un claquement sourd et les Rebelles se retrouvent pris au piège de la construction métallique. Les chasseurs de prime sortent alors de leur cachette et sautent à bord de leur landspeeder, afin d'essayer d'éloigner du silo les PJ qui sont restés à l'extérieur. Si les Rebelles décident de les poursuivre, reportez-vous à «La grande scène de poursuite». Pour savoir ce qui arrive aux PJ coincés dans la construction, voir «Le piège mortel».

Le piège mortel

Une fois les portes magnétiques hermétiquement scellées, les PJ ne disposent que de quelques secondes pour se faire une idée de leur situation. Evidemment, à l'instar du dépôt d'ordure de l'Etoile de la Mort, cette salle est protégée contre les tirs de blasters. Du fait du système de fermeture magnétique, tout tir dirigé vers les portes ou les parois se contente de ricocher en tous sens sans provoquer de grands dégâts. La seule autre issue visible est une trappe circulaire aménagée dans le plafond, à trois mètres de hauteur.

Quand les Rebelles qui sont restés à l'extérieur se lancent à la poursuite des chasseurs de prime, Quist passe alors à l'action. Il va jusqu'au pupitre de commande et actionne un commutateur, avant de retourner à sa moto-jet. Le commutateur en question déclenche l'ouverture de la trappe du plafond, ce qui a pour effet de déverser des tonnes d'eau dans la salle close. Si l'un des PJ pris au piège réussit un jet facile en Perception, il peut entendre, par dessus le vacarme de l'eau, le démarrage d'un moteur à répulsion dont le bruit s'éloigne ensuite dans le désert. En effet, ayant accompli la mission qu'il s'était fixé, Quist s'en retourne vers la forteresse de

Tollon afin de mettre en application la suite de son plan diabolique.

Pour se tirer de ce piège, les PJ n'ont rien d'autre à faire que nager. Une fois que l'eau a rempli la salle, ils peuvent emprunter la trappe et accéder au silo. Bien entendu, les PJ porteurs d'une armure doivent d'abord s'en débarrasser pour se maintenir à la surface de l'eau, et il leur faut également réussir quelques jets *très faciles* en Natation. Dans le silo, une porte non protégée peut facilement être ouverte à coups de blasters. On peut aussi utiliser éventuellement un détonateur thermique (ou deux grenades) pour percer le mur de métal.

Dehors, on peut trouver une barre de pâte à mâcher SoroSuub à côté du pupitre de commande...

La grande scène de poursuite

Les quatre chasseurs de prime «moyens» utilisent un gros landspeeder. Pour simuler la poursuite, utilisez les règles des pages 34 et 35 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*. Le speeder des chasseurs commence à courte portée et son pilote a une compétence de 3D+2 en Répulseurs. Le véhicule parvient à s'enfuir, s'il réussit à se trouver à une distance supérieure à une portée longue de ses poursuivants. Si le speeder des PJ ne se fait pas semer, tous les personnages, à l'exception des conducteurs, peuvent alors commencer à échanger des tirs de blasters. Les chasseurs de prime se battent à mort, mais si

certains d'entre-eux sont capturés, il peuvent alors raconter que Jodo Kast leur a demandé de l'aider à éliminer la Tête de Marteau et ses amis. Ils ont ensuite été engagés par un type venu du désert, un type bourré de crédits et dont un couteau remplace l'une des mains.

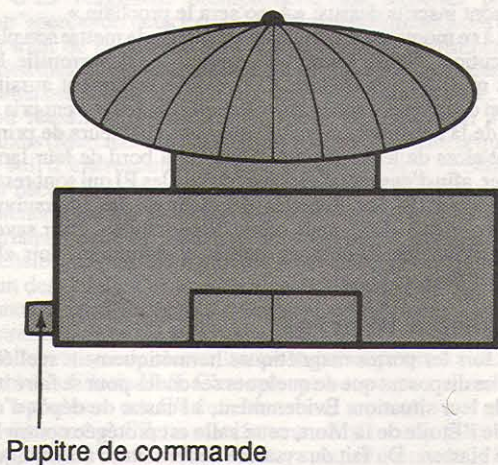
Landspeeder des chasseurs de prime: Vitesse 2D, Maniabilité 1D+1, Carrosserie 2D.

Histoire alternative

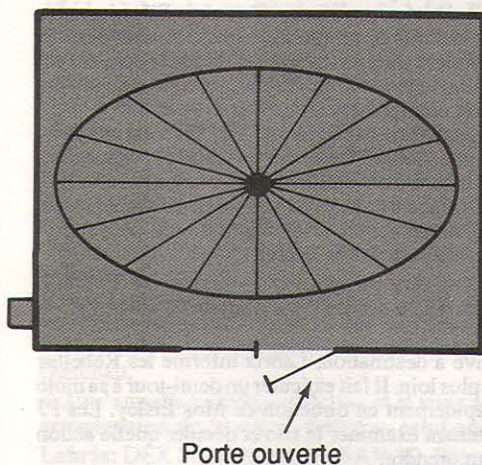
Si vos PJ décident de ne pas aller au rendez-vous de Labria, ils apprennent néanmoins certains éléments présentés dans cet épisode. Ils entendent parler du décès de Slag Flats, de la même façon que celui de Heff est venu à leurs oreilles. Deux personnes en grande conversation racontent comment Flats a été abattue au vieux silo à eau et comment on a retrouvé une fléchette plantée dans son cou. Elles font également référence au Vieil Armo comme étant le dernier «ancien», le dernier des survivants du premier vaisseau colonisateur. Les PJ peuvent ensuite décider de se rendre eux-mêmes au silo pour se livrer à leurs propres investigations. Dans ce cas, modifiez légèrement «L'examen du silo à eau» en fonction de la situation. Mais, même s'ils ne vont pas au silo, faites suivre l'annonce de la mort de Slag Flats par les événements de l'Episode Quatre.

L e silo à eau de la Grande Tour

Vue de face



Vue de dessus



Vieux
landspeeder



nomme ne l'aventure

Rebelle: Ce nom a eu l'air d'exciter tout le monde. Mettez moi au parfum, qui est cet «Adar Tollon»?

Rebelle: De quelle planète viens-tu? Le Commandant Tollon était un héros de l'Empire, du temps de la République.

Rebelle: C'était un grand officier naval et un homme de génie. Les stratégies et les manoeuvres qu'il a développées pour les combats spatiaux étaient en avance sur son temps et sont encore employées de nos jours par les armées spatiales.

Rebelle: Vous voulez parler de ce gars dont les reliques ont été détruites sur ordre de l'Empereur, il y a quelques temps? Cet Adar Tollon là? Je croyais qu'il était mort.

3ème Rebelle: Ouais, cette bonne vieille Kwenn! Le dernier point de ravitaillement avant les Territoires de la Bordure Extérieure. Pourquoi Dana a-t-elle choisi un endroit aussi isolé pour que nous venions la récupérer?

4ème Rebelle: Probablement parce qu'elle était en mission secrète à bord du Destroyer Stellaire *Implacable*.

5ème Rebelle: Tu veux dire qu'elle était à bord de cette monstruosité garée là dehors?!

6ème Rebelle: Non seulement elle était à son bord, mais elle y a tenu un poste d'officier au cours des derniers mois et a ainsi collecté toutes sortes d'informations pour le compte de l'Alliance.

4ème Rebelle: Sa mission ne devait-elle pas encore durer quelques semaines? Je me demande ce qui l'a poussé à abandonner son poste si tôt?

5ème Rebelle: Son message paraissait urgent. Code vert: agent en détresse à récupérer immédiatement.

2ème Rebelle: Il l'est. Le Commandant Tollon a trouvé des statues de cela, mais je ne sais pas si c'est tout ce qu'il était.

6ème Rebelle: La mort n'est que le début. Le secteur est en état d'épave. Rien! Bon, rien qui mérite des funérailles décentes.

1er Rebelle: Ne soyons pas grossiers. Allons au point de rendez-vous, trouvons Dana et retournons à notre vaisseau. Je me sentirai beaucoup mieux à bonne distance de ce Destroyer Stellaire qui est là dehors.

3ème Rebelle: Elle devrait nous attendre au prochain tournant.

4ème Rebelle: La voilà! Mais, hé, n'était-elle pas censée venir seule?

5ème Rebelle: Vous savez quoi? Ca ne me dit rien qui vaille...

Le Bloc enregistreur de données de Dana

Rapport n° 146

Je pense que ceci est mon dernier rapport. Je note ces informations codées, au cas où les chasseurs de prime finiraient par m'avoir. Mais commençons par le commencement. Après trois mois de mission incognito à bord de l'Implacable, j'ai été nommée assistante du Capitaine Parlan, commandant du Destroyer Stellaire.

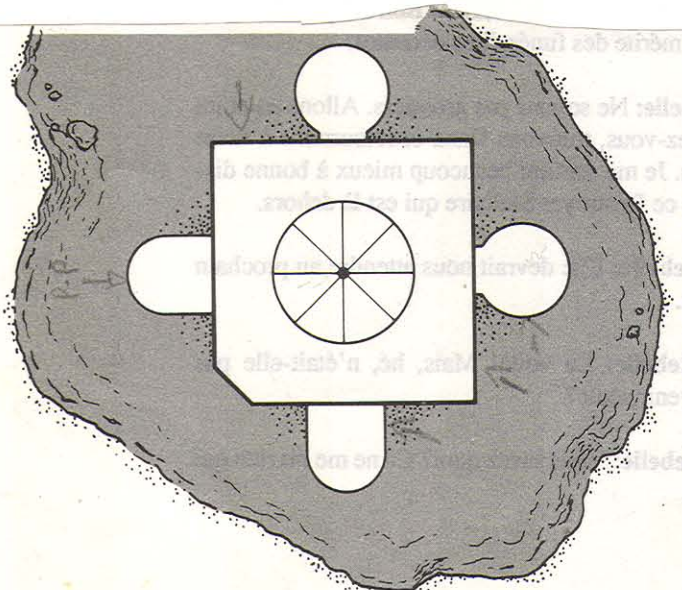
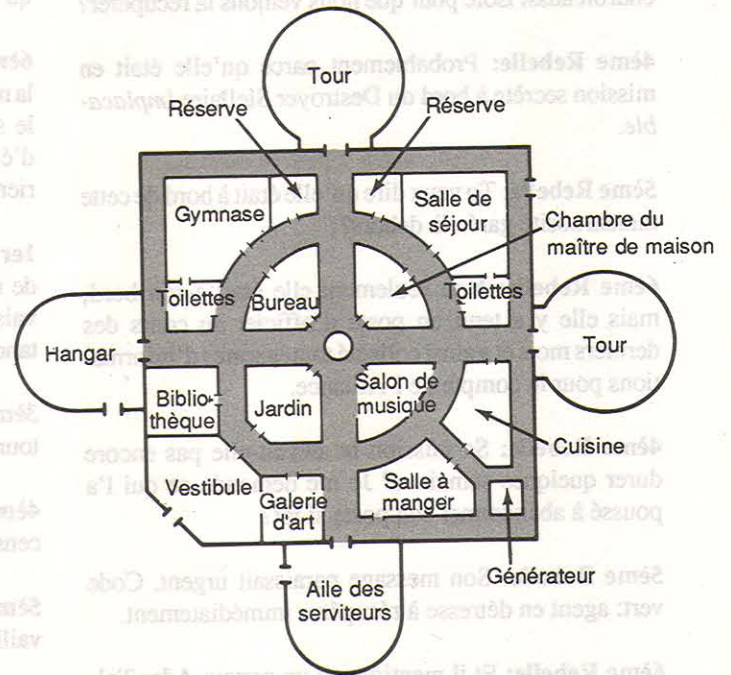
Notre dernière mission dans le système Dalchon nous a permis d'arraisonner trois vaisseaux pirates, mais les hyperpropulseurs de l'Implacable ont subi à cette occasion de graves dommages. Evidemment, nous avons également capturé plusieurs pirates. J'étais d'ailleurs avec Parlan lorsqu'il interrogea l'un des prisonniers. Ce qu'e celui-ci révéla me causa un véritable choc.

Le Commandant Adar Tollon, le héros de la Vieille République, est en vie. Il se cache sur Tatooine.

Des hordes de chasseurs de prime ont déjà répondu à l'appel de Parlan. Ils ont pour ordre de capturer Tollon vivant et de le détenir jusqu'à ce que l'Implacable soit réparé et puisse se rendre sur Tatooine. Tollon représente une valeur inestimable pour l'Alliance, ne serait-ce qu'en tant que personnalité charismatique. Nous devons être les premiers à le joindre.

Si vous lisez ce texte, cela signifie que la tâche de retrouver Tollon vous incombe désormais. Cette mission a la priorité sur toutes les autres. Vous êtes son seul espoir.

Carte du maître de jeu: La forteresse de Tollon (intérieur)



Vytor Shrike

PNJ
Fiche 1

Type de fiche : Mercenaire
Loyal envers : Tollon
Taille : 1,50 m Sexe : masculin



DEX 3D+2
Blaster 6D+2
Esquive 4D+2
SAV 2D+2
Langages 3D+2
MEC 2D+2
Equitation 3D+2
PER 2D+1 (5D*)
Commandement 4D+1

VIG 3D+2
Combat Mains
Nues 4D+2
TEC 3D
Prog. - Rep. Ordinateur 5D
Médecine 3D+2

*lorsque son ordinateur/senseur est en fonction.

Description physique: Shrike est un extra-terrestre petit et trapu ressemblant à un insecte. Il porte une armure de combat dissimulée sous une épaisse cape. Un casque moulant recouvre complètement sa tête. Un appareil respiratoire est fixé à ce casque et lui fournit les gaz dont sa race a besoin pour vivre. Un gros harnais accroché autour de son cou supporte un boîtier regroupant des senseurs et un ordinateur de type ancien. Ses mains à trois doigts dansent en permanence au dessus des commandes de cet appareil.

Équipement: une armure protectrice, un pistolet-blaster (Dom. 4D), une vibrolame (Dom. 5D+1), un mini-ordinateur/senseur, quatre grenades paralysantes et un communicateur.

Présentation: Shrike a été l'aide de camp de Tollon. Il a pris part à «l'incident de Dalchon» et est resté un temps sur Tatooine, avant que la tranquillité ne commence à lui peser et qu'il décide de devenir mercenaire. Il revient aujourd'hui pour aider son ancien commandant.

Personnalité: rude, circonspect et fidèle à ses idéaux personnels, Shrike peut être un ennemi redoutable ou un ami sur lequel on peut compter.

Citation: «Es-tu conscient de la chance que tu as, sale extra-terrestre?»

Quist

PNJ
Fiche 2

Type de fiche : Pirate
Loyal envers : l'Empire
Taille : 1,70 m Sexe : masculin



DEX 3D+2
Blaster 5D+2
Esquive 4D+2
Lame de couteau 4D+2
SAV 2D
Systèmes Planétaires 5D
MEC 3D+2
Pilotage 6D+2
PER 3D
Commandement 4D
Jeu 4D

VIG 2D+2
Combat Mains Nues 3D+2
TEC 3D
Réparation de Vaisseau 5D

Description physique: Quist est un homme blond à la peau claire portant une barbe. Quelques mèches blanches dans sa chevelure sont les seules indices permettant d'estimer son âge véritable. Sa main droite a été remplacée par une lame de couteau. Il dissimule toujours ses mains dans les plis de sa longue cape, il est ainsi en permanence prêt à surprendre d'éventuels ennemis avec sa prothèse bien affûtée. Il mâche continuellement une barre de pâte SoroSuub.

Équipement: un pistolet-blaster lourd (Dom. 5D), un communicateur, deux grenades fumigènes, une réserve de pâte à mâcher SoroSuub.

Présentation: Quist a jadis servi la Vieille République, après s'être engagé aux côtés de son ami Adar Tollon. Mais Quist abandonna bien vite l'armée afin de poursuivre une carrière plus lucrative et devint rapidement un pirate réputé. Il resta cependant en excellents termes avec Tollon et accepta volontiers de participer à la mise en scène de la «mort» du commandant. Il a récemment été capturé par des agents impériaux. En échange de sa liberté, il leur a révélé la vérité concernant le décès de Tollon. Il se prépare une fois de plus à trahir son ancien ami.

Personnalité: Quist se montre mielleux, amical, courtois et habile. Il a du mal à dissimuler sa véritable nature égoïste.

Citation: «Il n'y a aucun problème, mes amis.»

Jungen

PNJ
Fiche 3

Type de fiche : Hors-la-Loi
Loyauté envers : Tollon
Taille : 1,90 m Sexe : masculin



DEX 4D (-1D*)
Parade Mains Nues 5D
(-1D*)
SAV 3D
Survie 4D
MEC 2D+2

PER 2D
VIG 3D+1 (+1D*)
Combat Mains Nues 6D+1
TEC 3D

*réduite par l'armure.
†augmentée par l'armure seulement en ce qui concerne les dommages.

Description physique: Jungen est un reptile énorme et lourd, à la tête ornée de crêtes osseuses. Sa voix est profonde et rocailleuse.

Équipement: une armure protectrice, un fusil-blaster (Dom. 5D), et six grenades.

Présentation: Jungen commença comme jeune engagé à bord du vaisseau amiral de Tollon, il ne lui fallut pas longtemps sous les ordres du vieux guerrier pour concevoir à son égard un grand respect. Lorsqu'il apparut que l'Empereur s'appêtait à faire assassiner son commandant, Jungen offrit son soutien à celui-ci et l'aidera sans réserve. Son dévouement ne s'est pas émoussé avec le temps.

