

STAR WARS®

PLUS LES PLANS
D'UNE BASE IMPERIALE

La bataille du Soleil d'Or

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



**WEST
END
GAMES**



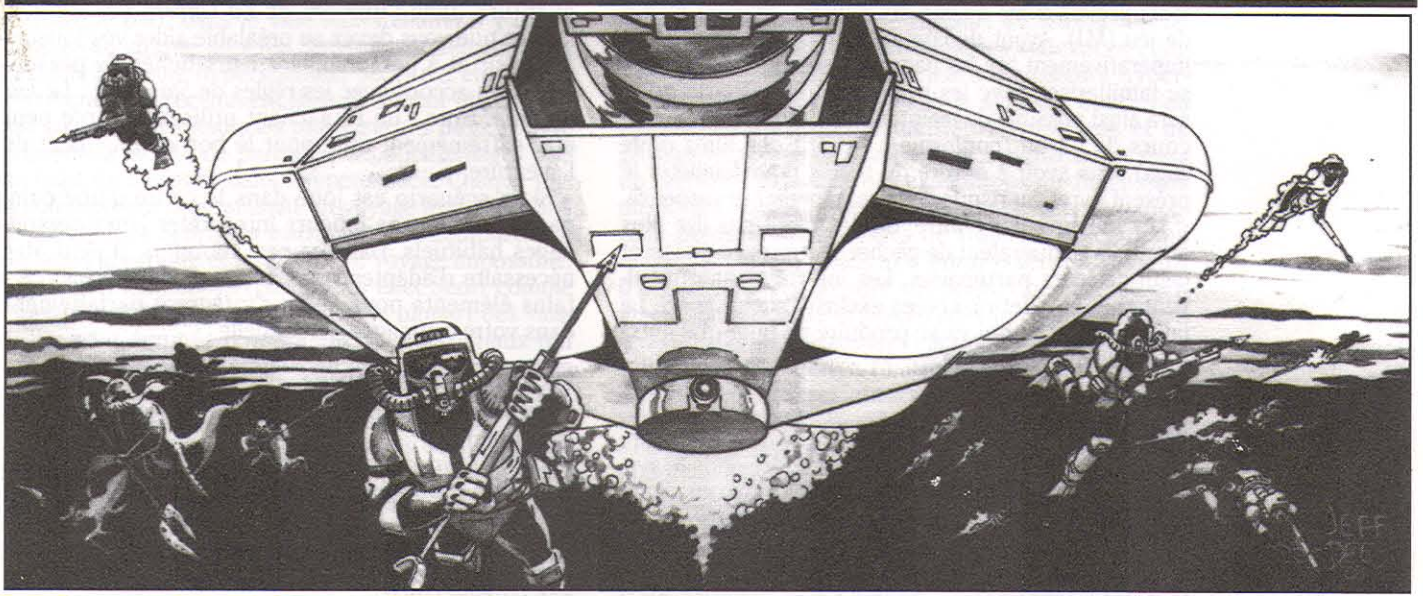
"PRIX DE LA
MEILLEURE AVENTURE
POUR JEU DE RÔLE"
ORIGINS 89,
LOS ANGELES,
U.S.A.

Sur une planète aquatique inexplorée, des guerriers indigènes,
un dignitaire de l'Alliance, des troupes de choc impériales
et des agents rebelles se retrouvent confrontés
aux mystères du Soleil d'Or...

STAR WARS®

La bataille du Soleil d'Or

par Douglas Kaufman



Développement et édition : **Bill Slavicsek** • Edition supplémentaire : **Michael Stern** • Direction artistique : **Stephen Crane**
Graphistes : **Rosaria J. Baldari** et **Anne C. Fink** • Illustrations de couverture : **Greg Ruler** et **James Bauer**
Illustrations intérieures : **Jeff Dee** • Plan : **Stephen Crane** • Production : **Steve Porpora**
Assistance : **Jonatha Caspian, Peter Corless, Greg Gorden, Rob Jenkins, Martin Wixted**
Traduction et adaptation française : **Jean Balczesak** • Supervision de la traduction : **Henri Balczesak**
Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** • Relecture : **Dominique Balczesak**

I ntroduction

Une musique envoûtante augmente progressivement de volume, tandis qu'apparaît une vue de l'espace interstellaire. Vif comme l'éclair, un vaisseau lancé à toute allure traverse l'écran. Les étoiles semblent soudain animées d'un tourbillonnement insensé au moment où la caméra exécute un panoramique. La bande son atteint son paroxysme quand une planète entre soudain dans le champ de vision. C'est ainsi que débute un nouvel épisode passionnant de *Star Wars : Le Jeu de Rôle de La Guerre des Etoiles...*

La bataille du Soleil d'Or est une aventure pour *Star Wars* prévue pour deux à six joueurs, plus un maître de jeu (MJ). Avant de commencer à jouer, le MJ doit impérativement lire les pages qui suivent afin de bien se familiariser avec les péripéties du scénario. Il lui sera ainsi possible de maintenir un rythme soutenu en cours de partie (conforme à l'esprit des films de la saga) sans avoir à perdre du temps pour feuilleter le présent livret, au risque de faire retomber le suspense.

Les joueurs, par contre, ne devraient pas lire plus avant. Ils risqueraient de gâcher leur propre plaisir et celui de leurs partenaires. Les informations qui suivent sont en effet réservées exclusivement au MJ. Le fait de savoir ce qui va se produire ne peut que nuire à l'intérêt de l'aventure.

Dans cette aventure...

...un groupe de Rebelles doit se rendre dans le système Sedri afin de retrouver Mors Odrion, un dignitaire de l'Alliance qui a été porté manquant, et de découvrir le secret du mystérieux "Soleil d'Or". Quoi que puisse désigner ce nom — une étoile ou un artefact extraterrestre —, la Rébellion redoute qu'il s'agisse d'une arme redoutable que l'Empire pourrait utiliser à son encontre.

Les Rebelles emmènent avec eux l'assistante calamarienne du dignitaire disparu. Elle est la seule rescapée de l'expédition de Mors Odrion, mais les épreuves qu'elle a vécues l'ont profondément affectée. Cette Calamarienne qui était autrefois réputée pour son intelligence et sa vivacité d'esprit, n'est plus aujourd'hui qu'une démente aux pensées embrouillées. Elle ne cesse de bredouiller des phrases sans suite à propos d'un "Soleil d'Or" et d'étranges événements qui se seraient produits sur un lointain monde aquatique.

Bien que ses divagations paraissent a priori dépourvues de sens, elles semblent confirmer de récents communiqués impériaux qui associent un énigmatique "Soleil d'Or" à Sedri, une planète inexplorée. Qu'est-il arrivé à Mors Odrion sur Sedri ? Qu'a-t-il bien pu se produire pour que son assistante soit effrayée et traumatisée au point d'en perdre la raison ? Pour répondre à ces questions, les enquêteurs ne disposent que d'un seul indice : un petit morceau de roche verte que la Calamarienne serre

en permanence contre sa poitrine... Les Rebelles perceront-ils le secret du Soleil d'Or ? Parviendront-ils à porter secours au dignitaire disparu ? Sauront-ils déjouer les plans des Impériaux ? Réussiront-ils à éviter une guerre civile planétaire ? C'est autant de défis que vont devoir affronter les joueurs de *La bataille du Soleil d'Or*.

Préparation de la partie

Si c'est la première fois que vous maîtrisez une aventure dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*, sachez que vous devez au préalable aider vos joueurs à choisir et à personnaliser leurs fiches de personnages, en accord avec les règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*. Note : un PJ sachant utiliser la Force peut être extrêmement utile pour le bon déroulement de l'aventure.

Si ce scénario est joué dans le cadre d'une campagne, laissez vos joueurs interpréter leurs personnages habituels. Dans ce cas, toutefois, il peut être nécessaire d'adapter la séquence d'ouverture et certains éléments pour qu'ils s'intègrent parfaitement dans votre campagne personnelle.

Matériel d'aventure

En plus du présent livret, *La bataille du Soleil d'Or* comprend :

- *Un encart détachable*. Les quatre pages insérées au centre du scénario regroupent : le script permettant de lancer l'aventure, les cartes de la cité de Fitsay et des Cavernes du Soleil, la fiche de la navette *Explorateur* et les caractéristiques des personnages non-joueurs (PNJ).

- *Un plan en couleur*. Ce plan détaille l'intérieur et les abords de la base aquatique établie sur Sedri par l'Empire. Le texte de l'aventure vous indique quand vous pouvez remettre ce plan à vos joueurs.

Pour jouer, il vous faut en outre quelques accessoires supplémentaires : les règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*, des crayons, du papier et plusieurs dés à six faces. Le *Guide de Star Wars*, le *Matériel de Campagne* (qui comprend un paravent pour le MJ) et des figurines conçues spécialement pour le jeu, peuvent également se révéler utiles sans toutefois être absolument indispensables.

Facteurs de difficulté et équilibre du jeu

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

Ainsi, par exemple, si le texte indique qu'un jet *difficile* en *Illégalité* est requis pour l'accomplissement d'une tâche donnée, reportez-vous à la "Nouvelle

Table des Facteurs de Difficulté" et choisissez un nombre compris entre 16 et 20, en fonction du niveau de compétence de vos PJ.

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

Le nombre et le type de PJ peuvent également avoir une influence sur le déroulement des événements. Cette aventure est prévue pour six personnages débutants aux compétences relativement complémentaires. Si vos joueurs sont moins nombreux, il vous faudra éventuellement ajuster les événements en fonction de leurs aptitudes. A l'inverse, si vos joueurs ont des personnages particulièrement puissants, n'hésitez pas à corser un peu les choses.

Présentation de l'aventure

Quelque part, dans le vide interstellaire, il y a une planète aquatique appelée Sedri. Pratiquement inaccessible par voie hyperspatiale, Sedri n'a été découverte que tout récemment. Son isolement était dû au fait qu'un des habitants les plus étranges de ce monde possède la faculté de perturber les appareillages permettant de naviguer dans l'hyperespace. Chaque fois qu'un vaisseau programait un voyage hyperspatial à destination de Sedri, ses instruments se comportaient de façon aberrante et rendaient ce voyage impossible. Les navordinateurs perçoivent en effet Sedri comme étant un énorme soleil, or, comme la plupart des vaisseaux sont équipés d'inhibiteurs hyperspatiaux qui ont pour but de les empêcher d'approcher de trop près les étoiles de grande taille, la planète aquatique a longtemps échappé aux explorateurs.

