

STAR WARS®

Commando : Shantipole

Une Aventure pour *Star Wars* : Le Jeu de Rôle de la *Guerre des Etoiles*

PLUS
UN SCENARIO POUR
GUERRIER DES ETOILES



**JEUX
DESCARTES**



Au cœur d'un champ d'astéroïdes en état de siège, des Rebelles héroïques mènent une lutte désespérée pour sauver le Commandant Ackbar et empêcher qu'un projet secret ne tombe entre les mains de l'Empire.

**Scanné
par
SKERD**



PLAYDWARF OF SEPTEMBER 2007

STAR WARS®

Commando: Shantipole

par Ken Rolston et Steve Gilbert

Développement: Steve Gilbert • Edition: Bill Slavicsek • Scénarios pour *Guerriers des Etoiles*: Doug Kaufman
Direction artistique: Stephen Crane • Graphismes: Rosaria J. Baldari, Anne Fink, Susan Kramer
Photocomposition: Carl Skutsch • Illustrations intérieures: Lucasfilm Ltd • Carte: Rosaria J. Baldari
Production: Steve Porpora • Relecture: Paul Murphy • Mise à jour des règles: Greg Gorden, Bill Slavicsek
Traduction française: Jean Balczesak • Supervision de la traduction: Henri Balczesak

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

Introduction

Bienvenue dans une nouvelle aventure pour *Star Wars: Le Jeu de Rôle*. Si vous désirez entreprendre ce scénario en tant que joueur, ne lisez pas plus avant. Ce livret contient en effet des informations exclusivement réservées au maître de jeu (MJ), en les lisant vous gâcheriez votre plaisir et celui de vos partenaires.

Dans cette aventure...

...un groupe de Rebelles doit secourir un officier supérieur de l'Alliance et le projet secret dont il a la charge. Une base secrète de la Rébellion a été dissimulée au cœur du champ d'astéroïdes du système Roche, dont sont originaires les Verpines, des extra-terrestres. C'est en ce lieu que le Commandant Ackbar* supervise la construction d'un nouveau chasseur stellaire: le Aile-B biplace. Au moment où commence l'aventure, ce projet est presque arrivé à son terme et le Commandement de l'Alliance a envoyé quelques Rebelles héroïques rejoindre Ackbar et les prototypes d'Ailes-B. L'Empire a cependant eu vent de cette affaire et a conçu d'autres projets en ce qui concerne ce nouveau chasseur stellaire.

Alors que les forces impériales passent à l'attaque, les Rebelles pourront-ils sauver Ackbar, son équipe, les paisibles Verpines et les prototypes de chasseurs stellaires, avant de les escorter au travers du champ d'astéroïdes, sans succomber à la puissance terrifiante d'une flotte de l'Empire? Voici les défis que propose *Commando: Shantipole*.

Diriger une aventure de *Star Wars*

Des extra-terrestres qui vont et viennent, des chasseurs TIE qui fendent les cieux en hurlant, des décharges de blasters qui fusent... autant d'éléments qui font de *Star Wars* un univers plein d'action et de sensations fortes. Pour recréer cette ambiance dans le cadre d'une partie de jeu de rôle, le maître de jeu doit d'abord se familiariser avec les éléments qui composent l'aventure. En effet, personne n'apprécie quand une pause intempestive vient interrompre une scène cruciale.

«Deux chasseurs TIE vous arrivent dessus en vrillant à babord,» explique le maître de jeu en employant un ton dramatique. «Mmm, laissez-moi juste quelques minutes pour lire ce qu'ils font ensuite...»

Pour entretenir le suspense, il y a mieux! Un manque de préparation aboutit généralement à gâcher le plaisir et l'excitation que l'on peut retirer en jouant dans la galaxie de *La Guerre des Etoiles*.

Si vous avez seulement maîtrisé quelques aventures de *Star Wars*, voici quelques conseils concernant la façon dont il faut aborder *Commando: Shantipole*. Tout d'abord, lisez l'aventure dans son intégralité afin de vous familiariser avec son intrigue et ses protagonistes. Ensuite, relisez attentivement les deux premiers épisodes avant de commencer à jouer. Il faudra en principe une partie complète (de deux ou trois heures) à vos joueurs pour les accomplir (bien qu'il vous soit toujours possible de continuer à jouer jusqu'à ce que vous sentiez qu'ils en ont assez fait pour ce soir). Une fois que vos joueurs ont terminé ces épisodes, arrêtez de jouer.

* Cette aventure dépeint Ackbar à l'époque où il n'était pas encore Amiral. Pour plus de renseignements sur ce personnage, reportez-vous à la page 76 du *Guide de Star Wars*.

Nous vous suggérons d'interrompre la partie en pleine action. Une fin «abrupte» laissera vos joueurs dans l'expectative et ils attendront impatiemment la prochaine partie. Avant de recommencer à jouer, relisez les deux épisodes suivants. Et ainsi de suite. Une bonne préparation vous assurera - à vous-même et à vos joueurs - de retirer le maximum de plaisir de chaque partie.

Préparation de la partie

Si la présente aventure est le premier scénario de *Star Wars* que vous jouez, il vous faudra alors prendre quelques minutes pour aider vos joueurs à choisir et à personnaliser leurs fiches de personnage. Plusieurs combats spatiaux intervenant dans le cours de *Commando: Shantipole*, il est hautement recommandé d'avoir quelques personnages sachant piloter ou manier les armes d'un vaisseau. Donnez ensuite 1000 crédits à chaque nouveau personnage, afin qu'il achète de l'équipement. En plus du matériel acheté au début de l'aventure, la Rébellion met à la disposition des personnages des joueurs (PJ) un vaisseau de transport léger modifié, appelé *Distanceur*. Si les PJ possèdent leur propre appareil, laissez-leur l'employer à la place du transport léger de l'Alliance.

Si vos joueurs possèdent déjà des personnages, vous pouvez très bien leur laisser le loisir de les utiliser. N'oubliez pas, cependant, qu'un groupe ne comprenant pas au moins un pilote ou un canonnière compétent sera nettement désavantagé.

Matériel d'aventure

Prenons un instant pour passer en revue les éléments qui composent *Commando: Shantipole*. En plus du livret d'aventure, vous trouverez:

- *L'encart détachable*. Cet encart de quatre pages comprend le script qui démarre l'aventure, les plans de la Base de Commandement d'Ackbar et du hangar de la Station de Recherche Shantipole, la légende de la carte en couleurs et les fiches des personnages non-joueurs (PNJ).
- *La carte en couleurs*. Cette carte représente l'intérieur de la Station de Recherche Shantipole. Des indications dans le texte vous diront quand vous pourrez la montrer à vos joueurs.
- *Matériel supplémentaire*. Pour jouer cette aventure, vous avez besoin du livre *Star Wars: Le Jeu de Rôle*, de crayons, de papier et de nombreux dés à six faces. *Le Guide de Star Wars*, *l'Équipement de Campagne de Star Wars* (qui comprend un écran pour le maître de jeu), des figurines *Star Wars* et le jeu de combat spatial *Guerriers des Etoiles* peuvent également s'avérer utiles, mais ils ne sont pas indispensables pour jouer.

Facteurs de difficulté et équilibre du jeu

En tant que MJ, il est de votre devoir d'adapter cette aventure à votre groupe de joueurs en utilisant la nouvelle Table des Facteurs de Difficulté présentée en page 144 du livre des règles.

Ainsi, par exemple, si le texte dit que les PJ ont besoin de réussir un jet de Dextérité «facile» pour accomplir une tâche donnée, reportez-vous à la «Table des Facteurs de Difficulté» de la page 144 et choisissez un facteur entre 6 et 10, en fonction du niveau de compétence de vos PJ. Les noms des attributs et des compétences ont une majuscule et les «qualités» des jets de dés requis (ex: facile) sont en italiques.

Le dénouement de chaque événement dépendra du nombre et du type de PJ qui composent votre groupe. Cette aventure est prévue pour six personnages débutants possédant un large éventail de compétences. Si vos PJ sont moins nombreux, vous pouvez éventuellement adapter les événements en conséquence.

Arrière-plan de l'aventure

Les mois qui suivirent la victoire de Yavin furent pleins d'espoir pour la Rébellion. Après la destruction de l'Etoile de la Mort, des volontaires affluèrent de tous les horizons de la galaxie pour alimenter les rangs de l'Alliance. Parmi ces nouvelles recrues, il y avait des pilotes rebelles qui découvrirent rapidement que les lourds convois impériaux étaient des proies faciles pour leurs véloces chasseurs stellaires. Les ressources humaines et matérielles ne cessaient d'augmenter et il semblait que les jours sombres toucheraient bientôt à leur fin.

Mais tout cela changea quand la flotte impériale se mit à chercher sans relâche la base cachée de la Rébellion. L'Empire fit en outre escorter ses convois de ravitaillement par un nouveau vaisseau: la puissante Frégate Nebulon-B.

Avec un prix de 194 millions de crédits standards, une Nebulon-B coûte vingt fois moins cher qu'un Destroyer Stellaire Impérial. Pourvue d'un épais blindage et emportant à son bord 24 batteries lasers et deux escadrons de Chasseurs TIE, cette frégate est un adversaire redoutable pour les pillards rebelles faiblement armés. Depuis son introduction, les pertes infligées aux forces corsaires ont augmenté d'une façon tellement dramatique, que le Haut Commandement de l'Alliance a dû se résigner à cesser toute attaque contre les convois impériaux. Depuis, l'approvisionnement est devenu un problème crucial.

L'Alliance a cependant un espoir de pouvoir contrer les meurtrières frégates d'escorte. Tout dépend en fait du succès du plan audacieux proposé par Ackbar, un Mon Calamarien. Ackbar a en effet entendu parler de la Nebulon-B à l'époque où il était le serviteur/esclave de Grand Moff Tarkin.

D'après ce qu'il a pu connaître de la conception générale du vaisseau, il a conclu que seul un appareil de puissance équivalente (l'Alliance n'en possède que quelques précieux exemplaires) ou des chasseurs stellaires spécialement équipés pourraient espérer pouvoir tenir en échec une frégate d'escorte. Le Haut Commandement décida alors de développer un nouveau type de chasseur qui puisse faire face à ce problème. C'est ainsi que, avant même que les épaves du premier raid manqué se soient refroidies, Ackbar se rendit dans le système Roche afin de demander de l'aide à une race de constructeurs de vaisseaux émérites: les Verpine.

Mettant leur savoir-faire au service des conceptions personnelles d'Ackbar, les Verpine - des êtres ressemblant à des insectes - commencèrent à réaliser un chef d'œuvre technique: le chasseur stellaire Aile-B. Ce chasseur lourd, capable d'approcher une frégate impériale et de détruire ses rampes d'envol et ses hyperpropulseurs, devait être la réalisation ultime des essais Slayn et Korpil. Privés d'escortes efficaces, les cargos de transport redeviendraient bientôt des cibles faciles.

Dirigés par Ackbar et son équipe d'ingénieurs de l'Alliance, les Verpine ont achevé la fabrication de deux prototypes du Aile-B biplace. Cet appareil est doté d'un compartiment de tir unique en son genre, qui permet au canonier de faire feu à partir d'un habitacle stable alors que le vaisseau effectue des manœuvres d'évitement. Ce qui confère à ce chasseur stellaire une précision de tir nettement améliorée. De plus, le nouveau Aile-B dispose d'un blindage et d'une puissance de feu supérieurs à ceux de tous les autres chasseurs rebelles ou impériaux fabriqués à ce jour.

Événements récents

L'Empire: ce que l'Alliance ignore, c'est qu'un membre de l'équipe de conception d'Ackbar est en fait un espion impérial. Salin Glek, le lieutenant du Calamarien, tient informé le Commandant de District Nothos de tous les progrès du Aile-B. Nothos aurait pu anéantir le projet rebelle depuis longtemps, mais, au lieu de cela, il a préféré attendre que les prototypes soient achevés afin de pouvoir s'en emparer pour le compte de l'Empire. Le commandant de district espère que la réussite de son plan lui vaudra une promotion, malgré les risques que celui-ci implique.

Ily a trois jours, Nothos a reçu de Glek un signal l'informant qu'il allait bientôt être temps d'agir. Nothos a alors constitué une flotte d'intervention constituée des vaisseaux d'escorte des convois de son district. Il a également envoyé des TIE de reconnaissance à long rayon d'action effectuer des patrouilles autour du périmètre du champ d'astéroïdes. Il n'attend plus maintenant que le dernier signal de Glek. Mais, au cas où l'espion échouerait, Nothos a déjà ordonné que la flotte d'intervention soit prête à soumettre le système Roche tout entier à un blocus. Les vaisseaux sont en ce moment même en train de prendre position.

L'Alliance: Ackbar et son équipe d'ingénieurs de l'Alliance ont travaillé à améliorer la version originale du Aile-B, afin que celui-ci puisse répondre parfaitement aux besoins actuels de la Rébellion. Deux prototypes de Ailes-B biplaces ont été achevés et n'attendent plus que d'être emmenés jusqu'à la flotte rebelle. Une fois qu'ils seront arrivés à bon port, la construction en chaîne de nouveaux Ailes-B pourra très vite être lancée. Le naturel pacifique des Verpine leur interdit malheureusement de se joindre ouvertement à la Rébellion. En conséquence de quoi, la mission de reproduire les Ailes-B incombera aux ingénieurs rebelles qui, même s'ils ont participé à tout le processus de conception, auront bien du mal à égaler les talents naturels des Verpine en matière de construction de vaisseaux.

Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que la deuxième mission d'Ackbar consiste à convaincre les Verpine de rejoindre la Rébellion. Les extra-terrestres éprouvent une forte sympathie pour le noble Ackbar, un pacifique Calamarien devenu guerrier par la force des choses, mais ils restent réticents à s'impliquer dans un mouvement belliqueux.

En ce moment même, un groupe de Rebelles est en route pour aller chercher Ackbar, son équipe et les prototypes. Il devrait arriver juste avant que la flotte d'intervention impériale n'intervienne...

E

pisode un Au coeur du champ d'astéroïdes

Résumé

L'aventure débute alors que les PJ rebelles approchent du champ d'astéroïdes du système Roche à bord du *Distanceur*, un vaisseau de transport léger modifié. Ils ont reçu pour ordres de remettre au Commandant Ackbar, chef de la base-astéroïde rebelle, un holo-disque scellé et codé. Tandis qu'ils se rapprochent du champ, trois chasseurs TIE leurs tombent dessus. Les Rebelles doivent s'en débarrasser avant de poursuivre en direction de la base d'Ackbar. A leur arrivée, on leur apprend alors l'existence du nouveau Aile-B et ils font connaissance d'Ackbar, des Verpines et du traître Salin Glek.

Début de l'aventure

Donnez à vos joueurs une copie du script présenté dans l'encart détachable et assignez un rôle à chacun. Les rôles sont désignés par «1er Rebelle», «2ème Rebelle», et ainsi de suite. Si vous disposez de six joueurs, chacun lira un rôle. S'ils sont moins de six, certains devront lire les répliques de plusieurs rôles.

Lisez à haute voix l'encadré ci-dessous, puis laissez vos joueurs commencer le script.

Lire à haute voix

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

Les temps sont durs pour l'Alliance. En employant la nouvelle frégate d'escorte Nebulon-B puissamment armée, l'Empire a littéralement mis un terme à toutes les attaques dont étaient victimes ses convois de marchandises. Privées de ce butin, les ressources en matériel des Rebelles diminuent dangereusement. Cela pourrait entraîner la fin de la Rébellion dans un proche avenir.

Mais tout n'est pas perdu. Au sein d'une base lointaine installée dans le champ d'astéroïdes du système Roche, le Commandant Ackbar et son équipe oeuvrent sans relâche à la fabrication d'un nouveau chasseur stellaire capable de neutraliser les Nebulons-B.

En ce moment même, quelques Rebelles pleins de bravoure s'approchent du champ d'astéroïdes avec pour ordre de récupérer Ackbar, son équipe et les prototypes de chasseurs, avant de les ramener sains et saufs jusqu'au Haut Commandement de l'Alliance. Si ces hommes échouent dans leur mission, cela pourrait bien signifier la fin du combat pour la liberté...

Faites signe au joueur auquel vous avez assigné le rôle du «1er Rebelle» de commencer à lire le script à haute voix. Une fois ce script terminé, commencez la partie avec «La patrouille de TIE», ci-dessous.

La patrouille de TIE

Quand vos joueurs ont fini le script, lisez le passage suivant à haute voix:

Dans un hurlement de propulseurs, trois TIE effectuent un virage sur l'aile et fondent sur vous en formation serrée. Vos senseurs vous signalent une forte concentration d'énergie au niveau des armes des TIE et, un instant plus tard, une rafale de blasters déchire l'espace devant la proue de votre vaisseau.

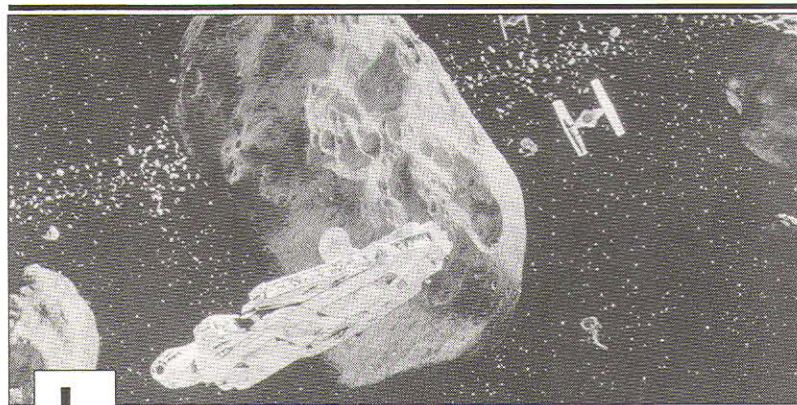
Les TIE appartiennent à la patrouille de reconnaissance envoyée par Nothos et ont reçu l'ordre d'intercepter tous les appareils qui tenteraient de pénétrer ou de quitter le système Roche. Les PJ qui réussissent un jet *moyen* en Technologie identifient ces chasseurs comme étant des modèles TIE/rc. Ce qui leur permet aussi de savoir que ces engins sont rapides et maniables, mais faiblement armés. Les TIE/rc peuvent opérer dans un rayon d'action supérieur à celui des autres appareils de leur catégorie, ce qui les rend parfaitement adaptés aux missions de reconnaissance.

Les TIE tirent une salve d'avertissement devant la proue du transport léger, puis intimement par radio au vaisseau de les suivre. Les Impériaux veulent que le *Distanceur* les accompagne jusqu'à leur frégate de commandement qui croise en bordure du système.

Si les PJ obéissent à leurs injonctions, reportez-vous au paragraphe «Capturés!». Par contre, si les PJ décident de combattre, référez-vous au paragraphe «Combat Spatial du JDR» ou «Combat de *Guerriers des Etoiles*», selon que vous utilisez les règles de combat spatial du jeu de rôle, ou celles du jeu *Guerriers des Etoiles*. Lorsque l'affrontement approchera de sa conclusion, reportez-vous au paragraphe «Acheter la patrouille TIE».

Combat spatial du JDR

Le vaisseau rebelle commence le combat à moyenne portée des TIE et à une distance supérieure d'un rang à une «portée longue» du champ d'astéroïde. Les Rebelles peuvent tenter de s'enfuir en fonçant vers les astéroïdes ou de se rapprocher des TIE. S'ils choisissent d'ignorer les chasseurs impériaux, ceux-ci se lancent alors à leur poursuite. Il faut quatre rounds avant d'entrer dans le champ d'astéroïdes: un pour passer en portée longue, un pour passer en portée moyenne, un pour se rapprocher en portée courte et un pour entrer. Les TIE continuent leur poursuite au sein du champ d'astéroïdes.



L

La bataille, fait rage au sein du champ d'astéroïdes.

A l'intérieur du champ d'astéroïdes, tous les pilotes doivent réussir un jet *moyen* en Pilotage de Vaisseau à chaque round (ce jet est considéré comme étant une action) afin d'éviter d'entrer en collision avec un astéroïde. Chaque jet raté signifie que le vaisseau concerné heurte un astéroïde et subit des dommages (les astéroïdes infligent 3D de dommages).

Quand ils attaquent, les TIE essayent de se rapprocher autant que possible de leur cible. Ils recourent à toutes les options de combat à leur disposition: vitesse, canons, tirs combinés et esquives.

Une fois que deux des trois TIE sont détruits, le chasseur restant tente de faire retraite en direction de sa frégate de commandement. Deux jets réussis pour éviter les astéroïdes, effectués au cours de deux rounds consécutifs, lui sont ensuite nécessaires pour quitter le champ. Si les PJ suivent le TIE, ils doivent alors réussir les mêmes jets, eux aussi. Une fois dans l'espace libre, le TIE essaye d'accroître la distance qui le sépare des rebelles, jusqu'au delà d'une «longue portée». S'il y parvient, il rejoint la frégate d'escorte. Les PJ peuvent néanmoins continuer à s'approcher et ils voient alors le grand vaisseau dans le lointain. S'ils se rapprochent encore, ils sont pris dans les rayons tracteurs du vaisseau. Reportez-vous au paragraphe «Capturés!».

Vaisseau de transport léger modifié rebelle*: Multiplicateur d'Hyperpropulsion x2; Vitesse Sub-Luminique 2D; Maniabilité 0D; Coque 4D. Armes: Deux Canons-Lasers (ils tirent indépendamment); Ordinateur de Visée 2D; Dommages 4D. Ecrans: 1D.

Chasseur Stellaire TIE/rc: Multiplicateur d'Hyperpropulsion 0; Vitesse Sub-Luminique 5D; Maniabilité 2D+2; Coque 2D. Armes: Un Canon-Laser; Ordinateur de Visée 2D; Dommages 2D+2. Ecrans: aucun.

Pilotage de Vaisseau 4D+2; Canons de Vaisseau 4D+2.

Combat de Guerriers des Etoiles

Pour résoudre cet affrontement en utilisant les règles de *Guerriers des Etoiles*, appliquez de la colle sur la face non imprimée de la bande cartonnée fournie avec ce livret, puis pliez cette bande en deux. Séparez ensuite les pions avec des ciseaux en suivant les lignes noires. Pour ce combat, vous avez besoin de trois TIE/rc et du pion représentant le *Distanceur*.

Les trois pilotes des TIE ont 4D+2 en Pilotage et 4D+2 en Canons.

Règles nécessaires: employez les règles du Jeu Standard, ainsi que celles concernant les Armes Pivotantes (14.4) et les Astéroïdes (24) avec les modifications suivantes:

- Utilisez seulement 12 pions astéroïdes réguliers et 18 pions irréguliers.
- Les astéroïdes se déplacent d'un certain nombre d'hexagones en fonction d'un jet de dé. Sur un jet de 1 ou 2, ils se déplacent d'un hexagone; sur un jet de 3 ou 4, de deux hexagones; sur un jet de 5 ou 6 ils parcourent trois hexagones.

Mise en place: placez le TIE/rc n°1 dans l'hexagone 1023 orienté vers l'hexagone 1123, le TIE/rc n°2 dans l'hexagone 1024 orienté vers l'hexagone 1124 et le TIE/rc n°3 dans l'hexagone 1025 orienté vers l'hexagone 1125. Positionnez le *Distanceur* dans l'hexagone 2640, orienté dans n'importe quelle direction, au choix des joueurs. Placez les astéroïdes dans la moitié supérieure de la carte, entre les rangées xx01 et xx21.

Fin de la partie: la partie est terminée, soit si les PJ sont détruits ou se rendent, soit si tous les TIE sont détruits ou si un TIE parvient à s'enfuir par le bord opposé de la carte. Si les PJ se rendent ou suivent le TIE, reportez-vous au paragraphe «Capturés!».

Règles spéciales: ce scénario se joue avec une carte «statique» et les règles spéciales suivantes s'appliquent.

- Les astéroïdes qui sortent de la carte suite à leurs déplacements sont remplacés n'importe où entre les rangées d'hexagones xx01 et xx21, en accord avec les règles normales de placement, mais à plus de trois hexagones des vaisseaux.
- Les deux canons pivotants du transport léger ont un arc de tir restreint. L'un d'entre-eux ne peut tirer que dans les arcs Avant Gauche et Arrière Gauche, et l'autre peut faire feu sur une cible seulement si elle se trouve dans les arcs Arrière Droit et Avant Droit.

TIE/rc CARACTERISTIQUES POUR GUERRIERS DES ETOILES

Type de Vaisseau:	TIE/rc	1/2 Looping:	4
	Chasseur	Glissade:	3
	Stellaire	Tonneau:	3
Armes du Pilote:	SLF	Evitement:	3
Armes du Canonier:	-	Virage sur l'Alle:	2
Fuselage:	3/2	Virage Serré:	7
Vitesse Max.:	7	Survitesse:	4
Fact. Vir.:		Accélération:	2
1	1/1	Suraccélération:	6
2	2/1	Décélération:	3
3	3/2	Surdécélération:	9
4	3/2	Réparation:	8
5	4/3	Tir Visé:	6
6	5/4	Tir Instinctif:	4
7	5/5	Ajustement de Tir:	4
8	(6)/(5)	Orientation Ecrans:	-
9	(6)/(6)	Nbre d'Ecrans:	-
		Puissance Auxiliaire:	3
Stabilisateur:	4	Unité R2?:	Non

* Ces caractéristiques concernent le *Distanceur*, le transport léger fourni par l'Alliance. Si les PJ pilotent leur propre vaisseau, utilisez les caractéristiques de celui-ci à la place.