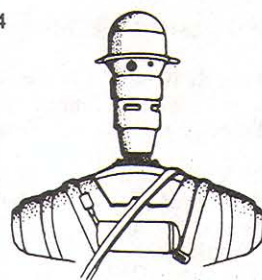
Personnalité: Jungen utilise son fusil quand c'est nécessaire, mais il préfère de beaucoup le combat à mains nues, un domaine dans lequel il excelle. Il est calme, posé et sûr de lui. Il n'éprouve aucune gêne à voler ceux qu'il considère comme «mauvais», mais n'hésite jamais non plus à tout abandonner pour venir en aide à des personnes dans le besoin.

Citation: «A mon tour, maintenant.»

IG-72

PNJ
Fiche 4

Type de fiche : Droid assassin
Loyal envers : lui-même
Taille : 2 m Sexe : —



DEX 3D
Armes 6D
SAV 2D
MEC 3D
Pilotage 4D

PER 3D
Recherche 6D
VIG 4D
TEC 3D
Sécurité 4D

Description physique: IG-72 est un Droid chromé, grand, mince, cabossé et équipé d'un véritable arsenal.

Équipement: un fusil-blaster (Dom. 5D), un paralyseur sonique (Dom. 4D, mais «sonne» seulement), un lance-grenade (Dom. 5D), un lance-flamme (Dom. 3D) et toutes sortes de senseurs.

Présentation: IG-72 a toujours accompli ses missions sans effort et sans faillir, jusqu'à ce qu'il reçoive l'ordre de rentrer à sa base, il y a de cela quelques années. Ce Droid assassin refusa alors qu'on efface ses mémoires et qu'on le mette au rencart, c'est ainsi qu'il devint un vagabond. Après avoir accompli de nombreuses missions en tant qu'«indépendant» — non sans avoir connu quelques problèmes avec les autorités galactiques — IG-72 décida de se cacher afin de préserver son énergie. Son communicateur a cependant capté dernièrement un nouvel ordre de mission. L'Empire recherche un certain Adar Tollon pour l'interroger. Mais IG-72 sait qu'il est plus facile de capturer des proies quand elles sont mortes...

Personnalité: quand il est en mission, IG-72 prétend être un Droid de maintien de l'ordre, ou un autre type de robot quelconque. Mais son tempérament l'incite à abattre tout ce qui vit.

Citation: «Tuer. Tuer. Tuer.»

Jodo Kast

PNJ
Fiche 5

Type de fiche : Chasseur de Prime
Loyal envers : l'Empire
Taille : 1,80 m Sexe : masculin

DEX 4D
Blaster 7D
Armes d'armure 5D
SAV 2D+2
Races
Extra-Terrestres 4D+2
MEC 2D+2

PER 3D
Recherche 4D
VIG 3D+2 (+1D*)
TEC 2D
Sécurité 3D+1



*augmentée par l'armure uniquement en ce qui concerne les dommages.

Description physique: vêtu de l'armure cabossée et marquée par les combats d'un guerrier mandalorien, Kast a tout à fait l'aspect d'un chasseur violent et impitoyable en quête d'une proie.

Équipement: une armure de combat (pas de pénalité en Dextérité), un fusil-blaster (Dom. 5D), un pistolet-blaster (Dom. 4D), un laser de poignet (Dom. 2D), des fléchettes autopropulsées (enduites de poison pouvant paralyser ou tuer), un filet, de la synthécorde.

Présentation: Kast est un jeune chasseur ambitieux, qui a toujours pris pour modèle le célèbre Bobba Fett au cours de sa courte carrière. Personne ne sait où il s'est procuré son armure, mais Kast veut «se faire un nom». Il a donc accepté le travail consistant à retrouver Tollon, car il pense qu'il peut lui apporter la réputation qu'il mérite.

Personnalité: Kast est froid, calculateur et extrêmement dangereux. De toutes ses armes, les fléchettes sont celles qu'il préfère. Chacune est enduite d'un poison différent: certaines peuvent paralyser ou «sonner», d'autres sont mortelles.

Citation: «Regarder une proie se tortiller me donne une sensation de pouvoir absolu.»

Akkik

PNJ
Fiche 6

Type de fiche : Jawa
Loyal envers : Jabba
Taille : 0,96 m Sexe : masculin

DEX 2D
Esquive 4D
SAV 3D
Illégalité 5D
MEC 4D

PER 3D
Escroquerie 5D
VIG 2D
TEC 4D
Prog.-Rep. Droid 5D



Description physique: Akkik est petit et malodorant. Il est complètement recouvert par un lourd cape à capuchon.

Équipement: un blaster jawa (Dom. 2D+2) et une trousse à outils.

Gorrt

Type de fiche : Gamorréen
Loyal envers : Akkik
Taille : 1,80 m Sexe : masculin

DEX 4D
Vibro-hache 6D
SAV 2D+1
MEC 2D+2

PER 2D+1
VIG 4D+1
Combat Mains Nues 6D+1
TEC 2D+1



Description physique: Gorrt a la peau verte, un groin de cochon, de petites cornes, de petites défenses et des muscles puissants.

Équipement: une vibro-hache (Dom. 6D+1)

Présentation: Akkik et Gorrt sont employés par Jabba pour collecter l'argent du racket organisé par le Hutt auprès des commerçants du coin.

Personnalités: Akkik est avide, hargneux, rusé, couard et très bavard. Personne n'arrive à le comprendre, mais ça ne l'embarrasse pas pour autant. Gorrt protège Akkik et aime se battre.

Citations: «Oukel dinnk tetchii.» «Groumph!»

Puggles Trodd

PNJ
Fiche 7

Type de fiche : Chasseur de Prime
Loyal envers : l'Empire
Taille : 1 m Sexe : masculin

DEX 4D
Grenade 5D
Esquive 5D+1
Dissimulation-
Discrétion 4D+2
SAV 2D+2
Survie 3D+2
MEC 2D+2

PER 3D
Marchandage 4D+1
VIG 3D+2
Escalade 4D+2
TEC 2D
Démolition 4D+1



Description physique: petit, couvert de fourrure, doté d'oreilles pointues, de dents acérées et d'une longue queue, Trodd est un extra-terrestre apparenté aux rongeurs.

Équipement: un mini-blaster (Dom. 3D+1), un couteau, quatre grenades (Dom. 5D), un communicateur, cinq pains de détonite (Dom. 1D chacun) et divers dispositifs de mise à feu.

Présentation: alléché par l'importante récompense promise pour la capture de Tollon, Trodd s'est joint à Kast et à Zardra. Ses deux associés l'effrayent un peu, mais travailler pour l'Empire nourrit son «homme»...

Personnalité: Trodd adore regarder les choses voler en éclats, surtout quand il est responsable de leur explosion. Il déteste être directement impliqué dans un combat, mais il ne répugne pas à poser des pièges explosifs ou à lancer une ou deux grenades. Il est d'un naturel désagréable, ruminant, pessimiste et pleurnichard.

Citation: «Puggles aime le parfum de la détonite!»

Zardra

PNJ
Fiche 8

Type de fiche : Chasseur de Prime
Loyale envers : l'Empire
Taille : 1,70 m Sexe : féminin

DEX 4D
Blaster 5D
Pique énergétique 6D
SAV 2D+2
Cultures 4D+2
MEC 2D+2
Pilotage 3D+2

PER 3D
Escroquerie 4D
VIG 3D+2
Combat Mains Nues 4D+2
TEC 2D
Prog.-Rep. Ordinateur 3D



Description physique: Zardra est une grande femme aux cheveux noirs. Elle est belle et il émane d'elle une certaine sensualité, teintée d'un soupçon de danger. Une grande cape flottante et une longue pique énergétique sont ses accessoires habituels.

Équipement: une pique énergétique (Dom. 5D+2), un pistolet-blaster (Dom. 4D), un détonateur thermique, un couteau et une cape paralysante (enroulée autour d'une victime, elle la «sonne» avec des dommages de 5D).

Présentation: on sait peu de choses sur cette mystérieuse chasse-resse. Elle apparaît lorsqu'une récompense l'intéresse et tout le monde la redoute. Elle fait équipe avec Kast parce que pourchasser Tollon l'excite.

Personnalité: Zardra adore la violence et les combats au corps-à-corps. Pour elle, l'excitation de la chasse prime tout, l'argent est secondaire (elle ne fera cependant pas une croix dessus). Elle redoute par dessus tout une mort banale, c'est pourquoi elle tente sans cesse le diable en prenant des risques extraordinaires.

Citation: «La chasse, y-a que ça de vrai, mon chou.»

E

pisode Quatre Embuscade à la Cantina

Résumé

Au soir du Deuxième Jour, les Rebelles doivent déjà avoir appris certaines choses. Les nombreux chasseurs de prime se trouvant actuellement sur Tatooine sont à la recherche d'Adar Tollon. L'un d'entre-eux se sert de fléchettes empoisonnées pour se débarrasser de ses victimes. Deux «anciens», qui tous deux auraient pu posséder des renseignements sur Tollon, ont en effet été retrouvés morts, une fléchette plantée dans le cou. On a également conseillé aux Rebelles de recourir aux services de la prochaine victime désignée, le Vieil Arno — un éclaireur, guide à ses heures — s'ils veulent avoir une chance de survivre au sein des étendues désertiques.

Maintenant, alors que l'obscurité s'étend sur les rues populeuses de Mos Eisley, les Rebelles reçoivent un message émanant du Vieil Arno et les invitant à le rejoindre à la Cantina. Ce n'est cependant pas un vieil éclaireur prudent qui les attend là-bas, mais... une horde de chasseurs de prime assoiffés de sang!

Dans la nuit de Mos Eisley

La nuit peut se révéler une période pleine de dangers à Mos Eisley. Et si d'infâmes chasseurs de prime hantent les ruelles obscures, leurs habitants habituels ne sont pas moins redoutables. Des voleurs, des meurtriers et toutes sortes de criminels animés de mauvaises intentions rôdent dans les passages voûtés. Décrivez toute cette faune aux Rebelles, tandis qu'ils reviennent du silo, ou même s'il se contentent simplement de déambuler en quête d'une piste. Vous pouvez agrémente leur trajet de quelques rencontres nocturnes. Si un PJ s'aventure seul dans les rues, toutes les conditions sont alors réunies pour que quelque chose de fâcheux lui arrive à la faveur de l'obscurité.

Quoi qu'il se produise, ils arrivent finalement à leur lieu de résidence. S'ils se rendent directement dans leurs chambres une fois à l'auberge, un message les attend là-bas. L'aubergiste leur dit:

«J'ai un message pour vous. Le Vieil Arno veut vous rencontrer cette nuit à la Cantina. Le messager a précisé qu'Arno détient une information importante concernant un certain Tollon.»

Si les Rebelles s'enquière de l'identité du messager, l'aubergiste répond: «C'était ce bon-à-rien de pilier de bar: Labria.»

Les Rebelles peuvent également résider à bord de leur vaisseau. Dans ce cas, le message leur a été transmis depuis un endroit quelconque de la ville, et ils peuvent le lire sur les moniteurs de leur ordinateur.

En attendant Arno

Si les Rebelles se rendent à la Cantina, à l'invitation du Vieil Arno, ils n'y trouvent pas ce dernier. En fait le barman leur déclare qu'il n'a pas vu Arno depuis plus d'une semaine. Mais avant qu'ils puissent réfléchir à tout cela, Labria fait soudain son apparition, tout sucre et tout miel. Mais son sourire quitte bientôt son visage lorsqu'il déclare combien il est peiné par la mort de Slag.

C onséquences du manque de sommeil

La vie est ainsi faite: même les Rebelles ont besoin de dormir. Après une journée chargée, tout le monde a en effet besoin de se reposer et de récupérer. Une fois que vous décidez qu'un manque de sommeil se fait sentir, faites effectuer un jet *moyen* en Résistance aux PJ à chaque heure supplémentaire qu'ils passent sans dormir. Si un personnage manque son jet, ses attributs et ses compétences sont alors réduits d'un dé, jusqu'à ce qu'il prenne au moins quatre heures de sommeil. Même les Rebelles possédant une Résistance élevée ne peuvent pas dépasser certaines bornes sans ressentir, eux aussi, des effets néfastes. Au bout de trois heures, ils commencent à perdre un dé toutes les deux heures, et ce, quelque soient les résultats de leurs jets de dés.

Labria a décidé de travailler pour Kast. Son goût pour l'argent et son désir de vivre jusqu'à un âge avancé, ne sont pas pour rien dans cette décision. C'est lui qui a parlé de Flats à Jodo, mais il n'a jamais pensé qu'elle pourrait être tuée. Labria s'est d'ailleurs persuadé lui-même que tout ce serait bien passé, si seulement elle s'était montrée coopérative avec le chasseur de prime. Maintenant, Kast veut éliminer le groupe que devait rencontrer Flats, ainsi que le Vieil Arno. Ce dernier lui pose un problème, car personne ne l'a vu depuis plus d'une semaine, mais les Rebelles lui procureront au moins un peu de distraction. C'est pourquoi Labria a reçu l'ordre de mener les PJ à la Cantina et de les désigner aux tueurs qui leur tendront une embuscade. Labria déclare donc aux Rebelles:

«Mes amis — hic! — je suis vraiment désolé de ce qui est arrivé à la pauvre Slag. Mais je suis parvenu à trouver — burp! — le Vieil Arno. Il va — hic! — bientôt venir ici pour vous rencontrer.»

Au moment où Labria leur parle d'Arno, demandez aux PJ d'effectuer un jet de Perception *moyen*. Si certains d'entre-eux le réussissent, dites-leur alors qu'ils remarquent un petit extra-terrestre couvert de fourrure (Puggles Trodd) qui se glisse subrepticement jusqu'au bar, non loin d'eux. Si l'un des PJ obtient un score aux dés supérieur d'au moins cinq points à sa Perception, indiquez lui également qu'à part l'orchestre qui continue à jouer, la Cantina est soudain devenue très calme.

Labria s'écarte en chancelant et — tout en désignant du doigt les Rebelles — il hurle:

«Ce sont les chasseurs que — hic! — Slag voulait voir! Vous pouvez commencer — burp! — l'attaque!»

Sur ce, les Rebelles entendent un rire satanique, tandis que les crans de sécurité de nombreux blasters sont déverrouillés. Le piège s'est refermé sur eux.

Trahis !

L'orchestre arrête brusquement de jouer. Six chasseurs de prime «moyens» et Puggles Trodd encerclent les PJ. Puggles s'est hissé sur une table afin d'avoir un meilleur point de vue pour commander les opérations. Tous les autres habitués se sont éclipsés, y-compris le barman dont la voix résonne de derrière le bar: «Pas de blasters! Pas de blasters!» Alors que toutes les armes sont pointées sur les PJ, Puggles s'adresse à eux:

«L'argent se fait rare, mes amis. La compétition est dure pour tout le monde. Vous me comprenez, hein? N'en veuillez pas à Puggles. Les affaires sont les affaires.»

Sur ce, Puggles plonge derrière le comptoir et les chasseurs de prime ouvrent le feu. Un tir de blaster abat Labria au cours de la première salve, tandis que six tirs sont directement adressés aux PJ.

Tactique des chasseurs de prime: quatre chasseurs retournent deux tables afin de s'abriter derrière elles. Chaque table a une VIG de 1D. Les tables doivent être détruites, avant qu'on puisse atteindre les chasseurs qui s'en servent pour se protéger. Trois tirs sont nécessaires pour les détruire, un seul tir peut même suffire, si ses dommages sont supérieurs à 3 fois leur jet de VIG. Les adversaires se trouvent tous à *bouts portants* les uns des autres. Les deux derniers chasseurs de prime esquive, afin d'être plus difficiles à toucher. Ils n'effectuent pas de tirs combinés, car ils n'ont jamais travaillé ensemble auparavant. Les chasseurs cherchent à tuer les Rebelles, comme Jodo Kast leur en a donné l'ordre.

Tactique de Puggles: Puggles s'esquive pendant l'affrontement en empruntant la porte de derrière de la Cantina.

A un moment donné, alors que le combat fait rage, une forme indistincte se dessine soudain dans l'entrée obscure de la Cantina. C'est Kast. Il tire prestement une fléchette en direction d'un PJ, avant de se fondre aussitôt dans la nuit. La fléchette en question est enduite de poison. Si le Rebelle visé est touché, il doit alors faire un jet de Résistance. Le score ainsi obtenu correspond au nombre de minutes qui seront nécessaires au poison pour le tuer. Si on le soigne à temps avec un medpac, il sera sauvé, (jet *moyen* en Médecine).

Lorsqu'il ne reste plus que trois assaillants, ceux-ci tentent alors de battre en retraite. Ils se précipitent dans la rue et filent en direction de la résidence citadine de Jabba. Si les PJ se lancent à leur poursuite au travers des ruelles étroites, passez à «La grenade de Puggles», ci-dessous.

Quand les Rebelles se sont lancés sur les talons des chasseurs, ou dès qu'ils les ont vaincus à la Cantina, l'orchestre recommence aussitôt à jouer comme si rien ne s'était passé. Relancez la musique (voir encadré ci-contre) et passez à la scène suivante.

La grenade de Puggles

Si les PJ poursuivent les chasseurs de prime, ces derniers s'enfoncent dans des ruelles étroites en direction de la résidence citadine de Jabba. Alors que les Rebelles foncent têtes baissées, Puggles surgit soudain de l'obscurité où il se dissimulait et leur lance une grenade. Il s'agit d'une *fumigène hurleuse*, une combinaison entre un générateur sonique et une bombe fumigène classique. Lorsqu'elle explose, elle émet un hululement strident et produit d'épais nuages de fumée noire.