Mais les plus grandes découvertes sont souvent accidentelles... Un jour, les inhibiteurs hyperspatiaux d'un petit vaisseau éclaireur impérial grillèrent alors que l'appareil se trouvait à proximité du système Sedri. Son pilote réalisa vite qu'il était victime d'une panne et il fut convaincu qu'il ne lui restait plus que quelques secondes avant qu'il ne se consume au cœur d'une fournaise nucléaire. A sa grande surprise, il sortit de l'hyperespace en plein milieu d'un système inconnu dont la troisième planète irradiait une douce lueur dorée. L'éclaireur nota alors les coordonnées de ce système et repartit aussitôt pour faire connaître sa découverte.

La planète et ses habitants ignorèrent tout de cet incident. Les Sedriains, des humanoïdes ressemblant un peu à des phoques, possèdent une culture évoluée fondée sur une technologie totalement différente de celle de l'Empire Galactique. A Fitsay, la plus grande cité sous-marine des Sedriains, il existe un grand dôme fait de coquillages qui est à la fois le pôle religieux et le centre scientifique de la planète aquatique. En effet, à l'intérieur de ce dôme se trouvent les légendaires Cavernes de Corail — connues également sous le nom de "Cavernes du Soleil" — qui abritent une substance mystérieuse connue sous le nom de "Soleil d'Or". C'est en ce lieu que les Sedriains adorent le "corail solaire" qui leur fournit l'énergie nécessaire pour leurs armes et leurs machines. Tout récemment, un groupe de Sedriains renégats conduit par Karak — un chef ambitieux et charismatique — a

dérobé une petite fraction de Soleil d'Or. Après avoir proclamé que cette substance (qui est en fait une sorte de corail) devait être partagée équitablement entre tous les citoyens, Karak projetait d'utiliser le corail volé afin de renverser les prêtres de Fitsay. En apprenant cela, Cardo, le grand prêtre de la capitale, devint furieux. Il ordonna aussitôt à ses moines-guerriers de chasser les renégats. Karak et ses disciples durent donc s'enfuir dans l'immensité marine en emportant avec eux leur morceau de Soleil d'Or. Prétextant qu'il était victime de persécutions religieuses et que ses droits civiques avaient été bafoués, Karak entreprit d'attiser le mécontentement de ses congénères afin de provoquer une révolution. C'est alors que survinrent des étrangers...

Evénements récents

Bien qu'intrigués par le rapport de leur éclaireur, les Impériaux éprouvèrent quelques réticences compréhensibles à débrancher leurs inhibiteurs hyperspatiaux pour se rendre dans le système Sedri. Peu enclins à risquer leurs meilleurs vaisseaux et de grosses quantités de matériel, ils n'autorisèrent dans un premier temps que des expéditions de dimensions modestes. Privés de leurs inhibiteurs, certains appareils disparurent en cours de trajet, mais ceux qui arrivèrent à destination s'empressèrent aussitôt d'édifier une tête de pont sur Sedri. Une base de garnison fut construite et placée sous le commandement d'un officier sans scrupules : le Commandant Aban.

Pendant ce temps-là, un jeune dignitaire de l'Alliance et ses serviteurs fidèles s'employaient à trouver de nouvelles recrues et du matériel pour la Rébellion, quand ils entendirent parler d'une garnison impériale qui aurait pris pied sur une lointaine planète aquatique. Mors Odrion et son assistante calamarienne, Rekara, décidèrent alors de s'impliquer personnellement dans l'effort de guerre rebelle. Poussés par leur audace juvénile et leur goût de l'aventure, Mors et Rekara partirent pour Sedri.

Effrayés par les indications alarmantes que leur donnaient leurs instruments, ils furent grandement soulagés quand ils arrivèrent sains et saufs aux abords de la planète aquatique. Ils découvrirent alors un monde recouvert d'océans aux reflets dorés... comme si un soleil était englouti sous leurs vagues. Après avoir dissimulé leur vaisseau dans une petite baie rocheuse, Mors et Rekara plongèrent dans la mer lumineuse. Mais, plus ils cherchaient l'origine de la lumière sous-marine, plus celle-ci s'estompait. Finalement, ils furent capturés par des renégats aux ordres de Karak.

Grâce aux pouvoirs de son petit morceau de Soleil d'Or, Karak put alors sonder l'esprit de Mors Odrion. C'est ainsi qu'il apprit l'existence de la Rébellion, de l'Empire, ainsi que la nature de la mission que s'était fixé le jeune dignitaire. Dès lors, Mors fut soumis à une surveillance constante, tandis que Rekara fut littéralement abandonnée à son sort dans une cellule. Elle parvint facilement à s'échapper en mettant à profit un moment d'inattention de ses geôliers. Seule, elle était dans l'incapacité de libérer son compagnon, mais rien ne l'empêchait d'emmener avec elle l'objet

qui avait été la cause de leurs tourments. Elle s'empare donc du morceau de Soleil d'Or de Karak, avant de retourner là où était caché le vaisseau. Privé de son environnement naturel le corail était condamné, et ses cris d'agonie se répercutèrent dans l'esprit de la Mon Calamari au point de la rendre folle. Celle-ci parvint toutefois à décoller et à quitter le système Sedri pour aller chercher de l'aide. Pendant tout le voyage elle serra contre elle le morceau de corail que toute vie semblait avoir désormais abandonné...

Synopsis de l'aventure

Un groupe de Rebelles doit se rendre sur Sedri afin de retrouver Mors Odrion, d'enquêter sur les activités impériales dans cette région et de découvrir la nature exacte du Soleil d'Or. Sur la planète aquatique, les Impériaux ont pratiquement déjà terminé l'édification de leur base de garnison. Karak espère pouvoir utiliser son prisonnier afin de négocier avec les soldats de l'Empire. Il voudrait partager avec eux la moitié du contenu des Cavernes du Soleil de Fitsay. Bien utilisé, le Soleil d'Or pourrait permettre de dissimuler les flottes et les planètes impériales, tout comme Sedri a longtemps été protégée contre les senseurs de la galaxie. Si l'Empire peut bénéficier d'un tel avantage, il ne fait aucun doute qu'il lui sera alors facile d'écraser la Rébellion. Les PJ devront unifier les deux factions politiques qui divisent le peuple de Sedri avant que les Impériaux ne passent à l'attaque. Il leur faudra ensuite libérer Mors Odrion et affronter Karak en personne dans les profondeurs des Cavernes du Soleil. Pour seul guide, ils n'auront que Rekara, une Calamarienne qui n'a plus toute sa raison.

Les principaux PNJ

Voici une présentation succincte des principaux personnages non-joueurs, de leurs projets et de leurs motivations. Vous pourrez trouver de plus amples informations à leur sujet dans le texte même du scénario et dans l'encart détachable.

Karak : Karak est un dissident sedriain. Il prêche les réformes et la liberté, mais il n'est en fait intéressé que par le pouvoir personnel. Aussi maléfique que charismatique, il est parvenu à convaincre ses disciples qu'ils devaient former une communauté à l'écart des autres membres de leur race. Il a pour objectifs de fomenter une révolution contre les prêtres de Fitsay, de s'introduire dans les Cavernes du Soleil et de s'emparer du Soleil d'Or pour son compte personnel. Karak a eu la bonne fortune de capturer Mors Odrion, ce dignitaire de l'Alliance représentant en effet une monnaie d'échange idéale pour négocier avec les Impériaux qui viennent de débarquer. Il espère pouvoir obtenir leur aide, et il est prêt à payer un tribut si cela lui permet finalement d'accéder à la puissance qu'il obsède. Karak possède quelques pouvoirs de la Force qu'il attribue au Soleil d'Or. Ses seules "faiblesses" sont sa fille Fala et Toooh, son fidèle razort domestique. Il est d'ailleurs parfois difficile de savoir lequel des deux il préfère... Reportez-vous à l'encart détachable pour avoir d'autres informations sur Karak.

Cardo : le Grand Prêtre de Fitsay est un Sedriain pacifique et jovial. Cardo a consacré toute sa vie à la religion et il prend très au sérieux son rôle de gardien des Cavernes du Soleil. Mais si Karak ne croit pas lui-même à ses propres sermons, il n'a pas complètement tort sur certains points : Cardo veut effectivement maintenir le Soleil d'Or à l'écart de son peuple. Il est profondément convaincu que les simples mortels ne doivent avoir aucun contact direct avec lui. Il refuse en outre de traiter le corail comme ce qu'il est : un être vivant doué d'intelligence. C'est pourquoi il le garde prisonnier à l'abri du Grand Dôme de Coquillages de Fitsay. Cardo est totalement réfractaire aux reproches que lui adresse Karak et il n'a pas du tout conscience de la menace que représentent les Impériaux. Son seul désir est que son peuple vive en paix, afin qu'il puisse étudier tout à loisir les mystères du Soleil d'Or, et dispenser son enseignement à son fils, Pek. A l'instar de Karak, il possède également quelques pouvoirs de la Force. Reportez-vous à l'épisode deux pour plus d'informations à son sujet.

Pek : fils du Grand Prêtre Cardo, Pek est à la fois l'un des dirigeants de Fitsay et un prêtre. En tant que tel, il tient avant tout à préserver les coutumes de son peuple et veille particulièrement à ce que le Soleil d'Or resplendisse à jamais. Il est d'un naturel amical et curieux, et se montre ouvert aux idées nouvelles. Il a jadis eu une liaison avec Fala. S'il revoit celle-ci, il y a de fortes chances pour que son ancienne passion renaisse de ses cendres. Reportez-vous à l'encart détachable et à l'épisode un pour en savoir plus sur Pek.

Fala : fille de Karak, Fala partage certaines des convictions de son père. Elle est ainsi fermement persuadée que la société sedriaine doit changer, mais elle ignore la plupart des projets qu'a conçus Karak. Si on lui présente des arguments raisonnables, elle sera toute prête à les écouter. Elle ne supporte ni la stupidité, ni l'injustice. Quand son père dévoilera ses véritables intentions, elle prendra à nouveau conscience des sentiments qu'elle éprouve envers Pek. Pour en savoir plus, reportez-vous à l'épisode quatre.

Rekara : cette Calamarienne doit tenir un rôle crucial dans cette aventure. Elle va accompagner les PJ sur Sedri et peut leur révéler certaines informations importantes en cours de partie. Elle a été profondément affectée par le choc qu'elle a subi au moment où le corail qu'elle porte en permanence sur elle est mort. Les cris d'agonie du polype ont en effet causé de considérables ravages dans son esprit et elle ne peut plus désormais recouvrer sa lucidité que pendant quelques courts instants. Reportez-vous à la présentation de l'aventure, à l'encart et à l'épisode un pour en savoir plus à son sujet.