CARACTÉRISTIQUE DU DISTANCEUR POUR GUERRIERS DES ÉTOILES

Type de Vaisseau: Distanceur	Tonneau:	6
Armes du Pilote: DMF	Évitement:	6
Armes du	Virage sur l'Aile:	5
Canonier: DLP x 2	Virage Serré:	1
Fuselage: 16/13	Survitesse:	6
Vitesse Max.: 4	Accélération:	3
Fact. Vir.: 1/1	Suraccélération:	1
1	Décélération:	3
2	Surdécélération:	9
3	Réparation:	6
4	Tir Visé:	5
5	Tir Instinctif:	5
6	Ajustement de Tir:	6
Stabilisateur: 4	Orientation Écrans:	4
1/2 Looping: 6	Nbre d'Écrans:	6
Glissade: 4	Puissance Auxiliaire:	3
	Unité R2?:	Non

Capturés !

Si les PJ se rendent ou si leur vaisseau est mis hors service par les TIE, improvisez les scènes suivantes...

Les TIE conduisent les Rebelles jusqu'à leur frégate de commandement qui est en attente aux abords du système. Quand ils sont assez proches, la frégate met en marche ses rayons tracteurs et amène jusqu'à elle le transport léger. Une fois sur le pont d'accostage, une nuée de soldats impériaux fouillent le vaisseau en quête de contrebande. Si les PJ n'ont pas dissimulé l'holo-disque, les soldats le trouvent. Si un personnage a caché celui-ci, il lui faut faire un jet de Dissimulation-Discretion en opposition avec la compétence de Recherche (2D) d'un soldat impérial. Si le jet du PJ est le plus élevé, le disque n'est pas trouvé.

Tandis que les soldats impériaux fouillent le vaisseau, un officier de l'Empire interroge les Rebelles et leur demande ce qu'ils viennent faire dans ce secteur. Si les PJ se sont rendus sans combattre, n'importe quelle histoire vraisemblable peut satisfaire l'officier. S'ils se sont battus, ils doivent alors inventer un excellent mensonge et réussir un jet *difficile* en Escroquerie. Une fois qu'ils ont convaincu l'officier de leur innocence, ce dernier leur donne alors un avertissement et les laisse retourner à leurs affaires. Poursuivez l'aventure.

S'ils racontent une histoire cousue de fils blancs, s'ils ratent leur jet en Escroquerie, s'ils ont une attitude agressive ou si l'holo-disque est découvert, les Rebelles sont en mauvaise posture. Tandis que les Impériaux tentent de percer le code du disque, les PJ sont alors placés dans le bloc de détention du vaisseau. A ce stade, il vous faut improviser une tentative d'évasion, à moins que vous n'informiez tout simplement les joueurs qu'ils ont échoué dans leur mission. Dans ce dernier cas, faites leur créer de nouveaux personnages et recommencez tout à zéro.

Achever la patrouille TIE

Au moment où les PJ s'apprennent à se débarrasser du dernier TIE/rc, lisez le passage suivant à haute voix:

Le dernier TIE fait volte-face et s'éloigne de votre vaisseau en essayant de tirer avantage de sa vitesse supérieure. Votre canonier l'a encore sur ses scopes, mais il se retrouvera rapidement hors de portée.

Les flèches du viseur sont alignées et il suffit d'une légère pression sur la gâchette pour que le chasseur TIE disparaisse dans une boule de feu multicolore. Des fragments étincelants s'éparpillent et s'estompent dans le silence de l'espace.

Une fois les TIE vaincus, les PJ peuvent continuer de progresser dans le champ d'astéroïdes jusqu'à la base rebelle. Leur vaisseau est équipé d'un récepteur spécial réglé sur la fréquence d'une balise radio qui les conduit jusqu'à la base.

Même si les PJ ont réussi à intercepter les TIE avant qu'ils n'entrent en contact avec leur vaisseau de commandement, il ne faudra pas longtemps pour que les Impériaux arrivent en force. La flotte de Nothos est déjà en train de manoeuvrer et bientôt le champ d'astéroïdes sera encerclé.

Le champ d'astéroïdes du système Roche

Le champ d'astéroïdes du système Roche est un amas de rochers - dont la taille va de météorites minuscules à d'énormes planétoïdes - qui tourne autour d'un petit soleil jaune.

Ce champ extrêmement ancien situé dans le système Roche semble relativement ordonné... pour un tumulte de débris spatiaux. Ses astéroïdes exécutent des trajectoires elliptiques, presque prévisibles, autour de l'étoile du système.

Evidemment, au sein d'un champ d'astéroïdes, «presque prévisible» reste synonyme d'ennuis pour les vaisseaux spatiaux. Les pilotes doivent constamment prendre garde aux astéroïdes qui surgissent brutalement devant leur appareil, aux micrométéorites susceptibles de percer leur coque et aux zones de forte concentration où ils ne disposent d'aucun espace de manoeuvre. Sans compter que dans un champ d'astéroïdes, la moindre panne de moteur signifie une mort certaine.

Un pilote patient peut se frayer un chemin au travers du champ du système Roche jusqu'à la base rebelle en effectuant quatre jets *faciles* en Pilotage de Vaisseau. Les pilotes pressés, ou ceux qui essayent de se déplacer tout en combattant, doivent faire cinq jets *moyens* en Pilotage pour rejoindre la base. Chaque jet manqué signifie que le vaisseau entre en collision avec un astéroïde et prend 3D de dommages.

Des mynocks et des limaces spatiales vivent dans le champ du système Roche. Ce dernier est également la patrie des Verpines, une race de bipèdes rappelant des insectes, qui possèdent un talent naturel pour la fabrication de vaisseaux et d'autres objets technologiques. Alliés de la Rébellion, ces extra-terrestres vivent à l'intérieur de cavernes creusées dans les plus grands astéroïdes.

Deux astéroïdes verpines ont été spécialement aménagés afin de répondre aux exigences du projet rebelle. La Base de Commandement Rebelle abrite Ackbar et son équipe d'ingénieurs de l'Alliance. Ils supervisent le projet depuis cet endroit. Les tests et la fabrication proprement dites étant effectués dans la Station de Recherche Shantipole, un gros astéroïde situé au coeur du champ.

La Base de Commandement d'Ackbar

La Base de Commandement Rebelle d'Ackbar est un croisement étrange entre une communauté à haute technologie et une caverne. Diverses machines et des panneaux de contrôle scellés dans les parois de pierre apparaissent dans les lieux les plus inattendus. Les couloirs et les plafonds n'ont pas de largeur ou de hauteur standards, et le complexe tout entier baigne dans une lumière tamisée.

Environ 50 Verpines et une demi-douzaine de Rebelles vivent et travaillent au sein de la Base de Commandement, d'où ils coordonnent les activités des autres astéroïdes-colonies impliqués dans le projet «Aile-B biplace». Tous les travaux de conception et de réalisation sont effectués dans le gros astéroïde, la Station de Recherche Shantipole, mais d'autres astéroïdes sont employés pour les besoins de l'approvisionnement et des communications.

Une fois que les PJ ont navigué au travers de la ceinture d'astéroïdes en effectuant le nombre requis de jets de Pilotage de Vaisseau, ils arrivent en vue d'un bloc de rocher en forme de sablier. La balise radio qu'ils ont suivie jusqu'ici provient des profondeurs de la Base de Commandement Rebelle.

Lisez alors à haute voix:

Vous avez suivi le signal de la balise jusqu'à un astéroïde en forme de sablier. Des points lumineux se dessinent à sa surface, indiquant l'emplacement de bouches d'aération et de projecteurs de rayons répulseurs. Tandis que votre vaisseau tourne autour du bloc de rocher animé d'un mouvement de rotation, vous remarquez une ouverture creusée dans le flanc de l'astéroïde. Il semble s'agir d'un pont hangar et vous pouvez voir plusieurs silhouettes qui se meuvent dans la lumière de son intérieur. Alors que vous vous rapprochez, votre intercom reprend vie en crachotant: «Transport léger, identifiez-vous et donnez les raisons de votre présence.»

Si les Rebelles donnent le mot de passe mentionné dans le script et s'identifient sans détour, ils reçoivent alors l'autorisation d'atterrir. S'ils ne prononcent pas le mot de passe, mais déclarent simplement être des Rebelles, ils reçoivent également l'autorisation d'atterrir, mais ils sont alors accueillis par un groupe en armes au moment de leur débarquement.

Verpine

Commando: Shantipole met en scène les Verpines, une nouvelle race d'extra-terrestres pour *Star Wars: Le Jeu de Rôle*. Vous trouverez ci-dessous un bref aperçu de leur culture. Faites faire un jet en Races Extra-Terrestres à chaque joueur, afin de déterminer ce que sait son personnage sur les Verpines. Le PJ connaît les informations correspondant au jet qu'il a obtenu, ainsi que celles que lui auraient fournies des jets inférieurs. Ainsi, par exemple, un PJ dont le jet est compris entre 16 et 20 possède de «Vastes connaissances générales» et il est «Renseigné».

Ne vous sentez pas obligé de donner à vos joueurs toutes les informations présentées ci-dessous. Laissez-les découvrir certains détails par eux-mêmes au cours de leurs interactions avec les Verpines.

Information répandue (jet de 6-10): Ver... quoi? Comment épelles-tu ça?

Renseigné (jet de 11-15): Les Verpines sont une race de créatures ressemblant à des insectes très évolués. Ils vivent à l'intérieur d'astéroïdes du système de Roche. Il est évident que les Verpines ne se sont pas développés à la surface de leurs astéroïdes quasiment dépourvus d'atmosphère, mais leur origine exacte est inconnue. Certains pensent qu'ils viennent d'une autre galaxie, d'autres estiment que le monde des Verpines s'est lentement désagrégé au cours des millénaires, ne laissant plus aujourd'hui qu'un champ d'astéroïdes indiquant qu'une planète a jadis orbité autour de Roche. Une troisième théorie soutient que les Verpines ont détruit leur monde natal au cours d'une effroyable guerre civile et qu'ils vivent maintenant sur ses débris. On suppose également que les souvenirs qui leur restent de cette guerre sont à la base de leur profession de foi pacifiste d'aujourd'hui.

Vastes connaissances générales (jet de 16-20): Les Verpines possèdent une technologie très évoluée et font preuve d'un émerveillement quasi enfantin lorsqu'ils se retrouvent en présence d'une nouvelle machine. Chacun de leurs gros astéroïdes est une colonie autonome capable de produire de l'énergie, de la nourriture et de l'air. La plupart des astéroïdes-colonies comptent entre 20 et 100 habitants, mais certaines rumeurs persistantes font état de colonies situées près du

centre du champ et qui abriteraient jusqu'à 1000 individus.

Les colonies verpines utilisent des rayons répulseurs focalisés afin d'éviter d'entrer en collision avec les autres astéroïdes. Quand deux colonies viennent à se heurter, chacune est repoussée par le champ répulseur de l'autre et ricoche sans subir de dégâts.

Les Verpines sont de brillants constructeurs de vaisseaux. Bien qu'ils ne participent pas activement à la Rébellion, ils font preuve de sympathie à l'égard de la cause de l'Alliance et ont déjà produit plusieurs vaisseaux pour le compte de celle-ci, dont notamment le chasseur stellaire Aile-B original. Ce Aile-B monoplace fut conçu conjointement par les ingénieurs des colonies Slayn et Korpil.

Connaissances vraiment exhaustives (jet de 21-30): Il existe deux formes majeures de Verpines, la forme dominante hermaphrodite et les clones ouvriers stériles. Les clones n'ont que peu d'importance, car ils sont à peine intelligents et complètement soumis à la forme dominante. La forme dominante, quant à elle, est connue par la plupart des races galactiques et fait preuve d'un naturel extrêmement sociable.

Tous les Verpines appartiennent à un même essaim et possèdent une conscience communautaire limitée. Cette dernière leur permet de prendre des décisions politiques de façon instantanée. Les Verpines ne possèdent aucun gouvernement, mais du fait de leurs dons télépathiques, chaque individu a toute autorité pour parler au nom de l'essaim tout entier. Si la théorie parlant d'une ancienne guerre civile est exacte, il est alors probable qu'un autre essaim ait existé... et existe peut-être encore, quelque part. Bien que se montrant d'ordinaire heureux d'aborder n'importe quel sujet, les Verpines se montrent particulièrement réservés sur ce point.

Les caractéristiques ci-dessous concernent un Verpine moyen pour Star Wars: Le Jeu de Rôle de la Guerre des Etoiles. Pour créer un personnage-joueur Verpine, répartissez 6D entre elles.

DEXTERITE: 1D+1
SAVOIR: 2D+1
MECANIQUE: 2D+2

PERCEPTION: 1D+1
VIGUEUR: 1D+1
TECHNIQUE: 3D

Du fait de la petite taille du hangar et de la rotation rapide dont est animé l'astéroïde, il n'est pas facile d'atterrir. Le pilote doit effectuer un jet *moyen* en Pilotage de Vaisseau pour atterrir en douceur. Si ce jet est raté, décrivez la façon dont le transport léger heurte une paroi latérale du hangar en entrant. Même si cette maladresse ne cause que des dommages mineurs, tels que des éraflures et quelques bosses, il peut se révéler assez embarrassant par la suite pour les héros rebelles. Ainsi, arrangez-vous pour qu'Ackbar, ses ingénieurs et les Verpines ne se privent pas de commenter cet incident tout au long de l'aventure, notamment dès qu'il sera nécessaire de faire appel aux compétences de pilotage.

Un jet réussi signifie que le transport léger atterrit en douceur. Une voix retransmise par l'intercom annonce: «Bien joué, pilote du transport. Garez votre engin où vous voulez. Dégourdissez vos jambes, un comité de réception arrive dans un instant.»

Une fois que les Rebelles mettent pied à terre, lisez le texte suivant:

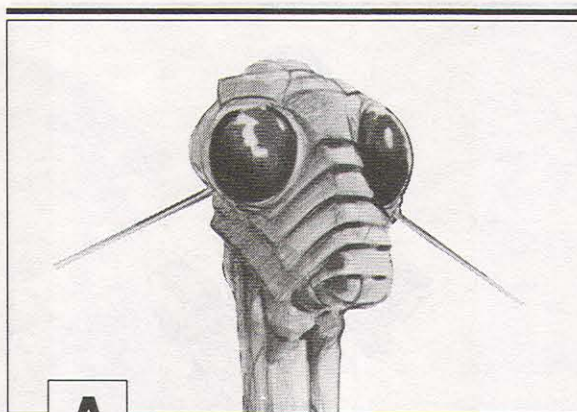
Le petit pont hangar semble fonctionnel et bien conçu. Une tour de contrôle surplombe la piste. Creusé apparemment dans le roc, le hangar est juste assez grand pour votre vaisseau. Et même si le plafond est élevé, les parois sont redoutablement proches les unes des autres. Ces murs sont couverts de tableaux de bord, de conduits de refroidissement et de surfaces rocheuses de couleur rouge-brun. Un large passage taillé dans la pierre permet de quitter la salle. Au moment où vous émergez de votre appareil, vous êtes accueillis par un couinement d'excitation. Trois grandes créatures ressemblant à des insectes, dont vous pensez qu'il doit s'agir de Verpines, trottent hors du passage et se dirigent vers vous.

Bien que les transports légers soient répandus dans la plus grande partie de la galaxie, ces Verpines n'en ont encore jamais vus. Le premier d'entre-eux, Suskafoo, a lu beaucoup de choses sur les cultures et les comportements extra-terrestres. Mais les premiers non-Verpines qu'il a rencontrés étaient les membres de l'équipe d'Ackbar. Il parle le Basique pratiquement sans accent, mais, quand il est excité, il a tendance à tronquer ses phrases comme le font les Verpines quand ils parlent entre eux. Pour de plus amples informations concernant Suskafoo, référez-vous à la fiche de ce personnage présentée dans l'encart détachable.

Les deux autres Verpines sont de jeunes ingénieurs, qui ont été affectés au projet Shantipole. Tous trois assaillent les PJ de questions concernant les théories qui ont présidé à la conception des moteurs et de la configuration de leur vaisseau.

Mettez à profit cette occasion pour initier vos joueurs aux manières verpines. Ces créatures forment une race aimable, fascinée par la technologie. Suskafoo, qui étudie la culture galactique, essaye de se contenir quelque peu, mais les jeunes Verpines n'arrivent pas de fureter partout. Si les PJ les perdent de vue un instant, ils retrouvent les jeunes ingénieurs occupés à jacter au dessus d'une écouteille ouverte, affairés à améliorer les systèmes d'alimentation du *Distanceur* en le débarrassant de toutes sortes de circuits inutiles. Si on les interrompt, il incombe alors aux PJ de réparer les dégâts (un jet *moyen* de Réparation de Vaisseau). Si on les laisse faire, les jeunes Verpines améliorent effectivement le vaisseau. Sa vitesse Sub-Luminique est augmentée de 1D.

Suskafoo parle librement du Aile-B biplace et discute avec les PJ des problèmes rencontrés pour sa réalisation. Appartenant à un essaim et partageant avec celui-ci une conscience communautaire, un Verpine ne peut même pas imaginer de mentir. Suskafoo aborde donc en toute franchise le sujet du Projet Shantipole avec les représentants de «l'amical essaim rebelle».



A l'instar de Suskafoo, les Verpines aident «l'amical essaim rebelle» par tous les moyens dont ils disposent.

Suskafoo répond à toutes les questions raisonnables qu'on lui pose sur le mode de vie et la culture des Verpines. Il est très intéressé par la Force et questionne longuement les Rebelles sur les compétences relatives à cette puissance.

Rencontre avec Salin Glek

Après quelques minutes passées avec Suskafoo et ses assistants, les Rebelles rencontrent l'aide de camp d'Ackbar, un Quarren nommé Salin Glek. Note: si les PJ n'ont pas prononcé le mot de passe lorsqu'on leur a demandé de s'identifier, Glek est alors accompagné par deux ingénieurs humains armés. Sinon, il est seul. Lisez:

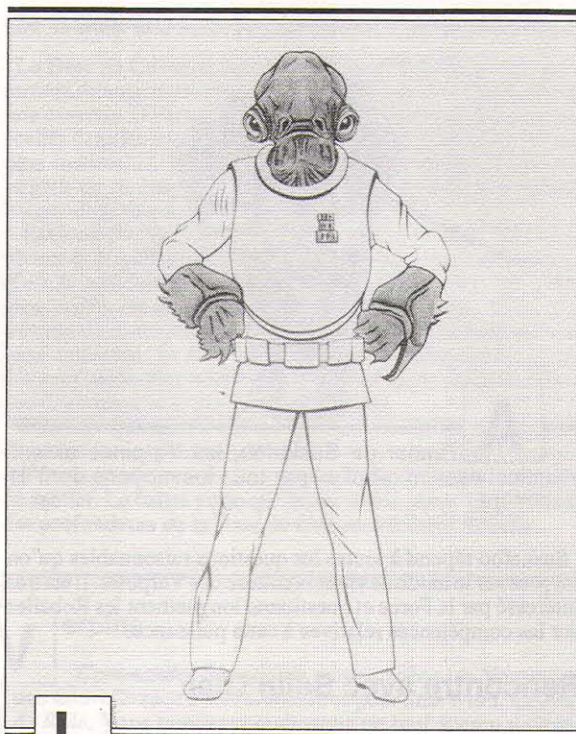
Une nouvelle silhouette, vêtue d'une simple tunique brune et d'une cape assortie, émerge maintenant du couloir. La tête du nouveau venu ressemble à un calmar à quatre tentacules. Il fixe son attention sur Suskafoo et émet trois sons brutaux. Suskafoo couine une réponse agacée, agite ses antennes dans votre direction, puis quitte la salle. Ses deux compagnons reproduisent le même «au revoir» et se lancent à sa suite.

L'extra-terrestre regarde les Verpines disparaître dans le couloir, avant de se tourner vers vous. «Salutations, je suis le Lieutenant Salin Glek, aide de camp du Commandant Ackbar,» dit-il dans un Basique haché. «Je présume que vous avez une bonne raison pour mettre ainsi en péril la sécurité de cette base?»

Si des ingénieurs en armes accompagnent Glek, ils pointent alors leurs blasters sur les PJ. Sinon, Glek se contente de les fixer d'un regard accusateur, les mettant au défi de répondre.

Ce n'est certainement pas le genre d'accueil auquel les Rebelles s'attendent après avoir traversé la moitié de la galaxie, combattu des chasseurs TIE et piloté au travers de la ceinture d'astéroïdes, pas vrai? Eh bien, c'est exactement ce que vous devez rechercher. Non seulement cet accueil doit les rendre nerveux, mais il doit également leur faire prendre Salin Glek en grippe. Pour de plus amples informations concernant le Quarren, reportez-vous à sa fiche présentée dans l'encart détachable.

Glek fait de son mieux pour se débarrasser des PJ. D'abord, il leur demande le motif de leur visite. Puis il leur propose de transmettre lui-même tout message destiné à Ackbar, car le commandant est extrêmement occupé en ce moment. Si les Rebelles mentionnent l'holo-disque, les tentacules de Glek se



Le Commandant Ackbar, chef du Projet Shantipole.

tortillent d'excitation et il demande que celui-ci lui soit remis immédiatement. Il leur ordonne de s'exécuter rapidement et de repartir sans délai, au cas où leur vaisseau aurait été suivi.

Si les Rebelles lui remettent le disque, voir le paragraphe «Donner le disque à Glek».

Si les Rebelles refusent, Glek se met alors en colère, hurlant et sifflant un étrange mélange de Basique et de Quarren. Il prononce des mots sans suite, tout en essayant d'intimider les PJ, mais il s'interrompt lorsqu'un humain au visage barré d'une cicatrice apparaît à l'entrée du couloir. Cet homme - un certain Pollard - ressemble à un pirate, mais n'est en fait qu'un des autres lieutenant d'Ackbar (voir sa fiche dans l'encart détachable). Pollard s'enquiert de ce qui se passe. Une fois au courant, il appelle Ackbar pour lui signaler l'arrivée des PJ, avant d'escorter ces derniers jusqu'au centre de commandement.

Dans le centre de commandement

Si les PJ acceptent de suivre Pollard pour aller rencontrer le Commandant Ackbar, le lieutenant les escorte en compagnie de Glek au travers de couloirs sinueux, sans répondre à aucune de leurs questions. Il leur dit seulement que Ackbar leur expliquera tout. Quand les Rebelles atteignent le centre de commandement, lisez ce qui suit:

Pollard vous conduit jusqu'à une grande salle circulaire. Glek suit, silencieux et morose. Les parois de la pièce sont couvertes d'écrans et de panneaux de contrôle. La cuve d'un holo-projecteur est posée sur le sol de l'autre côté de la salle. Dans la pièce, penchés au-dessus d'un terminal de visualisation, vous voyez Suskafoo, les deux jeunes Verpines et un Mon Calamari. Pollard vous mène jusqu'à eux, s'arrête et annonce: «Commandant Ackbar. Voici les messagers.»

Le Mon Calamari se tourne alors vers vous et dit: «Bienvenue dans notre base. Je sais que vous avez parcouru une grande distance pour me voir. J'espère que votre voyage s'est bien déroulé?»

Si les Rebelles parlent à Ackbar des appareils de reconnaissance TIE, celui-ci semble particulièrement soucieux d'apprendre leur présence si près de la base. Glek ne manque pas l'occasion d'ajouter un commentaire acide sur le fait que le vaisseau des PJ a pu être suivi jusqu'ici. Pollard garde le silence.

Il appartient ensuite aux PJ de donner l'holo-disque à Ackbar. Une fois que c'est fait, lisez ce qui suit:

Ackbar vous conduit jusqu'à un holo-projecteur qui reproduit actuellement le champ d'astéroïdes du système Roche. «Voyons un peu ce que vous avez apporté, mes amis», dit le Mon Calamari. Puis il insère le disque dans la machine. Les astéroïdes sont aussitôt remplacés par une femme portant une robe blanche vaporeuse. C'est Mon Mothma, le Commandant Suprême de l'Alliance. L'holo-image prend alors la parole.

«Salut à vous, mon vieil ami», dit chaleureusement Mon Mothma. «Comme vous l'aviez prédit, la frégate d'escorte Nebulon-B a mis un terme à nos raids de ravitaillement. Votre rapport annonçant que le Projet Shantipole touchait à son but ne pouvait arriver à un meilleur moment.

«Le reste de ce message est réservé à vous-même et aux agents qui vous l'ont apporté, Commandant Ackbar. Je vous prie d'interrompre la projection de cet holo-disque jusqu'à ce que tous les autres membres du personnel aient quitté les lieux.»

Ackbar tend la main jusqu'aux commandes de la cuve de projection et la silhouette de Mon Mothma se fige. Pollard et les Verpines partent sur le champ, mais Glek reste jusqu'à ce qu'il soit rappelé à l'ordre par les PJ ou Ackbar. Quand tout le monde est sorti, le commandant manœuvre la commande adéquate et le message se poursuit. Lisez:

«La flotte de l'Alliance est en train de s'assembler dans le système Pothor. Rendez-vous immédiatement là-bas avec votre équipe de conception et les deux prototypes de Ailes-B. A votre arrivée, vous assumerez la fonction d'amiral. Votre première tâche consistera à organiser la production massive de nouveaux Ailes-B.»

Mon Mothma continue, «Aux agents qui vous ont apporté ce disque: je vous remercie pour le service rendu; l'Alliance vous doit beaucoup. Je dois maintenant vous demander de nous rendre un autre service. Vous devez maintenant être les gardes du corps du Commandant Ackbar et l'accompagner jusqu'au point de rendez-vous; les coordonnées de celui-ci sont indiquées à la fin de cet holo-disque. Ne prenez pas cette mission à la légère: nos services pensent qu'il y a peut-être un espion au sein de l'état major du commandant.