Toute personne se trouvant à moins de 10 mètres de l'explosion doit effectuer un jet de Résistance *moyen*. Si ce jet est raté, la victime est alors neutralisée par le hurlement de la bombe, jusqu'à ce que celui-ci s'arrête. Pour mettre hors service le générateur sonique, une personne qui n'est pas neutralisée doit réussir un jet *facile* en Technique. Quoi qu'il en soit, même lorsqu'on n'est pas «neutralisé», la douleur causée par le bruit émis par l'engin est intolérable. Diminuez d'1D les attributs et les compétences tant que dure le hurlement. Ce n'est qu'en courant directement au travers de la fumée (et en réussissant un jet *moyen* en Recherche) qu'un Rebelle peut espérer ne pas perdre la trace des fuyards (et de Puggles) jusqu'à la résidence de Jabba. Mais une fois que les chasseurs de prime sont arrivés là-bas, la milice intervient aussitôt pour mettre fin à tout affrontement.

C réer l'ambiance avec le disque de *La Guerre des Etoiles*

Une bonne méthode pour enrichir l'atmosphère d'une aventure consiste à utiliser des accessoires pour créer une ambiance ou présenter une scène. Si vous possédez le disque du film *La Guerre des Etoiles*, vous pouvez ainsi essayer de mettre le thème «Cantina Band», quand les PJ entrent dans la Cantina. Interrompez ce morceau dès qu'un combat commence, afin de simuler le fait que l'orchestre se met à couvert. Une fois l'affrontement terminé, l'orchestre recommence à jouer comme si rien ne s'était passé. Remettez le disque.

Rencontre avec le Vieil Arno

Les ennuis des Rebelles sont terminés pour cette nuit. Si les PJ ne se sont pas lancés à la poursuite des chasseurs de prime, ils se retrouvent alors au beau milieu d'une Cantina en ruines. Le corps de Labria est introuvable. En fait, seulement blessé, il s'est enfui dans la nuit. Le barman n'est pas très content — on le comprend. Il jette d'abord un oeil par dessus le comptoir pour s'assurer que la fusillade est terminée, avant de se dresser de toute sa taille avec une lueur furieuse brillant dans son regard. Il veut maintenant savoir qui va payer les dégâts... Il faut lui offrir 250 crédits pour espérer le calmer, ce qui ne l'empêchera pas de ruminer de sombres pensées pendant quelques jours.

S'ils ont poursuivi les chasseurs, les PJ doivent alors, soit récupérer des effets produits par la grenade fumigène hurleuse, soit se tirer d'affaire avec la milice.



Quoi qu'il en soit, un vieillard grisonnant surgit soudain de l'obscurité. Il inspecte posément les alentours, montrant ainsi un visage buriné au teint rouge brique dû à une longue exposition aux rayons des soleils de Tatooine. Il lisse un instant sa longue barbe en bataille, avant de s'approcher des Rebelles et de leur dire d'une voix traînante:

«C'est sûr, quelqu'un ne vous aime pas les gars. C'est une bonne chose que je ne sois rentré de la Mer de Dunes que maintenant, sinon j'aurais pu connaître la même fin que ces braves Heff et Slag. Je suis le Vieil Arno — l'éclaireur — et Slag Flats m'a envoyé un message me priant d'entrer en contact avec vous.»

Slag a rapidement essayé de contacter Arno, mais comme elle ne l'a pas trouvé, elle lui a laissé un message. Elle voulait que le vieil éclaireur conduise les PJ au travers de l'arrière pays, afin d'essayer de trouver Tollyn. Une fois — il y a de cela bien longtemps — elle est venue en aide au commandant quand celui-ci a eu besoin de se cacher sur Tatooine. N'ayant jamais eu que des contacts épisodiques avec elle, Tollyn ne s'est jamais ouvertement confié à la criminelle ithorienne. C'est pourquoi celle-ci n'avait qu'une vague idée de l'endroit où il s'est installé, bien qu'elle éprouve des sentiments amicaux à l'égard du courageux commandant. Elle voulait trouver des aventuriers compétents et sur lesquels elle puisse compter, afin qu'ils aident Tollyn à échapper aux chasseurs de prime. Après avoir observé les actions des PJ pendant toute une journée, Slag en était arrivée à la conclusion qu'ils représentaient l'unique espoir de Tollyn. Si les Rebelles racontent à Arno tout ce qui s'est produit, celui-ci accepte de

partir avec eux dès l'aube. D'ici là, il peut les conduire jusqu'à une cachette située en dehors de la ville, où ils seront en sécurité pour le reste de la nuit.

Arno connaît bien le désert et ses habitants. Il a travaillé pour des fermiers, des inspecteurs et des explorateurs, mettant à profit ses talents pour gagner sa vie. Il croit aux accords de bonne foi et au travail honnête, et il fait de son mieux pour honorer ses dettes et aider ses amis. Arno, Slag et Heff sont arrivés ensemble sur Tatooine, passagers du premier vaisseau colonisateur dont l'épave orne encore le centre de Mos Eisley. Aujourd'hui ses amis sont morts et Arno ne connaîtra pas le repos avant que leur meurtrier ne soit retrouvé. Il explique aux PJ:

«Je présume que Slag et Heff ont été tués parce que quelqu'un pensait qu'ils savaient quelque chose concernant ce fameux Adar Tollyn, nous étions les seuls à être assez vieux pour cela. Il me semble d'ailleurs qu'un groupe de personnes est bien arrivé sur la planète à l'époque de la mort de ce commandant. Ces gens se sont installés dans l'arrière pays, après avoir acheté quelques exploitations abandonnées. C'est par là que nous commencerons, dès demain matin. Nous irons là-bas, voir ce que nous pouvons apprendre. La ferme de Lank, le Fort des Pillards et le manoir du désert de Sedi Fisk. Ouais, la journée risque d'être intéressante.»

Vieil Arno: DEX 2D+2, Blaster 3D+2; SAV 4D, Survie 6D; MEC 3D, Répulseurs 4D; PER 2D; VIG 3D; TEC 3D+1.

Episode Cinq Expédition dans le désert

Résumé

La Seconde Aube du Troisième Jour voit les Rebelles affronter toute une série de problèmes nouveaux. Ainsi, ils apprennent que Jodo Kast s'est enfoncé dans le désert accompagné par la plupart des chasseurs de prime, quelques heures à peine avant qu'ils ne prennent eux-mêmes le départ. Mais avec Arno pour les conduire, nos héros possèdent un certain avantage sur Kast et ses sbires. De plus, Arno a limité le champ des investigations à trois lieux. Tout ce qu'il leur reste à faire, c'est d'être les premiers à trouver le bon.

Le départ

Arno réveille les Rebelles à la Seconde Aube, et leur demande de se dépêcher. Quelque chose d'important s'est produit à Mos Eisley et il veut se renseigner à ce sujet avant de partir. Le vieil éclaireur invite les PJ à prendre place à bord de son gros esquif à marchandises tout cabossé, et si les Rebelles décident d'utiliser leur propre véhicule, il leur fait alors part de ses réticences. Il considère évidemment cela un peu comme une injure, mais il ne grommelle pas... pas trop en tout cas. Il lance ensuite ses répulseurs essoufflés et son appareil s'ébranle alors avec fracas, comme s'il était sur le point de tomber en pièces. Mais rien de grave ne se produit et bientôt ils arrivent en ville. Lisez:

Par cette chaude matinée ensoleillée, l'astroport présente un visage différent des autres jours. Quelque chose a changé. Les rues de Mos Eisley sont plus calmes et moins encombrées. Les citadins vaquent à leurs occupations avec d'évidentes expressions de soulagement et de bien-être. Le Vieil Arno pousse jusqu'au grand magasin et adresse un léger salut de la tête à Tar Lup. «Bonjour, Tar. Pourquoi notre petite ville a-t-elle l'air de mieux respirer ce matin?» demande Arno. «Tu n'as rien remarqué, Arno? Ils sont partis,» répond Tar en souriant, «les chasseurs de prime s'en sont allés. Ils se sont tous levés avec la Première Aube et se sont enfoncés dans le désert.»

Tar et la plupart des habitants de Mos Eisley paraissent manifestement soulagés d'être débarrassés des chasseurs de prime, même si ce n'est que pour un ou deux jours. Ils n'ont pas conscience que le bien-être de Mos Eisley est la conséquence d'un fait qui risque de coûter cher à l'Alliance Rebelle. Le Vieil Arno se tourne soudain vers les Rebelles et leur demande calmement: «Que fait-on maintenant?» S'ils décident de poursuivre le plan proposé par Arno dans l'Episode Quatre, lisez:

Le Vieil Arno fait manoeuvrer son esquif cliquetant au travers des grandes rues, sans jamais se retourner pour vérifier si vous le suivez bien. Lorsqu'il arrive aux limites

de la ville, il appuie sur le champignon et son engin bondit en direction du désert. Mos Eisley se perd rapidement dans le lointain et n'est bientôt plus qu'un point sur l'horizon aride.

U ne scène à bord de l'Implacable

Lisez à haute voix:

EXTERIEUR: UN VAISSEAU DANS L'ESPACE. *Le Destroyer Stellaire impérial Implacable amarré à la Station Spatiale Kwenn.*

INTERIEUR: LA PASSERELLE DE COMMANDEMENT D'UN DESTROYER STELLAIRE. *Le Capitaine Parlan se tient sur la passerelle de commandement et contemple la station spatiale par les hublots. Un officier subalterne monte jusqu'à lui et s'éclaircit la gorge.*

«Parlez!» ordonne Parlan.

«Les équipes techniques ont travaillé toute la nuit et toutes les avaries ont été réparées,» aboie l'officier. «En outre, les astrogateurs ont calculés une route hyperspatiale optimum qui nous fera arriver demain soir à Tatooine.»

Une lueur s'allume au fond des yeux de Parlan, tandis qu'un sourire maléfique déforme sa bouche. «Ainsi Tollon est à moi! Ordonnez que l'on parte immédiatement.»

Fondu-enchaîné...

EXTERIEUR: LE DESERT DE TATOOINE

Dans le désert

Tandis que les Rebelles cheminent en direction des trois lieux que Tollon aurait pu choisir comme cachette, ils vont se retrouver confrontés à plusieurs périls typiques de Tatooine. Il est impossible d'éviter l'un d'entre eux, à moins d'effectuer un large détour et de perdre ainsi un temps précieux.

Le Vieil Arno déclare qu'il ne s'est pas aventuré dans les parages depuis un bout de temps et qu'une surprise est toujours possible, même pour lui. Quoi qu'il en soit, quel qu'un a tué son amie Slag Flats et il ne connaîtra pas de répit, tant que son meurtrier n'aura pas été traduit en justice.

Lorsque vous jouerez les rencontres qui suivent, n'oubliez pas de décrire les vastes étendues sableuses qui s'étirent dans toutes les directions. Insistez sur le fait que les infinies rangées de dunes constituent un paysage des plus monotones. Signalez aux joueurs que les soleils jumeaux font régner une température écrasante dans le désert. Ne vous attardez pas trop sur les sensations des PJ, tandis qu'ils traversent une étendue torride et sans fin. Donnez cependant aux joueurs assez de détails pour les plonger dans l'ambiance de l'expédition. Passez ensuite à la rencontre suivante.

Rencontre numéro un : Le royaume des dragons

Alors que les Rebelles franchissent une nouvelle dune, ils se retrouvent face à face avec une créature de cauchemar. Lisez:

Alors que vous terminez l'escalade d'une grande dune, vous voyez devant vous une plaine dépourvue de reliefs qui s'étend jusqu'à l'horizon. Là, échouée sur le sable brûlant, vous apercevez une grande barge à voiles. Surchargée de chasseurs de prime amateurs, elle représente une proie facile pour les créatures qui l'entourent. La barge est en effet attaquée par trois énormes monstres terrifiants! «Des Dragons Krayts!», explique Arno, «ils font partie des créatures les plus redoutables qui arpentent les sables de Tatooine.»

Les chasseurs de prime en question sont des amateurs attirés par la récompense impériale. Ils ne font pas partie de l'équipe de Jodo Kast et il leur faudra de la chance pour se débarrasser des Dragons Krayts sans perdre une demi-douzaine d'hommes. Les PJ peuvent leur venir en aide s'ils le désirent, mais s'ils décident de ne rien faire et de poursuivre leur route, lisez le passage ci-dessous. Par contre, s'ils secourent les chasseurs en détresse, ignorez ce passage et laissez-les se débrouiller avec les trois Dragons.

Vous laissez la barge à voiles derrière vous, et vous gravissez une colline sablonneuse avec votre landspeeder. Soudain, sans que rien ne puisse le laisser présager, la colline se met brusquement à bouger! Le sable tombe sur vous en cascades, tandis qu'une gigantesque créature émerge du désert. C'est alors que le Dragon Krayt sur lequel vous étiez monté rugit, et son cri couvre le bruit du moteur de votre véhicule. Ses mâchoires acérées et dégoulinantes de bave claquent violemment, tout en se rapprochant de vous de plus en plus.

Dragon Krayt: DEX 3D; PER 1D+2; VIG 12D; Vitesse 3D; Taille: 10 mètres de haut, 30 mètres de long; combat: Griffes (Dom. 8D), Morsure (Dom. 15D).

Tactique des Dragons Krayts: les Dragons utilisent leurs griffes pour frapper leurs victimes (PJ ou PNJ). Une fois qu'un personnage est «sonné», le reptile se rapproche alors de lui pour lui pour le mordre puissamment. Les Dragons ne s'enfuient qu'après avoir été «neutralisés» ou après avoir encaissé six fois des dommages (au moins équivalents à «sonné»).

S'ils sont secourus, les chasseurs de primes tentent ensuite de s'emparer du speeder des PJ afin de pouvoir continuer leurs recherches. Ils offrent d'abord de l'acheter, mais iront jusqu'à essayer de le voler s'ils essuient un refus. Quoi qu'il en soit, ils ne sont pas vraiment dangereux et on peut facilement s'en débarrasser. Ces chasseurs amateurs ont les caractéristiques suivantes...

Chasseurs de prime amateurs: DEX 2D+1, Blaster 2D+2; SAV 1D+2; MEC 1D+1; PER 1D+2; VIG 2D+1; TEC 2D+2.

Rencontre numéro deux : Le manoir du désert de Sedi Fisk

Après le combat contre les Dragons Krayts, le Vieil Arno conduit les PJ jusqu'au manoir du désert de Sedi Fisk. Entouré de hauts murs protecteurs, ce manoir se dresse au fond d'un canyon rocheux. Il est entouré de petites habitations qui forment une sorte de petite communauté. Il est évident dès le premier regard que plus personne ne vit ici. Lisez:

Le canyon est tranquille et silencieux. Rien ne bouge, hormis la chaude brise de la mi-journée qui s'engouffre entre les bâtiments écroulés. Le manoir est en ruines, comme toutes les autres habitations des alentours. Quoi qu'il se soit produit ici, c'est arrivé il y a bien longtemps... Il est manifeste que Sedi Fisk ne vit plus dans ce lieu.

Alors que les Rebelles progressent au sein des ruines en direction du manoir, demandez aux joueurs d'effectuer des jets faciles en Perception et en Recherche. Si l'un de ces jets est réussi, il est alors possible de déterminer que ce lieu a été abandonné depuis un an, sinon plus. Des bâtons gaffi brisés et des objets abandonnés par les anciens habitants — ainsi que des traces récentes laissées par des animaux — peuvent être trouvés au milieu des gravats. De fait, certaines déjections animales semblent particulièrement fraîches. Tandis que les PJ s'enfoncent plus profondément dans les ruines, lisez:

Les vestiges semblent s'incliner vers vous, tandis que vous escaladez les gravats et que vous passez en dessous d'arches décharnées. Au bout d'un certain temps, les soleils jumeaux descendent sur l'horizon et les ombres s'allongent. Vous croyez voir quelque chose bouger dans les coins sombres, juste à la limite de votre champ de vision. Soudain, sans avertissement, une ombre se détache d'un mur branlant et fonce dans votre direction.

Tout n'est pas mort dans cette communauté en ruines. Une meute de Rats Womps a en effet élu domicile en ces lieux et ces animaux aimeraient bien ajouter de la viande fraîche de Rebelles à leur menu! Mesurant plus de deux mètres de long et vifs comme l'éclair, les rats Womps sont extrêmement vicieux et attaquent en bandes. Cinq d'entre-eux participent au combat.

Rats Womps: DEX 2D; PER 1D+1; VIG 2D+1; Vitesse 3D; Taille: 2,10 mètres de long; Combat: Griffes (Dom. 2D+2), Morsure (Dom. 3D+1).

Après avoir vaincu ces créatures mal intentionnées, les Rebelles devraient arriver à la conclusion qu'ils n'ont pas trouvé l'endroit qu'ils cherchent. S'ils ne se décident pas à partir et continuent à explorer les ruines, faites intervenir le Vieil Arno.

«Ne vous affolez pas, mais nous sommes encerclés par une véritable meute de ces vermines de Rats Womps», déclare posément Arno. «Je vous propose de filer d'ici, mais tout doucement, si vous voyez ce que je veux dire...»

Sur les toits défoncés des bâtiments, les Rebelles peuvent alors remarquer un grand nombre de formes sombres et des dizaines d'yeux brillants. Si les PJ font mine d'ignorer la suggestion d'Arno, les Rats Womps commencent à les attaquer par vagues de cinq, jusqu'à ce qu'ils soient forcés de s'enfuir.