Le Commandant Aban et ses troupes de choc aquatiques : Aban a reçu l'ordre d'édifier une base opérationnelle sur Sedri dans les plus brefs délais. Il est actuellement confronté à plusieurs problèmes. Bien qu'il manque d'hommes et de matériel, il doit néanmoins s'emparer au plus vite du Soleil d'Or. Par chance, il dispose d'un peloton de troupes de choc aquatiques — ou soldats des mers — ; il espère grâce à lui pouvoir affronter victorieusement les indigènes. Reportez-vous à l'encart détachable et à l'épisode trois pour plus de renseignements à son propos.

Episode un Amerrissage de fortune sur Sedri

Résumé

L'aventure commence alors que les Rebelles et Rekara, la Mon Calamari démente, sont en route pour le monde aquatique de Sedri. Ils ont été chargés de porter secours à l'ami et associé de Rekara, le dignitaire de l'Alliance Mors Odrion.

Après un voyage harassant, ils arrivent enfin sur Sedri où ils sont contraints d'exécuter un amerrissage de fortune. Soudain, avant même qu'ils aient pu faire le point sur leur situation, ils se retrouvent pris dans un combat qui oppose un Sedriain à plusieurs soldats impériaux...

Lire à haute voix

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

Un accident de navigation a permis à l'Empire de découvrir le mystérieux et légendaire monde aquatique de Sedri. Des communiqués récents qui ont été interceptés par les espions de l'Alliance, laissent entendre que les Impériaux ont redoublé d'activité sur cette planète inexplorée. Les rapports font également référence à une sorte d'arme appelée "Soleil d'Or". Pour autant que l'on puisse prêter foi aux rapports, cette arme pourrait permettre à l'Empire d'anéantir rapidement et définitivement la Rébellion. Lorsque le dignitaire de l'Alliance Mors Odrion a eu vent de ces rumeurs, il a décidé de son propre chef d'aller enquêter sur Sedri. Il n'en est jamais revenu. Son assistante — une Mon Calamari répondant au nom de Rekara — est toutefois parvenue à rejoindre une base... Mais les épreuves qu'elle a traversées semblent lui avoir fait perdre l'esprit.

Rekara — qui ne cesse de bredouiller des phrases incohérentes à propos d'un "Soleil d'Or" — doit maintenant accompagner un groupe d'agents rebelles sur Sedri. Ce commando a pour ordre de retrouver le dignitaire disparu et de découvrir le secret de la mystérieuse "arme" dont l'Empire pourrait se servir contre l'Alliance. Si cette mission devait échouer, il est très probable que l'Empire pourrait bientôt exercer un contrôle absolu sur toute la galaxie...

Débuter l'aventure

Prenez le script qui se trouve dans l'encart détachable et assignez un rôle à chaque joueur. Ces rôles sont désignés par "1er Rebelle", "2ème Rebelle", etc. Si vos joueurs sont au nombre de six, chacun doit lire un rôle. S'ils sont moins nombreux, assignez plusieurs rôles à certains d'entre eux. Vous devez auparavant lire l'encadré "Lire à haute voix", ci-contre, car il constitue l'introduction du script.

Donnez aux joueurs des copies du script et de la fiche de la navette *Explorateur*. Laissez-leur le temps d'examiner cette dernière en détail, avant de décider quel poste chacun occupe à bord de ce vaisseau. Commencez ensuite à lire votre introduction. Quand vous avez fini, c'est au tour des joueurs de lire le script à haute voix. Passez alors au paragraphe intitulé "Le grand saut", ci-dessous.

Le grand saut

Une fois que les joueurs ont terminé de lire le script, lisez le passage suivant à haute voix.

Pendant quelques interminables secondes, vous êtes convaincus que votre dernière heure est arrivée... Soudain, une sirène d'alarme déchire le silence et votre navette jaillit brutalement hors de l'hyperespace. Au lieu de vous désintégrer instantanément dans une fournaise stellaire comme tout portait à le croire, vous vous retrouvez tout simplement dans l'espace normal à proximité d'une planète aquatique. La surface de ce monde est en effet complètement recouverte d'océans aux eaux vertes et vous n'apercevez aucune terre. Tandis que vous vous livrez à vos observations, un petit point de lumière dorée apparaît en plein milieu de l'océan. Il grossit à une vitesse prodigieuse, et bientôt c'est la planète toute entière qui brille comme une boule d'or ! Rekara émet un étrange borborygme. Au même instant, un nouveau signal d'alarme se déclenche et votre vaisseau commence à plonger irrésistiblement en direction de la planète inconnue.

Demandez aux PJ d'effectuer chacun un jet de Perception. Ceux dont le score aux dés correspond à une qualité *facile* remarquent alors qu'une brutale fluctuation énergétique a éteint les propulseurs du vaisseau. Ceux qui réussissent un jet *moyen* peuvent en outre déterminer que cette fluctuation a été

L a planète Sedri

Si les PJ consultent les banques de données de leur ordinateur de bord afin d'en savoir plus sur Sedri, ils n'apprennent pas grand-chose. On dispose en effet de très peu d'informations concernant cette planète et son système. Sedri a bien été visitée par un Droid sub-luminique de cartographie au temps de la République — il y a de cela plusieurs siècles — mais son rapport a été archivé et rapidement oublié. Hormis cela, les seules sources d'informations disponibles sont des communiqués impériaux récents qui ont donné naissance à diverses rumeurs et — bien sûr — Rekara, la Mon Calamari qui prétend prétend avoir séjourné sur le monde aquatique.

Si les PJ utilisent leurs senseurs pour examiner Sedri et réussissent un jet *facile* en Systèmes Planétaires, ils peuvent avoir confirmation du fait que la planète présente un environnement "sain" pour toutes les races connues. Des petits îlots peuvent être remarqués ça et là, mais il semble n'y avoir aucune véritable masse continentale. Les relevés signalent aussi la présence d'une installation dotée d'une technologie sophistiquée, probablement impériale, située à quelque distance du point d'amerrissage du vaisseau des personnages. On peut également détecter une source d'énergie ne ressemblant à rien de connu dans la galaxie, mais sa localisation exacte est possible uniquement si l'on utilise les senseurs au moment où la mer brille. Enfin, les relevés concernant les ondes gravitiques semblent parfaitement aberrants, car ils indiquent que Sedri aurait une masse bien supérieure à la réalité. Apparemment, ces ondes gravitiques inhabituelles ont la propriété de soumettre les moteurs hyperspatiaux et sub-luminiques à des fluctuations de puissance anormales. Elles ont également pour effet de réduire considérablement la portée des communicateurs, mais n'affectent en aucune manière les répulseurs.

En plus de ces informations, les PJ peuvent également obtenir quelques renseignements de Rekara pendant ses rares instants de "quasi lucidité". Elle a parlé aux commandants de la base rebelle "d'hommes-phoques" qui vivraient sous les vagues dorées. Elle a également fait mention d'un "Soleil d'Or", mais s'est refusée jusqu'à présent à apporter le moindre éclaircissement à ce sujet.

Les PJ adeptes de la Force qui réussissent un jet *difficile* en Sens ou en Perception, peuvent avoir conscience qu'une entité indistincte essaye d'entrer en contact avec eux. Cette entité ne semble pas hostile et paraît souffrir d'une infinie mélancolie. Cette manifestation disparaît en même temps que la lueur dorée, au moment où les PJ amerrissent. Si les PJ qui utilisent la Force ne réussissent pas leurs jets de dés, ils se sentent tristes et nostalgiques sans raison apparente. Cette sensation se dissipe rapidement après l'amerrissage sur Sedri...

causée par la planète. La surface de Sedri émet en effet une puissante vague d'énergie qui a pour effet de paralyser tous les ordinateurs de bord...

Avant toute autre chose, les PJ doivent tenter de reprendre le contrôle de leur vaisseau. Pour parvenir à faire planer la navette avant d'amerrir, le personnage qui occupe le poste de pilote doit effectuer un jet en Pilotage de Vaisseau. La "douceur" de l'amerrissage dépend entièrement de la qualité de son jet de dés...

Un jet de qualité *très facile* indique que le vaisseau percute violemment l'eau et que sa coque subit des dommages irréparables avec les moyens du bord. Les PJ sont sains et saufs, mais il leur faut trouver un nouveau moyen de transport pour quitter la planète (ils peuvent éventuellement essayer de voler un vaisseau de la garnison impériale, par exemple). Un jet de Pilotage de qualité *facile* signifie que le vaisseau se pose brutalement et qu'il subit des dommages réparables grâce à un jet *moyen* en Réparation de Vaisseau. Un jet de Pilotage de qualité *moyenne* suffit pour amerrir sans encombre.

Les PJ peuvent toutefois décider d'abandonner leur vaisseau avant qu'il ne s'écrase. Dans ce cas, accordez-leur la possibilité d'endosser des parachutes et de sauter, tandis que vous faites monter la tension en décrivant les événements sur un ton dramatique. Les personnages doivent réussir un jet *moyen* en Saut et un jet *facile* en Dextérité pour quitter leur appareil et se poser dans l'eau sans problème. Il leur est ensuite possible de récupérer du matériel en retournant à leur vaisseau, mais ce dernier est alors complètement hors d'usage, les dégâts subis étant trop importants pour être réparés par les PJ. Les Rebelles doivent donc, dans ce cas, trouver un autre appareil pour pouvoir quitter Sedri, une fois leur mission accomplie.

Après ces premières péripéties, lisez à voix haute le texte suivant. N'hésitez pas à le modifier selon que les PJ utilisent des parachutes ou restent à bord de leur appareil.

La surface de la planète semble remplir tout à coup la verrière du poste de pilotage. Votre appareil pique à une vitesse folle en direction de Sedri. Des vagues dorées projettent leur écume lumineuse en tous sens. Au bout d'un moment, tout ce que vous voyez semble s'être transformé en or. Soudain, sans raison apparente, la mer reprend son aspect normal et les vagues redeviennent vertes. Vous entendez Rekara pousser un bref gémissement. C'est alors que le vaisseau percute l'eau. Le choc est brutal ! Un bruit aussi puissant qu'un "bang" supersonique secoue votre appareil qui se met aussitôt à tanguer d'un bord à l'autre. Les lumières vacillent un instant et paraissent vouloir s'éteindre, avant de reprendre de l'intensité. Pendant une seconde le silence est total. Puis le vaisseau bondit violemment hors de l'eau comme un tube-grav détraqué... et vous vous retrouvez en train de flotter paisiblement à la surface de Sedri.