«Au Commandant Ackbar: laissez ces agents vous conduire, - votre équipe, les prototypes et vous-même - jusqu'au point de rendez-vous. Accordez-leur votre confiance comme je le fais. Je vous prie de m'excuser pour toutes ces précautions, mais nous ne pourrions tolérer que ce message soit intercepté. Le nouveau chasseur stellaire est trop important pour la survie de l'Alliance. Partez pour le point de rendez-vous aussi vite que vous le pouvez, et puisse la Force être avec vous.»

Des coordonnées de saut hyperspatial remplacent l'image de Mon Mothma, puis l'holo-disque s'éteint.



Salin Glek, l'assistant quarren d'Ackbar, détient un terrible secret qui pourrait provoquer l'anéantissement du Projet Shantipole.

Laissez les Rebelles questionner Ackbar à propos de leur mission. Le commandant répond à toutes les demandes du mieux qu'il peut. Mettez à profit cette conversation pour renseigner vos joueurs sur l'intrigue de base. Parlez-leur des problèmes causés par les Nebulons-B et du rôle que doit jouer le nouveau Aile-B dans les prochaines attaques de convois.

Lorsque les PJ sont à court de questions, Ackbar fait alors signe au personnel du centre de commandement de rentrer. Tout le monde revient, sauf Salin Glek. Si les PJ posent des questions à propos de ce dernier, Pollard leur dit qu'il a vu le Quarren se diriger vers le pont hangar. Un coup d'oeil sur les écrans de surveillance révèle alors que le hangar est vide. Il n'y a plus trace, ni de Glek, ni du *Distanceur*...

Donner le disque à Glek

Si les Rebelles remettent l'holo-disque à Glek, ils commettent alors une terrible bétise. Premièrement, ils ont désobéi à

leur ordre de remettre le disque à Ackbar en mains propres. Deuxièmement, ils ont remis un communiqué top-secret à un espion impérial. S'ils pensent avoir accompli leur mission et décident de repartir, procédez comme indiqué ci-dessous.

Les PJ ressurgissent dans l'espace à bord du *Distanceur*. Juste au moment où ils s'apprêtent à passer en vitesse-lumière, ils reçoivent un message de détresse automatique en provenance de la base d'Ackbar. Le message est un appel à l'aide qui se répète à intervalles réguliers. S'ils retournent à la base, ils arrivent après l'attaque des Impériaux. Passez à l'Episode Deux.

Les PJ ont deux problèmes à résoudre si l'holo-disque reste en la possession de Glek. Problème numéro un: les PJ n'ont pas les coordonnées du point de rendez-vous avec la flotte de l'Alliance. Problème numéro deux: l'Empire a ces coordonnées et attendra les Rebelles, à moins que les PJ parviennent d'une façon ou d'une autre à prévenir le Haut Commandement de l'Alliance.

E

pisode deux L'Empire passe à l'attaque

Résumé

Lorsque Nothos a perdu le contact avec la patrouille de TIE/rc (dans l'Episode Un), son instinct lui a soufflé que le moment était venu d'agir. Comme à son habitude, il ne s'est pas trompé et il arrive juste au moment où Glek émet le signal d'attaque convenu.

Nothos lance une opération en deux parties. La force d'assaut principale a pour objectif la Station de Recherche Shantipole où sont gardés les prototypes. Tandis que la deuxième force d'assaut, composée de 70 soldats impériaux embarqués à bord d'une navette de combat, attaque la Base de Commandement d'Ackbar. Entourés de toutes parts par des incendies, des explosions et des soldats impériaux animés de sentiments meurtriers, les PJ doivent se battre pour contenir l'adversaire afin de pouvoir s'enfuir à bord d'une embarcation de secours en compagnie d'Ackbar.

Alerte sur la base

Tandis que les PJ et Ackbar tentent de retrouver Glek, l'alarme retentit. Lisez à haute voix :

Des sirènes d'alarme se mettent à hurler au travers de tout le complexe. Soudain, une voix rugit dans l'intercom du centre de commandement. « Pont hangar à Commandant Ackbar ! Un appareil non identifié s'approche de notre astéroïde, commandant. Il se rapproche rapidement et ne répond pas à nos signaux. Attendez... c'est une navette d'assaut impériale ! Je répète : c'est une navette d'as... »

La base est secouée par deux explosions et une pluie de poussière et de pierraille s'abat sur vos épaules. Les écrans de surveillance de l'astéroïde s'illuminent un instant avant de s'éteindre. Ackbar se tourne vers Pollard et dit : « Nous n'avons aucune chance de résister à une attaque. Nous ne disposons pas d'assez de soldats. Donnez l'ordre d'évacuer. »

Pollard obéit et hurle dans son communicateur : « Évacuation d'urgence ! Tout le personnel doit se rendre immédiatement au hangar des embarcations de secours. Ceci n'est pas un exercice ! » La base paraît frémir tandis que la navette d'assaut poursuit son bombardement. À chaque explosion, les lumières vacillent de façon menaçante.

Ackbar se tourne vers vous. « Si je ne peux pas récupérer les plans du Aile-B biplace, alors tout notre travail n'aura servi à rien. J'ai besoin d'un peu de temps ! »

Laissez aux PJ la possibilité de se porter volontaires pour gagner du temps. S'ils ne le font pas spontanément, Ackbar leur ordonne alors de « retarder les troupes de choc. »

Suskafoo et Pollard se proposent pour aider les PJ. Pollard précise qu'il ne s'est pas servi d'un blaster depuis un bon moment, mais qu'il connaît les codes d'accès de toutes les portes anti-explosion de la base. Il fait apparaître un plan

holographique du complexe. Montrez aux joueurs le plan de la base d'Ackbar présenté dans l'encart, puis lisez à voix haute :

Pollard vous dit : « Chaque porte anti-explosion est fabriquée en titane renforcé et fait 50 centimètres d'épaisseur. Il faudra un bon moment aux troupes de choc pour les percer. »

Soudain, aussi brutalement qu'il avait commencé, le bombardement s'arrête. Ackbar estime que la base est maintenant envahie et que des soldats impériaux sont sans doute en train d'approcher du centre de commandement.

Les PJ ont désormais la responsabilité de défendre la base. Le plan d'attaque des troupes de choc est présenté dans le paragraphe « L'assaut », voir plus loin. Il faut 15 rounds à Ackbar pour récupérer ses plans. Les PJ doivent tenir pendant tout ce temps, puis trouver un moyen de quitter sains et saufs l'astéroïde.

Descriptions des pièces de la base

Vous trouverez ci-dessous une description sommaire de la Base de Commandement d'Ackbar, telle qu'elle est représentée sur le plan inclus dans l'encart détachable. Il ne s'agit en aucune façon d'une liste exhaustive de tous les objets que contient l'astéroïde, mais vous devriez avoir suffisamment d'éléments pour vous faire une idée générale du type d'équipement que l'on peut raisonnablement trouver.

La base est un astéroïde-colonie verpine réaménagé. La plupart des salles ont des murs et des sols de pierre, couverts de câbles et de fils. Des couloirs de forme irrégulière relient les différentes pièces entre elles.

Comme indiqué sur la carte, il y a un peu partout des portes anti-explosion. On peut les ouvrir ou les fermer grâce à des panneaux de contrôle situés des deux côtés de ces portes, pourvu que l'on connaisse les codes d'accès appropriés. Sans ces codes, il faut 10 minutes pour découper une porte anti-explosion verrouillée. Sinon, on doit réussir un jet de Sécurité difficile pour déchiffrer les codes. Bien évidemment, Pollard peut ouvrir ou fermer les portes anti-explosion sans problème, puisqu'il connaît ces codes.

Les portes normales peuvent être verrouillées de l'intérieur. Il est facile de leur tirer dessus et elles ont une Vigueur de 2D. On peut les défoncer en obtenant un jet de dommages supérieur ou égal à deux fois leur jet de Vigueur. Le mécanisme de verrouillage d'une porte normale peut être neutralisé en réussissant un jet facile en Sécurité.

1. Générateurs d'atmosphère. Les générateurs d'atmosphère ont été installés dans cette excavation, sur des socles de permacite renforcée épais d'un mètre. Des dizaines de conduits sortent de la machinerie et s'enfoncent dans les parois rocheuses. Si les Rebelles décident de couper l'approvisionnement en air de la base, cela aura - au mieux - pour

effet de les handicaper pendant les combats, puisque les soldats impériaux sont dotés de respirateurs, alors que peu de membres du personnel de la base ont eu le temps de revêtir des scaphandres spatiaux. Trois sas permettent d'accéder à la surface de l'astéroïde quand il est nécessaire d'effectuer des travaux de maintenance de routine et 10 scaphandres sont rangés dans un placard encastré.

2. Centre de commandement. La cuve d'un holo-projecteur est posée dans un coin de cette pièce. De nombreux moniteurs d'ordinateurs sont alignés le long des parois et des écrans permettent d'observer le système Roche et les astéroïdes-colonies impliqués dans le projet. Les PJ peuvent ouvrir ou fermer les portes anti-explosion de toute la base à partir de la console principale, s'ils connaissent les codes d'accès adéquats ou parviennent à les trouver en réussissant un jet de *Sécurité difficile*.

3. Centre des transmissions. Des consoles de commande munies de chaises courent le long des murs. Un grand plateau en plastique occupe le centre de la pièce. Il est couvert de nombreux tracés indiquant les trajectoires des plus gros astéroïdes du système Roche.

4. Quartiers d'habitation. La majeure partie de ce lieu est occupée par des dortoirs communautaires adaptés au mode de vie habituel des Verpines. Plusieurs pièces de dimensions réduites ont été aménagées le long du mur du fond pour Ackbar et son équipe.

5. Pont hangar. Le pont hangar est une salle haute de plafond, mais relativement étroite. Cette grande salle aux trois-quarts vide possède une tour de contrôle encastrée dans un de ses murs et deux «speeders des astéroïdes» cabossés sont garés à l'écart (Glek les a endommagés au moment de son départ). Deux voies d'accès mènent à cet endroit. Les portes anti-explosion qui séparent le hangar de la salle de détente ont été faussées au moment du bombardement et ne peuvent plus être fermées.

6. Salle de détente. Cette salle commune contient des tables, des chaises, un distributeur de nourriture et un échiquier holographique.

7. Générateurs de puissance principaux. Emettant un bourdonnement paisible, les générateurs principaux occupent cette grande salle taillée dans le roc. Hauts de cinq mètres, ils sont parcourus de passerelles dans leur partie supérieure. Deux échelles permettent d'accéder à ces passerelles. Des conduits de quatre mètres de diamètres émergent des générateurs et s'enfoncent dans les parois de pierre. Un panneau de commande et de surveillance est installé contre le mur du fond. Un jet de *Technique tués difficile* est nécessaire pour saboter ces machines. Si le jet est réussi, les générateurs explosent 20 rounds plus tard, détruisant ainsi l'astéroïde.

8. Puissance auxiliaire. Cette pièce contient deux machines imposantes: l'unité de puissance auxiliaire et son système de refroidissement. Une valve pressurisée relie le système de refroidissement à l'espace extérieur. Si les PJ réussissent un jet *difficile* en *Technique*, ces appareillages peuvent être mis en surcharge. L'explosion qui en résultera 5 rounds plus tard causera 6D de dommages à quiconque se trouve dans cette pièce.

9. Entrepôt. Cette pièce de moyenne dimension contient les fournitures des Verpines et des Rebelles. On peut découvrir ici pratiquement tout ce qu'il est raisonnable d'y trouver, y compris des scaphandres spatiaux, mais pas d'armes. Ce lieu est parfait pour se dissimuler et les PJ tombent sur un groupe de Verpines qui se cachent quand ils commencent à fouiller cette salle.

10. Générateurs de rayon répulseur. Cette salle est occupée par trois grands cylindres argentés interconnectés par des fils épais comme des crayons. Ce sont les générateurs de rayons répulseurs de la base et chacun produit l'énergie qui empêche l'astéroïde d'entrer en collision avec les autres corps spatiaux en mouvement. Si cet appareillage est endommagé, des astéroïdes commencent à s'abattre sur la base au rythme d'un tous les trois rounds de combat. Des fissures apparaissent rapidement dans les parois et on peut entendre l'air s'échapper dans l'espace. Quinze rounds de combat plus tard, la base est pulvérisée en heurtant un autre astéroïde de grande taille. Quiconque se trouve encore dans la base à ce moment là est tué.

11. Centre médical. Le centre médical de la base contient huit lits et une cuve à bacta. Un bloc opératoire est dissimulé par des rideaux dans un coin de la salle.

12. Hangar des embarcations de secours. Trois embarcations de secours de taille moyenne sont encastrées dans la paroi extérieure de l'astéroïde. Chaque embarcation peut accueillir jusqu'à 15 passagers. Ce hangar sert également pour les petits appareils spatiaux et la plus grande partie des speeders de la base.

13. Centre de commandement auxiliaire. Des panneaux informatiques et du matériel de transmission remplissent cette salle qui n'est employée qu'en cas d'urgence.

L'assaut des troupes de choc

Voici une chronologie expliquant le plan d'attaque des soldats impériaux. Les troupes de choc obéissent à un «timing» très précis et sont parfaitement familiarisés avec la disposition des lieux, grâce aux bons offices de Salin Glek.

Note: si les PJ reviennent à la base après avoir été bernés par Glek, ils arrivent au début du sixième round de combat.

Rounds de combats 1 à 5, accostage: au cours des cinq premiers rounds de la bataille, la navette d'assaut impériale se met en position devant le pont hangar et introduit un tube de débarquement dans cette salle. Si des Rebelles quittent le centre de commandement au moment des premières explosions, ils arrivent dans le hangar au round 3. S'ils attendent d'abord les instructions d'Ackbar et prennent leur temps pour examiner les moniteurs du centre de commandement, ils n'arrivent pas ici avant le round 6.

Rounds 6 à 15, débarquement: au début du sixième round, les soldats impériaux commencent à jaillir hors du tube de débarquement, à la cadence de cinq par round, jusqu'à atteindre un total de 50. Les soldats s'éparpillent aussitôt et quittent le hangar aussi vite que possible, afin de tenter d'écraser toute opposition par leur nombre.

Les 20 premiers soldats impériaux ont pour mission d'investir le centre de commandement en passant par le centre des transmissions. Les 20 suivants sont chargés de capturer les quartiers d'habitation (une escouade de 10 passe par le couloir de la salle de détente, tandis que les autres passent par le second tunnel du hangar). Les 10 derniers soldats restent en réserve dans le hangar même.

Les ordres des troupes de choc sont de faire le plus de prisonniers possible (Nothos veut prendre le commandant rebelle vivant afin de le soumettre à un interrogatoire). Les soldats impériaux progressent rapidement, adressant des tirs combinés (ils sont divisés en groupes de tir de 5 hommes) aux Rebelles qui leur donnent le plus de fil à retordre.

Rounds 16 à 25: la navette d'assaut impériale se détache et glisse jusqu'au hangar des véhicules de secours. Une fois arrivée là (au round 20), elle rebranche son tube de débarquement et lâche 10 soldats de plus. Quatre d'entre-eux ont pour

ordre de prendre le centre médical, quatre doivent investir le centre de commandement auxiliaire et deux restent de garde dans le hangar.

Rounds 26 et suivants: la navette se détache une fois de plus et revient au pont hangar. Dans l'astéroïde, les soldats impériaux continuent à combattre les Rebelles et acheminent les prisonniers verpines jusqu'à la navette d'assaut. Dix soldats restent à bord de cette dernière en réserve et ont la charge de garder les prisonniers. Si les Rebelles tentent une opération de commando contre la navette, celle-ci se détache alors de l'astéroïde et se laisse dériver dans l'espace. Soldats impériaux*: DEX 1D, Blaster 3D, Parade à Mains Nues 3D, Esquive 3D, VIG 2D (3D pour ce qui concerne les dommages), Combat Mains Nues 3D. Tous les autres attributs et compétences sont à 2D. Dommages des blasters 4D. alinéa* Ces codes prennent en compte les ajustements dus aux armures.

Mettre de l'ambiance

Lorsque vous maîtrisez cette bataille, soutenez en permanence le rythme de l'action. Ne laissez pas beaucoup de temps à vos joueurs pour analyser les actions qu'ils entreprennent. Indiquez-leur ce qui se passe en intégrant leurs personnages à vos descriptions.

Exemple:

Des décharges de blasters explosent à côté de vous, vous arrosant d'escarbilles en fusion. Des Verpines paniqués, qui courent en tous sens, vous bousculent et vous empêchent ainsi d'ajuster vos tirs, alors qu'ils tentent de trouver en toute hâte un moyen de s'échapper. Soudain, tandis que les nuages de fumée se dissipent, vous apercevez les armures blanches rutilantes de soldats impériaux. Sans la moindre hésitation, ces derniers se lancent dans votre direction et bientôt vous ne voyez plus autour de vous qu'une nuée aveuglante de tirs de blasters.

Entretenez également le suspense. Ne précisez pas à vos joueurs combien de soldats impériaux ont envahi la base. Cette information ne concerne que vous. Au lieu de cela, donnez-leur seulement des indications quand ils rencontrent un groupe ou une vague d'adversaires. Laissez-les réfléchir à leur nombre total et sentir une sueur froide leur couler le long du dos s'ils croient avoir affaire à l'intégralité de la flotte impériale! Ne leur dites pas non plus qu'Ackbar n'a besoin que de 15 rounds pour récupérer ses fichiers informatiques. Si les PJ lui demandent quand il aura fini, Ackbar leur dit seulement «Encore quelques secondes!», alors qu'une nouvelle explosion ébranle la base. Grâce à ces techniques, le suspense ira croissant, la partie aura une ambiance «cinématographique» et l'atmosphère typique de *La Guerre des Etoiles* sera correctement recréée.

Jouer la bataille

Notez les rounds de combat qui s'écoulent et dirigez les troupes de choc comme indiqué plus haut. A part ça, vous pouvez vous contenter de déplacer les soldats impériaux au travers de la base en prenant bien note de ce que font les PJ. Chaque fois que les joueurs opposent une résistance aux Impériaux, ceux-ci foncent dans le tas. Si les PJ parviennent à en abattre au moins cinq, les autres arrêtent leur charge et tirent parti du moindre couvert disponible ou se jettent à plat ventre, avant de leur adresser des tirs combinés en prenant pour cible un PJ à la fois.

La solution la plus évidente pour les PJ consiste à fermer autant de portes anti-explosion que possible, et à tenter de contenir les troupes de choc jusqu'à ce qu'Ackbar ait fini de récupérer ses fichiers, avant de se frayer en force un passage jusqu'au hangar des embarcations de secours (puisque Glek s'est enfui avec leur vaisseau). Evidemment, les joueurs agissent rarement de façon «évidente», aussi soyez prêt à tout. Laissez les actions raisonnables et héroïques réussir, mais condamnez les plans trop téméraires à l'échec.

Conclure l'épisode

Cet épisode se termine quand les PJ et Ackbar quittent l'astéroïde (vraisemblablement à bord d'une embarcation de secours) ou quand ils sont capturés par les Impériaux. Une évasion réussie est la conclusion la plus souhaitable pour la suite de l'aventure. Cependant, comme il y a tellement de soldats impériaux, il existe toujours une chance que vos héros se retrouvent pris au piège quelque part dans la base. Voici donc quelques méthodes pour les tirer d'embarras.

Fuite par les sas. Trois sas mènent de la salle des générateurs d'atmosphère à la surface de l'astéroïde. Si les PJ endossent des scaphandres spatiaux, ils ont alors la possibilité de sortir par les sas et de progresser sans être vus jusqu'au hangar des embarcations de secours. Une fois là, tout ce qu'ils ont à faire, c'est de se débarrasser des gardes.

Les Verpines à la rescousse. Les astéroïdes-colonies des Verpines comptent des douzaines de minuscules salles reliées entre elles par des couloirs extrêmement exigus. En plus de toutes les grandes salles décrites sur la carte, notre astéroïde possède un certain nombre de corridors étroits et de passages secondaires dissimulés derrière les conduits de ventilation et les grilles d'entretien. Des Rebelles pris au piège dans une zone isolée (comme l'entrepôt, par exemple) peuvent éventuellement être secourus par les deux jeunes Verpines qui accompagnaient précédemment Suskafoo. Ceux-ci peuvent émerger d'une bouche d'aération ou de derrière un conduit et mener les PJ jusqu'à une pièce adjacente.

La fin tragique de Pollard. Pollard est un héros au plein sens du terme. Son existence a été longue et difficile, et la mort n'a plus beaucoup de secrets pour lui. Si la situation l'impose, il n'hésitera pas à sacrifier sa vie pour distraire l'attention des troupes de choc, afin de permettre à Ackbar de s'enfuir. Laissez alors Pollard charger l'ennemi, une grenade dans une main et un blaster dans l'autre. Son action offrira aux Rebelles quelques précieux rounds qu'ils peuvent mettre à profit pour organiser leur fuite. Si vous choisissez cette option, gardez présent à l'esprit que les PJ découvriront plus tard au cours de l'aventure que Pollard est toujours vivant. Blessé au cours de son action héroïque, il aura été fait prisonnier et mis sous bonne garde dans la zone de détention de la Station de Recherche Shantipole. Voir l'épisode quatre pour plus de détails.

La fuite

Lorsque les PJ arrivent au hangar des embarcations de secours, l'un des trois vaisseaux a déjà été employé par des fuyards.

Les embarcations de secours verpines ne disposent d'aucune commande de direction ou de navigation. Elles sont entièrement pré-programmées pour se rendre jusqu'à des points de récupération convenus à l'avance.

Aussitôt que tout le monde est à bord d'une embarcation de secours, Ackbar ferme son écouteille et presse sur le bouton d'éjection. Une petite explosion retentit à l'extérieur de l'engin et celui-ci bondit brutalement dans l'espace.

E

pisode trois

Le voyage

jusqu'à Shantipole

Résumé

Un vaisseau de transport verpine, en quête d'éventuels survivants au raid impérial, récupère l'embarcation de secours des Rebelles. Une fois à bord du vaisseau, les PJ sont conduits par un Verpine jusqu'à la passerelle de commandement. Les PJ apprennent alors que la Base de Commandement d'Ackbar et la Station de Recherche Shantipole sont toutes deux tombées aux mains de l'Empire. De plus, le secteur tout entier est soumis à un blocus spatial. Des chasseurs TIE sillonnent en permanence la ceinture d'astéroïdes à la recherche d'Ackbar et de son équipe. L'Empire finira tôt ou tard par les retrouver.

Ackbar résume rapidement la situation et élabore un plan. Bientôt, les Rebelles se retrouvent en route pour la Station de Recherche Shantipole afin d'accomplir une mission de dernière chance: récupérer un vaisseau de combat et détruire ce qui reste encore du projet d'Ackbar. Au cours du vol à destination de la station occupée, les PJ doivent affronter un Droid sonde, naviguer au travers d'une tempête d'astéroïdes et éviter une patrouille de TIE. L'épisode se termine juste au moment où les PJ aperçoivent Shantipole dans le lointain.

Sauvés!

Lisez:

Le temps s'écoule lentement à l'intérieur de l'embarcation de secours à la dérive. Privés d'appareils de communications, de senseurs et de commandes de pilotage, vous restez, impuissants, à la merci des automatismes du vaisseau. De temps à autre, l'appareil effectue de menues modifications de trajectoire. Pas assez souvent, vous semble-t-il, pour éviter les milliers d'astéroïdes qui vous environnent. Pourtant, il ne se produit aucune collision. Seul Suskafoo ne semble pas impressionné par la perspective de voler à l'aveuglette au sein d'une ceinture d'astéroïdes.

Alors que vous méditez sur votre situation inconfortable, l'embarcation se met soudain à frémir et à se déplacer plus rapidement, comme si elle était prise dans les mâchoires d'une pince d'une incroyable puissance. Des sons sinistres se répercutent dans tout l'engin. Puis le silence retombe.

Les PJ devraient normalement être prêts à tout. Ils pensent probablement à ce moment-là avoir été récupérés par un vaisseau impérial. Ils sont dans l'erreur, mais laissez-les transpirer un peu. Faites monter la tension, de telle sorte que les joueurs laissent vagabonder leur imagination. L'écoute de l'embarcation de secours s'ouvre lentement, révélant un immense pont d'accostage. Laissez-les remarquer les deux autres appareils de secours posés sur le pont. Décrivez-leur les douzaines de Verpines qui s'affairent fébrilement un peu partout. Puis, faites-leur voir l'architecture typique qui indique que ce hangar fait partie d'un vaisseau verpine. Les

Rebelles ont en effet été secourus par un appareil de transport verpine, l'un des nombreux engins que l'on a envoyé écumer le champ d'astéroïdes en quête de survivants des raids impériaux.

Les Verpines du hangar semblent ne prêter aucune attention aux PJ. Ce sont des clones-ouvriers: guère plus que des automates. Ils ne peuvent pas parler et sont absolument incapables de penser de façon autonome. C'est pourquoi ils ignorent les PJ et vaquent à leurs occupations. Les Verpines n'ont aucun mal à distinguer un clone-ouvrier d'un représentant de la forme dominante, bien que les autres races ne puissent constater aucune différence physique entre les deux.