Rencontre numéro trois : l'Oasis

Le Premier Crépuscule tombe sur le désert au moment où les Rebelles, conduits par le Vieil Arno, quittent les ruines. L'éclaireur les réunit alors à quelques distances de la communauté abandonnée et leur dit:

«Il n'est pas bon de voyager dans le désert après la tombée de la nuit, et je ne veux pour rien au monde bivouaquer au milieu de ces horribles ruines. Je connais un endroit où nous pourrions passer la nuit. Certaines personnes là-bas pourront peut-être nous fournir quelques renseignements. On appelle ce lieu «l'Oasis» et, si nous ne traînons pas, nous pouvons y être avant le Deuxième Crépuscule.

L'Oasis est une communauté religieuse installée à l'écart de la civilisation. Les ancêtres des Dim-U — ainsi que ces mystiques s'appellent eux-mêmes — sont venus sur Tatooine à bord du même vaisseau que les premiers colons. Ils sont ici pour participer à l'exploitation de la planète et répandre leur foi, comme ils l'ont déjà fait sur des milliers d'autres mondes.

Les Rebelles découvrent une petite ville en lutte contre le désert infini, édifée loin des grandes agglomérations. Oasis est composée de quelques habitations bâties à la mode de Tatooine et de plusieurs fermes hydroponiques. Ses habitants sont amicaux et confiants. Ils n'hésitent pas à aider tous ceux qui viennent leur demander secours.

Les prêtres souhaitent la bienvenue aux visiteurs et sont tout prêts à leur enseigner l'art permettant de survivre dans le désert. Les Dim-U se sont voués au mystère des Banthas, après avoir constaté que ces animaux sacrés vivaient sur de nombreuses planètes de la galaxie et s'être demandé quel rôle ils jouaient au sein de la galaxie. «Tout comme les Banthas nous ont accueillis quand nous sommes arrivés sur ce monde, nous vous souhaitons la bienvenue.» Tel est le concept de base qui a présidé à l'édification d'Oasis. La communauté respecte le Peuple des Sables et entretient des rapports commerciaux avec lui, car sur Tatooine c'est le peuple élu des Banthas. Leurs dogmes interdisent de tuer des Banthas, que ce soit pour se nourrir ou pour se vêtir. Ils prônent au contraire une relation de communauté avec ces grands animaux — à l'instar du Peuple des Sables — et de nombreux Banthas vivent en liberté dans Oasis.

Il fait nuit quand les Rebelles arrivent. Un prêtre les accueille et leur propose de les conduire jusqu'à la salle commune où ils pourront se restaurer et se reposer. Sur le chemin, ils

peuvent voir des fermiers rentrant des champs, des enfants en train de s'amuser sur le dos d'énormes Banthas et d'autres membres de la communauté absorbés par diverses activités.

Dans la salle commune, les Rebelles peuvent discuter avec Dryon, l'actuel grand prêtre des Dim-U. Dryon ressemble beaucoup au prédicateur ambulant de Mos Eisley, si ce n'est qu'il est plus propre et porte de meilleurs vêtements. Il écoute calmement les questions des PJ, avant d'expliquer:

«Comme je l'ai déjà dit aux autres, Oasis ne s'intéresse ni aux noms, ni aux explications. Tout comme les humbles Banthas, nous nous contentons d'accueillir les nouveaux venus et de leur proposer toute l'aide que nous pouvons leur offrir pour que leur vie soit plus douce sous ces cruels globes solaires.»

Les «autres» en question étaient des chasseurs de prime — parmi lesquels il y avait Jodo Kast — qui sont venus poser des questions concernant Adar Tullon. Dryon les a congédiés quand ils se sont faits menaçants, car les Banthas ne connaissent pas la colère. «Je n'avais rien d'autre à leur offrir que l'hospitalité», dit Dryon, «ce que je vous propose également.»

Prêtres Dim-U: DEX 2D; SAV 2D+1, Survie 3D+2; MEC 1D, Equitation 3D+2; PER 2D+2; VIG 2D; TEC 2D.

Dryon, le grand prêtre: DEX 3D; SAV 3D+2, Survie 5D; MEC 2D+1, EQUITATION 5D; PER 3D+2; VIG 3D+1; TEC 2D.

L'attaque nocturne

Oasis est un lieu accueillant et heureux, plein de gens souriants pétris de bonnes intentions. Les prêtres, les fermiers et les familles d'Oasis viennent en masse à la salle commune pour rencontrer les Rebelles. Ils amènent avec eux de la nourriture, de la boisson et des chansons, et demandent seulement aux Rebelles de raconter leur histoire. Tandis que la nuit s'écoule paisiblement, personne ne se doute que le danger rôde dans les environs. Avant que la veillée ne se termine, les chasseurs de prime passent à l'attaque. Lisez:

Votre paisible soirée est brutalement interrompue lorsqu'une grenade fumigène traverse une fenêtre et vient s'écraser contre le mur du fond. Une fumée opaque et nauséabonde remplit rapidement la salle, et les gens commencent à se précipiter hors du bâtiment. Mais au moment où ils émergent dans la nuit, des rafales de blasters dessinent des éclairs dans la nuit et les habitants d'Oasis tombent les uns après les autres. C'est alors qu'une voix retentit: «Maintenant tu vas nous dire ce que Jodo Kast veut savoir, Dryon, sinon nous allons raser Oasis jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien!»

Ce raid contre Oasis est mené par Zardra, qui est à la tête d'une escouade de chasseurs de prime expérimentés. Les assaillants ignorent la présence des PJ au moment où ils passent à l'attaque. Les chasseurs de prime sont au nombre de cinq et ont les mêmes caractéristiques que ceux de l'Episode Un. Zardra espère convaincre le grand prêtre de coopérer en menaçant ceux qui lui sont chers. Mais une fois que Zardra réalise qu'elle n'affronte pas seulement des prêtres et des fermiers, elle change rapidement de tactique. «Cette nuit est parfaite pour vaincre ou mourir», crie-t-elle alors à ses adversaires, avant d'ordonner à ses hommes de se battre jusqu'à la mort.

Ces chasseurs de prime sont meilleurs que tous ceux que les Rebelles ont eu à affronter jusqu'à présent. Ils se séparent en groupes de deux, chacun de ces groupes combinant — autant que possible — ses tirs sur une même cible.

Une fois les combats terminés, la nuit s'écoule sans autre incident.

Episode Six

Combat dans le désert

Résumé

Au soir de la deuxième journée qu'ils passent dans le désert, les Rebelles touchent enfin à leur but — non sans avoir auparavant affronté une petite fille déterminée à défendre ce qui reste de son foyer et avoir fait connaissance avec les terrifiants Pillards du Désert de Tatooine. Ensuite, si tout se passe bien, ils vont se rendre au dernier endroit de la liste du Vieil Arno: le Fort des Pillards.

Le commencement du Quatrième Jour

À l'aube du Quatrième Jour, les soleils jumeaux se lèvent majestueusement au dessus d'Oasis. Soucieux de partir au plus tôt, le Vieil Arno tire les PJ de leur sommeil. Dryon vient leur rendre une dernière visite et les remercie encore pour leur aide lors des événements de la nuit passée. Le grand prêtre met à leur disposition tout ce que peut fournir Oasis, et notamment des vivres, de l'eau et deux medpacs. La communauté possède peu d'armes et ne peut pas se permettre de s'en séparer. Dryon signale cependant aux PJ qu'ils seront toujours les bienvenus. Puis il leur souhaite bon voyage en ces termes: «Puisse-tous toujours voyager à l'ombre du Bantha.» Fondu-enchaîné avec «Rencontre un: la ferme de Lank».

Rencontre un: la ferme de Lank

Reprennez le cours de l'histoire au moment où les Rebelles approchent de la ferme de Lank, et lisez:

Des nuées de fumées obscurcissent l'horizon, elles s'élèvent des ruines d'une grande exploitation. Il semble bien qu'un événement dramatique se soit produit à la ferme de Lank. Les bâtiments enflammés et les épaves encore en train de se consumer indiquent que le drame s'est joué tout récemment. Arno arrête son landspeeder afin d'inspecter les alentours d'un oeil exercé. «Tenez-vous sur vos gardes,» murmure-t-il, «le responsable de ceci — quel qu'il soit — est peut-être encore dans les parages.»

La ferme de Lank ressemble à la maison de Luke, telle qu'on la voit dans le film *La Guerre des Etoiles*. Elle est composée de bâtiments en forme de dômes à moitié enfouis dans le sol et un grand nombre de vaporateurs sont disséminés dans toute la propriété. La seule différence, c'est que ces bâtiments ne sont plus que des ruines éventrées et embrasées. Celui qui a causé ce carnage disposait d'une importante puissance de feu dont il n'a pas hésité à faire usage. Mêmes les écrans de défense du périmètre ont été fracassés.

Tandis que les PJ fouillent la ferme, il leur devient vite évident que le responsable de cette destruction est parti depuis déjà un bon moment. Des cadavres sont éparpillés un peu partout. Les traces de blasters, les éclats de grenades et les cendres défigurent le paysage. Au moment où l'un des Rebelles s'approche de la construction principale, lisez:

Vous entendez des sanglots étouffés provenant de quelque part devant vous, à l'intérieur du bâtiment principal. Les pleurs s'arrêtent brutalement, suivis par un silence oppressant. (Laissez aux joueurs un petit moment pour décider de ce qu'ils vont faire.) Soudain, le silence est interrompu par le bruit d'un pistolet-blaster et deux décharges foudroyantes s'écrasent à quelques mètres à peine de l'endroit où vous vous tenez.

Le silence s'abat à nouveau sur les ruines et les Rebelles ne voient rien d'anormal. S'ils tentent de progresser en direction du bâtiment principal, ils doivent alors réussir trois jets *faciles* en Discrétion. Chaque jet réussi permet à un PJ d'avancer d'un tiers de la distance à parcourir, sans se faire repérer. Si un personnage rate un jet, il avance quand même, mais il est repéré par le mystérieux tireur embusqué qui fait aussitôt feu sur lui. Si un PJ réussit ses trois jets, il arrive alors jusqu'au tireur.

Si un Rebelle balance une grenade dans les ruines, le tireur embusqué pousse un cri et ses tirs cessent. Les PJ peuvent alors pénétrer en toute sécurité dans les ruines, voir «Le tireur embusqué blessé», ci-dessous. Si quelqu'un se glisse dans le bâtiment sans être repéré et décide d'utiliser son blaster contre le tireur embusqué, voir «Le tireur embusqué indemne», plus loin.

Tireur embusqué: DEX 2D, Blaster 2D; VIG 1D+1.

Le tireur embusqué blessé

Si on lance une grenade — ou tout autre explosif — dans les ruines en direction de l'endroit d'où proviennent les tirs de blasters, les rafales d'énergie meurtrière s'arrêtent instantanément. Il est maintenant possible d'entrer sans crainte dans le bâtiment. Une fois à l'intérieur, voici ce qu'entendent les PJ:

Un faible gémissement provient de l'autre bout de la pièce. Une forme immobile est couchée sous un tas de gravats. C'est une petite fille, qui ne doit pas avoir plus de neuf ou dix ans. Elle est coincée sous un mur effondré et semble blessée.

Un examen minutieux, accompagné d'un jet *très facile* en Médecine, permettent aux Rebelles de constater qu'elle n'est pas grièvement blessée. Mais son état ne peut qu'empirer si elle ne bénéficie d'un medpac dans les plus brefs délais. Dès qu'elle est dégagée des gravats et qu'un medpac a été utilisé pour la soigner (un jet *facile* en Médecine), la fillette reprend conscience et ouvre de grands yeux bleus emplis de frayeur. Si les PJ agissent de façon amicale et font de leur mieux pour apaiser sa peur, la fillette consent à leur parler. Voir «Les révélations du tireur embusqué», plus loin.

Le tireur embusqué indemne

Un PJ qui réussit ses trois jets de Discrétion arrive jusqu'aux ruines sans être repéré. Ce Rebelle peut alors jeter un oeil dans le bâtiment pour voir son occupant ou pour l'ajuster avec son blaster. Lisez:

Derrière un mur à moitié écroulé, se tient une petite fille armée d'un blaster. Ses vêtements sont en lambeaux et elle semble pleurer. Tu estimes à première vue qu'elle n'a pas plus de neuf ou dix ans. Tandis que tu l'observes, elle se prépare à tirer une nouvelle décharge énergétique en direction de tes amis qui tentent toujours de s'approcher.

Demandez au joueur concerné ce que son personnage a l'intention de faire. S'il veut ordonner à la fillette de baisser son arme, demandez-lui un jet *moyen* en Commandement. Si ce jet est raté, la petite fille — en proie à des émotions confuses qui mêlent à la fois peur et haine — n'obéit pas. Si un PJ tente de la calmer et de gagner sa confiance, il doit alors faire un jet

facile en Marchandage (la fillette réagit plus positivement à ce genre d'approche, d'où le facteur de difficulté inférieur). Un PJ peut également essayer de se glisser jusqu'à elle pour la désarmer avant qu'elle ne puisse utiliser son blaster. Dans ce cas, il doit faire un jet de Dextérité en opposition avec la petite fille, le score le plus élevé déterminant qui réussit à faire ce qu'il désire. Enfin, si un Rebelle décide de tirer sur elle, expliquez lui alors qu'il s'agirait là d'une bien mauvaise action...

Si les Rebelles parviennent à la calmer et à lui parler, voir «Les révélations du tireur embusqué», ci-dessous.

Les révélations du tireur embusqué

Quand les Rebelles discutent avec la fillette, voici ce qu'elle leur révèle:

«Je m'appelle Reen et ceci est la ferme de mon père, Bels Lank. Tout allait parfaitement bien, jusqu'à ce que le méchant homme vienne. Il était grand et portait une armure brillante avec plein d'armes. J'ai eu peur quand je l'ai vu se poser près des écrans déflect', alors j'ai couru me cacher dans la maison. P'pa est allé à sa rencontre, malgré tout, et... et... l'homme brillant lui a tiré dessus, encore et encore! J'ai filé à la cave, mais j'entendais quand même le bruit. Ça faisait «boum» dans tous les sens. Puis tout est devenu silencieux jusqu'à ce que vous veniez, alors j'ai ramassé un blaster et...» Reen est secouée de sanglots irrépessibles.

La grande armure brillante qui a tué sa famille est en fait IG-72, le Droid assassin. Les indices fournis par le Droid de la station énergétique de l'épisode deux l'ont conduit jusqu'à la ferme de Lank. Ce n'était cependant pas une bonne piste, puisque l'exploitation appartenait à Bels Lank, pas à Adar Tollon. Maintenant, les Rebelles doivent décider de ce qu'ils vont faire avec la petite Reen. Si personne n'a d'idée, Arno se propose de la ramener à Oasis, tandis que les PJ continuent leurs recherches. Il leur indique alors comment arriver jusqu'au Fort des Pillards en s'enfonçant au cœur du territoire des Hommes des Sables.

Rencontre deux : les chasseurs de prime vaincus

Les Rebelles poursuivent leur expédition, jusqu'à ce qu'ils découvrent le site de combats récents. Dix corps de chasseurs de prime jonchent le sol. Un seul est encore en vie, et encore s'affaiblit-il rapidement. Il dit:

«On nous avait dit que Tollon était vieux et inoffensif. Mais cet homme est dangereux! Il a fait tourner en bourrique mon escouade de chasseurs expérimentés, avant de nous tomber dessus, sans avertissement et sans pitié. Nous ne l'avons pas vu venir...»

Puis le chasseur rend son dernier soupir.

Rencontre trois : les Pillards du Désert

Les Rebelles continuent leur voyage et — suivant les indications d'Arno — s'enfoncent de plus en plus profondément dans le désert. C'est alors qu'ils vont tomber sur une tribu d'Hommes des Sables animés d'une véritable frénésie guerrière après avoir souffert des exactions de chasseurs de prime sadiques et sans scrupules. Ayant déjà été attaqués deux fois par des chasseurs plus désireux de s'amuser que de glaner des informations utiles, les Pillards du Désert ont préparé une petite réception à l'intention du prochain groupe d'humains qui aura le malheur de croiser leur chemin. Ils espèrent dissuader d'éventuels agresseurs de les attaquer sans raison, en rougissant le sable avec le sang de quelques chasseurs de prime.

Tandis que les Rebelles progressent dans le territoire des Hommes des Sables, lisez:

A l'horizon, vous voyez le mur de pierre de taille que l'on désigne par le simple nom de «la Barrière». Tandis que

vous vous approchez, vous distinguez de mieux en mieux des formes immobiles entre la Barrière et vous. Il s'agit de trois grands cairns édifés à l'entrée de la passe qui — selon les dires d'Arno — permet d'accéder au Fort des Pillards. Examinés de plus près, les cairns paraissent artificiels et étranges. Ils sont formés d'un amoncellement d'armures, de casques et de pièces mécaniques en tous genres. Certaines de ces pièces sont identifiables — il s'agit de morceaux de landspeeders et d'armes dont se servent habituellement les chasseurs de prime —, d'autres ne ressemblent à rien que vous ayez déjà vu.

Si les PJ fouillent les cairns, ils ne trouvent rien qui puisse être récupéré. Ceux qui les ont érigés ont pris bien soin de rendre inutilisable chaque pièce qui les compose. Et s'ils pensent trouver ici des cadavres — même enterrés dans le sable — ils en seront pour leurs frais. Il n'y a rien d'autre que du matériel inutilisable. Passez au paragraphe suivant.

Traverser la passe

Les Rebelles pénètrent dans la passe étroite, au bout de laquelle ils espèrent trouver le fruit de tous leurs efforts. Tout ce qu'ils ont à faire, c'est arriver entiers à son extrémité. Mais deux choses risquent de les bloquer dans leur progression. Tout d'abord, un troupeau de Banthas en furie va leur foncer dessus, puis ce sera au tour des Hommes des Sables de les attaquer.