Après le grand saut

Quels que soient les résultats des jets de Pilotage effectués par les PJ, les fluctuations de puissance et

l'amerrissage de fortune n'ont fait aucun bien au vaisseau. Dans le meilleur des cas, les personnages pourront le faire fonctionner en mode aquatique, ce qui leur permettra éventuellement de l'utiliser comme un bateau ou un sous-marin pour leurs déplacements. Quoi qu'il en soit, l'hyperpropulseur et les moteurs sub-luminiques sont grillés. Les cellules énergétiques qui alimentent ces moteurs sont, quant à elles, épuisées. Impossible de décoller tant qu'elles n'auront pas été rechargées.

Tandis que les PJ décident des actions qu'ils vont entreprendre, décrivez les vaguelettes paisibles qui viennent lécher la coque de leur vaisseau. Après qu'ils ont fait le point sur leur situation, poussez-les à agir en leur lisant le texte ci-dessous. C'est un "plan d'insert", une technique cinématographique qui est fréquemment utilisée dans les films de la série *La Guerre des Etoiles*. Cette scène n'implique pas directement les PJ, mais elle leur présente toutefois l'un des problèmes qu'ils devront résoudre en cours d'aventure.

I nsert : La garnison aquatique impériale

Lire à haute voix :

EXTERIEUR : SEDRI, LA GARNISON AQUATIQUE IMPERIALE. *Immaculée sous le soleil, la base s'élève tel un iceberg de métal au-dessus de l'océan serein. La caméra effectue un rapide travelling en direction de l'installation et traverse une porte anti-explosion ouverte pour révéler...*

INTERIEUR : LA BASE DE GARNISON. *Tout est neuf ici. La caméra parcourt des coursives quasi désertes, avant de croiser deux Droids et un technicien qui travaille devant une trappe de maintenance ouverte. A côté d'un turbo-ascenseur, il y a une porte portant une plaque sur laquelle est écrit "Commandant Aban". Le champ se resserre. La porte s'ouvre.*

"Au rapport, lieutenant !" *aboie Aban.*

"Nous avons envoyé des patrouilles enquêter dans les villages indigènes, commandant," *répond un officier qui est hors du champ de la caméra.* "Nous avons entendu des tas d'histoires, mais rien de probant jusqu'à présent."

"Et l'amphibie ?" *Les yeux d'Aban brillent un instant.*

"Il est arrivé avec le dernier chargement, commandant."

"Parfait." *Aban se campe sur ses jambes dans une attitude impériale.* "Si vous ne trouvez pas le Soleil d'Or avant que l'amphibie soit opérationnel, nous raserons les villages sédriens un par un, jusqu'à ce qu'ils nous le donnent ! Vous connaissez vos ordres, exécution !"

Fondu-enchaîné...

INTERIEUR : LE VAISSEAU REBELLE EXPLORATEUR.

Première confrontation

Donnez aux joueurs la possibilité de se partager le matériel dont ils disposent, et de décider des actions à entreprendre. Ne les laissez cependant pas perdre trop de temps. S'ils paraissent indécis, accélérez un peu les événements. N'oubliez pas que les temps morts n'existent pas au cinéma ; les aventures de *Star Wars* doivent toujours progresser à toute allure. Après quelques minutes de réflexion et de discussion, interrompez vos joueurs en leur lisant le texte ci-dessous :

A six cents mètres au sud-est, vous remarquez plusieurs points blancs. Un faible mugissement parvient à vos oreilles, ainsi que d'autres sons ressemblant à des tirs de blasters.

Lancez alors un regard interrogateur aux joueurs, avant de leur demander ce qu'ils comptent faire maintenant.

Rencontre avec les soldats des mers

Un groupe de soldats des troupes de choc spécialisés dans les opérations aquatiques — des "soldats des mers" — est en train d'attaquer un Sedriain isolé. Ce dernier n'est autre que Pek, le fils de Cardo, Grand Prêtre de Fitsay. Une fois que les PJ l'auront tiré des griffes des Impériaux, il deviendra un personnage-clé pour la suite de l'aventure.

Quand ils vont voir ce qui se passe, les PJ découvrent la scène décrite dans le paragraphe "Un combat désespéré" un peu plus loin. S'ils essaient de se rendre sur les lieux de l'échauffourée à bord de

L a roche de Rekara

Rekara agrippe en permanence à un petit morceau de roche verdâtre et refuse absolument de s'en séparer quoi qu'il advienne ; elle crie et se débat si quelqu'un essaye de lui prendre. Si on le lui arrache par la force, elle harcelle ensuite celui qui détient le morceau de roche jusqu'à ce que ce dernier lui soit rendu.

Cette roche est en fait une parcelle inerte de Soleil d'Or, l'étrange substance qui fait l'objet de toutes les convoitises. N'en dites cependant rien aux PJ — à moins que le texte du scénario ne vous y invite expressément — même s'ils venaient à le deviner tout seuls.

L'analyse de cette roche peut révéler qu'il s'agit d'une sorte de corail, mais ne permet guère d'en savoir plus. Un adepte de la Force est capable, à l'aide de ses pouvoirs, de détecter de faibles ondes vitales émanant de cette roche s'il réussit un jet *moyen* en Sens. Ce morceau de corail, au moment où il a été emporté, a projeté sa peur et sa douleur intense directement dans l'esprit de Rekara. Il ne voulait pas lui faire de mal, mais le choc fut si violent que la Calamarienne en a perdu la raison. Maintenant, il s'est placé en hibernation afin de rester en vie jusqu'à son retour sur Sedri.

l'*Explorateur*, dites-leur que le vaisseau ne peut se déplacer que très lentement du fait des diverses avaries qu'il a subies. Ils devraient en principe décider d'utiliser les radeaux-speeders qui se trouvent dans les soutes. Si, malgré tout, ils préfèrent rester à bord de leur vaisseau, Pek sera blessé avant qu'ils ne puissent intervenir (voir ci-dessous).

Il convient de noter que le navardinateur de l'*Explorateur* a été endommagé pendant l'amerrissage et qu'il est hors service. Il est désormais impossible de programmer des coordonnées de navigation et les logiciels de cartographie sont inutilisables ; le vaisseau doit donc être piloté manuellement. Si les personnages se désintéressent du combat et patrouillent au petit bonheur, ils ne trouveront rien qui vaille la peine d'être mentionné... Sedri est une vaste planète, après tout.

Un combat désespéré

Quand les PJ vont voir ce que signifient les bruits et les tirs qu'ils ont entendus, ils sont confrontés à un spectacle inattendu. Lisez à voix haute ce qui suit :

Vous voyez cinq soldats des mers montés sur des écumeurs de vagues — de petits speeders monoplaces — qui tourbillonnent autour d'un petit promontoire rocheux qui s'élève à quelques dizaines de centimètres au-dessus du niveau de la mer. Sur ce promontoire, vous apercevez une grande créature ressemblant à un phoque, dotée d'un buste et d'une tête humanoïdes, qui porte une sorte de diadème ou de couronne. Quand ses assaillants font mine de s'approcher, elle pousse un puissant mugissement de frayeur et de haine...

Note : si vos PJ sont moins de cinq, réduisez le nombre de soldats des mers à trois.

Il y a de grandes chances pour que les Rebelles portent secours à Pek, le Sedriain en détresse, et affrontent donc les soldats des mers. Si Pek est indemne au moment de leur arrivée, il participe alors au combat du mieux qu'il peut, en nageant puissamment afin de faire chavirer un écumeur de vagues au moment le plus dramatiquement opportun.

Les caractéristiques de Pek et des soldats des mers sont détaillées dans l'encart détachable.

La tactique des soldats des mers : au cours du premier round de combat, les soldats des mers tirent sur tous les PJ qu'ils aperçoivent. Les Rebelles doivent baisser la tête en utilisant leur compétence en Esquive. Au cours des rounds suivants, deux soldats combinent leurs tirs en visant le PJ qui leur semble le plus dangereux (celui qui a le mieux réussi son jet d'Esquive), alors que les autres lancent des grenades à concussion en direction des véhicules ennemis. Quand il ne reste plus qu'un seul soldat des mers valide, celui-ci rompt aussitôt le combat et file en direction de la base impériale.

Écumeurs de vagues : Vitesse 3D, Maniabilité 2D+1, Carrosserie 1D+2.

La rencontre avec Pek

Une fois que le dernier Impérial a été vaincu, les PJ vont pouvoir engager la conversation avec Pek. Ce dernier se montre d'abord un peu méfiant à

l'égard de ses sauveurs. Laissez les PJ jouer cette rencontre et tenter de convaincre le Sedriain de la pureté de leurs intentions.

Lorsque les relations se sont un peu décrispées, Pek raconte comment les Impériaux sont récemment arrivés sur Sedri à bord de petits vaisseaux, et comment ils ont aussitôt entrepris d'édifier une base au mépris de la faune et de la flore. Il était en train d'inspecter les installations impériales sur ordre de son père, le Grand Prêtre Cardo de Fitsay, quand les soldats des mers l'ont attaqué. Il sait où se trouve la base, mais il veut d'abord que les PJ l'accompagnent jusqu'à Fitsay.

C ombats sur et sous les mers

Lorsque vous jouez une poursuite ou un affrontement dans *Star Wars : Le Jeu de Rôle*, vous devez toujours veiller à équilibrer les jets de dés et les descriptions excitantes. Ne vous embourbez pas dans les règles et les calculs. Les descriptions sont primordiales, surtout quand vous maîtrisez une poursuite. Avant tout, dépeignez du mieux que vous le pouvez les écumeurs qui bondissent de vague en vague, les gerbes d'eau et les éclairs des blasters qui volent en tous sens.

Agissez de même pour les combats sous-marins et gardez toujours à l'esprit les tactiques et les conseils présentés ci-après.