Au bout de quelques minutes, un Verpine dominant s'avance. Lisez:

Venant du fond du hangar, un Verpine s'avance à la rencontre de votre groupe. «Suivez-moi, s'il vous plaît,» dit-il dans un Basique hoquetant. Il vous conduit au travers de plusieurs coursives surpeuplées, jusqu'à la passerelle de commandement du vaisseau. Le fauteuil du capitaine pivote sur lui-même et un nouveau Verpine, plus vieux celui-là, vous détaille, vous et vos compagnons. Ackbar fait un pas en avant et déclare: «Il est bon de vous revoir, Parleur Jurfel.» Le Verpine acquiesce d'un mouvement de tête: «Tout le plaisir est pour moi, Commandant Ackbar. Mais l'essaim est en danger et nous devons agir avec promptitude.»

Grâce au Parleur Jurfel, un vieux Verpine qui s'exprime au nom de l'essaim tout entier, les Rebelles sont tenus au courant des résultats de l'attaque impériale.

U ne petite note concernant les vaisseaux verpines

Comme voyager au travers d'un champ d'astéroïdes implique obligatoirement de nombreuses manœuvres brutales, il n'y a rien d'étonnant au fait que l'une des premières inventions verpines ait été un système de stabilisation pour vaisseau spatial. Ce système - une sorte de gyroscope gravitationnel - permet à l'équipage et aux passagers de bénéficier d'un plus grand confort de voyage en assurant la stabilité de l'habitacle principal, tandis que le reste de l'appareil effectue des rotations afin de compenser les effets des manœuvres. A l'instar du chasseur stellaire Aile-B, l'embarcation de secours verpine fonctionnait selon le même principe, comme c'est le cas pour la plupart des vaisseaux verpines.

Ce qu'ignorent les PJ, c'est que les «menus ajustements de trajectoire» qu'ils ont connus alors qu'ils étaient dans l'embarcation de secours, étaient en fait des manœuvres violentes destinées à contourner des astéroïdes. Si on le lui demande, Suskafoo explique ce système aux PJ.

Ackbar et Jurfel font le point

Les informations qui suivent peuvent être présentées aux joueurs sous la forme du simple énoncé d'une série de faits, mais nous vous suggérons de les révéler au cours d'une conversation impliquant les PJ, Suskafoo, Jurfel et Ackbar. Bien que les PJ et Suskafoo ne soient là que pour être mis au courant de la situation, ils doivent être encouragés à poser des questions et à faire des suggestions. Quoi qu'il en soit, la majeure partie de la conversation est menée par les deux chefs. Voici ce que révèlent Jurfel et Ackbar avec l'aide d'un holo-projecteur :

Les révélations de Jurfel : « Il y a une heure de cela, l'Empire a émis un message sur toutes les fréquences subspatiales ordonnant aux Verpines de se rendre ou de se préparer à mourir. L'essai a rejeté l'ultimatum impérial et a décidé de rejoindre ouvertement l'Alliance. La situation est sombre, cependant. Les troupes de choc impériales ont capturé la Station de Recherche Shantipole et, avec elle, les deux prototypes de Ailes-B biplaces. Nos senseurs à longue portée ont révélé que de nombreux vaisseaux de grande taille ont pris position autour de notre champ d'astéroïdes. Des chasseurs TIE sillonnent régulièrement la région. Nous sommes en train de regrouper notre propre flotte dans le but de préparer l'évacuation de notre essaim. »

Les révélations d'Ackbar : « Les vaisseaux de grande taille dont il a été question ont instauré un blocus qui nous coupe toute voie de retraite. Les TIE participent à des recherches systématiques qui continueront jusqu'à ce qu'ils aient trouvé ce qu'ils veulent : tous les ingénieurs de l'Alliance et les fichiers informatiques que j'ai chargés dans ce bloc de données. »

« La flotte verpine est composée de vaisseaux non armés qui n'ont aucune chance contre de puissants appareils impériaux. Mais mes analyses ont fait apparaître un point faible dans le dispositif de blocus. Il se trouve là, à cet endroit. Le seul obstacle du secteur G147 - où les trajectoires des astéroïdes forment un couloir naturel qui traverse le champ - est une unique frégate. Un vaisseau armé pourrait éventuellement faire diversion et assurer des tirs de couverture qui nous permettraient de faire sortir la flotte hors du champ, avant que le reste du dispositif de blocus ne puisse réagir. »

« Votre vaisseau étant porté manquant, le seul appareil de combat se trouvant dans les environs immédiats est mon engin de transport. Il est malheureusement stationné dans le pont hangar de Shantipole. Un petit commando pourrait éventuellement se glisser discrètement dans la station de recherche, le récupérer et éliminer les dernières traces de notre projet secret. »

Si les PJ ne se portent pas spontanément volontaires pour cette importante (et dangereuse) mission, Ackbar leur ordonne de s'en charger. Après tout, ils sont les seuls véritables combattants dont il dispose (si l'on excepte Pollard, dans l'éventualité où il ferait encore partie du groupe). Ils représentent donc l'ultime espoir d'Ackbar.

Rebelles blessés

Personne n'aime être laissé en arrière, et tout particulièrement à un moment important d'une aventure. Voici comment vous pouvez procéder afin d'éviter que les PJ ne soient séparés les uns des autres, si certains d'entre eux ont été blessés au cours de l'assaut des troupes de choc. Au lieu de dire que l'Empire est sur le point de les découvrir, Ackbar annonce :

« Après analyse de la tactique de ratissage adoptée par les Impériaux, j'estime que nous disposons d'un peu moins de neuf jours pour tenter de fuir. Passé ce délai, nous sommes certains que les patrouilles de TIE nous découvriront. »

Ces neuf jours laissent largement le temps aux Rebelles de soigner dans des cuves de régénération verpine ceux d'entre-eux qui ont été blessés ou neutralisés. Des personnages blessés mortellement peuvent également être sauvés grâce à ces cuves, en accord avec les règles normales de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*, mais ils ne seront pas sur pieds à temps pour participer à l'opération.

Le plan d'Ackbar

Bien qu'Ackbar avertisse les Rebelles qu'ils doivent être prêts à prendre des initiatives et à modifier le plan en cours de route, il leur explique néanmoins comment il envisage la mission. Montrez à vos joueurs la carte en couleurs représentant la Station de Recherche Shantipole pendant le discours du commandant rebelle.

Ackbar fait apparaître une image holographique représentant le champ d'astéroïdes. Des points lumineux indiquent les positions respectives du vaisseau de transport verpine et de la station de recherche. L'image se transforme et, par un effet de « zoom », se concentre maintenant sur cette dernière. Ackbar prend la parole : « Vous devez traverser le champ d'astéroïdes pour rejoindre la Station de Recherche Shantipole, pénétrer à l'intérieur sans vous faire repérer et saboter le générateur principal afin de le faire exploser. Je vous fournirai moi-même la détonite et le retardateur nécessaire. Un réglage sur 30 minutes devrait vous donner une marge de sécurité raisonnable. Quand le générateur explosera, il détruira la station toute entière ainsi que les prototypes de chasseurs. L'explosion sera le signal pour nous d'engager la flotte dans le couloir G147. Si vous ne parvenez pas à vous procurer un vaisseau armé et à faire diversion, nous devrons tenter de nous échapper quand même, mais nous ferons des cibles faciles pour la frégate impériale. Bonne chance, et que la Force soit avec vous. »

Ackbar n'a pas été informé que les Ailes-B sont en état de fonctionner. L'ingénieur qui a signalé ce détail à Glek, ignorait que le Quarren était un traître et celui-ci était donc le seul membre de la base à être au courant de ce fait. Suskafoo se porte volontaire pour accompagner les Rebelles. Il est capable de récupérer d'autres fichiers contenus dans l'ordinateur de la base, qui permettront de gagner des mois de travail lorsque la fabrication des Ailes-B commencera. Bien entendu, si les PJ ont remis l'holo-disque à Glek au cours de l'épisode un, ils ont aussi un autre problème à résoudre : ils doivent récupérer ce disque et transmettre les coordonnées hyperspatiales qu'il contient à la flotte verpine avant de quitter le champ d'astéroïdes. Sinon, Ackbar devra tenter de déterminer lui-même une destination sûre et le Haut Commandement de l'Alliance ne disposera sans doute jamais des précieux prototypes de Ailes-B.



A

ckbar expose son plan aux Rebelles.

C

ommando : Shantipole

Script de l'aventure

Utilisez le «script» ci-dessous pour lancer votre aventure. Votre maître de jeu vous indiquera quelle(s) réplique(s) lire. Quand votre tour viendra, lisez à haute voix comme si c'était votre personnage qui parlait. Ecoutez bien aussi ce que disent les autres personnages, car ce script contient des informations importantes pour le déroulement de l'aventure.

Début du script

1er Rebelle: Que signifie cette lumière rouge?

2ème Rebelle: C'est un récepteur de signaux de l'Alliance. Lorsque la lumière commence à clignoter, ça veut dire que nous ne sommes pas loin de la balise radio d'une base.

3ème Rebelle: Nous avons juste à suivre le signal jusqu'à son point de départ. Nous devrions accoster dans moins d'une heure.

4ème Rebelle: Bien. Plus tôt nous remettrons cet holo-disque au Commandant Ackbar, mieux ce sera. Jouer les messagers dans les systèmes de la Bordure Extérieure ne correspond pas à l'idée que je me fais d'une mission glorieuse.

5ème Rebelle: Je crois que ce disque est bien plus important que vous ne l'imaginez. Les vaisseaux de l'Alliance sont trop précieux pour qu'on leur confie des missions de second ordre.

6ème Rebelle: Et on nous a bien répété de remettre ce disque au Commandant Ackbar en personne.

2ème Rebelle: N'oubliez pas que j'ai aperçu Mon Mothma à la base...

6ème Rebelle: ...en train de parler avec notre commandant avant le briefing. Nous sommes au courant. Tu nous l'as déjà dit.

2ème Rebelle: Non, c'est vrai, je l'ai vue. Juste avant qu'on nous donne le mot de passe.

1er Rebelle: A quoi peut bien nous servir un mot de passe, d'ailleurs?

3ème Rebelle: A nous identifier quand nous atteindrons la base du Commandant Ackbar. Tu ne voudrais pas qu'ils nous prennent pour des Impériaux, n'est-ce pas?

4ème Rebelle: Hum, tu ne peux pas me répéter ce mot de passe?

5ème Rebelle: Je crois que le commandant a prononcé ça, «Bantha poudou.» Si l'on en croit le lexique de notre ordinateur, cette phrase a trait à la culture Huttesienne et signifie...

2ème Rebelle: Pas maintenant! Calculer une trajectoire au travers d'un champ d'astéroïdes n'est pas une chose facile, tu sais.

1er Rebelle: Je n'ai jamais entendu parler auparavant d'une base de l'Alliance installée dans un champ d'astéroïdes.

6ème Rebelle: Si tout le monde en avait entendu parler, ce ne serait plus un secret.

3ème Rebelle: Il semble que là-bas une équipe d'ingénieurs travaille avec Ackbar sur un projet secret qu'il a conçu.

4ème Rebelle: Des secrets, tout le monde a des secrets! Quelqu'un a une idée sur l'identité de ces ingénieurs?

5ème Rebelle: Ils s'appellent eux-même les Verpines. J'ai cru comprendre que cette race vit au sein du champ d'astéroïdes. Roche, je crois que c'est comme ça qu'on l'appelle.

6ème Rebelle: C'est eux qui ont inventé ce chasseur stellaire à l'apparence bizarre, non?

3ème Rebelle: Apparence bizarre? L'appareil d'assaut Aile-B est l'un des chasseurs les plus puissamment armés de la galaxie!

1er Rebelle: Hé, à quoi correspond *cette* lumière rouge?

2ème Rebelle: Je t'ai dit que c'était un récepteur de signal.

4ème Rebelle: Non, il parle du transceiver plein-spectre. Trois chasseurs TIE viennent sur nous par babord.

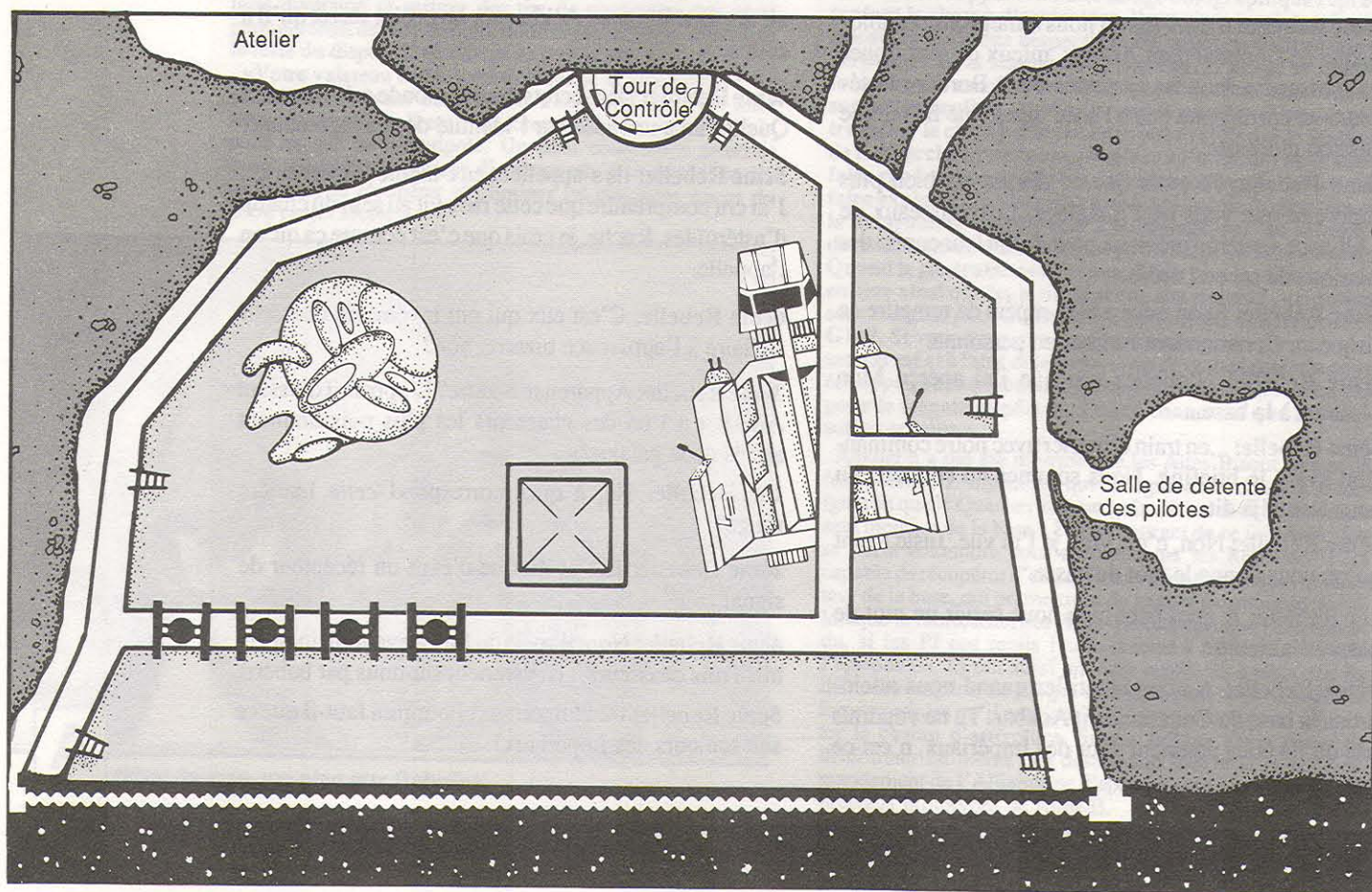
5ème Rebelle: Des Impériaux! Pourquoi faut-il que ce soit toujours des Impériaux?...

LA BASE DE COMMANDEMENT D'ACKBAR

- Porte anti-explosion
- Porte normale
- Porte anti-explosion endommagée

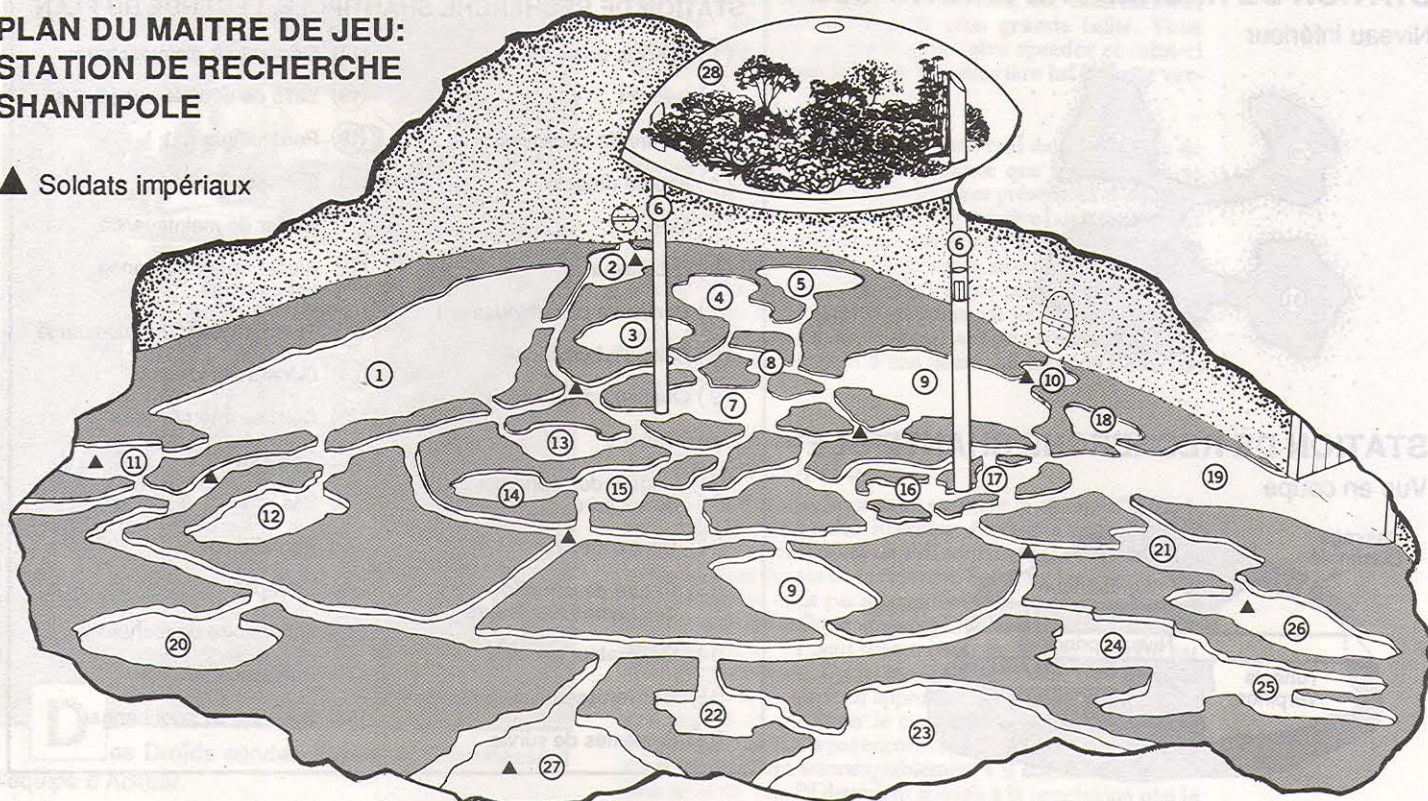


STATION DE RECHERCHE SHANTIPOLE, PONT HANGAR N°1



PLAN DU MAITRE DE JEU: STATION DE RECHERCHE SHANTIPOLE

▲ Soldats impériaux

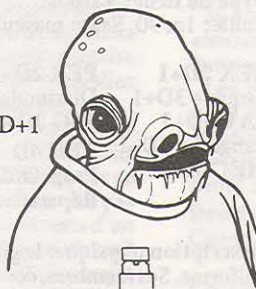


Commandant Ackbar

Type de fiche: Mon Calamari
Taille: 1m 80 Sexe: masculin

DEX 3D+1
Blaster 4D+1
SAV 3D+1
Races
Extra-Terrestres 5D+1
Bureaucratie 6D+1
MEC 2D+1
Astrogation 4D+1
Pilotage de Vaisseau 4D+1

PER 2D+1
Commandement 6D+1
VIG 3D
TEC 3D+2



Description physique: Ackbar est un être amphibie, bipède, à la peau couleur saumon, originaire de Mon Calamari. Il porte une combinaison blanche et parle en produisant des gargouillis mouillés.

Équipement: communicateur, bloc de données, mini ordinateur.

Présentation: réduit en esclavage par l'Empire, Ackbar fut arraché à son monde natal et offert en cadeau à Grand Moff Tarkin par un officier de la flotte ambitieux. Ackbar se comporta dignement et calmement, collectant sans cesse des informations concernant l'Empire. Depuis qu'il a été secouru par un commando rebelle, Ackbar est un officier de valeur de l'Alliance. Il connaît aussi bien les points forts que les faiblesses de l'Empire et il met à profit son savoir afin de restaurer un jour la Vieille République.

Personnalité: Ackbar est un individu pacifique que l'Empire a contraint à apprendre l'art de la guerre. Néanmoins, tout ce qu'il entreprend est dicté par des impératifs de justice, d'honneur et de respect mutuel. Il ne demandera jamais à quelqu'un de faire une chose qu'il ne ferait pas lui-même. Il est calme, déterminé, avec un vrai tempérament de chef. Il oeuvre pour la paix, mais il comprend également la nécessité de la guerre.

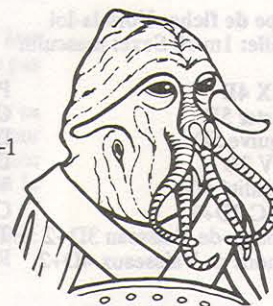
Une citation: «Nous rêvons d'un beau jour où la galaxie sera à nouveau soudée par la paix et la justice.»

Salin Glek

Type de fiche: Quarren
Taille: 1m 80 Sexe: masculin

DEX 3D
Blaster 5D
Esquive 5D
SAV 2D+2
MEC 3D
Pilotage
de Vaisseau 4D

PER 3D+1
Escroquerie 5D+1
VIG 3D+1
TEC 2D+2
Sécurité 3D+2



Description physique: comme c'est le cas pour tous les Quarren, la tête de Glek ressemble à un calmar doté de quatre tentacules. Il porte une simple tunique et une cape brunes.

Équipement: pistolet-blaster (dommages 4D), communicateur.

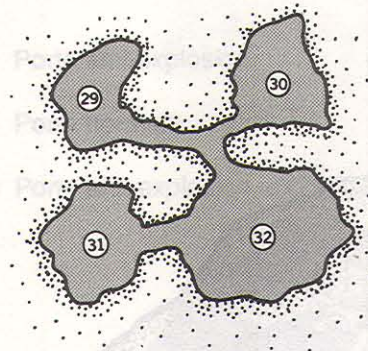
Présentation: Glek a grandi dans les entrailles d'une cité flottante calamarienne, où il a appris à mépriser ses voisins Mon Cal. Il n'a cependant jamais exprimé ouvertement son mécontentement. Au lieu de cela, il a rejoint l'Alliance et s'est élevé par son travail jusqu'à un poste de responsabilité. De ce poste, avec l'aide de l'Empire, il fera payer les Mon Cals pour les crimes qu'il les accuse d'avoir commis envers son peuple.

Personnalité: Glek est un être aigri et haineux, mais il le cache bien. Il méprise Ackbar et ses rêves de Mon Cal. Il ne trahit pas l'Alliance pour de l'argent, mais par pure méchanceté.

Une citation: «Bah! Les rêves ne sont que des illusions inutiles.»

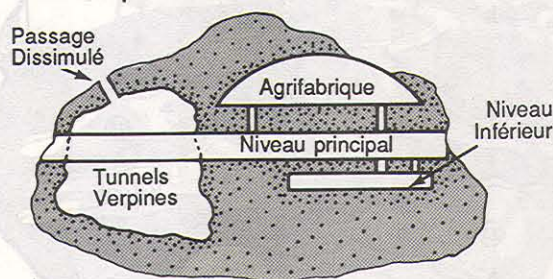
STATION DE RECHERCHE SHANTIPOLE

Niveau inférieur



STATION DE RECHERCHE SHANTIPOLE

Vue en coupe



STATION DE RECHERCHE SHANTIPOLE, LEGENDE DU PLAN

- | | |
|--|-------------------------------------|
| ① Tunnels verpines | ①7 Générateur d'atmosphère |
| ② Sas n°1 | ①8 Salle de détente des pilotes |
| ③ Centre de transmission | ①9 Pont hangar n°1 |
| ④ Aire de détente | ②0 Entrepôt |
| ⑤ Mess | ②1 Atelier de maintenance |
| ⑥ Ascenseur | ②2 Atelier de maintenance endommagé |
| ⑦ Centre de commandement | ②3 Pont hangar n°2 endommagé |
| ⑧ Salle d'informatique | ②4 Générateur d'écran |
| ⑨ Quartiers d'habitation | ②5 Cellules énergétiques |
| ⑩ Sas n°2 | ②6 Entrepôt |
| ⑪ Hangar des appareils de secours | ②7 Sas n°3 |
| ⑫ Centre médical | ②8 Agrifabrique |
| ⑬ Centre de contrôle des rayons répulseurs | ②9 Entrepôt |
| ⑭ Générateur principal | ③0 Laboratoire de recherche |
| ⑮ Convertisseurs de puissance | ③1 Puissance auxiliaire |
| ⑯ Systèmes de survie | ③2 Sous-sol du pont hangar |

Lieutenant Pollard

Type de fiche: Hors-la-loi
Taille: 1m 90 Sexe: masculin

DEX 4D
Blaster 5D
Esquive 5D
SAV 3D
Illégalité 4D
MEC 2D+2
Pilotage de Vaisseau 3D+2
Canons de Vaisseaux 4D+2

PER 2D
Commandement 3D
Dissimulation-
Discrétion 2D
VIG 3D+1
Combat Mains Nues 4D+1
TEC 3D
Réparation de Vaisseau 4D+1



Description physique: sombre et aux lignes lourdes, le visage de Pollard est balafé et sans âge. Les gens qui le rencontrent pour la première fois le trouvent souvent sinistre, mais son dévouement envers les bonnes causes leur fait vite changer d'avis.