La charge des Banthas

Après avoir un peu progressé dans la passe, les Rebelles entendent comme un grondement de tonnerre provenant de devant eux. Un lointain nuage de poussière se rapproche et — surgissant de ce nuage — les PJ découvrent soudain un troupeau de Banthas qui charge dans leur direction! Un cadavre de chasseur de prime est attaché au Bantha de tête, il a été placé là par les Hommes des Sables qui souhaitent ainsi faire savoir les raisons de leur colère. Les Rebelles disposent



d'au moins trois solutions pour se tirer de cette situation.

S'ils décident de traverser le troupeau à bord de leur véhicule, demandez au conducteur de faire un jet de compétence *très difficile*. Un jet raté n'implique pas automatiquement la mort, vous devez alors déterminer de combien de points le jet a été manqué. Pour chaque tranche de cinq points en dessous du score à réaliser, infligez un niveau de dommage au landspeeder. Ainsi, si le conducteur a fait un jet de 6, alors qu'il devait faire un score de 21, le landspeeder est sévèrement endommagé. Si le speeder est détruit, déterminez les dommages subis par les personnages en effectuant pour chacun d'entre eux un jet de sa Vigueur contre la Vigueur d'un Bantha. Si le véhicule ne subi pas de dommages supérieurs à «graves», son code de Vitesse est diminuée d'1D, mais il parvient à traverser le troupeau. Des dommages sévères mettent le propulseur du speeder hors service, mais les PJ ne sont pas blessés.

Si les PJ abandonnent leur véhicule pour chercher un abri dans les parois de la passe, ils trouvent facilement des anfractuosités et des crevasses dans lesquelles ils peuvent se dissimuler. Le troupeau passe alors devant eux sans leur prêter attention et détruit leur speeder en le piétinant.

Si un Rebelle tente de bondir sur le Bantha de tête afin d'amener le troupeau à arrêter sa charge, il lui faut alors réussir les jets suivants. Un jet *facile* en Escalade—Saut, pour commencer, afin de sauter sur l'encolure de l'animal en mouvement. Puis un jet *moyen* en Equitation pour ne pas être désarçonné et pour prendre le contrôle de la bête. Enfin, il doit réussir un jet en opposition avec sa monture (Equitation contre Indocilité), afin de la contraindre à s'arrêter. Si le Bantha s'arrête, le troupeau fait de même.

Bantha: VIG 8D; Indocilité 2D; Vitesse 2D.

Les Hommes des Sables

Qu'ils soient à pied (parce que leur véhicule a été endommagé) ou à bord d'un landspeeder, les PJ arrivent enfin en vue de l'extrémité de la passe. Au delà se trouve le Canyon des Pillards et le Fort des Pillards de sinistre réputation. C'est alors que les Rebelles rencontrent des Hommes des Sables désireux de se venger des attaques qu'ils ont déjà subies de la part des chasseurs de prime.

Tactique des Hommes des Sables: du haut des parois rocheuses, les Hommes des Sables suivent les PJ comme leurs ombres. Puis, lorsque les Rebelles atteignent l'embouchure de la passe, ils déclenchent leur attaque. Dix Hommes des

Sables se laissent alors tomber sur les personnages, tandis que dix autres font feu avec leurs blasters depuis les hauteurs. Des dix tireurs, seuls trois combinent leurs tirs. Les autres combattent avec une farouche indépendance.

Il s'agit là d'un affrontement sauvage et violent qui se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus que cinq Hommes des Sables. Ceux-ci s'enfuient alors pour rejoindre leur tribu. Si les Rebelles ont le dessous, ils sont aussitôt ligotés et conduits devant la tribu toute entière pour être jugés. Si cette situation improbable venait à se produire, vous devrez employer votre bon sens pour la résoudre. Si les PJ parviennent à convaincre les Hommes des Sables qu'ils ne sont pas de mèche avec les chasseurs de prime, ils seront libérés et pourront continuer leur aventure. Sinon, il vous faudra improviser l'évasion des Rebelles.

Les Hommes des Sables peuvent être amenés à les laisser passer, si les PJ se montrent amicaux et leur offrent un objet quelconque en gage de bonne volonté. Le vaporateur miniature du grand magasin de Tatooine ferait parfaitement l'affaire dans ce cas.

Homme des Sables: DEX 2D+1, Carabine-blaster 3D+1 (dommages: 5D), Bâton Gaffi 4D (dommages: 4D+2); VIG 3D+2.

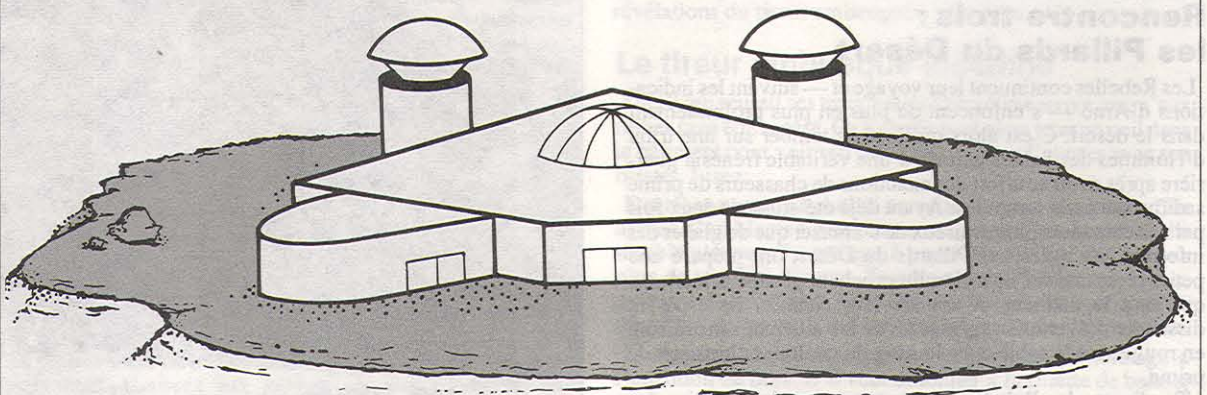
L'arrivée au Canyon des Pillards

Après avoir quitté la passe étroite, les Rebelles se retrouvent sur une corniche qui domine un canyon rocaillieux. Il s'agit du Canyon des Pillards, un lieu qui fut jadis prospère, avant que les Hommes des Sables ne condamnent cette partie de la planète. De l'autre côté du canyon, on peut voir le Fort des Pillards — le dernier lieu de la liste du Vieil Arno — érigé sur un plateau élevé. Lisez:

Bâtie à l'ancienne, la forteresse vétuste se dresse au sommet d'un petit promontoire qui domine les vestiges desséchés d'une ferme abandonnée depuis de longues années. Le bâtiment principal, carré et plat, est flanqué de deux tours qui ont été débarrassées des armes qui les équipaient. Les murs ont été réparés et reconstruits par endroit, attestant que le fort est habité. Tandis que vous regardez, une silhouette apparaît à la fenêtre d'une tour. L'inconnu tient quelque chose de métallique devant son visage et inspecte l'horizon avant de se retirer dans l'obscurité de l'intérieur du fort.

Laissez les joueurs échafauder un plan, puis passez à l'Épisode Sept.

L e Fort des Pillards



Episode Sept Massacre au Fort des Pillards

Résumé

Les Rebelles ont traversé le désert pour se rendre jusqu'au Canyon des Pillards, le lieu où Tollon a décidé d'attendre les agents impériaux qui sillonnent Tatooine. S'il sort vainqueur de l'affrontement, il a juré qu'il poursuivrait le combat jusqu'au Coeur de la Galaxie! Dans sa forteresse, les PJ vont devoir affronter les mercenaires de Tollon et persuader ce dernier de leurs bonnes intentions, avant de vaincre le meurtrier Jodo Kast. Mais attention: il y a un traître dans le camp d'Adar!

Pénétrer dans le fort

Si vous regardez le plan du Fort des Pillards inclus dans l'encart détachable, vous pouvez remarquer que cet édifice comporte un certain nombre d'entrées aménagées sur tout son pourtour. Toutes les portes sont verrouillées et seuls le hangar et l'aile des serveurs sont équipés de terminaux informatiques. La porte principale et la porte de derrière ne possèdent aucune serrure visible. Les PJ peuvent choisir, soit de frapper directement à la porte d'entrée, soit de tenter de s'introduire discrètement dans le fort. Selon ce qu'ils décident de faire, reportez-vous au paragraphe approprié ci-dessous.

Frapper à la porte d'entrée

Au moment où les Rebelles approchent de la porte principale, demandez-leur de faire des jets *faciles* en Perception. Si l'un d'entre-eux réussit son jet, dites-lui qu'il se sent épié. En effet, Jungen observe leur arrivée depuis le toit du hangar sur lequel il s'est dissimulé. S'il est agressé, il fait alors feu avec son blaster (réglé pour assommer) sur le PJ qui lui semble le plus dangereux, puis il se laisse glisser de son poste d'observation pour combattre à mains nues. Ses caractéristiques sont données dans l'encart. Laissez le combat se poursuivre pendant un round ou deux, avant que la porte d'entrée ne s'ouvre en coulissant. Shrike apparaît alors dans l'embrasement, tenant dans ses mains un fusil-blaster lourd. Il tire une fois pour attirer l'attention sur lui, puis demande aux PJ de le suivre sans opposer de résistance.

Si les Rebelles acceptent de rengainer leurs armes, Shrike et Jungen les conduisent ensuite à l'intérieur du fort. Reportez-vous à la section «Rencontre avec Tollon». S'ils refusent et tentent de continuer à se battre, reportez-vous au paragraphe «Les mercenaires».

Si les PJ n'agressent pas Jungen, mais se contentent d'aller jusqu'à la porte d'entrée, Shrike les accueille et les mène jusqu'à Tollon. Reportez-vous à la section «Rencontre avec Tollon».

S'introduire discrètement

Il est possible d'utiliser les terminaux informatiques du hangar et de l'aile des serveurs pour pénétrer dans le fort. Les portes situés à ces endroits s'ouvrent si l'on trouve leur code de fermeture en réussissant un jet *moyen* en Technique ou en Sécurité. On peut également escalader les tours pour entrer par une fenêtre. Une corde est alors nécessaire, ainsi qu'un jet *facile* en Viguerie (pour la lancer à une telle hauteur) et un jet

facile en Escalade pour grimper le long de la corde.

Quelle que soit la méthode choisie, les PJ doivent réussir des jets *faciles* en Discrétion pour ne pas être repérés tandis qu'ils s'approchent de l'édifice. Si l'un de ces jets est raté, Jungen les aperçoit avant qu'ils n'atteignent le fort. Voir «Frapper à la porte d'entrée», ci-dessus, pour connaître sa réaction.

Si les Rebelles s'arrangent pour entrer dans le fort sans être repérés, ils peuvent alors visiter les lieux tout à loisir. Reportez-vous à la section «Dans le fort» pour ce qui concerne les rencontres qui peuvent se produire dans la demeure de Tollon.

Les mercenaires

Les mercenaires qui sont au service de Tollon sont commandés par Shrike. Leur groupe se compose de six mercenaires moyens, de Jungen et de Quist. Les caractéristiques de Shrike, Jungen et Quist sont fournies dans l'encart. Celles des mercenaires moyens sont données ci-dessous. Si un besoin de renforts se fait sentir, le groupe au grand complet accourt alors pour combattre les Rebelles. Dans ce cas, les mercenaires règlent leurs armes pour assommer et essayent de capturer leurs assaillants. Si tous les PJ sont assommés, passez à la section «Rencontre avec Tollon».

Quist ne s'implique jamais directement dans les combats, il préfère se battre à distance. Si les Rebelles se défendent bien et parviennent à vaincre plus de trois mercenaires moyens, Quist et Shrike (ou Jungen, si Shrike est envoyé au tapis) battent alors en retraite et vont rejoindre Tollon. L'affrontement final se produira au moment de la «Rencontre avec Tollon».

Mercenaires moyens: DEX 2D+2, Blaster 4D+2, Esquive 3D+2; SAV 1D+2; MEC 1D+2; PER 1D+1, Recherche 2D+1; VIG 2D+2; TEC 2D.

Dans le fort

L'aménagement intérieur du fort est confortable et accueillant. Un mobilier aussi simple qu'élégant trahit l'influence d'une main féminine dans la décoration. Les lieux ont été réparés et sont bien entretenus. Tandis que les PJ explorent le bâtiment, référez-vous aux descriptions présentées ci-dessous.

Le fort a été transformé en piège à l'intention des agents impériaux. Les PJ peuvent déambuler comme ils le désirent, ils ne rencontrent pas grand monde. Ils ont cependant en permanence le sentiment d'être observés.

Hangar. Cette vaste salle est remplie d'outils, de pièces détachées et de machines employées pour réparer les véhicules. En fait, cet atelier est très bien équipé. Il y a ici un landspeeder à six places et quatre vieux chasseurs stellaires ressemblant à des Ailes-X. Un jet *facile* en Technologie permet de les identifier comme étant des Z-95 Chasseurs de Tête, les ancêtres des Ailes-X. Ces appareils semblent en bon état de marche et un second jet *facile* en Technologie permet de s'en assurer.

Vestibule. Cet élégant vestibule respire le luxe et le bon goût. Toute de marbre et de pierre polie, cette pièce est décorée de colonnes aux bas-reliefs compliqués et de superbes tapisseries provenant du Coeur de la Galaxie.

Salle d'informatique. Le fort tout entier est connecté à cet important centre informatique. On trouve ici plusieurs terminaux, ainsi que dans la plupart des pièces de l'édifice. Le réglage de la température ambiante, la sécurité, l'alimentation en énergie et d'autres appareillages importants sont contrôlés depuis cet endroit. Il faut réussir un jet *difficile* en Technique pour franchir les dispositifs de protection de chaque programme important.

Galerie d'art. On peut voir ici diverses sculptures et peintures holographiques, ainsi que toutes sortes d'autres œuvres d'art datant du temps de la Vieille République.

Jardin. Un plafond en forme de dôme translucide laisse pénétrer la lumière des soleils dans ce jardin intérieur. Cette pièce est décorée de plantes provenant de nombreux mondes différents et offre aux visiteurs une vision tranquille et idyllique. Au centre du jardin, se dresse la statue d'un héros de la Vieille République vêtu d'un uniforme de la flotte remontant à l'époque de la Guerre des Clones. A moitié enfoui dans la terre, le socle de la statue ne porte qu'une inscription laconique: «Adar Tollon. Héros». Une barre de pâte à mâcher Sorosub peut être découverte dans une des allées du jardin.

Tour un. Des escaliers relient le rez-de-chaussée à la plateforme d'observation de cette tour. Neuf sacs de couchages sont posés à même le sol, là où dorment les mercenaires.

Etude. Des boiseries sombres et des lumières indirectes contribuent à faire de cette pièce un lieu chaud et confortable, tandis qu'un toit translucide en forme de dôme laisse passer les rayons des soleils et de la lune. On trouve ici un terminal d'ordinateur et un holoprojecteur, ainsi qu'un bureau et une chaise.

Gymnase. Ce gymnase bien équipé est vide au moment de l'arrivée des Rebelles.

Salle de séjour. Cette pièce confortablement meublée contient, entre autres, un holoprojecteur et une table d'holojeu. Le Droid LN-26 qui se trouve ici a été programmé pour servir Tollon en tant que majordome, et il est équipé d'un module de personnalité spécial qui lui confère une voix et des manières féminines. LN-26 peut facilement être effrayé par les Rebelles, mais elle reprend vite ses esprits et essaye alors d'apprendre le plus de choses possibles concernant ces étrangers, tout en émettant secrètement un appel à l'aide.

LN-26: VIG 2D; Compétences: Bureaucratie 4D, Cultures 4D, Langues 4D.

Chambre du maître de maison. Cette chambre est luxueusement décorée de meubles coûteux et à la mode. Des médailles et des citations ornent ses murs. Elles ont toutes été remises à Tollon pour ses actes de bravoure.

Aile des serviteurs. Les domestiques de Tollon, Morr et Cala Wenn, vivent dans cette aile. Ils sont ici, si les PJ pénètrent dans le fort par ce point. Tous deux ont des attributs et des compétences de 2D. Morr n'est ni courageux, ni particulièrement bon combattant, mais il s'empare aussitôt de sa carabine-blaster pour affronter les intrus. Lui et Cala ne trahiront jamais Tollon et s'empresseront de déclencher l'alarme, s'ils en ont l'opportunité.

Cuisine. Cette cuisine bien équipée regorge de vivres et d'ustensiles traditionnels.

Salle à manger. Une belle table et des chaises permettent d'accueillir jusqu'à 10 convives.

Tour deux. Le rez-de-chaussée de cette tour a été transformé en infirmerie. Il y a un ordinateur à diagnostic, diverses fournitures et une cuve à bacta pour les urgences.

Salle des générateurs. Cette pièce abrite les générateurs de puissance qui alimentent en énergie tous les appareillages du fort.

Salon de musique. D'étranges instruments extra-terrestres sont exposés dans cette pièce que domine un énorme orgue à tuyaux. Adar Tollon est assis devant cet orgue, Shrike et Quist sont à ses côtés. Passez à la section «Rencontre avec Tollon».