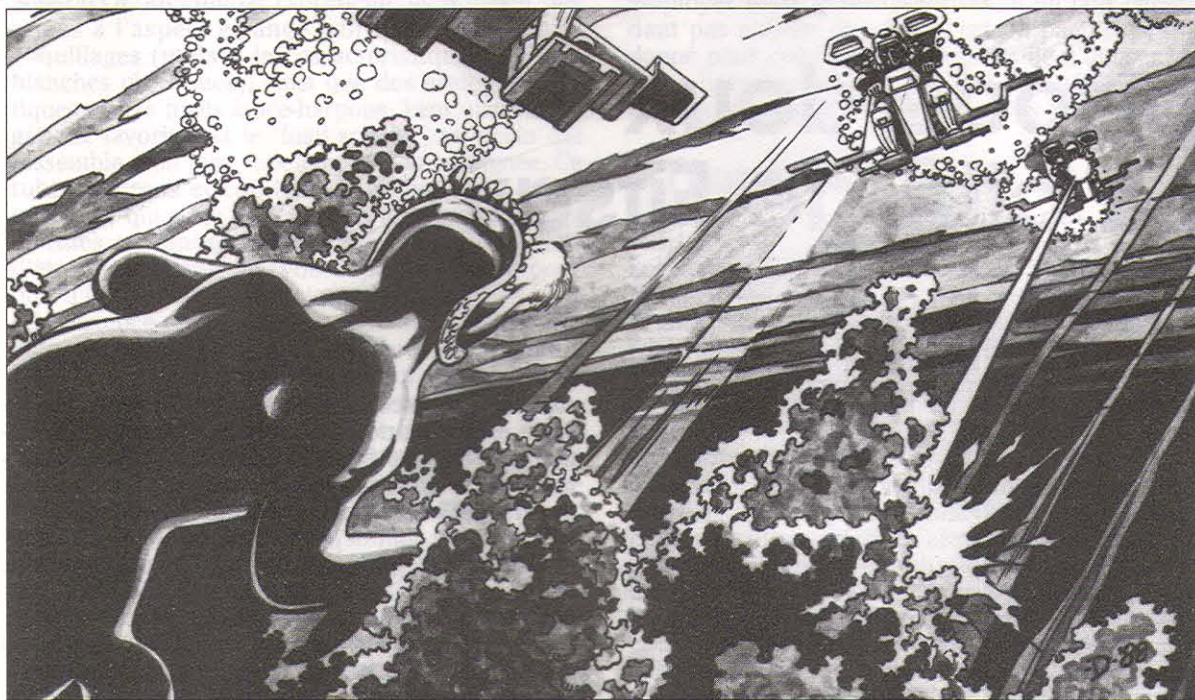
- Les sabres-lasers ne fonctionnent pas bien sous la mer. Ils font bouillir l'eau et ont tendance à vibrer violemment. Les personnages qui les utilisent doivent réussir un jet *moyen* en Contrôle ou un jet de Dextérité *difficile* pour parvenir à les maîtriser.

- Les PJ utilisent leur compétence en Natation (plus un dé) quand ils se déplacent ou esquivent. Les soldats des mers, quant à eux, ne peuvent utiliser que leur code de base en Natation.

- Quand une grenade explose sous l'eau, elle inflige 4D de dommages à toute personne se trouvant dans un rayon correspondant à sa portée maximale. Cependant, si les victimes situées à courte portée de l'explosion peuvent éventuellement être blessées, les autres ne peuvent subir que des "dommages paralysants" (voir l'épisode deux). Les vibrations se propagent en effet plus facilement dans l'eau.

- Les blasters sont moins efficaces sous l'eau. La difficulté des tirs est toujours augmentée d'un niveau (ex : *très facile* devient *facile*). À l'inverse, leurs dommages sont diminués de 2D.

- Le fond de la mer est généralement recouvert d'une fine couche de vase. Si on s'en approche suffisamment avec un propulseur quelconque, il est possible de soulever la vase afin qu'elle forme un nuage dans lequel il est ensuite possible de se dissimuler. En principe, quand ils sont confrontés à ce genre de tactique, les soldats des mers envoient une grenade dans le nuage afin de dissiper la vase.



La prochaine étape

Les Rebelles devraient normalement se résoudre à accompagner Pek jusqu'à Fitsay, le Sedriain leur ayant promis de les conduire jusqu'aux "tueurs de poissons" après qu'il aura présenté son rapport à son père. Si les PJ refusent son invitation, Pek revient un peu plus tard accompagné de quelques moines-guerriers dans le but de capturer les per-

sonnages (en les assommant) afin de les emmener ensuite jusqu'à la cité sous-marine.

Si les PJ souhaitent réparer leur vaisseau avant de partir, ils peuvent toujours essayer. Ils découvriront rapidement qu'ils manquent d'énergie pour recharger les cellules d'alimentation des moteurs.

Qu'ils se rendent de leur plein gré ou par la force jusqu'à Fitsay, les PJ doivent maintenant passer au deuxième épisode de l'aventure.

L e langage Sedriain

Lorsque les PJ rencontrent Pek, demandez à chacun de tester sa compétence en Langages. Un jet de qualité *facile* signifie que le personnage concerné comprend vaguement ce que dit Pek (quelques mots, des aboiements et des sifflements). Un jet *moyen* permet de communiquer correctement avec le Sedriain, sauf quand celui-ci utilise des phrases trop complexes. Par contre, s'il réussit un jet *difficile*, un Rebelle peut comprendre tout ce qu'il dit.

Voici quelques expressions typiques employées par les Sedriains ; il ne s'agit que de suggestions et vous êtes cordialement invité à en imaginer d'autres. Essayez d'envisager les mots et les tournures que pourrait employer une race marine. Plus vos Sedriains seront pittoresques, plus votre aventure sera intéressante pour les joueurs.

Corailier : résoudre un problème d'importance mineure. Cette expression provient de l'habitude qu'ont les Sedriains de frotter leur peau contre des blocs de corail. Exemple d'utilisation : "Les Impériaux

pensent qu'il leur suffira de nous corailier pour avoir tout ce qu'ils désirent."

Eau sombre : l'eau qui se trouve à 50-100 mètres de profondeur. Provient du fait qu'à de telles profondeurs l'eau absorbe tellement la lumière que le sens de la vue en devient pratiquement inutile.

Etre à une profondeur où seules les bulles remontent : avoir de très sérieux ennuis.

Tueurs de poissons : les Impériaux.

A toute nageoire : produire un effort intense.

Eaux de cachette : zone de l'océan où sont superposées des couches d'eaux à différentes températures. Ces zones perturbent les sens de nombreux prédateurs... et les senseurs des Droïds sondes impériaux !

Un coup de queue : unité de mesure des distances correspondant environ à 400 mètres.

Penser avec ses nageoires : avoir tendance à agir sans réfléchir, préférer l'action à la réflexion.

A moustaches rabattues : nager ou courir à toute vitesse. Leurs moustaches étant rabattues sur le museau, les Sedriains perdent alors une partie de leurs sens.

E

pisode deux

La cité de Fitsay

Résumé

Au cours de cet épisode, les PJ vont explorer la ville sedriaine de Fitsay, avant de rencontrer le Grand Prêtre Cardo afin d'en apprendre plus sur le dignitaire disparu et la véritable nature du Soleil d'Or. A la fin de l'épisode, les Rebelles auront reçu quelques éclaircissements sur ces points, ce qui devrait les inciter à tenter de s'introduire dans la base impériale avec le concours de Pek.

L'arrivée à Fitsay

Si les PJ se rendent à Fitsay sur l'invitation de Pek, leur première rencontre avec Cardo est franche et cordiale. Par contre, s'ils ont été faits prisonniers par Pek, il faut alors qu'ils fassent preuve d'un peu de diplomatie pour que Cardo leur accorde sa confiance.

Si tout se passe bien, Pek conduit les Rebelles jusqu'à la cité sous-marine. Vous trouverez le plan de Fitsay dans l'encart détachable. Montrez cette carte aux joueurs et lisez ce qui suit à haute voix au moment où ils approchent de la ville...

Arriver à Fitsay, c'est un peu comme atterrir à la surface d'une planète — vous avez tout à fait l'impression de descendre du ciel, alors que vous plongez en fait dans les profondeurs d'une eau limpide. Vue d'en haut, la cité paraît de taille modeste. Un grand dôme en forme de conque occupe son centre. Sur un côté de ce dôme, vous pouvez voir une construction plate — dont l'architecture rappelle celle d'une tribune — qui s'élève au-dessus du fond sablonneux. De l'autre côté, vous apercevez un important complexe constitué de bâtiments en pierre reliés entre eux par des galeries couvertes. A environ cinq cents mètres au nord-ouest, le terrain se redresse progressivement jusqu'à former un contrefort qui remonte abruptement vers la surface.

Vous remarquez qu'il règne une vive agitation sur ce qui paraît être la place du marché. Un Sedriain harangue la foule réunie autour de lui : "Comment pouvons-nous supporter que cette cité régie nos existences ? Le pouvoir ne devrait-il pas appartenir à tous ? Notre communauté ne devrait-elle pas être libre ? Rejoignez Karak ! Osez défier ceux qui ont confisqué le pouvoir pour leur intérêt personnel !" Avant qu'il ne puisse pour-

suivre, une escouade de guerriers arrive et se mêle à l'assistance. Les soldats épaulent rapidement d'étranges fusils et tirent des rayons lumineux aux reflets dorés sur l'orateur. Paralysé, ce dernier est instantanément réduit au silence.

Si les PJ se sont déjà liés d'amitié avec Pek, celui-ci les accompagne aussitôt jusqu'à l'auberge (site numéro 3 sur la carte). En cours de chemin, il leur explique alors que les renégats doivent être tenus sous contrôle si l'on veut que la paix civile soit préservée. Reportez-vous au paragraphe "A l'auberge", un peu plus loin.

Si les PJ arrivent à Fitsay en tant que prisonniers, ils sont accueillis cordialement — bien qu'un peu "fraîchement" — avant d'être conduits sous bonne escorte jusqu'à la salle des audiences (site 9). Reportez-vous au paragraphe "Accéder jusqu'au Grand Prêtre", pages suivantes.

Le peuple sedriain

Les Sedriains sont parfaitement adaptés aux conditions de vie qui règnent sur leur planète aquatique. Ressemblant un peu à des phoques humanoïdes, ils possèdent à la fois des poumons et des branchies. Bien qu'ils soient plus à l'aise dans l'eau, ils peuvent passer autant de temps qu'ils le désirent à l'air libre.

La partie supérieure du corps des Sedriains comprend une tête, un torse et deux bras dotés de mains aux doigts palmés. Leurs membres inférieurs sont constitués de deux nageoires stabilisatrices et d'une queue effilée. Leur corps est entièrement recouvert d'une fourrure lisse dont la texture n'entrave en rien les déplacements en milieu aquatique de ces formidables nageurs. Leurs nageoires ne leur permettent que de se déplacer gauchement sur terre, mais aucune autre race n'est aussi gracieuse que les Sedriains quand il s'agit d'évoluer sous la surface de la mer.