Équipement: pistolet-blaster lourd (dommages 5D), communicateur.
Présentation: Pollard parle peu de son passé et ne vit que dans le présent: il observe les déplacements de l'Empire, combat ses projets et protège Ackbar. Pollard était l'un des agents de l'Alliance qui ont secouru le Calamarien et il travaille avec lui depuis lors. Il n'aime pas Salin Glek et ne lui fait pas confiance, mais il n'a encore trouvé aucun élément assez concret pour qu'il puisse le présenter à Ackbar.

Personnalité: chef né, Pollard ferait lui-même un excellent commandant, mais il n'est pas ambitieux. Il préfère se cantonner dans ce qu'il considère comme étant d'importants «seconds rôles». Il est dur, circonspect et paraît dangereux.

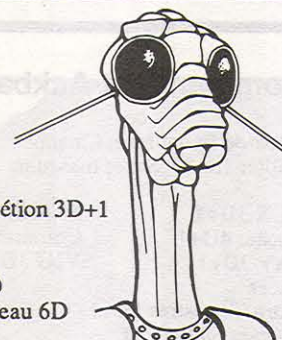
Une citation: «Je ne ferais pas ça, si j'étais toi.»

Suskafoo

Type de fiche: Verpine
Taille: 1m 90 Sexe: masculin

DEX 2D+1
Esquive 3D+1
SAV 3D+1
Langages 5D+1
MEC 3D+2

PER 2D+1
Dissimulation-Discrétion 3D+1
VIG 2D+1
TEC 4D
Prog. Ordinateur 5D
Réparation de Vaisseau 6D



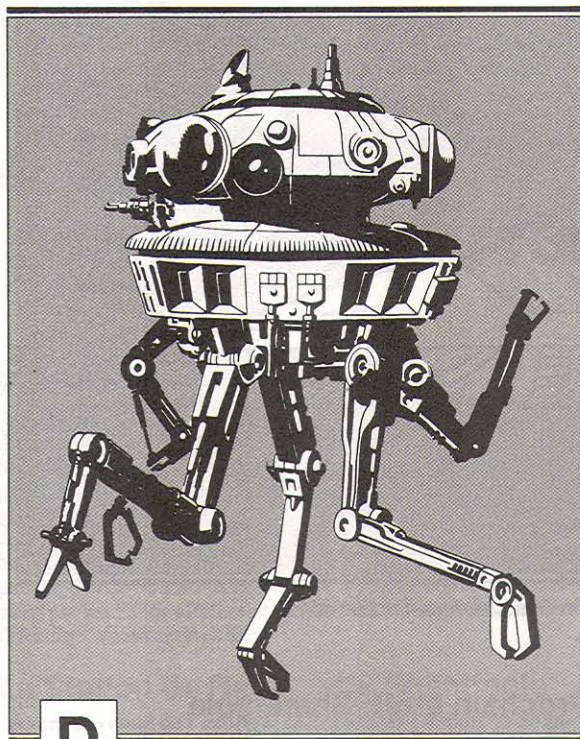
Description physique: le grand corps maigre de Suskafoo est d'un vert uniforme. Ses membres, comme ceux de tous les Verpines, semblent bizarrement articulés, ce qui lui donne l'apparence d'être empoté. Le détail physique le plus marquant de Suskafoo, ce sont ses yeux sombres et inexpressifs. Lorsqu'il parle, il chuinte et couine d'excitation tout en remuant ses antennes.

Équipement: aucun.

Présentation: Suskafoo («Foo» pour ses amis) a passé sa petite enfance sur un astéroïde situé en bordure du champ. Les Verpines étaient depuis de nombreuses années en relation avec des négociants interstellaires, mais l'astéroïde de Foo fut le premier à être contacté par l'Alliance. L'extra-terrestre mit à profit son expérience en matière de programmation afin de maîtriser rapidement le Basique galactique. Depuis, Foo a servi de médiateur entre son essaim et «l'Essaim Rebelle».

Personnalité: en prenant de l'âge, Foo a appris que l'Empire et l'Alliance sont plus que de simples essaims ennemis. Il existe une différence fondamentale entre eux. Foo commence à peine à comprendre les concepts de Bien et de Mal. Comme tous ses congénères, il est d'une incroyable curiosité envers tout ce qui touche à la technologie. Il aime travailler sur des problèmes théoriques, mais il n'a pas toujours conscience des conséquences de ses suggestions.

Une citation: «Maintenant que vous me le dites, je pense que cela aurait pour effet de provoquer une explosion thermique. Oubliez ce que je viens de vous dire...»



Des Droïds sondes impériaux pourchassent l'équipe d'Ackbar.

Speeders des astéroïdes

Jurfel conduit le commando jusqu'à un petit pont d'envol situé dans une autre partie du vaisseau de transport. Là les attendent : six cubes de détonites, trois détonateurs à retardement, des scaphandres spatiaux pour tous et quatre speeders des astéroïdes. Toute demande de matériel supplémentaire peut être exaucée, dans les limites du raisonnable. N'oubliez pas, cependant, que les Verpines n'ont pas d'armes.

Le Parleur verpine explique que chaque speeder des astéroïdes peut transporter jusqu'à quatre personnes. Ces petits engins à répulseurs de faible autonomie sont idéaux pour se déplacer dans les champs d'astéroïdes, mais ne peuvent pas être utilisés dans l'espace profond. Ils ont été recouverts d'un matériau qui réfléchit les signaux des senseurs et qui devrait donc tromper le matériel de détection impérial. Le trajet jusqu'à la station durera environ trois heures, si tout se passe bien.

Speeder des astéroïdes : Equipage 1; Passagers 3; Vitesse 2D; Maniabilité 3D; Carrosserie 3D. Armes : aucune. Ecrans : aucun.

Le voyage commence

Une fois que les PJ sont à bord des speeders, demandez aux pilotes d'effectuer un jet *facile* en Répulseurs, afin de faire démarrer ces engins et de les sortir du hangar du vaisseau de transport. Lisez :

Les speeders des astéroïdes s'éloignent en glissant du transport verpine. Des dizaines de vaisseaux verpines de petite ou moyenne dimension flottent aux alentours. Non loin de vous, une embarcation de secours, semblable à

celle avec laquelle vous êtes arrivés, est littéralement «avalée» par un vaisseau de plus grande taille. Vous poussez alors les répulseurs de votre speeder et celui-ci bondit vers l'avant, laissant loin derrière lui la flotte verpine.

Avant de pouvoir entreprendre leur raid dans la Station de Recherche Shantipole, il faut encore que les Rebelles se rendent sur place. Les deux rencontres présentées ci-dessous se produisent en cours de route. La première fait intervenir un Droïd sonde impérial qui se dirige vers la flotte verpine; la seconde exige, soit que l'on navigue au sein d'une tempête d'astéroïdes, soit que l'on esquivé une patrouille impériale.

Demandez aux pilotes d'effectuer un jet *facile* en Répulseurs afin de simuler le voyage. La rencontre avec le Droïd sonde se produit au bout d'une heure. La seconde a lieu une heure plus tard.

Première rencontre: Le Droïd sonde

Des Droïds sondes impériaux ratissent le champ d'astéroïdes, à la recherche des Rebelles. Nothos a ordonné leur emploi, car les patrouilles de TIE sont inefficaces au sein des zones les plus denses de la ceinture. Soudain, les PJ interceptent un rapport émis par un sondbot dont la route va bientôt croiser celle de la flotte verpine! En réussissant un jet *facile* en Sécurité, un PJ peut déterminer que la transmission est d'origine impériale. Un jet *moyen* permet alors de repérer et d'identifier le sondbot en approche. Un jet de Sécurité *difficile* permet de décrypter le code utilisé par le Droïd et de comprendre qu'il n'a pas encore repéré la flotte verpine. Mais c'est ce qu'il fera inmanquablement s'il conserve sa direction actuelle. Les PJ devraient aboutir à la conclusion que le sondbot doit être détruit.

Détruire la sonde n'est pas chose facile. Les speeders ne sont pas armés, aussi les PJ doivent, soit éperonner le Droïd, soit ouvrir une écoutille afin de pouvoir se servir de leurs blasters. Un éperonnage cause 6D de dommages au sondbot et 3D de dommages à leurs appareils.

Si le sondbot encaisse des dommages suffisants pour être «neutralisé», il s'autodétruit automatiquement afin de ne pas être capturé.

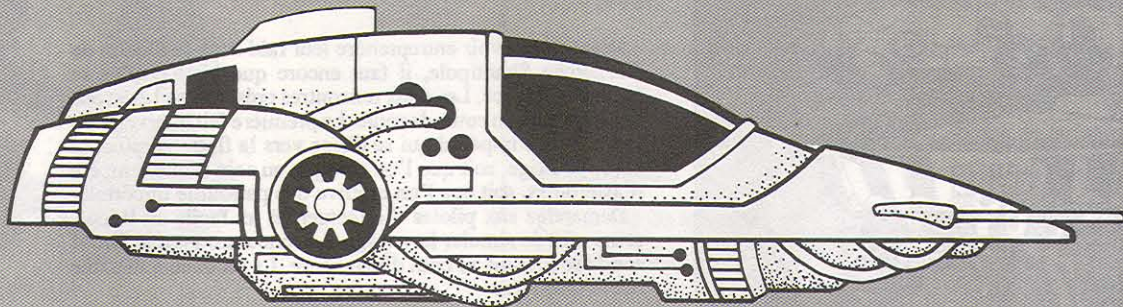
Les PJ peuvent aussi tenter de faire dévier la sonde de sa route. Ces Droïds impériaux sont en effet programmés pour inspecter tout ce qui sort de l'ordinaire. Considérez que toute diversion raisonnablement exécutée a pour effet d'attirer le Droïd au loin.

Droïd sonde : VIG 4D, Blaster 4D, Recherche 4D. Armes : Canon-Blaster, Dommages 4D+2.

Deuxième rencontre: La tempête d'astéroïdes

Le voyage des Rebelles touche à sa fin, lorsque leurs senseurs détectent deux choses : une concentration d'astéroïdes d'une inhabituelle densité qui se trouve devant eux et une patrouille de chasseurs TIE qui écume la bordure du champ non loin d'eux. Suskafoo explique : «Les tempêtes d'astéroïdes sont assez courantes. D'ordinaire, nous nous contentons de les contourner. Mais si nous faisons cela, alors que des chasseurs TIE patrouillent dans les parages, je crains que nous ne soyons rapidement repérés et détruits.»

Les PJ ont deux choix possibles. Ils peuvent tenter de traverser la tempête d'astéroïdes au risque d'être réduits en miettes, ou ils peuvent contourner la tempête et risquer ainsi de rencontrer la patrouille impériale.



L

es speeders verpines constituent le meilleur mode de transport au sein des champs d'astéroïdes.

Voler au travers de la tempête exige trois jets *difficiles* en Répulseurs. Les joueurs peuvent ajouter la Maniabilité de leur speeder à leur jet de compétence. Si un jet est raté, alors un astéroïde heurte leur appareil et inflige 3D de dommages à sa Carrosserie. Un speeder qui est trop endommagé pour pouvoir continuer à avancer, est pilonné par les astéroïdes jusqu'à sa destruction totale. Les Rebelles qui se trouvent à bord à ce moment-là subissent des dommages en même temps que leur véhicule.

Si les PJ contournent la tempête, ils doivent se diriger vers l'extérieur du champ d'astéroïdes (s'ils s'enfonçaient plus profondément à l'intérieur du champ, ils rencontreraient des concentrations encore plus importantes de fragments d'astéroïdes). Ils repèrent alors immédiatement deux chasseurs TIE. S'ils s'arrêtent pour observer leurs déplacements (demandez un jet *moyen* en Perception), ils peuvent constater que les TIE répètent sans arrêt la même procédure de ratissage afin de détecter d'éventuels vaisseaux verpines. Les PJ peuvent ensuite contourner la tempête d'astéroïdes et passer entre les TIE en réussissant un jet *moyen* en Répulseurs. Les joueurs sont autorisés à ajouter le code de Vitesse de leur speeder à leur jet de dés. Par contre, si les PJ n'ont pas remarqué le plan de vol répétitif employé par la patrouille, il doivent réussir un jet *très difficile* pour ne pas être repérés. En cas d'échec, les TIE fondent sur eux en tirant avec leurs blasters. Si les Rebelles plongent dans la tempête d'astéroïdes, ils peuvent échapper aux vaisseaux impériaux. Mais ils doivent alors se débrouiller avec les astéroïdes en folie. Voir le paragraphe précédent pour plus de détails.

Prochain arrêt: Shantipole

Une fois franchie la tempête d'astéroïdes, la fin du voyage se déroule sans autres incidents. Suskafoo suggère d'examiner une dernière fois le plan de la station de recherche. Il projette celui-ci sur l'écran de visée de chaque glisseur. Montrez à nouveau la carte en couleurs aux joueurs et lisez:

La station-astéroïde apparaît sur votre écran de visée. Son image est animée d'une lente rotation afin de vous montrer sa surface irrégulière. Puis cette surface disparaît pour que vous puissiez examiner l'aménagement intérieur. «J'ai bien peur», déclare Suskafoo, «que cette image ne soit rien de plus qu'une image tirée de nos fichiers informatiques. Elle ne reproduit aucun des dommages infligés par la récente attaque impériale. Nous ne pourrions estimer l'étendue des dégâts, qu'une fois que nous serons en vue de la station.»

Peu de temps après, les speeders arrivent à la Station de Recherche Shantipole. Leur angle d'approche leur permet de voir des flammes et de la fumée s'échappant du hangar deux. D'autres détails témoignent de la violence de l'assaut, mais aucun n'est aussi manifeste que le pont hangar détruit. Les Rebelles doivent maintenant décider comment ils vont pénétrer dans la station, avant même de s'en approcher trop et de risquer d'avertir les patrouilles de TIE de leur présence.

E

pisode quatre Reprendre Shantipole

Résumé

Après un voyage harassant au travers du champ d'astéroïdes, les Rebelles arrivent en vue de la Station de Recherche Shantipole. Ils doivent maintenant trouver un moyen de pénétrer dans la station sans être repérés, se rendre jusqu'au générateur principal et poser leur bombe à retardement, avant de chercher le hangar où sont stationnés les appareils de combat. Shantipole, désormais aux mains de l'Empire, est gardée par une horde de soldats impériaux. La moindre erreur commise par les PJ les alertera et rendra leur mission encore plus difficile... sinon impossible!

La Station de Recherche Shantipole

Avant la venue de l'Empire, la Station de Recherche Shantipole était la plus grande base de l'Alliance dans le système Roche. C'est ici que des ingénieurs verpines ont oeuvré pendant près de cinq mois à la conception et à la fabrication du nouveau Aile-B biplace. Aujourd'hui, Shantipole est sous contrôle impérial.

Le Commandant Nothos a ordonné à ses troupes de choc de démanteler les installations. Les soldats impériaux ont les mêmes caractéristiques que ceux de l'épisode deux. Ils se déplacent en escouades (huit soldats et un officier) ou en détachements (de trois à cinq soldats). Les Verpines qui ne se sont pas enfuis au cours de l'assaut ont été concentrés en vue de leur expédition à destination de centres de détention impériaux et les prototypes de Ailes-B sont sur le point d'être chargés à bord du vaisseau amiral de Nothos. (Veuillez noter que les officiers des troupes de choc ont des compétences et des attributs supérieurs de 1D à ceux des simples soldats.)

L'astéroïde, qui abritait à l'origine une colonie verpine, est considérablement plus vaste que celui dans lequel était installée la Base de Commandement d'Ackbar. Avant l'assaut,

c'est environ 200 Verpines, ainsi que le reste de l'équipe d'ingénieurs d'Ackbar, qui vivaient et travaillaient en ce lieu. L'installation possède trois étages, comme indiqué sur la carte en couleurs et le plan de l'encart détachable.

Observation de l'astéroïde

Tandis que les PJ se rapprochent de l'astéroïde, Suskafoo leur propose de se poser sur une petite lune qui orbite non loin de là, et qui peut servir avantageusement d'observatoire pour surveiller la station.

Une fois que les Rebelles ont atterri, lisez ce qui suit:

La station de recherche tourne lentement sur elle-même devant vous. Plusieurs sas et unités de rayons répulseurs sont visibles, disposés à intervalles irréguliers à la surface de l'astéroïde, comme les Verpines ont l'usage de le faire. Alors que la station poursuit sa rotation, deux hangars deviennent apparents. Le premier, qui a manifestement fait l'objet d'une attaque de l'Empire, est en ruines. Des câbles effilochés et divers autres débris flottent librement à l'intérieur, dérivant paresseusement vers l'espace sans qu'aucun champ de force ne les retienne plus. Une épave de vaisseau noircie repose le long d'un mur. Cinq techniciens impériaux en scaphandres spatiaux, apparemment en train d'inspecter les dégâts, évoluent dans la pénombre du hangar.

Le second hangar est intact et bien éclairé. Des dizaines de soldats impériaux y montent la garde, tandis que des techniciens sans armures chargent des caisses à bord d'une grande navette impériale. Un second appareil, un transport Mon Calamari, est garé dans un coin.



Chaque PJ qui réussit un jet de Perception *facile* remarque l'un des détails suivants :

- Des dépôts de cristaux de glace sont visibles en plusieurs endroits à la surface de l'astéroïde. Si le PJ qui remarque cela réussit également un jet *facile* en Survie, il réalise alors que cette glace est la preuve de décharges atmosphériques, comme il s'en produit lorsque l'on ouvre un sas. L'inspection de ces dépôts de glace révélera l'existence d'un sas standard (points 2, 10 et 27 sur la carte) ou d'une petite ouverture conduisant au réseau de tunnels verpines (point 1 sur la carte).
- Un dôme imposant est érigé au sommet de l'astéroïde. Suskafoo explique qu'il abrite l'agrifabrique de la colonie.
- Quatre chasseurs TIE sont suspendus à un râtelier temporaire accroché au plafond du hangar intact, et un canon-laser monté sur affût mobile a été installé près de l'entrée.

Accordez un peu de répit aux joueurs pour élaborer leur plan d'attaque. De temps à autres, ils verront des astéroïdes être repoussés par les rayons répulseurs de la base, mais, sinon, des observations plus poussées ne révéleront pas grand chose de plus. Les techniciens du hangar endommagé vont travailler toute la journée.

Si les PJ décident d'attendre pendant un long moment, rappelez-leur par l'intermédiaire de Suskafoo que la flotte verpine risque d'être découverte à tout instant et que le temps est un facteur crucial. Si les Rebelles attendent plus de 12 heures, ils reçoivent alors un message de détresse d'Ackbar qui leur annonce que la flotte verpine subit une attaque. Les Rebelles n'ont alors plus que 30 minutes à compter de cet instant, pour récupérer un vaisseau de combat et venir à la rescousse d'Ackbar.

Pénétrer à l'intérieur de la station

Après avoir passé quelques temps à observer Shantipole, les Rebelles doivent tenter de s'introduire dans l'astéroïde occupé. Un jet *moyen* en Dissimulation-Discretion est nécessaire à chaque pilote de speeder pour atteindre l'astéroïde sans être vu. Un jet manqué signifie qu'un soldat ou un technicien impérial a remarqué quelque chose de suspect et qu'il le signale. Augmentez d'un cran le degré d'alerte de la station (voir «Les défenses de Shantipole» plus loin).

Il y a deux accès recommandables pour entrer dans l'astéroïde : emprunter un passage caché conduisant aux tunnels des Verpines ou passer par le hangar endommagé. Ces deux accès permettent de pénétrer dans la base sans être vus, mais ils ne sont pas sans dangers. Dans le hangar endommagé, les PJ doivent éviter ou neutraliser cinq techniciens impériaux. Les tunnels, quant à eux, abritent un obstacle bien plus dangereux encore. A l'insu des Verpines ou des Impériaux, une limace spatiale a élu domicile dans le passage dissimulé. Elle s'est goinfrée des mynocks qui infestent cet endroit couvert de glace, mais n'hésitera pas un instant à ajouter un ou deux Rebelles à son menu.

Les autres voies d'accès possibles, bien que moins recommandables, sont : l'un des trois sas ou le pont hangar intact. Ces deux endroits sont bien éclairés et gardés, et ne laissent que peu de chance d'entrer sans être remarqué.

Entrer par le passage dissimulé

En explorant les dépôts de cristaux de glace à la surface de l'astéroïde, les PJ découvrent un passage dissimulé. Suskafoo explique alors que la présence de glace en ce lieu indique qu'un sas ou qu'un système de ventilation fonctionne toujours, quelque part à l'intérieur de ce passage. Il est donc possible de s'introduire dans la station de recherche par cet endroit.

A partir du moment où les PJ pénètrent dans le passage, les formations de cristaux de glace deviennent de plus en plus importantes. Plus ils s'enfoncent dans l'astéroïde, plus le sol devient glissant (-1D à toutes les compétences de Dextérité). En suivant la glace (et en réussissant trois jets *faciles* en

Recherche), les PJ arrivent finalement devant une bouche d'aération toujours opérationnelle. Un panneau incrusté dans la paroi de pierre contrôle les joints magnétiques qui peuvent être activés afin de révéler un couloir pressurisé du réseau de tunnels verpines. Un jet de Sécurité *moyen* est nécessaire pour faire fonctionner ces commandes.

Les passages dépourvus de dépôts de glace ne conduisent nulle part. Les PJ peuvent en explorer un ou deux, s'ils le désirent, mais tout ce qu'ils trouvent alors, c'est un labyrinthe de couloirs identiques. Chaque fois qu'ils manquent un jet de Recherche, ils se retrouvent d'ailleurs dans ce labyrinthe.

Suivre la piste de glace est le moindre des problèmes des Rebelles... une limace de l'espace vit dans ces cavernes. Ces créatures attaquent instinctivement tous les corps en mouvement qu'elles rencontrent.

Tandis que les PJ progressent sur la glace, créez le suspense en leur disant qu'ils voient quelque chose bouger dans l'ombre. Puis, causez-leur une frayeur en les faisant tomber sur un nid de mynocks, qui s'égaillent à tire-d'ailes une fois dérangés. Enfin, demandez aux PJ de faire un jet *moyen* en Perception. Ceux qui le réussissent ont alors le temps de crier un avertissement, juste au moment où la limace spatiale passe à l'attaque. Si personne ne réussit ce jet, l'attaque de la limace est une surprise complète, ce qui signifie que les PJ ne peuvent rien faire pendant le premier round de l'affrontement.

Tactique de la limace spatiale : lors de sa première apparition, cette limace de relativement petite taille (quatre mètres de long) attaque la dernière personne du groupe des Rebelles. Elle agresse la personne la plus proche à chaque round suivant. Elle continue à se battre jusqu'à ce qu'elle soit blessée. Du fait de l'exiguïté des tunnels, les esquives de PJ sont réduites d'un dé quand ils affrontent la limace de l'espace (cette réduction s'ajoute au dé perdu à cause du sol glacé).

Limace spatiale : DEX 2D; PER 1D; VIG 4D. Vitesse 3D; Taille 4 mètres; Combat: Crocs (5D de dommages).

Entrer par le hangar endommagé

Le pont hangar n°2 a été entièrement détruit par les bombardements impériaux. Un sas de secours y a été installé, afin de permettre la circulation entre les zones pressurisées de la station de recherche et ce hangar.

Une équipe de cinq techniciens impériaux travaille en permanence dans cet endroit, à inspecter les dégâts et à étudier l'équipement verpine et rebelle qui s'y trouve. Le hangar n'est plus alimenté en énergie, c'est pourquoi ils utilisent des tiges lumineuses pour s'éclairer.

Les techniciens possèdent des pistolets-blasters de faible puissance, mais ne sont absolument pas des combattants. Ils disposent de communicateurs intégrés à leurs armures et appellent à l'aide au premier signe d'hostilité. En cas de combat, ils courent d'abord et se battent seulement s'ils n'ont pas d'autre alternative. N'importe quel PJ de formation militaire est capable de reconnaître la nature non combattante de ces techniciens et sait alors que tuer ces hommes ne constitue pas un acte bien héroïque. Les PJ devraient plutôt tenter de les éviter, sans avoir recours à la violence. Voici quelques méthodes leur permettant d'accomplir cela.

- Effectuer des jets *difficiles* en Dissimulation-Discretion pour contourner les techniciens en se dissimulant dans l'obscurité. Si les PJ pensent à faire une diversion, réduisez le facteur de difficulté en conséquence.

- S'arranger pour qu'un des techniciens ait un «accident» qui oblige ses collègues à le conduire de toute urgence au centre médical.

- Recourir au bluff pour passer. Il faut alors une bonne histoire à raconter et réussir un jet *difficile* en Escroquerie ou en Commandement. Vous pouvez éventuellement réduire le facteur de difficulté en fonction de la façon dont les PJ jouent leurs rôles.

• Assommer ou rendre inconscients les techniciens. Les PJ disposent de deux rounds de combat pour neutraliser les cinq hommes: après cela, l'alarme sera donnée. Le degré d'alerte de la base augmente alors d'un niveau et une escouade de troupes de choc est envoyée inspecter le hangar. Il faut cinq rounds de combat pour que cette escouade arrive sur les lieux.