Rencontre avec Tollon

Que les Rebelles soient conduits ici — inconscients ou non — par Shrike et les mercenaires, ou qu'ils arrivent en ce lieu par leurs propres moyens tandis que les mercenaires observent secrètement leurs faits et gestes, voici ce qu'ils voient :

La pièce dans laquelle vous vous retrouvez est luxueusement meublée et possède un plafond élevé en forme de dôme. D'étranges instruments de musique extra-terrestres sont visibles un peu partout et donnent à ce lieu l'aspect d'un musée exotique. Un énorme orgue à tuyaux est installé contre le mur du fond et déverse dans la pièce une mélodie mélancolique datant des jours de la Vieille République. Un vieil homme, vêtu d'une tunique et d'un pantalon noirs de jais, sirote une boisson contenue dans un grand verre étroit. Il vous lève son verre et déclare: «La partie de cache-cache est maintenant terminée.»

Selon la façon dont les PJ sont arrivés jusqu'au salon de musique, Tollon est accompagné par Shrike, Quist et/ou Jungen. A un certain moment, la femme d'Adar entre dans la pièce et vient se placer aux côtés de son mari. Tollon scrute alors les visages de ses familiers et amis, avant de se tourner vers les Rebelles. Il dit :

«Les Impériaux sont devenus plus tenaces et ingénieux, depuis la dernière fois que j'ai eu affaire avec des agents de Palpatine», déclare d'une voix impérieuse le vieil homme, en gardant un visage sévère. «Je suis Adar Tollon.» Sur ce, six mercenaires entrent dans la pièce, armes aux poings. Tollon sourit, «Et qu'est-ce qui vous amène en un lieu aussi reculé de la galaxie, mes jolis?»

Tollon pense que les Rebelles sont en fait des agents de l'Empire et il les traite en conséquence. Les PJ doivent donc argumenter de leur mieux afin de lui faire changer d'opinion, à moins qu'ils ne préfèrent affronter les mercenaires. Laissez la conversation se dérouler normalement, tandis que les personnages essayent de gagner la confiance de Tollon, et que ce dernier tente de percer à jour leurs manigances. Puis, au bout de quelques minutes, lisez :

Tandis que vous parlez avec Tollon, vous entendez un «bip-bip» provenant de quelque part dans la pièce. L'homme à la cape — que Tollon appelle «Quist» — retire alors ses bras de sous son manteau. Il lui manque une main, qui a été remplacée par une lame brillante. Il presse un des boutons de son bracelet et le «bip-bip» s'interrompt, puis il dégainé son blaster et le pointe sur la femme de Tollon. «Je suis désolé commandant, mais il n'y a pas d'autre moyen.» A ce moment-là, les portes s'ouvrent brutalement et des chasseurs de prime en armes remplissent la pièce.

Quist, le pirate qui a renseigné l'Empire à propos de Tollon, joue maintenant sa grande scène finale. Voir «L'attaque des chasseurs de prime», ci-dessous.

Adar Tollon: DEX 2D+2, Blaster 5D+2; SAV 3D, Systèmes Planétaires 7D; MEC 3D+2, Pilotage de Vaisseau 6D+2; Tactiques de Combat Spatial 9D+2; PER 3D+1, Commandement 7D+1; VIG 2D+1; TEC 3D.

Kay Tollon (femme d'Adar): DEX 2D+2; SAV 2D, Bureaucratie 2D+2; MEC 1D+1, Equitation 2D+1; PER 2D+2; VIG 2D; TEC 1D+1.

L'attaque des chasseurs de prime

Quist espérait pouvoir ramener tout seul Tollon jusqu'à l'implacable, mais l'arrivée des Rebelles l'a contraint à changer ses plans. Désormais, il collabore avec Jodo Kast et a décidé de capturer le commandant et de le détenir jusqu'à la venue du Destroyer Stellaire. Kast, Zadra, Puggles Trodd et six autres chasseurs de prime font donc leur entrée dans le salon de musique. Bien entendu, si certains PNJ principaux ont été éliminés, remplacez-les par des chasseurs de prime expérimentés.

La première chose que fait Kast en entrant dans le salon de musique, c'est mettre Shrike et Jungen (s'ils sont présents) hors d'état de nuire en leur décochant deux fléchettes paralysantes. Pendant ce temps, les autres chasseurs s'occupent des mercenaires en mettant à profit l'effet de surprise dont ils bénéficient. Les Rebelles doivent maintenant prendre les choses en main, sinon tout est perdu!

Les chasseurs ne veulent faire aucun mal à Tollon, mais ils peuvent être amenés à l'assommer s'il tente de leur résister. Les autres personnes présentes, par contre, ne sont pas indispensables. Le combat est sans merci, mais vous pouvez très bien décider de laisser Kast survivre afin qu'il puisse par la suite revenir ennuyer les Rebelles. Quist, bien sûr, ne se mêle pas au combat. Il se retire dans l'ombre, maintenant toujours devant lui la femme de Tollon. Si les PJ ont le dessus, il marchande alors sa liberté contre la vie de Kay Tollon.

Après la bataille

Une fois que le combat s'est calmé, Adar Tollon déclare :

«Merci, mes amis. Il semblerait bien que seuls des membres de cette fameuse Rébellion dont j'ai tant entendu parler, auraient eu envie de risquer leur vie pour protéger un héros sur le retour. Je vous accompagnerai donc, si vous me permettez d'emmener avec moi ma femme et mon Droid. Comme ce fut le cas du temps de la Vieille République, le nom d'Adar Tollon va encore une fois servir la cause de la Justice.»

Tollon ordonne ensuite aux mercenaires survivants de remettre de l'ordre dans le fort, puis de disparaître avant que n'arrive le Destroyer Stellaire. Le commandant met son

landspeeder et ses Z-95 à la disposition des Rebelles, en précisant que ces appareils peuvent se révéler fort utiles pour l'Alliance. Shrike, pour sa part, a caché son véhicule à proximité.

Si des PJ ont été blessés au cours de l'affrontement, il dispose de suffisamment de temps pour se rendre à l'infirmerie, avant de retourner à Mos Eisley.

Si les Rebelles demandent à Tollon de parler un peu de lui, il fait les déclarations suivantes pendant le trajet au travers du désert :

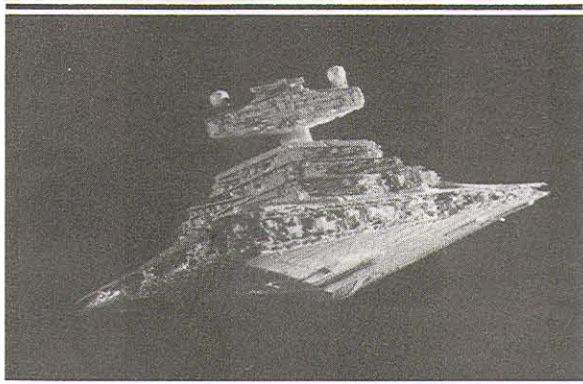
«Le temps vint où il fut évident que Palpatine régnerait bientôt sur la galaxie. Je savais que je devais fuir ou mourir en le combattant. J'ai choisi de simuler ma mort et de me cacher jusqu'à ce que le moment soit propice pour agir contre lui. Je suis donc venu sur cette planète désolée située loin des préoccupations de l'Empire, j'y ai trouvé l'amour et j'y ai fondé mon foyer. J'étais heureux et l'Empire semblait appartenir à une autre époque. Mais c'est alors que des soldats impériaux ont commencé à sillonner ce monde désertique, à la recherche de Droids et de Rebelles. J'ai réalisé soudain qu'aucun point de la galaxie n'était hors de portée de l'influence maléfique de Palpatine. J'ai envoyé un message aux anciens membres de mon équipe et je leur ai demandé de venir m'aider à résister une dernière fois à l'Empire. La seule chose à laquelle je n'ai pas pensé, c'est qu'un ami puisse me trahir...»

Il est temps maintenant pour les PJ de retourner à Mos Eisley, de récupérer leur vaisseau et de s'enfuir avant l'arrivée de l'Implacable.

E pisode Huit Fuir Tatooine

Résumé

Ca-y-est, voici la scène finale. Arrivés à Mos Eisley en compagnie de Tollon, les Rebelles découvrent trois nouveaux obstacles qui se dressent sur leur chemin. Ils doivent d'abord circonvenir le Préfet Impérial et ses soldats. Puis, c'est au tour du dernier chasseur — IG-72 — de passer à l'action. Enfin, les PJ doivent semer des Intercepteurs TIE, avant que l'Implacable n'arrive pour leur couper le chemin de la liberté.



S cène à bord de l'Implacable

Lisez à haute voix aux joueurs :

EXTERIEUR: UN VAISSEAU DANS L'ESPACE. Des éclairs aux couleurs aveuglantes fouettent les flancs du Destroyer Impérial Implacable, tandis que ce gigantesque vaisseau se déplace au travers de l'hyperespace.

INTERIEUR: LE DESTROYER STELLAIRE IMPÉRIAL — DANS LA CHAMBRE DE PARLAN. Le Capitaine Parlan est seul dans sa chambre. Un son étrange se fait entendre dans la pièce et les traits sombres du capitaine sont soudain baignés de lumière. Parlan lève les yeux, puis s'incline avec empressement. Un hologramme de 4 mètres de haut représentant Dark Vador se matérialise devant lui.

«Tout se déroule selon les plans, Seigneur Vador,» dit Parlan. «Nous sommes sur le point de quitter la vitesse-lumière à proximité du système Tatooine. Rien de fâcheux ne peut plus se produire.»

«Faites en sorte que ce soit le cas, Capitaine Parlan,» répond Vador d'une voix sinistre. «Ne trahissez pas la confiance de l'Empereur... ou la mienne.»

Fondu-enchaîné...

EXTERIEUR: L'ASTROPORTE DE MOS EISLEY

Les rumeurs de Mos Eisley

Le Quatrième Jour, alors que l'heure du Premier Crépuscule approche, les Rebelles remarquent les signes d'une grande activité. Lisez :

Les soleils jumeaux de Tatooine embrasent le ciel de teintes fauves. Malgré la tombée de la nuit qui s'annonce, Mos Eisley est trépidante d'activité. Des gens courent en tous sens, préparent leurs vaisseaux, réunissent leurs biens et règlent leurs dettes. La frénésie gagne même les indigènes, qui ferment portes et fenêtres avant de conduire leur famille en lieu sûr. Il semblerait que les citoyens, à l'instar des visiteurs, s'apprêtent à effectuer un exode massif.

Accompagnés de Tollon, sa femme et son Droïd, les Rebelles se rendent à l'astroport afin de récupérer leur vaisseau. Tandis qu'ils se frayent un chemin au travers de la foule surexcitée, ils sont interpellés par une de leurs connaissances (Tar Lup, par exemple). S'ils prennent le temps de discuter un peu, ils apprennent alors que les Impériaux vont bientôt arriver. L'astroport a été fermé sur ordre des autorités. «Le Préfet et ses soldats tentent de boucler la ville du mieux qu'ils peuvent», précise leur ami, «mais ils ne peuvent pas être partout à la fois. La présence d'un Destroyer Stellaire dans le système donne cependant un plus grand poids aux ordres du Préfet. La plupart des étrangers ont décidé de se soumettre à l'édit impérial, ce qui ne signifie pas pour autant qu'ils ne soient pas prêts à partir d'un moment à l'autre.»

Le Préfet et ses soldats

Ayant été informés par Labria, le Préfet et ses hommes attendent les Rebelles devant l'Embarcadere 94. Le Préfet n'est pas particulièrement courageux, mais il sait ce que Parlan lui fera s'il échoue et il se tient prêt à arrêter les Rebelles et Tollon dès leur arrivée. Quoi qu'il en soit, si une résistance acharnée ne découragera pas les soldats impériaux, elle fera hésiter le Préfet. Aussi, si les Rebelles refusent de se rendre et décident de forcer le passage jusqu'à leur vaisseau, le Préfet ordonnera à ses hommes de battre en retraite. Il a pleinement conscience que des morts inutiles ne serviraient en rien l'Empire.

Labria, espérant assister à la fin des Rebelles, se tient derrière le Préfet pendant toute la scène. Il redoute particulièrement qu'ils essayent de régler leurs comptes avec lui, après tous les ennuis qu'il leur a causés au cours de l'aventure. Laissez les joueurs agir avec lui comme ils le désirent.

La tactique employée par les soldats impériaux a été détaillée dans l'Episode Un. En combat, ils recourent autant que possible aux tirs combinés.

Le Droïd de la mort

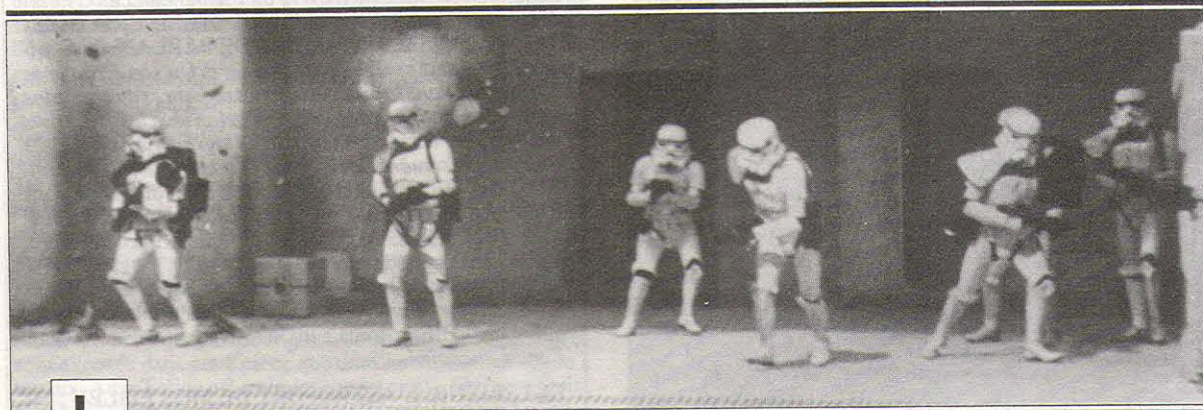
Avant de pouvoir se retirer dans la sécurité de leur vaisseau, les Rebelles vont devoir affronter une autre menace mortelle. IG-72 est dissimulé dans l'ombre de l'embarcadere et attend le moment propice pour passer à l'action. Ce moment arrive au sixième round du combat contre les soldats impériaux. Le Droïd assassin commence alors son offensive en défouillant sur tous les témoins éventuels se trouvant dans l'enceinte du hangar — y compris le Préfet et ses hommes. Puis il concentre son attention sur les Rebelles et leur balance une grenade paralysante. Lisez :

L'attaque est aussi sauvage que soudaine, et prend de court toutes les personnes présentes dans l'Embarcadere. Des décharges d'énergie fusent de tous les recoins obscurs, comme si vous étiez encerclés par une armée. Soudain, une grenade est lancée dans votre direction et une voix métallique se fait entendre: «Adar Tollon, conformément à l'Avis de Recherche Impérial n° 82.741, j'exige votre reddition.»

De nouveaux tirs succèdent à cette déclaration, car IG-72 essaye d'abattre le plus de Rebelles possible, avant de sortir de l'ombre pour affronter Tollon. Le Droïd apparaît enfin en pleine lumière, véritable machine à tuer argentée dont les programmes sont obsédés par une seule pensée: détruire Adar Tollon. Utilisant toutes les armes dont il dispose, IG-72 cherche à décimer les rangs des Rebelles. Pendant ce temps, Tollon agrippe sa femme et plonge à couvert. Si IG-72 est neutralisé, il entame alors une procédure d'auto-destruction afin que Tollon ne puisse pas échapper à la mort. Un jet moyen en Programmation d'Ordinateur permet d'interrompre cette procédure avant qu'elle n'arrive à son terme, à moins que les PJ ne préfèrent décoller immédiatement avant que l'explosion ne se produise. Il leur faut alors réussir un jet *difficile* en Pilotage de Vaisseau. Si IG-72 explose, la déflagration cause 15D de dommages à toute personne se trouvant dans l'Embarcadere. Si les PJ sont à bord de leur vaisseau à ce moment-là, ils ne sont pas blessés, mais leur vaisseau est alors endommagé. Effectuez le jet de dés et consultez la table «Dommages Résumés: Combat Spatial».

Bataille au-dessus de Tatooine

Après s'être débarrassés des soldats impériaux et du Droïd assassin, les Rebelles décollent à destination de l'espace, afin de pouvoir se préparer à passer en vitesse-lumière. Bien que le Destroyer Stellaire soit trop éloigné pour empêcher leur fuite, ils ne sont pas au bout de leurs ennuis. Une fois que les PJ ont rejoint leurs postes à bord de leur appareil, demandez au joueur dont le personnage occupe la fonction de co-pilote d'effectuer un jet facile en Technique. Si ce jet est réussi, lisez:



L

es soldats impériaux du Préfet passent à l'attaque.

Juste au moment où vous lancez les moteurs et commencez à décoller, vos senseurs signalent trois appareils en approche. D'après leur «signature sensorielle», vous constatez qu'il s'agit d'Intercepteurs TIE. Il va vous falloir vous en occuper, jusqu'à ce que vous soyez suffisamment éloignés du champ gravitationnel de Tatooine pour pouvoir passer en vitesse-lumière.

Si personne n'y pense sur le moment, laissez Adar Tollon suggérer l'utilisation des Z-95 Chasseurs de Têtes afin de disposer d'une puissance de feu supplémentaire. Tollon a d'ailleurs amélioré ces appareils en les dotant d'hyperpropulseurs qui leur permettent d'exécuter un saut pré-programmé sans avoir besoin de recourir à l'emploi d'unités R2.

Vous pouvez simuler l'affrontement, soit avec les règles de combat spatial de *Star Wars*, soit avec celles du jeu *Guerriers des Etoiles*. En fonction de votre choix, consultez la section appropriée ci-dessous.