Les Sedriains ont une voix grave et rocailleuse qui se propage aisément dans le silence des profondeurs sous-marines. Il leur arrive de mugir puissamment lorsqu'ils sont effrayés ou en colère. Leur langage est composé d'un étonnant mélange de grognements et d'abolements, mais comprend également quelques sons mélodieux d'une grande beauté.

Les Sedriains disposent d'une technologie avancée qui tire parti de l'énergie que leur procure le

Soleil d'Or. En combat rapproché, ils utilisent des armes à l'aspect étrange fabriquées à partir de coquillages (utilisez les caractéristiques d'armes blanches classiques), ainsi que des armes énergétiques et des fusils lance-harpons. Leur arme énergétique favorite est le "fusil solaire", un engin qui ressemble à un long tube équipé d'une poignée. Ce tube est creux et contient un fragment de corail cristallisé qui a été prélevé dans les cavernes sous-marines où repose le Soleil d'Or, ce qui lui vaut d'être gorgé d'énergie (voir l'épisode quatre pour plus d'informations à ce sujet).

L'existence du peuple de la planète aquatique est complètement régie par des préceptes religieux. Ces croyances sont centrées autour du Soleil d'Or et sont contrôlées par le Grand Prêtre de Fitsay, gardien des Cavernes du Soleil. Les Sedriains, d'une nature pacifique et méditative, s'en remettent entièrement au maître de la cité pour tout ce qui concerne leur vie quotidienne.

Cardo, le Grand Prêtre en question, est profondément convaincu qu'il agit toujours dans l'intérêt de son peuple. Ses prêtres ont pour mission d'encourager la paix, la méditation et l'esprit communautaire au sein des villages sous-marins. Ils ont également pour tâche d'entretenir les cavernes coralliennes du Grand Dôme de Coquillages. Toutefois, quand les bonnes paroles ne suffisent pas, des moines-guerriers sont toujours prêts à intervenir pour exécuter les volontés du Grand Prêtre. Ces redoutables défenseurs de l'ordre étaient autrefois commandés par Karak, qui était "Evêque de Guerre" de Fitsay avant de devenir un renégat et de vivre en marge de la communauté. Voici quelques caractéristiques importantes (celles de Karak sont détaillées dans l'encart détachable).

Le Grand Prêtre Cardo : DEX 3D ; Esquive 4D ; SAV 2D+2 ; Bureaucratie 4D+2 ; MEC 1D+1 ; PER 3D ; Commandement 5D ; VIG 3D+2 ; Natation 6D+2 ; Résistance 4D+2 ; TEC 2D+1 ; Contrôle 1D ; Sens 1D.

Les prêtres du Soleil : DEX 1D+2 ; Armes Blanches 2D+2 ; SAV 2D+1 ; MEC 1D+1 ; PER 2D+2 ; Marchandage 3D+2 ; VIG 2D+1 ; Natation 4D+1 ; TEC 1D+2 ; Médecine 3D+2. Les prêtres possèdent un grand bâton et portent sur le sein gauche des broches dorées gravées de motifs en forme de spirales coralliennes.

Les moines-guerriers : DEX 2D+1 ; Fusil Lance-Harpons 3D+2 ; Fusil Solaire 4D+1 ; Armes Blanches 3D+1 ; Esquive 3D+2 ; SAV 1D+2 ; MEC 1D+1 ; PER 1D+2 ; Commandement 3D+2 ; Recherche 3D ; VIG 3D+2 ; Natation 6D ; TEC 1D+1. Les moines sont équipés de fusils lance-harpons et de fusils solaires.

Citoyens, pèlerins et renégats : DEX 2D ; SAV 1D+2 ; MEC 1D+1 ; PER 2D ; VIG 2D+2 ; Natation 3D+2 ; TEC 2D+1.

Domages des armes : fusil solaire 5D (paralyse seulement), fusil lance-harpons 3D+2, lance VIG+1D+1, bâton de combat VIG+1D.

En combat, les moines-guerriers commencent généralement par tirer avec leurs lance-harpons au cours du premier round, avant d'utiliser leurs fusils solaires afin de paralyser l'adversaire. Quand ce dernier est sonné, ils s'approchent afin de pouvoir

employer leurs armes blanches. Il ne faut cependant pas oublier que Cardo est un pacifiste ; il a donné pour consigne à ses moines de n'utiliser les lance-harpons qu'en cas d'absolue nécessité et d'éviter autant que possible les corps à corps.

A l'auberge

L'auberge de Fitsay accueille des pèlerins sedriains provenant des quatre coins de la planète. Les Rebelles peuvent y trouver des chambres et des rafraîchissements en attendant d'être reçus par le Grand Prêtre. Si les PJ accostent des Sedriains à l'auberge, ceux-ci leur expliquent qu'ils sont venus se recueillir devant le Soleil d'Or. Si on leur demande alors ce qu'est exactement ce "Soleil d'Or", ils se contentent de sourire d'un air entendu, avant de s'esquiver en nageant.

Tandis que les PJ attendent à l'auberge, demandez aux Rebelles qui possèdent une compétence en Force d'effectuer un jet *moyen* en Sens ou en Perception. Si ce jet est réussi, annoncez-leur qu'ils ont à nouveau l'impression qu'une entité s'adresse à eux par l'intermédiaire de la Force. Cette fois-ci, elle projette des sentiments violents qui mêlent à la fois solitude et claustrophobie. Cette manifestation cesse aussi brutalement qu'elle s'est déclenchée. Si les PJ ratent leur jet de dés, ils ressentent solitude et claustrophobie, sans toutefois pouvoir déterminer la raison ni l'origine de ces sensations.

Après cet incident, les Rebelles sont appelés à comparaître devant le Grand Prêtre. Reportez-vous au paragraphe intitulé "Accéder jusqu'au Grand Prêtre", ci-dessous.

P arler sous l'eau

Les Sedriains ont des voix puissantes qui se propagent facilement sous l'eau. Les Rebelles, quant à eux, portent des masques respiratoires dotés de communicateurs intégrés qui leur permettent de discuter secrètement entre eux. S'ils veulent que les Sedriains les entendent, un simple interrupteur leur permet, le cas échéant, de transformer leurs communicateurs en amplificateurs vocaux.

Accéder jusqu'au Grand Prêtre

Si les PJ viennent à Fitsay en amis, juste après être passés à l'auberge, ils sont conduits à la maison du Grand Prêtre (site numéro 8) : une splendide demeure magnifiquement ornée. Ils sont alors introduits dans une grande salle. Sur l'un des côtés de cette pièce, un buffet a été dressé et propose aux convives tout un choix de poissons fumés, algues assaisonnées et petits crustacés. Après une courte attente, le Grand Prêtre fait son entrée en nageant,



accompagné par un prêtre de rang inférieur et un moine. Voir "Le Grand Prêtre Cardo", ci-dessous.

Si les PJ ont été faits prisonniers, ils ne passent pas par l'auberge et sont rapidement conduits jusqu'à la salle des audiences. Là, ils sont fouillés minutieusement par huit moines placés sous les ordres d'un prêtre, qui les délestent de leurs armes les plus "évidentes" (blasters, lance-harpons, mais pas les grenades...). Une fois que les moines sont convaincus — à tort ou à raison — de les avoir rendus inoffensifs, ils soufflent dans une grande trompe en coquillage qui se trouve au milieu de la pièce. Au bout de quelques instants, le Grand Prêtre arrive en nageant tandis que retentit une puissante fanfare. Voir "Le Grand Prêtre Cardo", ci-dessous.

Le Grand Prêtre Cardo

Lorsque Cardo entre dans la salle, lisez le paragraphe suivant à haute voix :

Les Sedriains de l'assistance accueillent triomphalement leur Grand Prêtre en entonnant un chant de bienvenue de leur voix puissante. Le Grand Prêtre est le plus imposant Sedriain que vous ayez vu jusqu'à présent. Il porte sur la tête un lourd diadème d'or incrusté d'ornements en corail et va s'installer au sommet d'un gros rocher qui se dresse sur le sol de pierre. Vous pouvez constater que ce rocher surplombe l'assemblée, ce qui permet au Grand Prêtre d'embrasser d'un seul regard toute la salle. Cardo vous considère alors avec de grands yeux fatigués, tout en lissant ses moustaches.

Si les PJ sont ici en tant qu'invités, Cardo leur fait signe de s'asseoir sur des rochers situés près du sien. Par contre, s'ils sont prisonniers, il les laisse nager pendant tout le temps que dure l'entrevue. Avant d'entreprendre cette scène, assurez-vous que vous connaissez parfaitement la personnalité et les

arguments que peut employer Cardo. Ces éléments vous sont indispensables pour faire évoluer la conversation en fonction de l'attitude des joueurs. Gardez notamment à l'esprit que si Cardo croit toujours dire la vérité, ses convictions ne sont pas forcément conformes à la réalité. Le Grand Prêtre souhaite obtenir certaines choses et il est prêt à tous les arrangements pour arriver à ses fins... mais il n'est pas décidé à faire des concessions trop importantes à des gens qu'il ne connaît pas outre mesure. Jouez la conversation comme s'il s'agissait d'une scène de théâtre improvisé. Laissez à vos joueurs l'opportunité de faire valoir tous les arguments qui sont en leur faveur... ou de s'enfermer dans des déclarations maladroitement faites. Faites durer les choses aussi longtemps qu'elles restent amusantes et intéressantes, surtout si les joueurs peuvent encore obtenir des informations utiles.

Dommages paralysants

Quand des blasters sont réglés pour assommer, ou quand des personnages sont attaqués avec des armes "paralysantes", utilisez les règles présentées ici. Elles remplacent celles exposées dans le paragraphe "Régler les blasters pour assommer" page 48 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*. Les codes de dommages des armes réglées pour assommer ne changent pas, mais il faut désormais utiliser la table ci-dessous pour déterminer les effets produits.

Dommages paralysants résumés

JD < JV	Aucun effet
JD ≥ JV	Paralysie 1D
JD ≥ 2xJV	Paralysie 2D
JD ≥ 3xJV	Inconscience

JD = jet de dommages, JV = jet de Vigueur de la cible

Chaque fois qu'un personnage se voit infliger un dommage paralysant, tous ses codes dés (sauf celui de Vigueur) sont diminués pour le reste du round en cours et le round suivant. Ces réductions sont cumulatives. Ainsi, par exemple, un personnage qui encaisse deux fois une "Paralysie 2D" devra retirer 4D à toutes les actions qu'il entreprendra pendant ce round et le round suivant.