Si les PJ réussissent à éviter les techniciens, un jet *moyen* en Sécurité leur est nécessaire pour découvrir le code du sas. Un jet raté signifie que le degré d'alerte de la base augmente d'un niveau et que des soldats sont envoyés. Un jet réussi signifie que les Rebelles sont entrés dans la base sans se faire remarquer.

Techniciens Impériaux: DEX 2D+1; SAV 2D+2, Technologie 4D+2; PER 2D+2. Tous les autres attributs et compétences: 2D. Dommages des blasters: 3D+1.

Entrer par un sas

Chaque sas se présente sous la forme d'une pièce de deux mètres sur deux, dotée de deux portes en duracier épaisses de 10 centimètres. Une des portes s'ouvre sur le vide, tandis que l'autre préserve l'atmosphère de la base. Un petit hublot aménagé dans chacune fournit un champ de visibilité limité permettant de savoir ce qu'il y a de l'autre côté. Trois soldats impériaux gardent la sortie du sas, afin d'empêcher les Verpines qui circulent en liberté de s'échapper. De temps en temps, l'un des gardes jette un oeil dans le sas par mesure de précaution. Il y a des panneaux de contrôle de chaque côté des portes et dans le sas lui-même. Les PJ peuvent forcer le verrou de pressurisation depuis le panneau de contrôle extérieur en réussissant un jet de Sécurité *difficile*. Si les deux portes s'ouvrent en même temps, les soldats impériaux doivent alors réussir un jet de Dextérité *facile* pour éviter d'être aspirés par le vide. Cette perte soudaine de pression met également toute la base en alerte et l'ordinateur des systèmes de survie ferme aussitôt la porte anti-explosion la plus proche du sas.

10 minutes plus tard, des soldats et des réparateurs arrivent sur les lieux. Les PJ doivent mettre à profit ces dix minutes pour fermer le sas, puis forcer le verrou de sécurité de la porte anti-explosion en faisant un jet *difficile* en Programmation d'Ordinateur. Enfin, les Rebelles doivent trouver un endroit pour se cacher des soldats impériaux.

Pour avoir la moindre chance de succès, tout autre plan employé pour entrer par un sas devra faire appel à des déguisements, à des compétences exceptionnelles ou à la Force.

Entrer par le pont hangar n°1

Suskafoof tente de dissuader les PJ de pénétrer dans Shantipole en passant par le hangar intact, en faisant remarquer qu'ils ont pu repérer au moins 25 soldats impériaux et une arme lourde pendant leur période d'observation. Si les Rebelles ignorent ses conseils, alors rien - si ce n'est une chance exceptionnelle ou une pléthore de points de Force - ne pourra les garder en vie ou maintenir le degré de défense de la base en dessous de trois. (Reportez-vous à l'épisode cinq pour plus de détails sur les défenses du hangar. Ignorez toutes références à Salin Glek et aux Ailes-B si les PJ s'y rendent à ce moment-là.)

Les défenses de Shantipole

Le plan de la Station de Recherche Shantipole destiné au maître de jeu (présenté dans l'encart détachable) indique l'endroit où est stationné chaque détachement de soldats impériaux de la base. Une légende du plan est également fournie. A la différence de la grande carte en couleur, ce plan ne doit pas être montré aux joueurs.

Garder la Station de Recherche Shantipole est un véritable cauchemar tactique pour les Impériaux. Les couloirs sont sinueux et tortueux, il n'y a aucune ligne de tir dégagée, les



U

n des Rebelles du Commando : Shantipole.

tunnels verpines sont répartis sur trois niveaux et ils comprennent plus de mille petites salles.

A l'heure actuelle, des dizaines de soldats impériaux sont occupés à pacifier la base. Environ 90 d'entre eux fouillent le réseau de tunnels à la recherche des Verpines qui s'y cachent; les autres travaillent dans le hangar, effectuent des patrouilles de routine ou sont employés comme sentinelles.

Au moment où commence cet épisode, les Impériaux ignorent complètement que les Rebelles projettent une opération de commando. L'occupation de la base s'est faite sans effusion de sang et les Verpines, lorsqu'ils étaient acculés, n'ont opposé aucune résistance. La facilité avec laquelle se sont déroulées les opérations a donné aux Impériaux un sentiment trompeur de sécurité. Ils sont persuadés que les rares Rebelles qui sont parvenus à s'enfuir ne pensent qu'à se cacher. En outre, Nothos compte capturer tous ceux qui sont encore dans la base au cours des prochaines heures.

Shantipole a été organisée afin de fonctionner selon un système de quatre degrés d'alerte. Lorsque les PJ arrivent à la station, celle-ci est au degré d'alerte le plus bas: le degré zéro. Dès que les PJ accomplissent quelque chose qui éveille les soupçons des Impériaux, le degré augmente d'un niveau.

Degré d'alerte zéro: pas de patrouilles de soldats impériaux. Les sentinelles occupent les postes normaux (comme indiqué sur le plan).

Degré d'alerte un: postes de garde normaux. Des escouades patrouillent dans la base en quête d'éventuels intrus. Un jet de 1 avec un dé à six faces indique que les PJ tombent sur une patrouille. (Faites un jet chaque fois qu'ils sortent d'une pièce.) Chaque Rebelle doit réussir un jet *facile* en Dissimulation-Discretion pour éviter d'être vu, à chaque rencontre avec une patrouille ou des sentinelles.

Degré d'alerte deux: les postes de garde sont doublés. Des escouades quadrillent la station en quête d'intrus éventuels. Un jet de 1 ou 2 avec un dé à six faces indique que les PJ tombent sur une patrouille. (Effectuez un jet chaque fois qu'ils sortent d'une pièce.) Les Rebelles doivent tous réussir un jet *moyen* en Dissimulation-Discretion pour éviter d'être vus, chaque fois qu'ils rencontrent une patrouille ou des sentinelles.

Degré d'alerte trois: les portes anti-explosion sont verrouillées autour de la zone dans laquelle les Rebelles ont été vus pour la dernière fois. Les codes de ces portes sont changés et il faut réussir un jet de Sécurité *difficile* pour les ouvrir. Deux escouades bien armées quadrillent la zone avec ordre de capturer les intrus.

Si les PJ rencontrent une patrouille de soldats impériaux alors que le degré d'alerte de la station est de un ou de deux, les soldats leur demanderont d'abord de se rendre avant de passer à l'attaque. En degré d'alerte trois, les patrouilles tirent sur tout ce qui bouge. Un affrontement avec une patrouille augmente automatiquement le degré d'alerte actuel d'un niveau.



Une fois à l'intérieur...

Pendant leurs déplacements dans la base, la discrétion devrait être le principal souci des Rebelles; ils ne peuvent pas se contenter d'atterrir et de commencer à tirer à tout va. Seules la mort ou la capture attendent des personnages qui attaquent en force toute une base occupée par des troupes de choc.

Cependant, si les PJ sont contraints de recourir à la force, une attaque minutieusement coordonnée offre alors les meilleures chances de succès. Des soldats impériaux qui survivent à plus de deux rounds de combat signalent automatiquement la présence d'intrus rebelles, ce qui fait passer le degré d'alerte de la base au niveau supérieur.

L'élimination des gardes entraîne également certaines conséquences. Nothos n'est pas stupide. Il envoie une patrouille dès qu'un poste de garde n'effectue pas un rapport routinier (les soldats doivent signaler que tout va bien toutes les quinze minutes). Si les sentinelles sont portées manquantes, la patrouille augmente instantanément d'un niveau le degré d'alerte de la base.

Plus les PJ font de dégâts, plus la vie devient difficile pour eux. S'ils commentent de nombreuses bévues dès le départ, ils doivent alors faire face à une base sur le pied de guerre. À ce stade, il sera probablement nécessaire que vous leur donniez un coup de main. Ainsi, par exemple, un Verpine peut éventuellement les tirer d'un mauvais pas en les entraînant dans un tunnel secret. Mais, certains Rebelles peuvent également être capturés et conduits jusqu'à l'entrepôt qui tient désormais lieu de cellule de détention (salle 26). Si cela vient à se produire, c'est à vous (et à vos joueurs) d'imaginer une évasion.

Descriptions des salles de Shantipole

Les descriptions ci-dessous détaillent les salles de l'astéroïde, telles qu'elles se présentent au moment de l'arrivée des Rebelles. Comme c'était le cas pour la Base d'Ackbar, les informations fournies ne constituent en aucun cas une liste exhaustive de tout ce que l'on peut trouver dans la station. Il ne s'agit en fait que de descriptions sommaires des éléments les plus importants de chaque salle.

1. Réseau de tunnels verpines. Le réseau de tunnels verpines est un complexe s'étendant sur trois étages. Il compte plus d'un millier de petites salles et de passages tortueux. Les différents niveaux sont reliés entre eux par des ascenseurs à répulseurs. Un passage dissimulé permet d'accéder au niveau supérieur du réseau à partir de la surface de l'astéroïde.

Lorsque les PJ arrivent à la base, 90 soldats impériaux pourchassent les Verpines dans le réseau de tunnels. Si le

degré d'alerte de la station augmente, ces soldats seront rappelés afin de fouiller d'autres secteurs de Shantipole. Une fois que les PJ sont entrés par la bouche d'aération, lancez de temps en temps un dé à six faces au fur et à mesure qu'ils explorent les passages sinueux. Sur un résultat de 1, les Rebelles tombent nez à nez avec une escouade de soldats impériaux. Sur un résultat de 6, ils trouvent un fuyard verpine.

2. Sas n°1. Pour une description complète des sas, voir «Entrer par un sas».

3. Centre des transmissions. Quatre techniciens impériaux s'activent en ce lieu au démontage des appareils de communication verpines. Trois ordinateurs débranchés occupent le centre de la pièce. Des fils pendent du mur aux endroits où ils étaient connectés. Les techniciens remarquent les PJ, seulement si ceux-ci passent à l'action. L'officier chargé du démontage possède un communicateur, mais celui-ci repose actuellement sur l'un des ordinateurs débranchés, à plusieurs pas de lui. Suskafoo peut établir le contact avec l'ordinateur central depuis ici, et ainsi récupérer les informations complémentaires concernant le Aile-B, pourvu qu'il puisse disposer de six rounds de tranquillité pour accomplir ce travail.

4. Salle de détente. Cette pièce contient deux tables, six chaises, un distributeur de nourriture et un jeu d'échecs holographique.

5. Mess. Six longues tables, des bancs et plusieurs plats à moitié consommés sont les seules choses que l'on puisse trouver ici.

6. Ascenseurs. Ces ascenseurs archaïques relient le niveau principal, l'agrifabrique, le centre des systèmes de survie et la salle de la puissance auxiliaire installée au niveau inférieur.

7. Centre de commandement. Divers techniciens et officiers sont assis devant des ordinateurs installés le long de trois des murs de cette pièce et autour d'une console centrale. Des câbles de liaison pendent des murs et courent sur le sol. La plupart des consoles semblent avoir été démontées ou déplacées, et l'équipement superflu a été empilé dans un coin.

Les Impériaux sont occupés à éplucher les banques mémorielles des ordinateurs de la station. Il y a ici douze techniciens qui ont complètement oublié la réalité qui les entoure. En réussissant un jet facile en Escroquerie, les Rebelles peuvent carrément traverser la pièce sans être inquiétés.

Depuis cette salle, les Rebelles peuvent éventuellement contrôler toutes les portes anti-explosion de l'astéroïde. Mais toute attaque du centre de commandement fait instantanément passer la base en degré de défense trois. Suskafoo peut se connecter à l'ordinateur principal depuis cette pièce, et récupérer les informations complémentaires concernant le

Aile-B, pourvu qu'il dispose de six rounds de tranquillité pour accomplir cette tâche.

8. Salle d'informatique. Assis devant une unique console d'ordinateur encastrée dans le mur du fond, un technicien tente méthodiquement d'avoir accès aux informations concernant le Aile-B contenues dans l'ordinateur principal (qui, lui, est situé dans une salle hermétique du niveau inférieur).

A partir de ce terminal, les Rebelles peuvent programmer tous les appareillages de la base. Mais le moindre combat se produisant dans cette salle a toutes les chances d'attirer l'attention des 12 techniciens qui se trouvent dans le centre de commandement et de faire passer la station au degré de défense trois.

Suskafoo peut récupérer les informations concernant le Aile-B depuis cette pièce, s'il peut bénéficier de six rounds de tranquillité pour accomplir ce travail.

9. Quartiers d'habitation. Des couchettes sens dessus-dessous et des vêtements jetés en vrac sur le sol indiquent que les habitants de la station ont été pris par surprise par l'attaque impériale. Cette grande salle ouverte contient de nombreuses rangées de lits, comme un dortoir.

10. Sas n°2. Pour une description complète des sas, voir «Entrer par un sas». (Note: pendant que les PJ déambulent dans la station, Salin Glek fait accoster le *Distanceur* à cet endroit, avant de se rendre au pont hangar n°1.)

11. Hangar des embarcations de secours. Ce hangar est vide et contient seulement des gardes impériaux. Six rampes de lancement pour embarcations de secours sont encastrées dans les parois. Elles sont toutes vides, car le personnel de la base s'en est servi pour fuir pendant l'assaut impérial.

12. Centre médical. Six lits aux draps en lambeaux gisent retournés sur le sol. Deux cuves à bacta éventrées occupent le centre de la pièce, entourées par une mare de fluide régénérant. Si les Rebelles prennent le temps de fouiller cette salle, ils trouvent trois medpacs. Un terminal d'ordinateur fixé à l'un des murs peut être employé par Suskafoo pour récupérer les données concernant le Aile-B.

13. Centre de contrôle des rayons répulseurs. Deux générateurs de rayons répulseurs occupent le centre de cette pièce. Les Verpines s'en servent afin de protéger leurs astéroïdes-colonies contre les collisions avec des débris spatiaux. Une console d'ordinateur occupée par quatre techniciens impériaux est installée le long du mur. Les techniciens s'apprentent à démonter les ordinateurs de cette pièce.

14. Générateur principal. Comme la plupart des colonies verpines, cette base est dotée d'un générateur de puissance au borax. Ce générateur trône au sommet d'une plaque de permacite d'un mètre d'épaisseur qui fait face à deux consoles d'ordinateur jumelles. Un tuyau étanche sort de cette machine, parcourt le plafond et va jusqu'au convertisseur de puissance installé dans une autre salle, non loin de là.

Les PJ peuvent placer quatre cubes de détonite en vue de détruire le générateur. Un jet *moyen* en Démolition est nécessaire pour régler les détonateurs à retardement sur trente minutes. Si ce jet est manqué, alors les charges sautent plus tôt que prévu. Réduisez le délai d'une minute par point en dessous du facteur de difficulté, jusqu'à concurrence d'un minimum de 15 minutes. Si la marge d'erreur du jet est supérieure à 15 points, la détonite explose alors que les PJ la manipulent et inflige 8D de dommages à toute personne se trouvant dans la pièce. Dans ce dernier cas, le générateur lui-même n'explose pas, car les charges n'ont pas pu être placées correctement.

15. Convertisseur de puissance. Les surplus d'énergie sont transférés du générateur principal à cette unité de conversion afin d'être affectés à des équipements secondaires tels que le réseau d'éclairage et les synthétiseurs gravitationnels.

16. Systèmes de survie. Le recyclage de l'eau, ainsi que la pression, la composition et la circulation de l'air sont assurés depuis ici. Un gros ordinateur trône au milieu de la pièce. Pour

interrompre l'approvisionnement en air de certaines sections de la base, il faut réussir un jet *difficile* en Technologie (mais cela sera sans effet sur les soldats impériaux puisqu'ils portent des scaphandres autonomes). Pour tout couper, il suffit d'un tir de blaster bien placé. Dans les deux cas de figures, cependant, interrompre les systèmes de survie déclenche une alarme dans le centre de commandement et fait monter d'un cran le degré de défense de la base.

17. Générateur d'atmosphère. Le générateur d'atmosphère est commandé à partir de l'ordinateur des systèmes de survie et sert principalement à produire de l'argon. Ce gaz, dont on trouve seulement d'infimes traces dans la plupart des atmosphères, est vital pour les Verpines.

Des conduites relient le générateur aux systèmes de survie. C'est l'ordinateur des systèmes de survie qui répartit ensuite l'argon dans toute la base grâce à une tuyauterie complexe.

La destruction du générateur d'atmosphère déclenche une alarme qui fait monter d'un cran le degré de défense de la base. Les Verpines ne sentiront les effets du manque d'argon qu'au bout de quelques jours seulement.

18. Salle de détente des pilotes. Six pilotes impériaux se reposent dans cette pièce. Voir l'épisode cinq pour plus de détails.

19. Pont hangar n°1. Ce hangar est intact. C'est ici que doit se passer le moment le plus fort de l'aventure. Lorsque les PJ arrivent en vue de cet endroit, reportez-vous à l'épisode cinq et au plan de l'encart détachable.

20. Entrepôt. Des caisses et des cartons brisés jonchent le sol de cette pièce. Toutes les armes et tout l'équipement lourd qu'elle contenait ont déjà été emmenés, mais il reste encore quelques objets de petite taille. Remettez-vous en à votre bon sens pour déterminer ce que les PJ peuvent trouver ici, en tenant compte de la chance et de la malchance qu'ils ont connues avant d'arriver en ce lieu.

21. Atelier de maintenance. On peut trouver ici toutes sortes d'outils, d'ordinateurs à diagnostics et de pièces détachées de véhicules.

22. Atelier de maintenance endommagé. Cette pièce complètement détruite ne contient plus rien. Un sas temporaire a été installé au niveau du passage qui relie l'atelier au couloir intérieur.

23. Pont hangar n°2. Le bombardement opéré par les forces d'assaut a pratiquement entièrement démoli ce hangar et l'atelier qui lui est adjacent. Cinq techniciens en combinaisons spatiales sont en train d'inspecter les dégâts. Pour plus d'informations sur ce pont hangar, reportez-vous à «Entrer par le hangar endommagé».

24. Générateur d'écran. Cette machine contrôle le champ magnétique qui empêche l'air des hangars de s'échapper dans le vide spatial. Pour interrompre son fonctionnement, les Rebelles doivent couper les câbles qui proviennent des trois cellules énergétiques, avant de détourner ou de détruire le principal câble d'alimentation du générateur. Identifier ce câble requiert un jet *moyen* en Technologie.

Lorsque le champ magnétique est coupé, une alarme se déclenche dans toute la base et les portes anti-explosion adjacentes au hangar se ferment automatiquement. Les soldats impériaux du pont hangar doivent alors réussir un jet de *Dextérité facile* pour activer leurs bottes magnétiques et éviter ainsi d'être aspirés par le vide. Les techniciens, eux, n'ont pas cette possibilité.

25. Cellules énergétiques. En cas de coupure de courant, ces cellules peuvent fournir de l'énergie au générateur d'écran pendant 72 heures. Il y a trois cellules énergétiques et chacune est reliée au générateur par son propre câblage.

26. Zone de détention. Avant l'attaque impériale, cette remise contenait des pièces détachées destinées à l'atelier adjacent. Les Impériaux emploient maintenant cette pièce comme prison. Deux soldats armés de fusils-blasters (Dommages 5D) montent la garde devant la porte.

Sept Verpines sont assis calmement le long du mur du fond. Ils appartiennent à l'équipe de conception qui a mis au point la configuration de base du Aile-B biplace. Les Impériaux n'ont pas encore découvert l'importance de ces prisonniers. Ce sont ces mêmes Verpines qui apparaissent dans l'épisode cinq. Ils expliquent à la première occasion aux Rebelles que les Ailes-B sont en état de marche. Si les PJ sauvent les prisonniers avant de se rendre au hangar, il n'y aura alors aucun Verpine à cet endroit dans l'épisode cinq.

Si Pollard a connu une «fin tragique» au cours du premier épisode, c'est également ici qu'on le retrouve. Il est blessé, mais fera tout son possible pour aider les PJ.

27. Sas n°3. Pour une description complète des sas, voir «Entrer par un sas».

28. Agrifabrique. L'agrifabrique est recouverte par un dôme gigantesque. Les systèmes de survie entretiennent une température tropicale dans cet endroit.

Des rangées de murets d'un mètre quatre-vingt de haut, appelés «murs de pousse», remplissent toute la pièce. Ces murs de pousse sont couverts de magenge, une sorte de champignon vert pâle au goût fade. Le magenge s'enlève facilement des murs de pousse et a un meilleur goût quand il est mangé alors qu'il est encore humide. Les Verpines se nourrissent exclusivement de magenge.

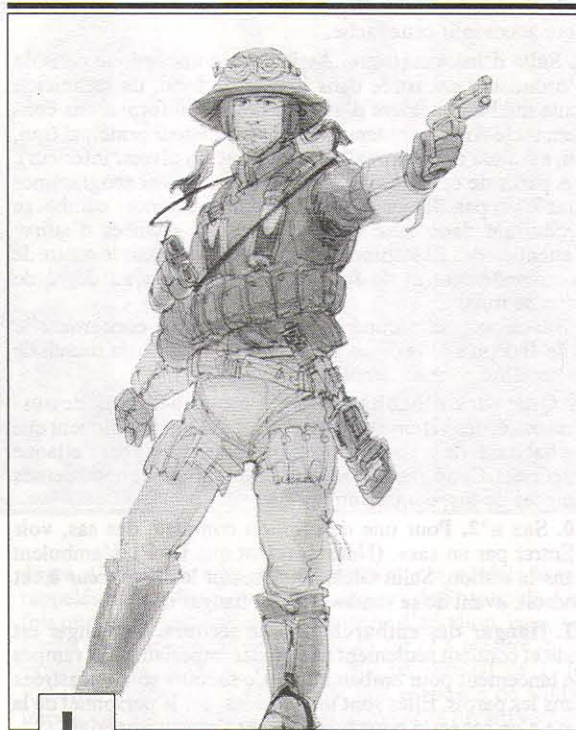
Il n'est pas difficile de se cacher dans l'agrifabrique. Celle-ci contient des milliers de murs de pousse, alors qu'un énorme distributeur d'eau installé dans un coin et des empilements de collecteurs solaires peuvent également servir à se dissimuler.

Deux ascenseurs conduisent jusqu'à l'agrifabrique. Un détachement de soldats impériaux monte la garde en ce lieu pour tenter d'attraper des fuyards verpines.

29. Entrepôt. Des caisses et des cartons brisés jonchent le sol de cette pièce. Toutes les armes et l'équipement lourd ont déjà été enlevé de cette pièce, mais il reste encore quelques objets de petite taille. Utilisez votre jugement pour déterminer ce que peuvent trouver les PJ, en tenant compte de la chance et de la malchance qu'ils ont connues avant d'arriver jusqu'ici.

30. Laboratoire de recherche. C'est dans cette pièce qu'a été effectué la majeure partie du travail de conception du nouveau Aile-B. C'est également le premier lieu qu'ont démantelé les agents de Nothos. Rien ne subsiste ici. La moindre chaise, la moindre console d'ordinateur et le moindre disque mémoriel ont été chargés à bord de la navette impériale du pont hangar n°1.

31. Puissance auxiliaire. On peut accéder à la salle de la puissance auxiliaire en passant soit par un ascenseur, soit par la salle de maintenance du niveau inférieur. La puissance auxiliaire est fournie par la conversion des surplus d'énergie collectés par les panneaux solaires de l'agrifabrique. Elle peut permettre à la station de rester opérationnelle pendant une courte période en cas de panne du générateur.



Les héroïques Rebelles survivront-ils aux périls de la station de recherche occupée?

32. Centre de maintenance du pont hangar. Un élévateur à véhicules permet d'accéder au pont hangar n°1 situé au niveau supérieur. Il y a un speeder des astéroïdes retourné à l'envers contre un mur, qui repose sur deux tréteaux. Le sol autour du speeder est couvert de pièces de moteur. Plusieurs terminaux d'ordinateur sont encastrés dans les parois et deux tables couvertes de pièces mécaniques et d'outils sont reléguées dans un coin. Si les PJ passent par ici avant d'atteindre le pont hangar n°1, ils interrompent Glek et des techniciens qui sont en train de charger le deuxième Aile-B sur l'élévateur. (Le premier est déjà à bord de la navette.)

Conclure l'épisode

Cet épisode se termine au moment où les PJ arrivent au pont hangar n°1 et se préparent à récupérer un vaisseau de combat. Passez alors à l'épisode cinq.

Episode cinq Escarmouche dans le pont hangar n°1

Résumé

Les Rebelles attaquent le pont hangar n°1, qui est bien gardé, afin de se procurer un appareil de combat. Parmi les vaisseaux que l'on peut voir, il y a une navette impériale de grande taille, quatre chasseurs TIE et un transport Mon Calamari. Les prototypes de Ailes-B sont invisibles, car ils ont été chargés à bord de la navette en vue de leur acheminement jusqu'à une installation impériale.

Bien que leur mission soit au départ de reprendre le transport d'Ackbar, les PJ peuvent, en fait, s'emparer de n'importe quel appareil. Mais, avant de pouvoir accéder aux vaisseaux, ils vont d'abord devoir vaincre les soldats impériaux qui occupent les lieux.

L'épisode se termine au moment où les PJ volent hors du hangar à bord d'un ou plusieurs véhicules volés, de préférence quelques secondes à peine avant que le générateur principal n'explose (s'ils sont parvenus à placer correctement la détonite).

Le pont hangar n°1

Les Rebelles accèdent au hangar en empruntant l'un des deux tunnels qui y conduisent ou l'élévateur du niveau inférieur. Lorsqu'ils arrivent, les PJ découvrent que la situation a pris un tour dramatique. Le traître Salin Glek est en train de superviser quatre techniciens qui chargent des caisses à bord d'une navette impériale. Les caisses en question portent toutes des inscriptions indiquant qu'elles sont relatives au projet Shantipole. La disposition des lieux est présentée dans l'encart détachable.