Combat spatial du jeu de rôle

Une fois que les vaisseaux rebelles sont en orbite, ils se retrouvent à portée moyenne de trois Intercepteurs TIE qui foncent sur eux en hurlant. L'objectif des TIE est d'endommager légèrement les appareils ennemis, afin d'empêcher les Rebelles de passer en hyperpropulsion. N'oubliez pas de mettre à profit toutes les possibilités dont disposent les chasseurs impériaux — vitesse, armement, tirs combinés et esquive — pendant la course-poursuite.

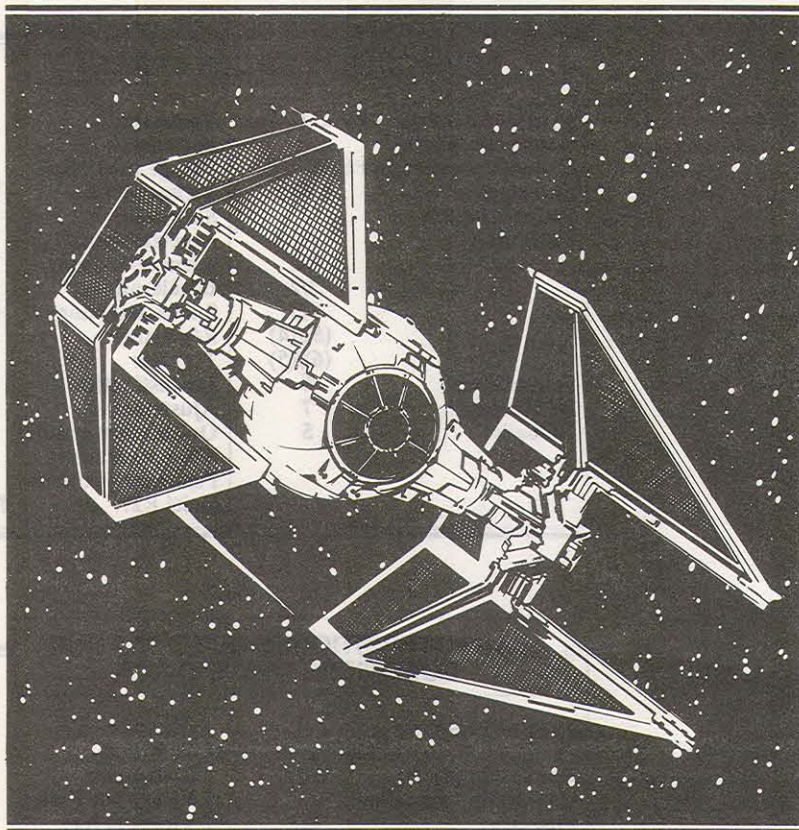
Si les Rebelles parviennent à accroître la distance qui les sépare des TIE au delà de «portée longue» ou s'ils survivent à 10 rounds de combat, ils sont alors assez loin de Tatooine pour passer en vitesse-lumière et s'enfuir. Si les vaisseaux rebelles sont détruits ou s'ils obtiennent un résultat de 1 à 3 sur la «Table des Dommages des Vaisseaux», l'*Implacable* vient alors les capturer à l'aide de ses rayons tracteurs.

Pour cet affrontement, utilisez les règles de combat entre plusieurs adversaires. Tollon — en véritable génie tactique qu'il est — propose aux Rebelles de se déployer comme indiqué ci-dessous. Les PJ peuvent très bien négliger ses conseils, mais s'ils ont besoin d'un petit «coup de pouce», ajoutez 2D à chacun de leurs jets de Pilotage du fait que Tollon les conseille.

Tactique proposée par Tollon: deux Z-95 affrontent chacun un TIE, tandis que le troisième combat le dernier chasseur impérial en compagnie de l'*Or d'Alabak*.

Décrivez le combat avec toute la précipitation et l'intensité qui caractérisent les affrontements des films. Entretenez le suspense en décrivant les conséquences de jets des TIE, avant même de révéler leurs résultats. Dans l'absolu, le mieux serait que les Rebelles passent en vitesse-lumière juste au moment où l'*Implacable* se retrouve à bonne portée pour faire usage de ses armes. Cette situation respecterait vraiment l'esprit des films!

Une dernière précision concernant cette bataille. Les Z-95 sont dotés d'un équipement de sauvetage perfectionné. Si l'un de ces chasseurs subit des dommages «sévères» ou pire, demandez à son pilote d'effectuer un jet *facile* en Survie. En cas de succès, l'équipement fonctionne alors parfaitement et le PJ est instantanément éjecté loin de l'épave de son appareil. Evidemment, le rescapé doit ensuite être récupéré. Pour cela, le pilote de l'*Or d'Alabak* doit juste réussir un jet *moyen* en Pilotage de Vaisseau. Il ne peut récupérer qu'un seul rescapé à la fois et chaque tentative annule pendant un round toute possibilité d'esquive. Au dixième round, l'*Or d'Alabak* passe en vitesse lumière et tout rescapé qui n'a pas été récupéré à ce moment-là est fait prisonnier par le Destroyer Stellaire qui entre alors en scène. Son joueur doit aussitôt créer un nouveau personnage, ou imaginer une aventure au cours de laquelle les Rebelles viendront faire évader le prisonnier.



Intercepteurs TIE: Multiplicateur d'Hyperpropulsion: aucun. Vitesse Sub-Luminique 5D+2; Maniabilité 3D+2; Coque 3D. Armes: Quatre Canons-Lasers (asservis); Ordinateur de Visée 3D; Dommages Combinés 6D. Ecrans: aucun.

Pilotage de Vaisseau 3D+2; Canons de Vaisseau 2D+2.

Z-95 Chasseurs de Têtes (modifiés): Multiplicateur d'Hyperpropulsion: x3. Vitesse Sub-Luminique 3D+2; Maniabilité 2D; Coque 4D. Armes: Deux Lasers Triples (asservis); Ordinateur de Visée 2D; Dommages Combinés 4D. Ecrans: Coefficient 1D.

Scénario pour Guerriers des Etoiles

Pour simuler ce combat avec les règles de *Guerriers des Etoiles*, découpez les pions fournis avec ce livret. Vous aurez également besoin de la carte, des pions et des fiches de contrôle du jeu *Guerriers des Etoiles*.

Règles nécessaires: seules les Règles Standards sont requises pour ce scénario.

Mise en oeuvre: dressez l'écran de référence entre les deux zones de placement. Les joueurs doivent positionner l'*Or d'Alabak* et les trois Z-95 d'un côté de l'écran, tandis que le MJ place les trois TIE de l'autre. Une fois tous les vaisseaux en place, retirez l'écran.

Fin de la partie: la partie est terminée dès que tous les appareils rebelles se sont échappés par le bord opposé de la carte ou dès que tous les appareils assaillants ont été détruits. Si la «vitesse maximum» de l'*Or d'Alabak* est réduite à 0, ce vaisseau est alors capturé par l'*Implacable* et l'aventure se termine à ce moment-là.

Règles spéciales: ce scénario se joue avec une carte «statique». Les pilotes des Z-95 ont droit à un jet de dés si leur appareil est détruit. Sur un résultat supérieur ou égal à 6, ils sont alors éjectés dans l'hexagone même où a été abattu leur appareil. Le pilote de l'*Or d'Alabak* doit ensuite retourner dans cet hexagone et réussir un jet supérieur ou égal à 11 pour récupérer le rescapé.

CARACTERISTIQUES DE L'OR D'ALABAK POUR GUERRIERS DES ETOILES

Type de vaisseau:	Or d'Alabak	Tonneau:	6
Canons du pilote:	-	Evitement:	5
Canons du canonier:	DLPx2	Virage sur l'aile:	5
Fuselage:	13/11	Virage serré:	11
Vit. maximum:	4	Survitesse:	8
Fact. Vir.:	1/1	Accélération:	6
	2/2	Suraccélération:	10
	3/2	Décélération:	7
	4/3	Surdécélération:	13
	(5)/(4)	Réparation:	8
	(6)/(5)	Tir visé:	6
Stabilisateur:	6	Tir instinctif:	6
1/2 Looping:	7	Ajustement:	7
Glissade:	5	Orientation écrans:	4
		Nbre d'écrans:	4
		Puissance auxiliaire:	2
		Unité R2?:	Non

CARACTERISTIQUES DES Z-95 POUR GUERRIERS DES ETOILES

Type de vaisseau:	Z-95	Glissade:	4
	Chasseur de Têtes	Tonneau:	4
Canons du pilote:	TMF	Evitement:	4
Canons du canonier:	-	Virage sur l'aile:	4
Fuselage:	4/3	Virage serré:	9
Vit. maximum:	5	Survitesse:	6
Fact. Vir.:	1/1	Accélération:	4
	2/1	Suraccélération:	8
	3/2	Décélération:	5
	4/3	Surdécélération:	11
	5/3	Réparation:	8
	(6)/(4)	Tir visé:	4
	(7)/(5)	Tir instinctif:	6
Stabilisateur:	5	Ajustement:	7
1/2 Looping:	5	Orientation écrans:	4
		Nbre d'écrans:	1
		Puissance auxiliaire:	1
		Unité R2?:	Non

Conclusion

Une fois que les Rebelles ont distancé les vaisseaux impériaux, ils peuvent alors passer en vitesse-lumière. Vous pouvez éventuellement demander un jet facile en Astrogation aux pilotes des Chasseurs de Têtes, au moment où ils programment leur navordinateur. Ensuite lisez:

Le velours céleste se transforme devant vous en un arc-en-ciel de couleurs éblouissantes. Dans une ultime explosion, vous pénétrez dans l'hyperespace. Vous avez accompli la mission que vous avait confié Dana et un nouveau chef rebelle va venir grossir les rangs de l'Alliance.

Récompenses

Donnez à chaque joueur entre 5 et 10 points de compétence pour avoir correctement rempli la mission. Remplacez également les Points de Force dépensés en cours d'aventure et accordez en un supplémentaire à ceux qui ont joué de façon exemplaire. Reportez vous page 94 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle* pour tout ce qui concerne les récompenses en points de compétence et de Force.

Si les Rebelles et Tollon se font capturer, la mission est un échec. Faites tirer de nouveaux personnages par vos joueurs, ou imaginez une aventure au cours de laquelle ils pourront s'évader d'une prison impériale. Consultez les pages 95 à 99 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle* pour avoir quelques conseils dans la façon de créer vos propres aventures.

S cène à bord de l'Implacable

Lisez à haute voix à vos joueurs:

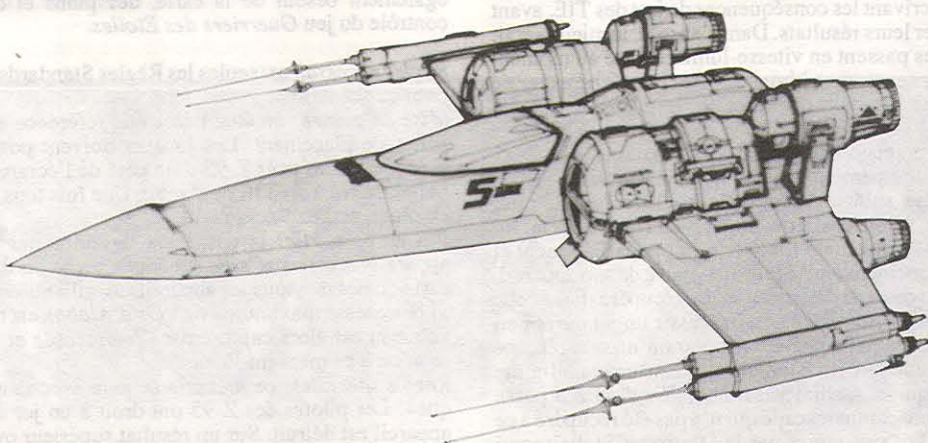
**INTERIEUR : DESTROYER STELLAIRE
IMPERIAL — LA CHAMBRE DE PARLAN.**

Gros plan sur l'image géante de Dark Vador, sa représentation holographique remplit tout le champ. Un hoquet étouffé se fait entendre depuis un endroit situé hors de vue. Le champ s'agrandit et permet de voir une plus grande partie de la pièce, juste au moment où le corps tordu de douleur du capitaine Parlan s'abat sur le sol.

«Excuses acceptées, Capitaine Parlan,» dit Vador d'une voix glaciale.

Fondu-enchaîné...

GENERIQUE FINAL ET THEME MUSICAL

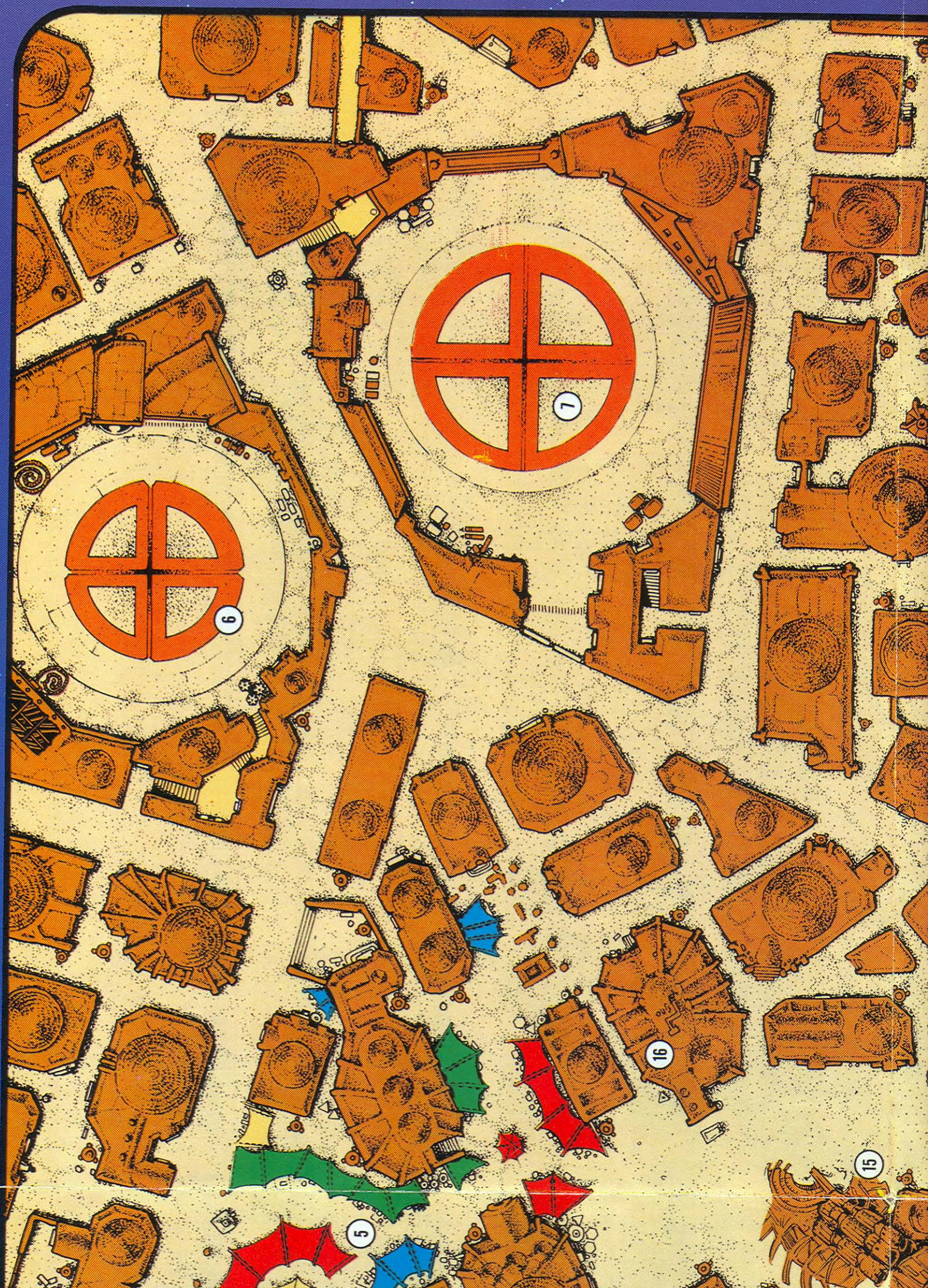


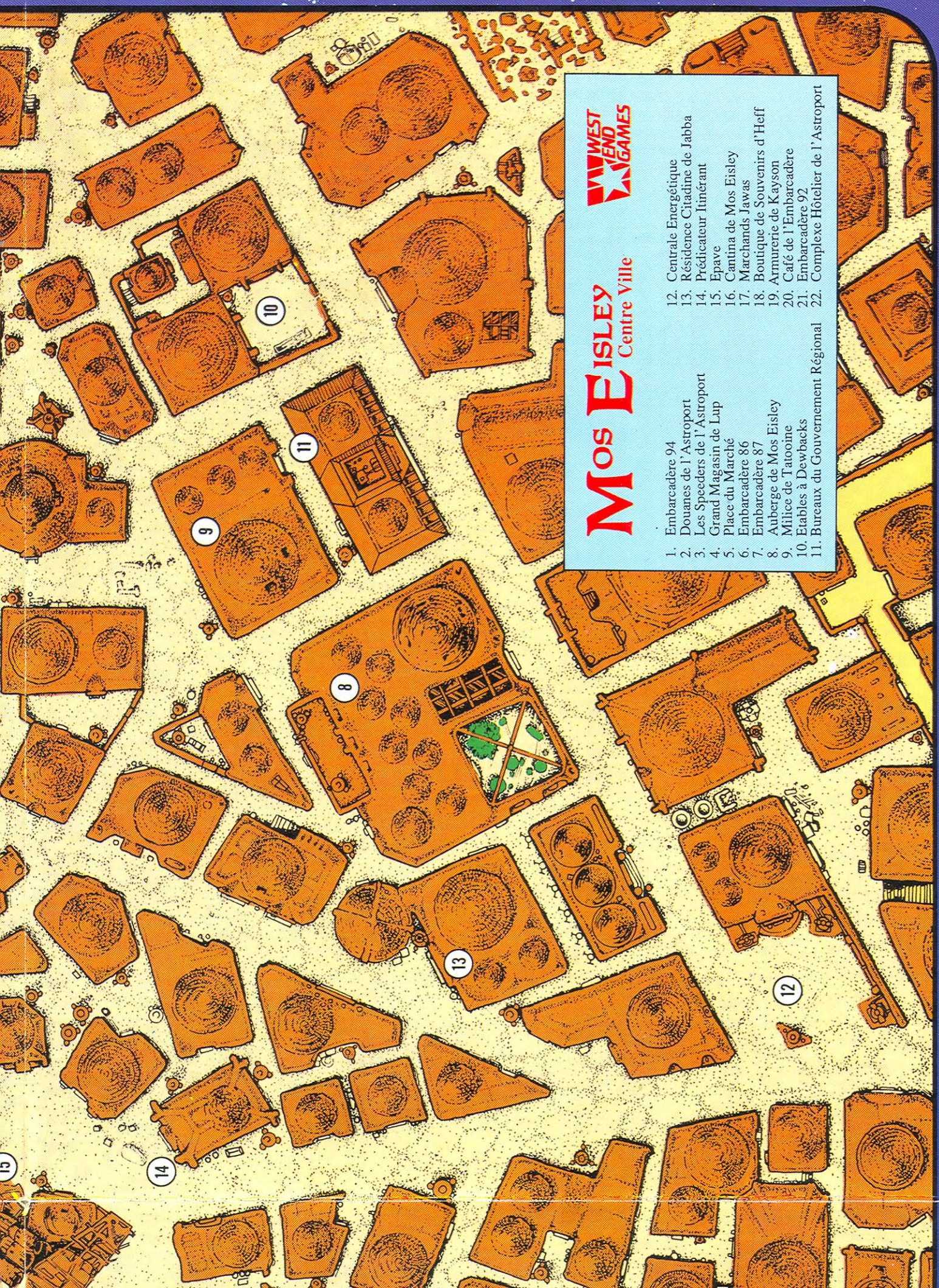
L

es Z-95 modifiés de Tollon sont d'un grand secours pour les Rebelles au moment de la bataille finale.