Si un personnage perd au cours d'un round plus de "D" qu'il n'en possède en Dextérité, il se retrouve réduit à l'immobilité. Les personnages immobilisés ne perdent pas conscience, mais ils ne peuvent plus utiliser des compétences dépendant de la DEX. Toutefois, s'il leur reste des "D" dans d'autres attributs, ils peuvent éventuellement employer les compétences qui leur sont rattachées. Ainsi, 3D de dommages paralysants reçus au cours d'un même round suffisent pour immobiliser un Eclaireur, mais ce dernier a alors toujours la possibilité d'employer ses compétences en Savoir.

Si les dommages paralysants excèdent la Résistance d'un personnage, celui-ci sombre aussitôt dans l'inconscience.

Les arguments de Cardo

A propos de Karak et des renégats : "Karak, qui fut un temps Evêque de Guerre de Fitsay, a entraîné une petite partie de la population sur une voie hasardeuse. Il a emprunté avec ses renégats une route obscure qui les a conduits loin de la lumière dorée. Il n'est rien d'autre qu'un voleur, un menteur et un persifleur, qui n'hésite pas à répandre d'ignobles calomnies dans l'espoir de susciter une révolution.

Mais nous restons les vrais gardiens du Soleil d'Or et nous dispensons sa lumière bienfaitrice à tous ceux qui en expriment le désir. Karak se moque bien de ses partisans ; il veut contrôler le Soleil d'Or uniquement pour accroître son pouvoir personnel. Ses actes m'attristent et me plongent dans la confusion.

Peut-être saurez-vous nous aider à éviter que la prochaine vague ne nous apporte un bain de sang." (Note : Cardo est profondément convaincu qu'il agit pour le mieux et que Karak n'est qu'un fauteur de troubles. Cependant, quels que soient les torts de Karak, les choix politiques de Cardo sont eux aussi critiquables.)

Les Impériaux : "Les tueurs de poissons ! Le Mal nage dans nos mers, engoncé dans d'épaisses carapaces et équipé d'armes redoutables. Nous devons attendre pour savoir ce que veulent les tueurs de poissons avant de décider ce qu'il convient de faire. Si nous attendons, peut-être dériveront-ils au loin comme des épaves inoffensives ? Il ne faut pas que nous choisissons la voie de la violence. Nous devons avoir foi dans le mystère du Soleil d'Or et laisser les océans accomplir leur œuvre." (Note : il est facile de convaincre Cardo que l'Empire est maléfique, mais cela ne suffit pas pour qu'il envoie son peuple au combat.)

Le Soleil d'Or : "Vous parlez de mers dorées et de Soleil d'Or. Sur ces choses, je ne peux rien vous dire. Qu'il vous suffise de savoir que je suis le protecteur, le Grand Prêtre de Fitsay. Ces mystères ne concernent que mon peuple et pas les étrangers... aussi honorables que puissent être leurs intentions." (Note : si au début de l'aventure les PJ ont aidé Pek, ce dernier intervient en déclarant qu'ils méritent de connaître la vérité. Quoi qu'il en soit, à ce stade du scénario, Cardo reste inflexible.)

Mors Odrion : "Je ne connais aucun dignitaire de l'Alliance. Je n'ai jamais entendu parler de Mors Odrion et je n'avais même jamais vu auparavant l'étrange créature que vous appelez Rekara. J'ignore si les tueurs de poissons détiennent votre ami, mais si tel est le cas, cela ne regarde en rien mon peuple." (Note : Cardo n'a en effet aucune idée de l'endroit où peut se trouver Mors Odrion.)

Les questions inévitables : il y a toutes les chances pour qu'un joueur vous pose une question dont vous ignorez la réponse. Il vous faut alors l'éluder ou improviser quelque chose. Dans ce cas, arrangez-vous pour vos "inventions" s'intègrent bien à l'histoire. Soyez créatif et laissez grandes ouvertes les portes de votre imagination. C'est de cette façon que l'on devient un bon MJ.

Un petit tour dans Fitsay

Cardo met fin à l'entrevue en souhaitant une bonne soirée à ses hôtes, avant de se retirer pour la nuit. Si les PJ sont en bons termes avec les Sedriains, Pek les assure qu'ils pourront se rendre à la base impériale dès le lendemain matin. En attendant, il leur propose de profiter de leur temps libre pour se promener en ville.

Chaque fois que les PJ visitent un nouveau lieu, demandez-leur un jet *facile* en Cultures ; s'il est réussi, révélez toutes les informations concernant le lieu en question, sinon laissez les joueurs découvrir ces détails eux-mêmes.

1. Les fermes. Aux abords de la ville, des fermiers cultivent des algues, du varech et d'autres plantes aquatiques. Ces "paysans" étant d'un naturel prudent et soupçonneux, ils sont peu enclins à discuter avec des étrangers. Beaucoup d'entre eux sont favorables à Karak, mais rares sont ceux qui ont pris le parti de devenir ouvertement des renégats. Au moment où les PJ arrivent, un jeune Sedriain parcourt les champs à la nage afin de propager les idées de Karak. Les fermes de Fitsay produisent de la nourriture, des matériaux de construction, des médicaments et du fourrage pour les troupeaux de poissons domestiques.

2. Les habitations. Les citadins et les fermiers vivent dans de petites habitations à un étage. Ces dernières sont généralement désertes pendant la journée.

3. L'auberge. Ce grand bâtiment à trois étages est pratiquement toujours bondé, car de nombreux pèlerins des quatre coins de la planète viennent chaque jour à Fitsay dans l'espoir de voir le Soleil d'Or. Avec les PJ, leurs déclarations restent toujours très vagues, et ils se contentent de vanter les vertus d'une vie "lumineuse" sans jamais entrer dans les détails. En fait, rares sont les fidèles qui ont des connaissances précises.

Insert : que devient Mors Odrion ?

Avant la fin de l'épisode, lisez ce qui suit à haute voix :

INTERIEUR : CELLULE DE MORS ODRION. *L'obscurité est presque totale... Seul un mince rayon de lumière éclaire la silhouette de Mors Odrion, le dignitaire de l'Alliance. Apparemment très affaibli, il fixe le sol de sa cellule avec un air hagard. "Rekara", murmure-t-il, "je suis vraiment désolé."*

Le bruit d'une porte que l'on déverrouille tire Odrion de sa rêverie. Il relève brusquement la tête et ses yeux cillent dans la lumière aveuglante. "Quoi encore ?" demande-t-il à son geôlier.

"Le temps est venu pour toi de faire la preuve de ta valeur pour l'Empire," répond une voix profonde et rocailleuse. On entend un déclic et, soudain, les yeux d'Odrion s'écrouillent de terreur.

Fondu au noir...

4. La place du marché. C'est une grande étendue où les autochtones se réunissent pour vendre les produits de leur labeur. Sur les étals on peut trouver des coquillages sculptés, des armes blanches artisanales, des peaux de requins, des pierres précieuses, des étoffes, de la nourriture (huîtres, fruits de mer divers, etc.), des coraux ouvragés (les marchands de corail ne parviendront pas à identifier le morceau de Soleil d'Or de Rekara, mais ils proposeront néanmoins de l'échanger contre quelques-uns de leurs plus beaux articles) et... tout ce que vous pouvez imaginer. Si les PJ négocient avec des commerçants, effectuez des jets de Marchandage afin de déterminer les conditions d'un troc éventuel. Il y a, entre autres, une guérisseuse sur la place du marché. Cette Sedriaine peut éventuellement guérir, à l'aide d'extraits d'algues, des personnages blessés. Elle n'est cependant pas assez compétente pour s'occuper de dommages plus graves. Note : on ne vend pas d'armes énergétiques ici, par contre, les armes blanches sont nombreuses.

5. Le Grand Dôme de Coquillages. Cette gigantesque construction est constituée d'un assemblage complexe de coquillages de toutes sortes. Elle a été entièrement recouverte d'un vernis spécial qui la rend invulnérable aux armes énergétiques, à l'exception des canons les plus puissants que l'on ne trouve que sur les vaisseaux de guerre. Avec ses 30 mètres de long et ses 15 mètres de haut, le dôme est visible de loin. Un adepte de la Force peut sentir des ondes puissantes qui en émanent. À ce stade de l'aventure, les PJ ne peuvent trouver aucun moyen pour pénétrer dans le dôme. Voir l'épisode quatre pour plus de détails.

6. Les tribunes sacrées. En prenant place dans ces tribunes qui surplombent le Grand Dôme de Coquillages, les Sedriains peuvent — au moment des cérémonies — contempler les merveilles du Soleil d'Or. On trouve toujours ici de nombreux pèlerins qui méditent en attendant la prochaine ouverture du dôme.

7. La maison des prêtres. Les prêtres de Fitsay vivent et travaillent dans ce grand bâtiment ornementé.

8. La maison du Grand Prêtre. La demeure de Cardo est reliée par des galeries aux autres édifices importants de Fitsay. Ces galeries sont gardées par des moines qui ont pour tâche d'en interdire l'entrée à toute personne non autorisée. La maison du Grand Prêtre est une grande construction richement décorée. De nombreux prêtres de rangs inférieurs, qui sont au service de leur maître, parcourent en permanence ses vastes salles et ses immenses couloirs.

9 - La salle des audiences. Ce grand bâtiment est construit autour d'une immense salle qui peut accueillir un grand nombre de Sedriains. Cette salle contient de nombreux petits promontoirs rocheux qui sont utilisés comme sièges par les

membres du peuple aquatique. C'est en ce lieu que Cardo rentre généralement les visiteurs où les Sedriains qui viennent lui présenter leurs doléances.

10. La Maison de la Guerre. Bien qu'ils forment un peuple pacifique, les Sedriains savent qu'ils doivent être prêts à défendre leurs villes et leurs villages contre d'éventuelles agressions. Cette mission est dévolue aux moines-guerriers. La Maison de la Guerre, où habita un temps Karak quand il était Evêque de Guerre, est vide aujourd'hui. Seuls quelques moines sillonnent à la nage ses corridors à la décoration spartiate, veillant à son entretien jusqu'à ce que le Grand Prêtre ait nommé un nouvel évêque. Les murs de cet endroit impressionnant sont décorés d'armes et d'armures en tous genres.

11. Les huttes des moines-guerriers. Ces petites huttes à deux étages sont très peu meublées et leur architecture est strictement fonctionnelle. Chacune peut accueillir 10 moines. En général, il y en a toujours au moins six qui restent en permanence ici, tandis que les quatre autres vont travailler ou patrouiller dans un autre secteur de la ville.