Le texte à lire à voix haute présenté ci-dessous assume que les Impériaux n'ont pas dépassé le degré d'alerte un. Si le degré d'alerte est supérieur à un, ou si les Rebelles ont révélé qu'ils se rendaient au hangar, les troupes de choc leur préparent un chaleureux accueil (voir «Troupes de choc sur leurs gardes»).

Le pont hangar est immense et bourdonne d'activité. Le tunnel dans lequel vous vous trouvez débouche dans cette salle par l'un de ses côtés. Une passerelle métallique surplombe les lieux à dix mètres au dessus du sol. Trois autres tunnels donnent sur cet endroit. Sur votre droite, la tour de contrôle du hangar fait une saillie sur la paroi de pierre. Elle est occupée par deux officiers qui dirigent les activités en contrebas. De l'autre côté du hangar, sur la passerelle, trois soldats impériaux montent la garde à côté d'un blaster-mitrailleur monté sur trépied. À côté d'eux, quatre chasseurs TIE sont suspendus à des râteliers temporaires. Vingt soldats vont et viennent dans cette salle. Sur le côté, trois d'entre-eux escortent un groupe de prisonniers verpines. Un Quarren au visage de calmar familial dirige quatre techniciens qui chargent des caisses à bord d'une énorme navette impériale. Un vaisseau de transport Mon Cal est garé à l'autre bout du hangar.

Il est important de prendre conscience qu'il s'agit là d'un hangar à deux niveaux. La passerelle, la tour de contrôle et les chasseurs TIE sont tous au niveau supérieur. Le sol, les tunnels d'accès et l'élévateur de maintenance sont au niveau inférieur. Six échelles, indiquées sur le plan, relient la passerelle au sol du hangar.

Vous allez trouver ci-dessous des descriptions sommaires des endroits les plus importants du hangar et des divers personnages qui s'y trouvent.

Le transport Mon Cal. Ce vaisseau repose sans surveillance, rampe de chargement abaissée. Son train d'atterrissage le tient suspendu à un mètre au dessus du sol, les personnages peuvent donc ramper en dessous s'ils le désirent. L'appareil est en état de marche. Utilisez les caractéristiques du *Distanceur* fournies dans l'épisode un, ou, si vous possédez *Chasse à l'homme sur Tatooine*, employez celles de l'*Or d'Alabak*.



Des soldats impériaux sur le pied de guerre attendent, tandis qu'un officier supervise le chargement des prototypes.

La navette impériale. Cette grosse navette a été réaménagée afin de servir d'appareil de transport de marchandises. Il faut un pilote et un copilote pour la manoeuvrer. Son écoutille arrière est ouverte et les deux prototypes de Ailes-B reposent dans sa soute spatieuse. Voir ci-dessous les caractéristiques pour le jeu de rôle.

Navette Impériale modifiée: Multiplicateur d'Hyperpropulsion: x1. Vitesse Sub-Luminique: 2D; Maniabilité: zéro; Coque: 3D. Armes: Quatre Canons-Lasers (asservis); Ordinateur de Visée: 1D; Dommages Combinés: 4D. Ecrans: 2D.

La passerelle. Cette passerelle standard en grillage métallique est bordée de rambardes de sécurité. Elle est reliée au sol par des échelles disposées à intervalles réguliers.

L'élévateur de maintenance. Cet élévateur sert à acheminer des petits vaisseaux ou du matériel entre le centre de maintenance et le hangar. Changer d'étage prend trois rounds de combat.

La tour de contrôle. Deux portes, situées de chaque côté de la tour, donnent sur la passerelle. La baie vitrée de la tour est en transparent pur, invulnérable aux tirs de blasters. Les portes ont une Viguerie de 3D. Elles peuvent être détruites par des dommages supérieurs ou égaux à «neutralisé». Deux officiers de la Marine Impériale s'affairent ici. Ils ont les mêmes caractéristiques que les officiers des troupes de choc, mais ne bénéficient pas des bonus dus aux armures.

L'équipement. Il y a deux piles d'équipements divers pris aux Rebelles qui ne sont pas indiquées sur la carte. La première se trouve près de la rampe de chargement à l'arrière de la navette. La seconde est située à côté de l'élévateur de maintenance. En cas de combat, ces piles peuvent procurer une «couverture moyenne».

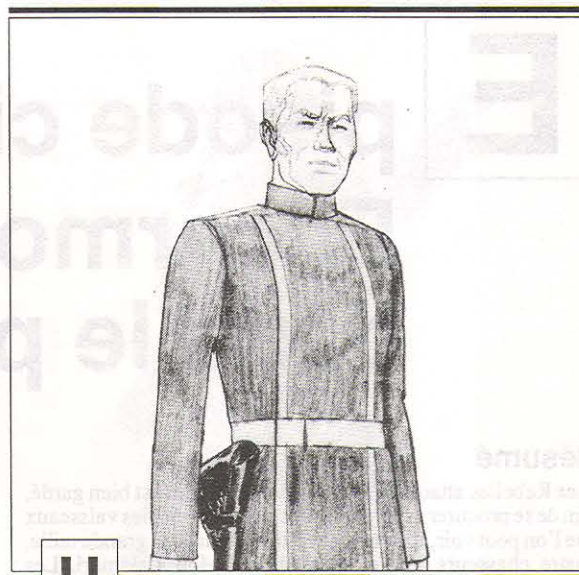
Les prototypes d'Ailes-B. Lorsque les PJ arrivent, les deux prototypes ont déjà été chargés à bord de la navette. Ils sont en parfait état de marche, ce qui devrait être une surprise, aussi bien pour Suskafoo que pour les PJ, et peuvent être largués dans l'espace à partir de la navette. On peut découvrir cet état de fait en examinant les appareils ou en étant renseigné par les prisonniers verpines (voir ci-dessous). Note: si les PJ ont visité le centre de maintenance avant de se rendre au hangar, ils ont interrompu Salin Glek et des techniciens, alors qu'ils s'apprêtaient à charger le deuxième Aile-B dans la navette.

Les prisonniers verpines et les gardes impériaux. Ces sept Verpines ont été capturés par les Impériaux après que la base soit tombée. Ils sont placés sous la surveillance d'un détachement de soldats et se trouvent devant le transport Mon Cal. A la première occasion, ils informent les PJ que les Ailes-B sont en état de marche. Note: si les PJ ont rencontré ces Verpines dans leur cellule de détention, ils ne peuvent évidemment pas être ici.

Les deux escouades de soldats impériaux. Deux escouades, composées de huit soldats et d'un officier, ont été affectées à la garde du hangar. Les officiers se distinguent par une épaulette rouge et ont 1D supplémentaire à tous leurs attributs et compétences. Une escouade est en faction près du tunnel qui conduit à l'atelier de maintenance, l'autre monte la garde à l'arrière de la navette.

Les servants du blaster-mitrailleur. Trois soldats impériaux spécialement entraînés se tiennent à côté d'un blaster-mitrailleur installé sur la passerelle, juste à droite des râteliers des chasseurs TIE. Le canon de l'arme est pointé en direction de l'espace, mais il faut seulement deux rounds pour le tourner vers l'intérieur de la salle. Ce blaster tire un coup par round et cause 6D de dommages.

Salin Glek et les quatre techniciens. Glek dirige ces techniciens pendant qu'ils chargent à bord de la navette les dernières pièces relatives au projet Shantipole. Ce qu'ignorent les PJ, c'est qu'il a garé leur vaisseau, le *Distanceur*, devant le sas n°2. Note: si les personnages lui ont remis l'holo-disque au cours du premier épisode, alors celui-ci se trouve mainte-



Un officier impérial

nant dans une des poches de la ceinture de Glek.

Troupes de choc sur leurs gardes

Si les Impériaux s'attendent à la venue des Rebelles, ils se déploient alors de telle sorte qu'ils puissent tirer dans le couloir emprunté par les PJ. Les soldats veillent, autant que possible, à se tenir partiellement à couvert. Dans ce cas de figure, Glek se retire dans la salle de détente des pilotes.

Lorsque les PJ entrent dans le hangar, les soldats ouvrent tout le feu simultanément. Cinq d'entre-eux exécutent une «action combinée» pour tirer sur le premier Rebelle qui entre. Voir «Le combat» pour plus d'informations sur le comportement des PNJ.

Le combat

Si les PJ réussissent un jet *facile* en Dissimulation-Discretion, ils peuvent observer le hangar depuis le seuil du tunnel d'accès, sans être vus. Si l'un d'entre-eux pénètre dans le hangar même, il doit alors réussir un jet *difficile* en Dissimulation-Discretion pour éviter d'être remarqué.

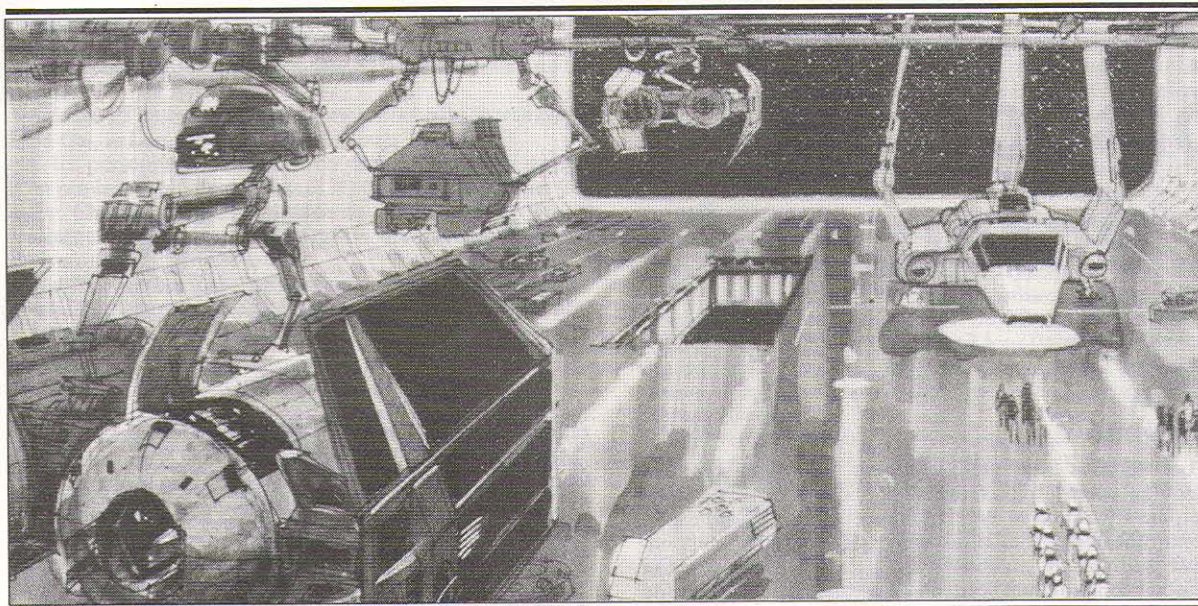
Si le PJ est repéré, un soldat le désigne du doigt en criant: «Là, un Rebelle!». Les autres soldats sont alors surpris pendant un round. Ensuite... la chasse aux PJ est ouverte!

Si les Rebelles ne sont pas repérés, laissez-les examiner la situation aussi longtemps qu'ils le désirent. N'en oubliez pas pour autant les charges de détonite qu'ils peuvent avoir placées. Vos joueurs devraient réaliser qu'en volant la navette, ils peuvent en fait sauver les Ailes-B: une chose dont n'aurait osé rêver Ackbar. De plus, les prototypes sont prêts au combat et peuvent être employés pour aider la flotte verpine à quitter le champ d'astéroïdes. Suskafoo, pour sa part, insiste pour que l'on sauve les prisonniers verpines.

Pour espérer vaincre les troupes de choc, les Rebelles doivent frapper vite et fort. Une bataille qui s'éternise permettra l'arrivée de renforts. Voici un aperçu des tactiques adoptées par les PNJ pendant le combat.

La tactique des troupes de choc: le principal problème des PJ, c'est les deux escouades de soldats impériaux. Un round après le premier coup de feu, les deux escouades commencent à tirer. Les soldats se jettent immédiatement à plat ventre ou à couvert, si possible.

Pendant la bataille, les soldats appartenant à une même escouade effectuent des tirs combinés, si leur chef d'escouade



est toujours en vie (pas s'il est neutralisé). Privés de chef, les soldats tirent alors tout simplement sur le Rebelle le plus proche, sans recourir à des tirs combinés. Ils combattent jusqu'à la mort.

La tactique des officiers: un round après que les tirs aient commencés, les officiers verrouillent les deux portes de la tour de contrôle. Ils se servent ensuite du système de haut-parleurs du hangar pour combiner les tirs de trois soldats impériaux sur un même Rebelle. Ils appellent du secours seulement si les choses tournent extrêmement mal, car une victoire sur les intrus leur vaudra la reconnaissance du Commandant Nothos. Si les PJ pénètrent dans la tour, les officiers se rendent.

La tactique de Salin Glek et des techniciens: si Glek survit au premier round de combat, il emploie une Esquive pour plonger à l'intérieur de la navette. Les techniciens, quant à eux, vont se réfugier dans la salle de détente. Glek passe alors les cinq tours suivants à préparer la navette au décollage. Au huitième round, il démarre les répulseurs. Au dixième, il décolle.

La tactique des servants du blaster-mitrailleur: si les PJ ne se débarrassent pas immédiatement du blaster lourd, ils vont avoir des pépins. A partir du troisième round, les servants ouvrent le feu sur le Rebelle qui paraît le plus dangereux. Ils doivent tous être tués ou neutralisés pour que le blaster soit réduit au silence.

La tactique des pilotes des chasseurs TIE: six pilotes sont en train de se reposer dans la salle de détente au moment où le combat commence. Ils en surgissent au deuxième round. Quatre d'entre-eux foncent en direction de leurs appareils. Les deux autres vont vers la navette. Il faut quatre rounds pour arriver aux TIE et deux pour atteindre la navette. Deux rounds après que les pilotes aient atteint leurs chasseurs, ceux-ci décollent. Reportez-vous à la tactique de Salin Glek pour plus de détails concernant le décollage de la navette. Une fois partie, cette dernière file directement jusqu'au vaisseau amiral de Nothos. Les TIE qui sont parvenus à s'échapper effectuent quant à eux des rondes autour de l'astéroïde. Ils attaqueront un vaisseau capturé par les Rebelles dès qu'il sortira du hangar.

Pilotes des chasseurs TIE: DEX 2D+1; MEC 3D, Pilotage de Vaisseau 5D, Canons de Vaisseau 4D; VIG 2D.

La tactique des Verpines: au premier round du combat, les prisonniers verpines détalent et vont se cacher. Ensuite, servez-vous d'eux pour équilibrer le combat. Ainsi, par exemple, si les PJ commencent à avoir le dessous, arrangez-vous pour que les Verpines fassent diversion - et sacrifient leur vie, si nécessaire - pour donner une chance aux Rebelles.

Dix rounds après le début des hostilités, des renforts commencent à arriver. Lancez un dé à six faces au début de chaque round pour savoir combien d'adversaires font leur apparition.

1-2: Pas de renforts

3-5: Deux soldats impériaux

6: Une escouade de soldats impériaux

Les PJ peuvent piloter n'importe lequel des appareils qui se trouvent dans le hangar, même les chasseurs TIE. Si certains de ces derniers parviennent à décoller pendant les combats, les PJ devront alors les affronter au moment où ils sortiront de la station. Reportez-vous aux caractéristiques et aux nouvelles règles concernant les combats dans un champ d'astéroïdes présentées dans l'épisode un.

Dans l'idéal, la bataille devrait se terminer alors que les PJ s'enfuient à bord d'un (ou de plusieurs) vaisseau(x), quelques secondes à peine avant que les charges de détonite n'explo-sent, transformant instantanément Shantipole en une énorme boule de feu.

La fuite

Une fois que les PJ sont aux commandes d'un vaisseau et qu'ils ont lancé ses moteurs, lisez:

Votre vaisseau fait une embardée vers l'avant, glisse au travers de l'écran atmosphérique en direction du champ d'astéroïdes. Dans le pont hangar, deux nouvelles escouades de troupes de choc viennent d'arriver. Certains soldats font feu sur vous, mais leurs tirs ricochent sur la coque de votre appareil. Les moteurs sub-luminiques démarrent d'un seul coup et la station de recherche disparaît dans le lointain. Soudain, une explosion orangée secoue votre vaisseau: Shantipole n'existe plus.

Les secondes passent, puis votre intercom revient à la vie en crachotant. Vous reconnaissez la voix d'Ackbar qui vous dit: «Bon travail, commando, poursuivez le plan initial. Que la Force soit avec vous!»

E

pisode six

L'épreuve du feu

Résumé

Les Rebelles empruntent le couloir G147 pour se rendre jusqu'au point le plus faible du blocus impérial. La flotte verpine s'y trouve déjà et doit mener un combat sans espoir contre une frégate d'escorte Nebulon-B. Si les PJ n'interviennent pas rapidement, Ackbar et la flotte sont perdus. Cet épisode comprend un scénario de combat spatial assorti de nouvelles règles permettant d'affronter un vaisseau de grande taille.

La situation

Comme le temps passait et que les patrouilles impériales se faisaient plus pressantes, Ackbar a décidé d'engager sa flotte dans le couloir G147 plus tôt que prévu. Les senseurs à longue portée indiquaient à ce moment-là que la frégate impériale qui gardait le couloir était en train de s'en aller, probablement pour aller renforcer une voie plus évidente conduisant de Shantipole aux limites du champ d'astéroïdes. Lorsque que la Station de Recherche Shantipole a explosé, Ackbar a alors ordonné à la flotte de progresser le plus vite possible. Il espérait que le commando rebelle était parvenu à mettre la main sur un appareil de combat suffisamment rapide pour la

rattraper, car maintenant il n'était plus question de ralentir. Mais Ackbar n'avait pas pris en compte le génie tactique du Commandant Nothos. Celui-ci, ayant deviné le plan d'Ackbar, a ordonné à la frégate d'abandonner son poste, afin de tendre un piège à la flotte verpine. Il a secrètement emmené son vaisseau personnel prendre la place de la frégate, en se déplaçant à l'abri des senseurs ennemis derrière la tempête d'astéroïdes qui agite l'un des bords du couloir.

Le vaisseau amiral de Nothos, une Nebulon-B bien armée, a engagé le combat avec la flotte verpine. Persuadé que ses adversaires désarmés ne peuvent lui faire aucun dommage, Nothos a commencé à détruire méthodiquement les appareils les moins importants. Il a en outre donné l'ordre au reste de son dispositif de blocus de capturer les Rebelles qui ont anéanti Shantipole, mais il croit que ceux-ci vont essayer de sortir du champ à proximité de la station détruite. Cette simple erreur de raisonnement peut s'avérer fatale pour le plan du commandant impérial, si les Rebelles parviennent à distraire son vaisseau le temps que les Verpines passent en vitesse-lumière.

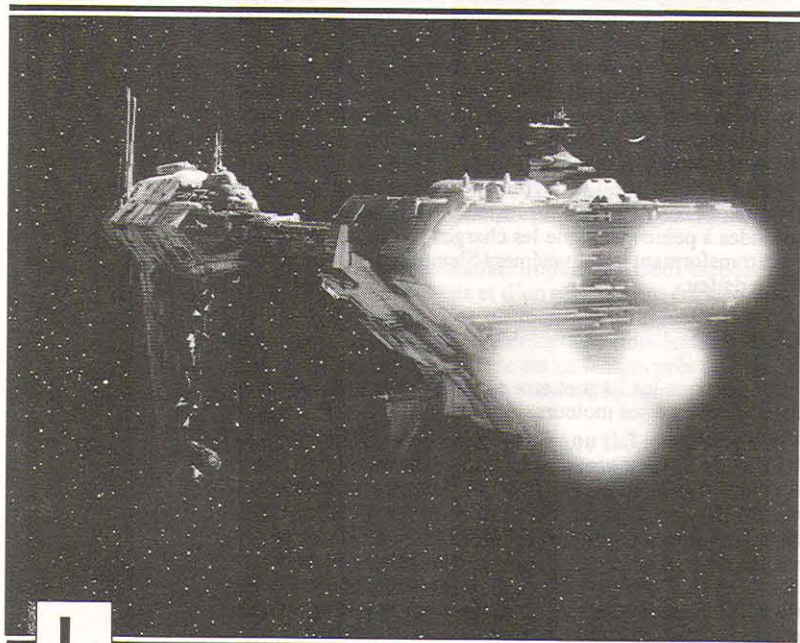
Le stand de tir à Verpines

Tandis que les Rebelles approchent de l'extrémité du couloir, lisez:

Le champ d'astéroïdes s'éclaircit alors que vous atteignez le bout du couloir naturel. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez dans l'espace libre et vous contemplez une vision de cauchemar. La flotte verpine est déjà sortie du champ et affronte une frégate d'escorte! Votre intercom intercepte une émission provenant du vaisseau impérial: «Sales Rebelles! Ici le Commandant Impérial Bane Nothos. Je vous avertis que mon vaisseau amiral se fera un plaisir d'exterminer vos transports l'un après l'autre, tant qu'Ackbar et son équipe ne se seront pas rendus. Et si vous croyez que je suis en train de bluffer...» Pour appuyer ces dernières déclarations, un tir de barrage jaillit de la frégate et frappe de plein fouet un transport verpine surchargé qui explose en une multitude de fragments incandescents.

Pour sauver la flotte, les PJ doivent attirer l'attention de la frégate Nebulon-B. C'est à dire qu'ils doivent lui offrir une autre cible que les appareils verpines. Suskafoo estime qu'un «bon tir bien ajusté sur le moteur principal devrait mettre hors service les appareillages de propulsion et de manoeuvre de la frégate suffisamment longtemps pour que la flotte s'échappe.» Si on lui demande ce qui lui fait penser cela, Suskafoo débite alors une de ces longues tirades techniques dont il a le secret.

Il y a de bonnes chances que les PJ aient pris possession de la navette et des Ailes-B. Si c'est le cas, Suskafoo rappelle que les Ailes-B ont été spécialement conçus afin de concentrer une puissance suffisante pour neutraliser les moteurs d'une



La frégate amirale Nebulon-B de Nothos barre la voie de la liberté aux Rebelles.

frégate impériale, pourvu qu'ils puissent s'en approcher d'assez près pour leur adresser un tir à bout portant. Les Ailes-B peuvent être largués par l'écouille arrière de la soute de la navette.

Mais les PJ peuvent également avoir récupéré le transport Mon Cal, le *Distanceur* ou les chasseurs TIE/rc.

Si les personnages disposent de plus de vaisseaux qu'ils n'en peuvent manoeuvrer, laissez les prisonniers verpines les aider. Chacun a une compétence de 2D+2 en Pilotage de Vaisseau. Ils piloteront tout ce qu'on leur demandera, mais refuseront d'utiliser des armes.

Une fois que les Rebelles sont prêts au combat, reportez-vous au paragraphe correspondant au système de combat que vous employez.

Règles de combat du jeu de rôle

La frégate Nebulon-B est un énorme vaisseau qui compte près de 1000 hommes d'équipage. Les PJ n'ont pas une puissance de feu suffisante pour le détruire, mais ils peuvent le mettre à mal, car ses moteurs sont particulièrement vulnérables aux tirs ajustés à bout portant. Il faut trois coups au but avec des canons-blasters, ou bien une torpille à protons ou un missile à concussion bien placé, pour mettre temporairement hors service les moteurs de la frégate. Ce n'est cependant pas une chose facile. Quatre batteries de turbolasers protègent l'arrière de ce type de vaisseau.

Le combat commence alors que la Nebulon-B se trouve entre les Rebelles et la flotte. Du point de vue des règles, cette dernière n'a aucune incidence sur l'affrontement. Mais vous pouvez vous en servir pour motiver vos joueurs. Ainsi, par exemple, s'ils hésitent à attaquer le vaisseau amiral de Nothos, laissez celui-ci détruire un cargo verpine.

Les Rebelles commencent à portée longue de la frégate. Ils peuvent se rapprocher d'elle à chaque round, jusqu'à se retrouver à courte portée. Leurs armes ne produisent d'effet qu'à cette distance, et encore leur faut-il viser le compartiment des moteurs. Atteindre ce dernier requiert un jet de 6 ou plus. Chaque tir qui cause de véritables dommages («gravement endommagé» ou mieux) est considéré comme un coup au but.

Pendant leur approche, les vaisseaux rebelles sont soumis au feu roulant de quatre turbolasers. En plus des dommages subis, chaque tir qui «endommage gravement» (ou mieux) ces appareils augmente d'un cran la portée qui les sépare de l'ennemi, sans qu'ils puissent cependant se retrouver plus

loin qu'à longue portée.

Quand les Rebelles ont atteint leur objectif - trois coups au but avec leurs armes à énergie ou un seul coup avec une torpille ou un missile - reportez-vous à la section «Le grand final».

Frégate d'Escorte Nebulon-B: Multiplicateur d'Hyperpropulsion: x2. Vitesse Sub-Luminique: 2D; Maniabilité: 1D; Coque du Compartiment des Moteurs: 5D. Armes: Quatre Batteries de Turbolasers (tirent séparément); Ordinateur de Visée: 3D; Dommages: 4D.

Ailes-B Biplaces: Multiplicateur d'Hyperpropulsion: x2. Vitesse Sub-Luminique: 3D+2; Maniabilité: 1D; Coque: 4D. Armes: Deux Canons-Lasers (asservis); Ordinateur de Visée: 1D; Dommages: 7D. Trois Canons à Ions (asservis); Ordinateur de Visée: 4D; Dommages: 4D. Un Lance-Torpilles à Protons (8 coups); Ordinateur de Visée 3D; Dommages: 9D. Ecrans: 2D+2.