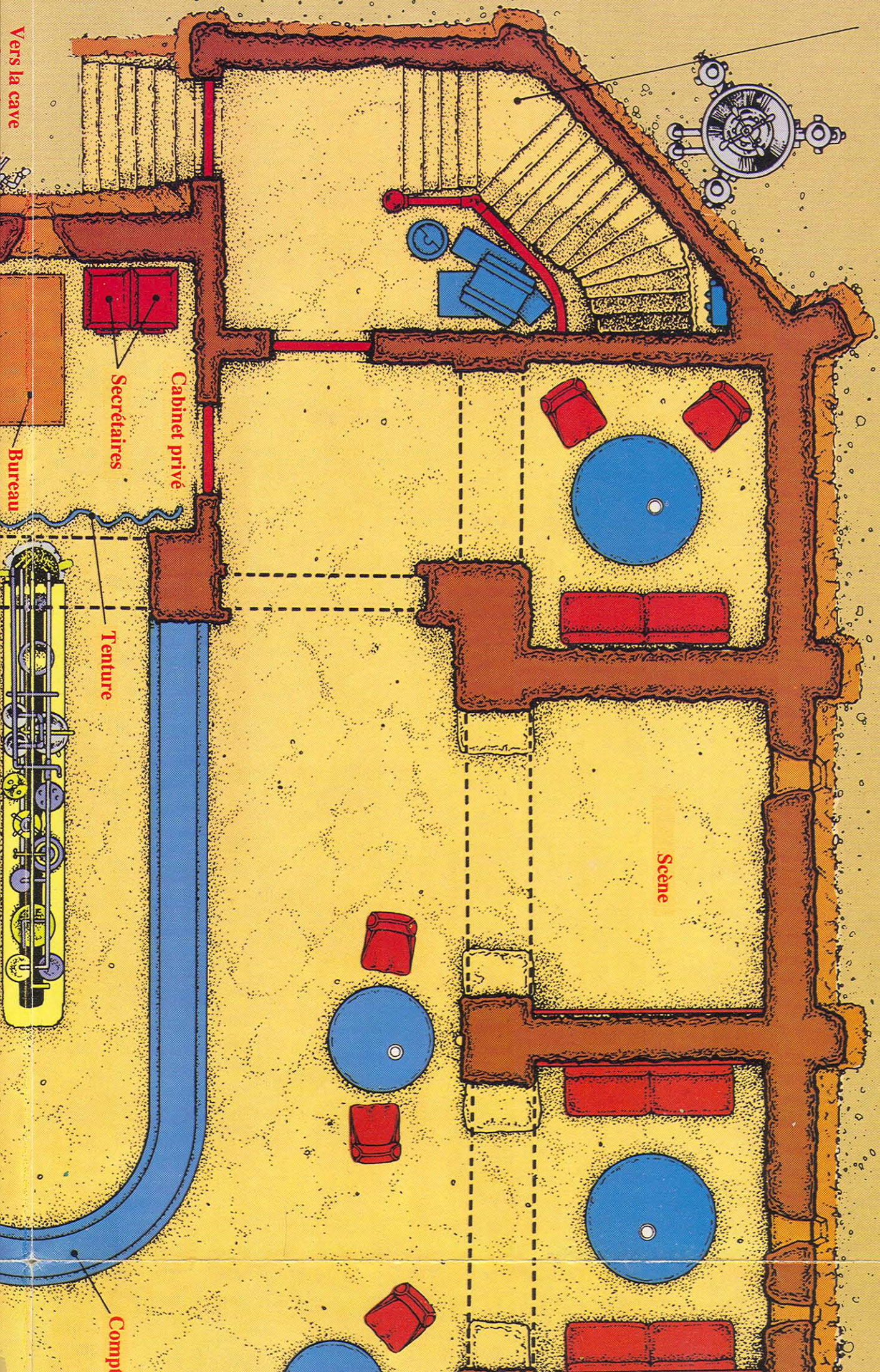


Mos EISLEY

Centre Ville

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. Embarcadere 94 | 12. Centrale Energetique |
| 2. Douanes de l'Astropport | 13. Residence Citadine de Jabba |
| 3. Les Speeders de l'Astropport | 14. Predicateur luterant |
| 4. Grand Magasin de Lup | 15. Epave |
| 5. Place du Marche | 16. Cantina de Mos Eisley |
| 6. Embarcadere 86 | 17. Marchands Jawas |
| 7. Embarcadere 87 | 18. Boutique de Souvenirs d'Heff |
| 8. Auberge de Mos Eisley | 19. Armurerie de Kayson |
| 9. Milice de Tatooine | 20. Cafe de l'Embarcadere |
| 10. Etables à Dewbacks | 21. Embarcadere 92 |
| 11. Bureaux du Gouvernement Regional | 22. Complexe Hotelier de l'Astropport |

Vers la cave et le cellier/Salles de repos



Scène

Cabinet privé

Secrétaires

Bureau

Tenture

Comp

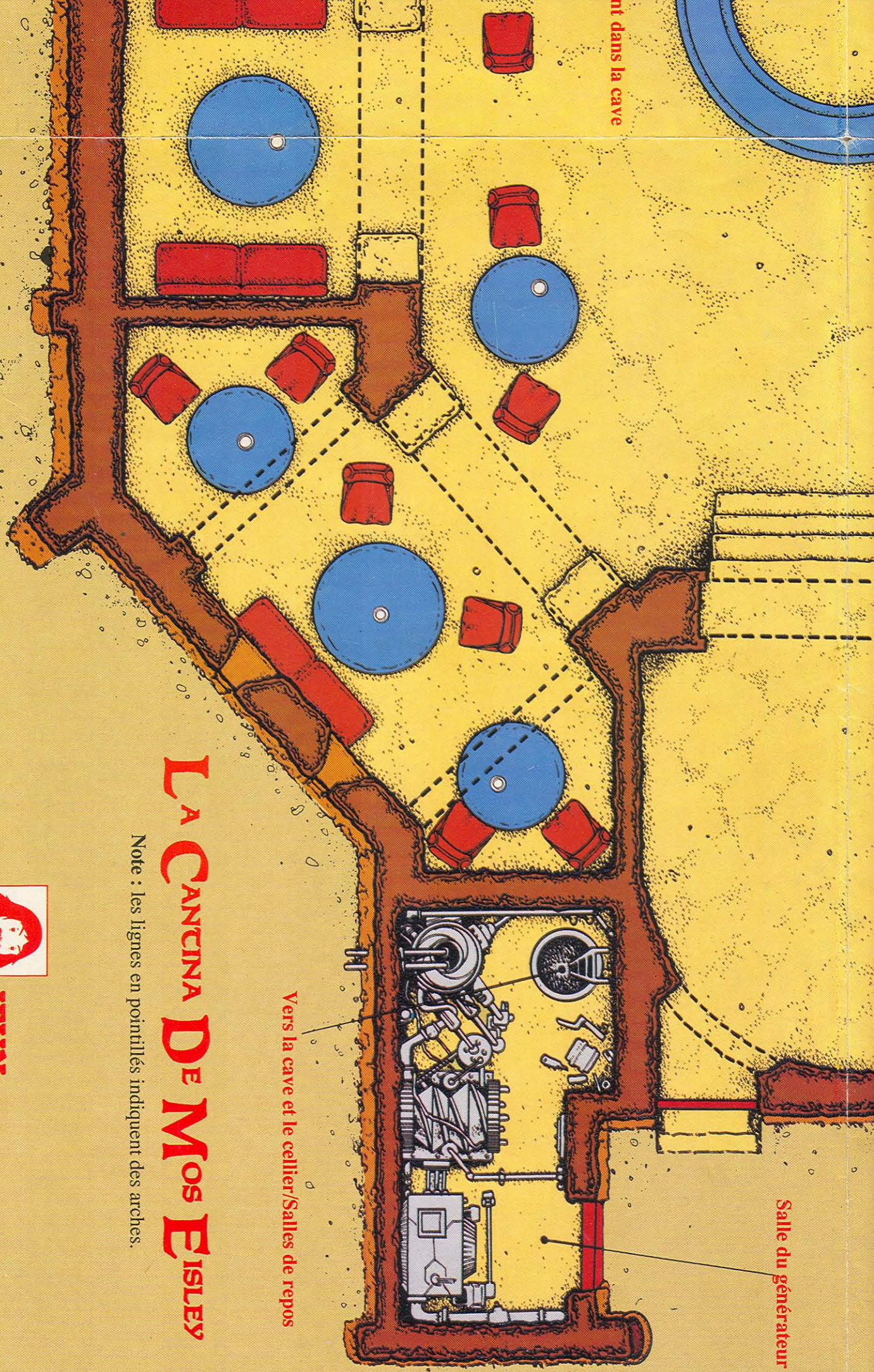
Vers la cave

Vers la cave
et le cellier

Bureau

Trappe donnant dans la cave





LA CANTINA DE MOS EISLEY

Note : les lignes en pointillés indiquent des arches.

Salle du générateur

Vers la cave et le cellier/Salles de repos

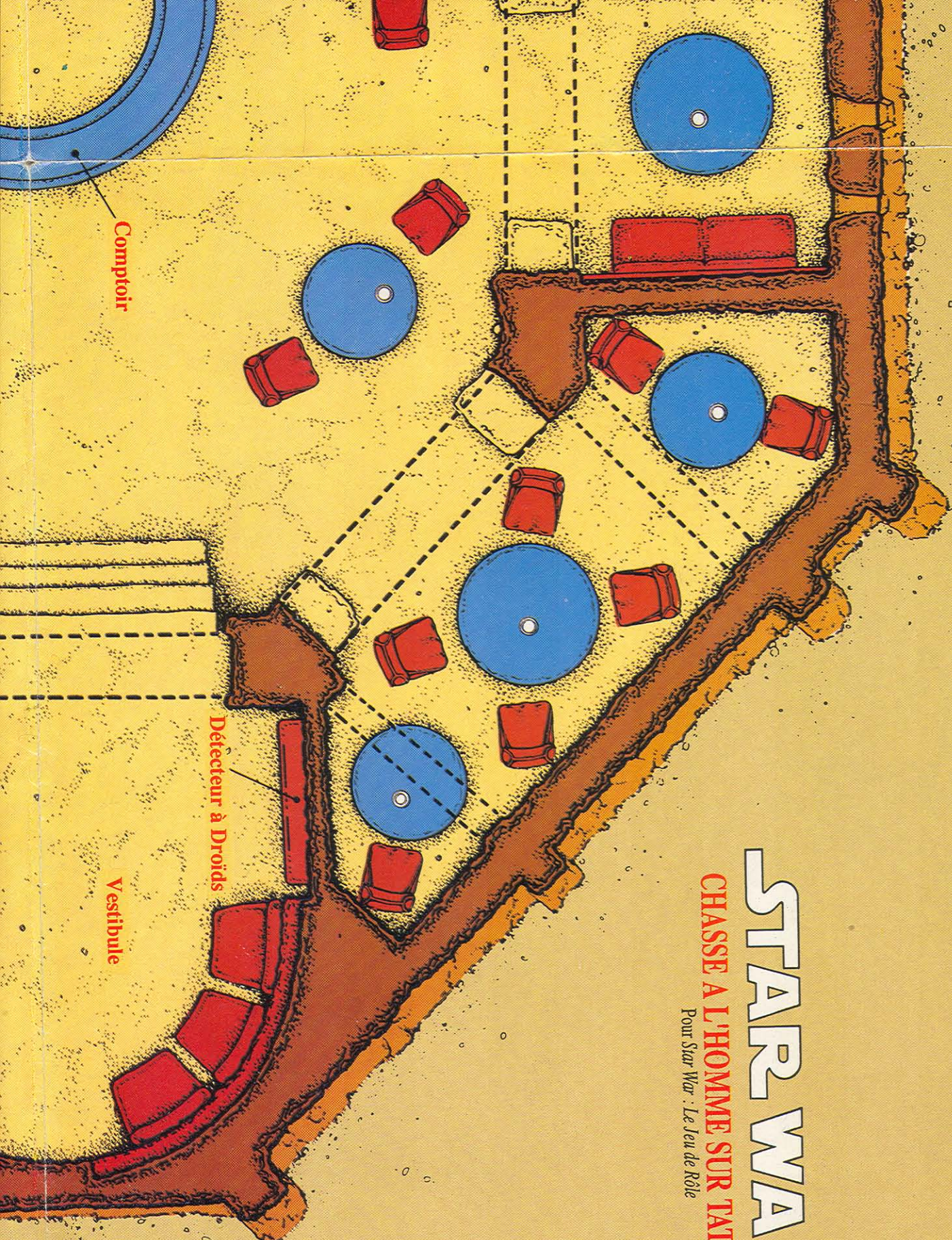


**JEUX
DESCARTES**

STAR WARS®

CHASSE A L'HOMME SUR TATOOINE

Pour Star War : Le Jeu de Rôle



STAR WARS®

Chasse à l'homme sur Tatooine

par Bill Slavicsek et Daniel Greenberg

Tollon, le vainqueur de Balamak. Tollon, le père de la Flotte de la Vieille République. Tollon, qui a façonné les tactiques navales impériales modernes. Des statues ont été érigées en son honneur dans tout l'Empire... sauf là où l'Empereur les a fait abattre. On prétend que Tollon est mort depuis des années. Mais c'est faux. Il est toujours en vie.

- Sa tête est mise à prix 50 millions de crédits... mais qui offre cette récompense?
- L'Empire veut mettre la main sur lui... mais mort ou vif?
- Des chasseurs de prime convergent de tous les points de la galaxie... mais est-ce pour le protéger ou pour le traquer?
- Même Jabba le Hutt est «intéressé» par cette affaire... mais pourquoi?

L'Alliance veut maintenant le retrouver et des rumeurs disent qu'il est sur Tatooine. Devinez un peu où vous devez aller?



Ce livret de 32 pages comprend:

- Un script plein de suspense permettant à chaque joueur de donner vie à son personnage et de le plonger directement au cœur d'une action trépidante.
- Les dossiers de quelques uns des chasseurs de prime les plus redoutables du secteur, avec leurs portraits, leurs caractéristiques, leurs armes et leurs armures.
- La description détaillée et le plan d'un manoir édifié aux fins fonds du désert et qui est employé comme forteresse.
- De nombreuses instructions permettant aux maîtres de jeu de maintenir le rythme de l'action et d'entretenir le suspense et le plaisir des joueurs tout au long de cette aventure.
- Des personnages pittoresques des bas fonds de Mos Eisley et du désert de Tatooine.

Et aussi :

- Une carte en couleur représentant la Cantina et l'Astropont de Mos Eisley, dessinée à partir des plans originaux des décors de *La Guerre des Etoiles*.
- Un scénario de combat spatial pour *Guerrier des Etoiles* et des pions en couleurs.

Une aventure complète pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle de La Guerre des Etoiles*. Pour un maître de jeu et un ou plusieurs joueur(s).



**JEUX
DESCARTES**

5, rue de la Beaume-75008 PARIS

A partir de 12 ans

©, TM & © 1989 LUCASFILM, Ltd. (LFL)
tous droits réservés. Marque utilisée par
Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

59.00 FR\$



9 782904 783814

IMP. METAISSA - 95110 SAINTOIS