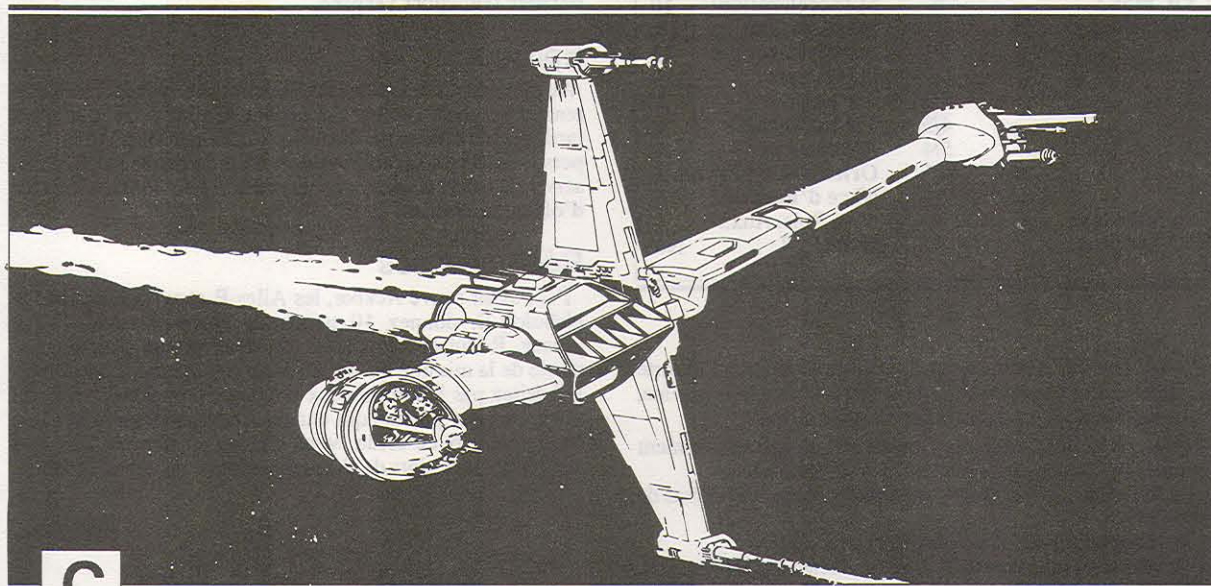
Le nouveau Aile-B requiert un pilote et un canonier. Les armes ne peuvent être manoeuvrées que par le canonier, et un seul type d'arme peut faire feu à chaque round. En outre, la configuration particulière du Aile-B biplace confère un bonus spécial à son canonier. Lorsque le pilote effectue une Esquive, le canonier ajoute seulement la moitié du jet d'Esquive (arrondi à l'unité supérieure) à son facteur de difficulté.

Règles de combat de *Guerriers des Etoiles*

Pour jouer cette bataille comme un scénario de *Guerriers des Etoiles*, vous avez besoin des pions fournis avec cette aventure ou avec la boîte du jeu pour représenter les vaisseaux que pilotent les PJ. Utilisez un pion Destroyer Stellaire du jeu pour symboliser la frégate d'escorte. Vous avez également besoin de la carte, des marqueurs et des fiches de vaisseaux fournis avec *Guerriers des Etoiles*.

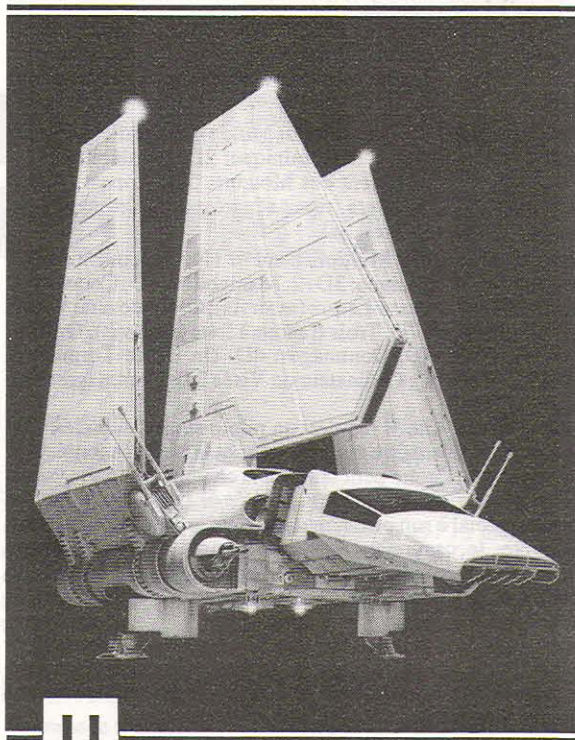
Règles nécessaires: les règles du Jeu Standard, ainsi que les règles relatives aux Destroyers Stellaires (23) et aux missiles (22) sont nécessaires.

Mise en oeuvre: placez le marqueur Destroyer Stellaire représentant la frégate d'escorte de Nothos dans l'hexagone 2623, orienté vers l'hexagone 2622. Les PJ peuvent placer leurs appareils n'importe où entre les lignes xx29 et xx40.



C

e sont deux colonies verpines, Slavn et Korpil, qui ont inventé le chasseur stellaire Aile-B.



U

ne navette impériale.

CARACTERISTIQUES DU AILE-B POUR GUERRIERS DES ETOILES

Type de vaisseau:	Chasseur stellaire	Glissade:	5
	Aile-B	Tonneau:	6*
Armes du pilote:		Evitement:	6
Armes du canonier:	DHF, TMF(I)	Virage sur l'Aile:	5
		Virage Serré:	13
Fuselage:	11/9	Survitesse:	7
Vit. max.:	5	Accélération:	4
Fact. Vir.:		Suraccélération:	10
1	1/1	Décélération:	5
2	2/2	Surdécélération:	12
3	3/3	Réparation:	10
4	4/3	Tir Visé:	3
5	5/4	Tir Instinctif:	4
6	6/5	Ajustement:	4
7	7/6	Orientation Ecrans:	2
Stabilisateur:	4	Nbre d'Ecrans:	6
1/2 Looping:	8	Nbre Puis. Aux.:	5
		Unité R2?	Non

Fin de la partie: la partie se termine quand la frégate d'escorte a perdu quatre points de structure et se retrouve hors service, ou quand le dernier appareil des PJ a été détruit.

Règles spéciales: traitez la frégate Nebulon-B exactement comme un Destroyer Stellaire impérial, sauf que...

- La Nebulon-B possède seulement trois écrans et 4 points de structure.
- Ses canoniers ont une compétence de 4D.
- Sa vitesse maximum est de 6 et son facteur de virage de 3.
- Une fois qu'elle a perdu quatre points de structure, elle est hors service.

- Le facteur de Fuselage de la frégate est de 8 en ce qui concerne les armes spéciales.
- Une arme spéciale est inefficace à l'encontre d'une frégate, à moins qu'elle ne lui fasse perdre au moins 6 points de Fuselage en un seul coup. Dans ce cas, la frégate perd alors un point de structure.
- La frégate n'utilise que la première colonne de la «Table d'Attaque des Destroyers Stellaires». Elle n'a pas de canons à ions.

La Nebulon-B vole en direction du sommet de la carte où se trouve la flotte verpine. Elle s'arrête lorsqu'elle atteint le bord de la carte. Depuis cet endroit, la Nebulon-B détruit automatiquement un vaisseau verpine par tour. La flotte n'est pas représentée sur le carte.

Une fois que la Nebulon-B a perdu quatre points de structure, reportez-vous à la section intitulée «Le grand final», ci-dessous.

Le grand final

Une fois que vos joueurs ont endommagé la frégate (en lui infligeant suffisamment de coups au but ou en lui faisant perdre assez de points de structure), lisez:

Votre dernier tir explose contre le compartiment des moteurs de la frégate, faisant flamboyer des étincelles bleutées sur le métal meurtri. Un grondement sourd fait vibrer toute la Nebulon-B, puis ses propulseurs s'éteignent.

Le rideau de feu des batteries lasers du vaisseau vous indique que la frégate n'est cependant pas complètement à votre merci. Vous ordonnez à la flotte verpine de se préparer à passer en vitesse-lumière. La voix d'Ackbar vous parvient, forte et claire, par l'intercom: «Beaux tirs commando! Nous vous devons la vie. Maintenant partons d'ici. Nos senseurs nous signalent que d'autres vaisseaux se dirigent vers nous.»

Mais avant que vous n'enclenchiez vos propres hyperpropulseurs, une voix coupe court aux félicitations. C'est une voix froide et lourde de menaces: «Savourez cette victoire tant que vous le pouvez, Rebelles. N'oubliez pas le nom du Commandant Bane Nothos, car un jour je vous retrouverai pour vous faire payer - et cher! - ce que vous venez de faire.»

Vous n'entendez pas si Nothos rajoute quelque chose, car vous plongez dans l'hyperespace juste derrière le dernier transport verpine.

Epilogue

Au point de rendez-vous, les Rebelles blessés sont immédiatement soignés. Ackbar est promu Amiral deux jours plus tard, au cours d'une cérémonie présidée par Mon Mothma en personne. Avant la cérémonie, Ackbar demande aux PJ de lui servir de garde d'honneur. Plus tard, il leur confère le grade d'officiers rebelles.

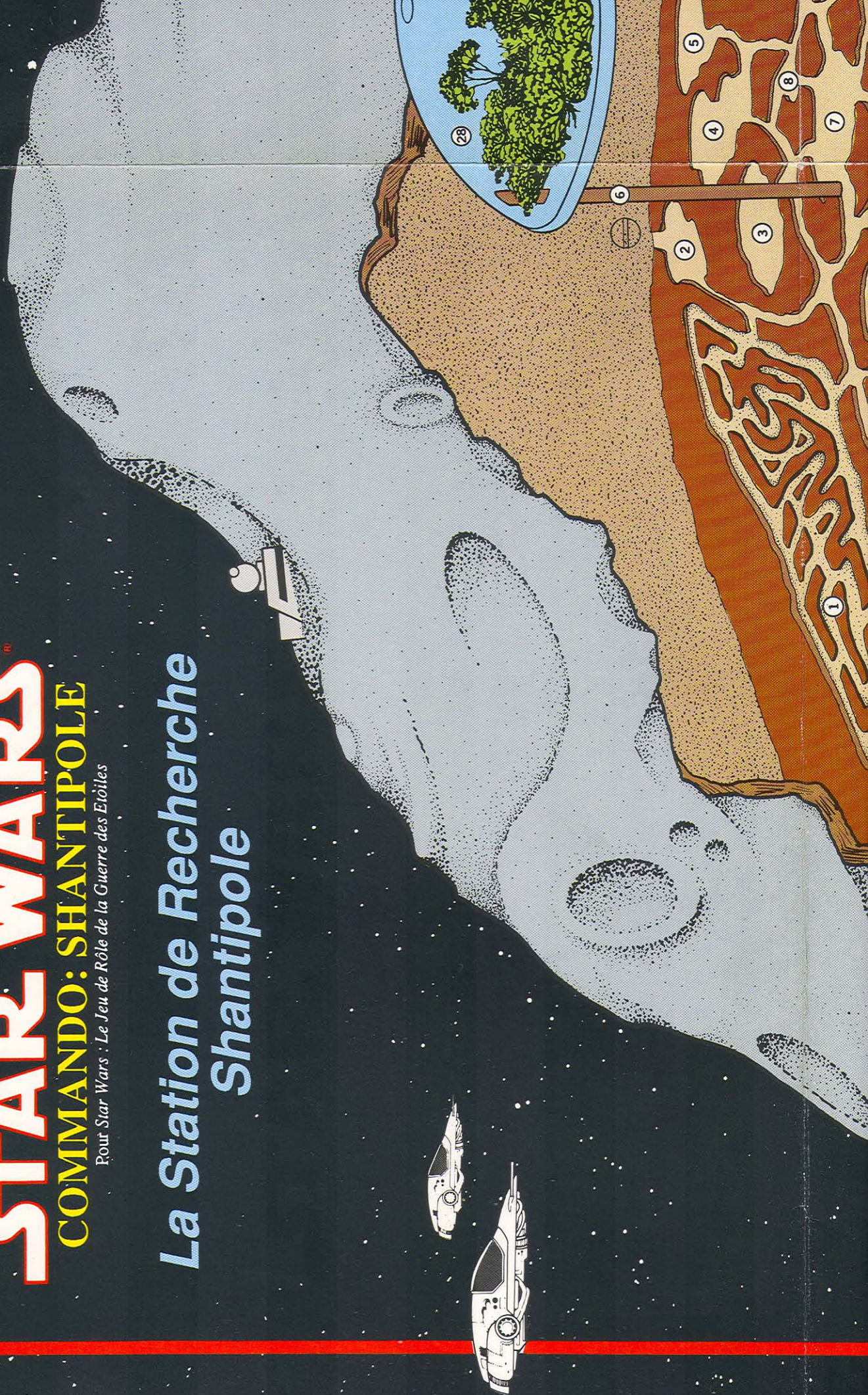
Récompenses

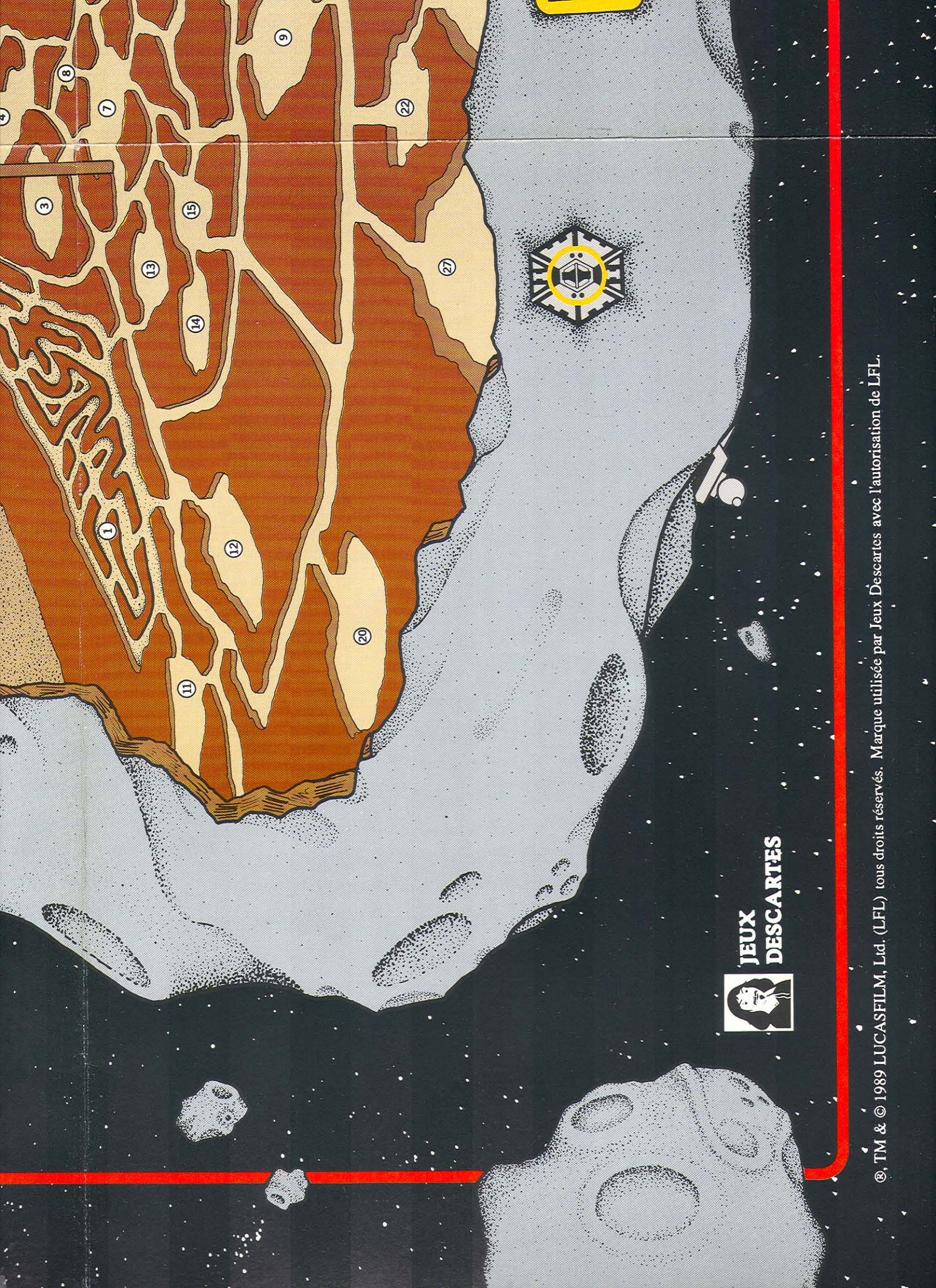
Pour avoir sauvé Ackbar, les Ailes-B et avoir neutralisé la Nebulon-B, donnez 10 points de compétence à chaque joueur. Réduisez ce nombre de deux points pour chaque partie de la mission qu'ils ne sont pas parvenus à accomplir. N'hésitez pas à donner deux points de compétence supplémentaires aux joueurs qui ont exceptionnellement bien tenu leurs rôles. A ce stade, vous devriez également penser à remplacer les points de Force dépensés en cours d'aventure.

STAR WARS[®] COMMANDO: SHANTIPOLE

Pour Star Wars : Le Jeu de Rôle de la Guerre des Étoiles

La Station de Recherche Shantipole





**JEUX
DESCARTES**

RECHERCHE DE DONNEES

PROG364

FICHER SOURCE

KORPIL S-0017

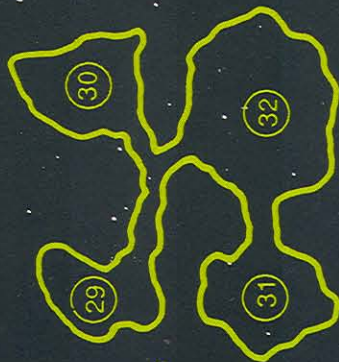
STAT RECH:SHANT

NIVEAU INFÉRIEUR

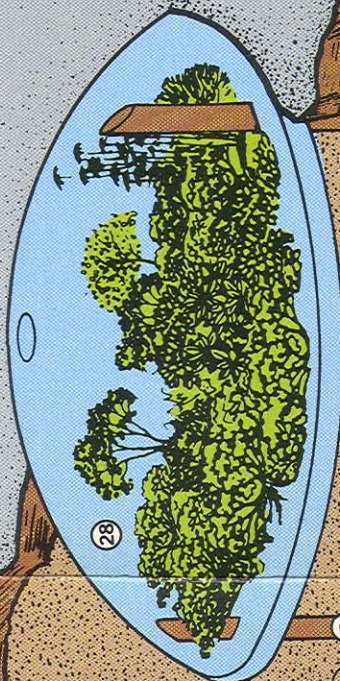
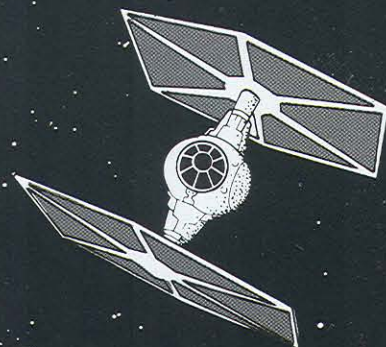
REPERTOIRE

291438/S-0017/B818

831//02...4//805



**WEST
END
GAMES**



6

6

5

4

8

7

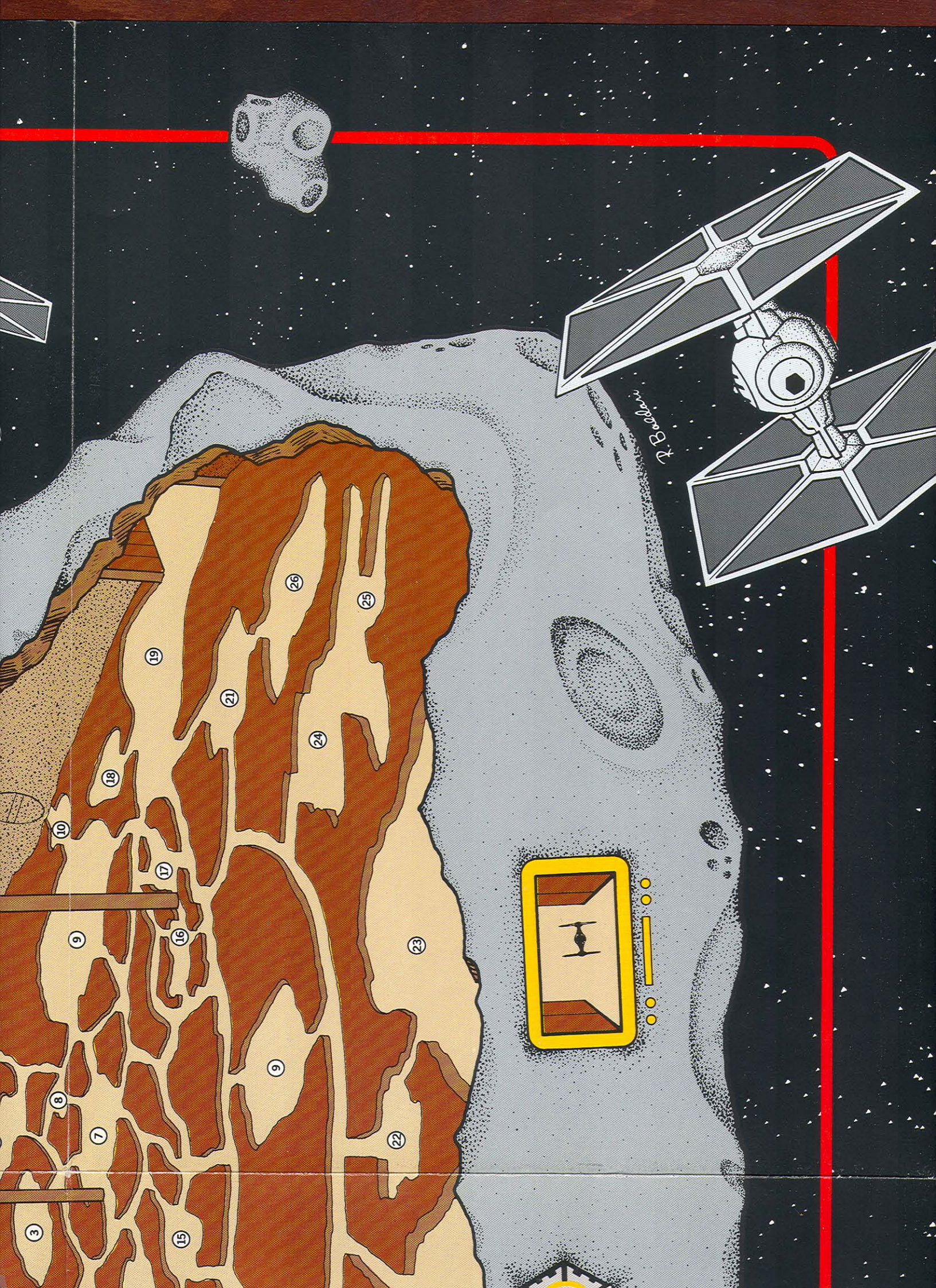
2

3

9

10

18



STAR WARS®

Commando: Shantipole

par Ken Rolston et Steve Gilbert

Dans cette grande aventure pour Star Wars, vous affronterez des chasseurs stellaires impériaux dans l'immensité de l'espace, vous pourchasserez un redoutable sondobot au coeur d'une tempête d'astéroïdes et vous vous mesurerez à une frégate d'escorte puissamment armée.

Au coeur du champ d'astéroïdes du système Roche, un projet secret de la Rébellion est presque arrivé à son terme. Dirigé par le Commandant Ackbar, secondé par des extra-terrestres ressemblant à des insectes, ce projet - dont le nom de code est *Shantipole* - permettra d'ajouter un redoutable nouveau chasseur stellaire à l'arsenal de l'Alliance.

Mais *Shantipole* doit d'abord être escorté jusqu'au Haut Commandement de l'Alliance. C'est là que vous et votre équipe vous intervenez. Un holo-disque codé contenant des ordres en poche, un bon vieux blaster à la ceinture, vous émergez de l'espace à bord d'un vaisseau de transport qu'on vous a prêté... au beau milieu d'une patrouille de chasseurs TIE!

Et on vous avait dit que ce serait une mission de routine...



Ce livret de 32 pages contient:

- Un script débordant de suspense destiné à permettre à vos joueurs de se plonger rapidement dans une histoire pleine de rebondissements.
- Une carte en couleurs de 42cm x 55cm représentant une vue en coupe de l'astéroïde qui abrite la Station de Recherche *Shantipole*.
- Des informations relatives aux Verpines, une race de constructeurs de vaisseaux ressemblant à des insectes, originaire du champ d'astéroïdes du système Roche.
- Un encart détachable regroupant plusieurs fiches de personnages non-joueurs et des plans détaillés supplémentaires.

Et aussi:

- Des scénarios de combats entre chasseurs stellaires pour *Guerriers des Etoiles*, comprenant les caractéristiques de nouveaux vaisseaux, des pions et des règles complètes de mise en oeuvre.
- De nombreux conseils pour le maître de jeu destinés à permettre d'exploiter parfaitement cette aventure.

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



**JEUX
DESCARTES**

5, rue de la Baume - 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.

PRIX 59F



9 782904 783777

ISBN 2-904783-77-6