12. Les tours de guet. Ces grandes tours surplombent la ville de plus de 30 mètres, ce qui permet aux gardes de bénéficier d'une bonne visibilité dans toutes les directions. Dans Fitsay même, chaque tour n'est occupée que par un seul moine, alors que les tours à l'extérieur de la cité en accueillent deux. De grosses trompes en coquillage sont suspendues à leur sommet ; elles doivent permettre de donner l'alarme en cas de danger. Une "tour" est constituée d'une plate-forme couverte qui flotte au-dessus de Fitsay maintenue par deux sacs pleins d'air. De longs câbles (résistance 4D) maintiennent la plate-forme en place. Ces câbles sont très difficiles à briser, mais si cela devait se produire, la plate-forme remonterait alors rapidement jusqu'à la surface.

Un départ discret

Tôt le lendemain matin, Pek réveille les Rebelles en leur annonçant qu'il est maintenant temps de partir. Lisez :

"Mon père m'a interdit de vous mener jusqu'aux tuteurs de poissons, mais je dois agir selon ma conscience. Nous allons retrouver votre ami."

Passez à l'épisode trois.

Episode trois

Dans la base impériale

Résumé

Conduits par Pek, le jeune prêtre sedriain, les Rebelles vont découvrir la base des Impériaux. Pek les aide à pénétrer à l'intérieur afin d'y rechercher Mors Odrion. Ils ne trouvent aucune trace du dignitaire, mais apprennent fortuitement quelques informations concernant les projets de l'Empire. L'épisode se conclut abruptement lorsque survient une navette de ravitaillement impériale bourrée de soldats.

Cet épisode est conçu de telle sorte que les PJ puissent visiter à loisir la base. Des événements destinés à relancer l'action sont détaillés dans le corps du texte.

Le plan de la base aquatique impériale

Le plan en couleur joint à cette aventure détaille l'extérieur et l'intérieur d'une base aquatique impériale typique, telle qu'on peut en trouver sur un monde marin. La base qui nous occupe est toujours en cours de construction et certaines de ses installations sont encore inachevées ou non opérationnelles. Quoi qu'il en soit, ce plan pourra vous être utile chaque fois que vous aurez besoin d'une base impériale pour l'un de vos scénarios. Nous vous conseillons de recouvrir certaines portions du plan avec des feuilles de papier quand les joueurs visitent pour la première fois ce complexe ; vous pouvez ainsi révéler progressivement ses aménagements au fur et à mesure que les PJ l'explorent.

Il y a relativement peu d'Impériaux sur Sedri et la base est donc sous-peuplée. Tandis que les PJ déambulent dans ses coursives et ses couloirs, donnez-leur l'impression que cette installation est pratiquement déserte. Chaque pas résonne bruyamment dans le silence ambiant et diverses parties des immenses installations où la lumière n'a pas encore été installée sont plongées dans l'obscurité.

Mais où sont donc passés tous les Impériaux ?

Une base de garnison impériale typique abrite normalement plus de 3000 personnes : combattants, officiers et personnel de maintenance. La base de Sedri n'en contient que 250. Comment cela se fait-il ?

Eh bien, arriver jusqu'à cette planète est une entreprise des plus hasardeuses. Des trois petits vaisseaux éclaireurs qui ont été envoyés en reconnaissance sur Sedri, deux seulement sont arrivés à bon port (le troisième a été détruit par un planétoïde vagabond parce que son inhibiteur hyperspatial était déconnecté). C'est pourquoi les Impériaux ont eu quelques réticences à envoyer ici de grandes quantités de troupes et d'équipement... dans un premier temps, en tout cas. À ce jour, il y a seulement deux vagues de débarquement — sur les quatre prévues par l'Empire — qui ont pris pied sur la planète marine. La troisième vague ne devrait plus tarder, mais l'arrivée de la quatrième ne doit intervenir que dans plusieurs mois.

Pendant que les PJ visitent la base, faites-leur bien comprendre par vos descriptions qu'elle est presque inhabitée. S'ils ont à l'esprit les difficultés qu'impliquent les voyages à destination de Sedri, et s'ils réussissent un jet *moyen* en Bureaucratie (afin de déduire comment les Impériaux réagissent en principe quand ils sont confrontés à ce genre de situation), vous pourrez éventuellement confirmer les théories qu'ils échafauderont.



La base vue de l'extérieur

Ce complexe militaire ressemble tout à fait à n'importe quelle base de garnison impériale, sauf que ses niveaux inférieurs ne sont pas sous terre... mais sous l'eau !

Quoique construite sur le modèle standard, cette base aquatique a subi quelques aménagements afin d'être mieux adaptée à un environnement marin. Pour vos descriptions, reportez-vous aux paragraphes ci-après. Seules les installations qui sont déjà achevées sont décrites ; les autres n'ont pas encore été construites.

Portes anti-explosion. Les portes anti-explosion des bases terrestres s'ouvrent généralement au niveau du sol afin d'être accessibles aux véhicules de transport. Ici, elles descendent en partie sous le niveau de la mer. La base est entourée de bouées afin de pouvoir flotter au-dessus des vagues verdâtres. Les portes permettent donc aux écumeurs de vagues ou aux autres véhicules d'entrer et de sortir librement des hangars intérieurs.

Quais. Les quais ne sont pas destinés à des quadripodes TB-TT classiques. Ils ont été modifiés afin d'être adaptés aux TB-TT amphibies. Ces véhicules de transport blindés aquatiques peuvent ainsi accoster et embarquer ou débarquer des passagers et des marchandises. Ils peuvent également entrer dans la base, en plongée, en empruntant les vastes écoutilles aménagées sous le niveau de la mer. Voir l'épisode cinq pour plus de détails à ce sujet.

Barrière énergétique. Des tourelles installées tout autour de la base projettent un champ énergétique meurtrier qui va de la surface jusqu'au fond de la mer. Ce champ constitue ainsi une véritable clôture protectrice. Il peut être déconnecté en certains points afin de permettre l'accès à la base.

Rayons tracteurs d'ancrage. La base est dotée de nombreux projecteurs à rayons tracteurs qui ont pour but de l'ancrer au fond marin. Ainsi, l'installation ne dérive pas et bénéficie d'une bonne stabilité.

Événement n°1 :

Comment entrer dans la base

Du fait que les PJ sont accompagnés par Pek, ils n'auront pas beaucoup de difficultés à pénétrer dans la base. Le Sedriain est déjà entré dans le complexe après avoir repéré des écoutilles aménagées sous le niveau de la mer. Pour lancer l'action, lisez ce qui suit à haute voix :

Pek vous conduit jusqu'à un point situé non loin de la base. Il s'arrête alors pour inspecter les alentours et vous intime d'un geste d'observer le silence. Il semble étudier attentivement quelque chose, quand vous remarquez une étrange vaguelette à quelque distance devant vous. Un banc de poissons est justement en train de longer cette vaguelette, quand quelques-uns de ses membres abandonnent le groupe pour s'en approcher. Vous entendez alors nettement une légère déflagration quand ces malheureux poissons entrent en contact avec la barrière énergétique — presque invisible — qui entoure la base. Un long moment

s'écoule, puis la vaguelette semble s'évanouir. Pek s'élançait alors : la voie est libre...

Pour des raisons d'économie d'énergie la barrière est seulement réglée pour étourdir, ce qui est largement suffisant pour chasser les poissons et tester les appareillages. La barrière inflige des décharges énergétiques de 4D produisant des dommages "paralysants" et repousse tout ce qui entre en contact avec elle.

Certaines sections de la barrière sont coupées de temps à autres, quand les techniciens effectuent des tests de fonctionnement. C'est à ce moment-là qu'il est le plus facile de s'introduire dans le périmètre de la base. Si les PJ insistent pour employer un véhicule automoteur, les senseurs impériaux les repèrent instantanément et la base est aussitôt placée en état d'alerte.

Événement n°2 :

De l'autre côté de la barrière

Une fois de l'autre côté de la barrière, les PJ doivent passer des Droïds sondes et des mines de proximité avant d'atteindre la base proprement dite. Pek se révèle, cette fois encore, très utile : il connaît un chemin sûr et montre aux PJ les différents dispositifs de défense pendant toute la durée de la progression. Malgré cela, les PJ doivent réussir deux jets *moyens* en Recherche pour éviter les Droïds et les mines.

Si un de ces jets est raté alors qu'ils frôlent un Sondobot, les personnages ont un round pour mettre hors d'état de nuire le Droïd en question avant qu'il ne donne l'alerte (ce qui mettrait aussitôt la base sur le pied de guerre). Le robot peut exécuter une esquive afin d'éviter les tirs qui lui sont adressés. S'il reçoit des dommages équivalents à "blessé" — au minimum — il est mis hors service.

Droïd sonde : VIG 4D, Blaster 4D, Recherche 4D, Esquive 2D+2. Armes : canon-blaster, dommages 4D+2.

Si un PJ ne parvient pas à repérer une mine de proximité, celle-ci explose et lui inflige 5D de dommages, alors que ses compagnons subissent 4D de dommages "paralysants". Les mines ne sont pas encore pleinement opérationnelles et il arrive fréquemment que l'une d'entre elles explose sans raison. Cet incident n'alerte donc pas les Impériaux. Toutefois, si les PJ traînent trop longtemps dans les parages, ils peuvent être surpris par deux soldats venus inspecter les lieux par acquis de conscience.

Quand les PJ ont franchi les défenses extérieures, Pek les conduit ensuite jusqu'à une écoutille en cours d'aménagement. La base en possède trois, mais il n'y en a qu'une qui fonctionne pour l'instant.

A l'intérieur de la base

Seuls quelques secteurs de la base sont décrits en détail, les autres en sont encore tous à divers stades de construction. Les événements présentés ci-après ont été conçus de telle sorte qu'ils puissent se produire n'importe où dans la base. Ce complexe est très vaste et son personnel est trop réduit pour être

capable de contrôler tous les endroits que vont visiter les PJ. Pour créer une ambiance appropriée, décrivez longuement de gigantesques installations désertes et lugubres. Toutefois, dès que vous en éprouvez le besoin, n'hésitez pas à faire intervenir des Impériaux et à accélérer les événements.

Niveau inférieur de la base

Le niveau inférieur de la base abrite des générateurs principaux et de secours, des projecteurs de rayons tracteurs et d'écrans déflecteurs, trois salles de contrôle, une station de conditionnement d'air, une unité de traitement des ordures et des dépôts. On trouve également à ce niveau des écoutilles de lancement pour véhicules submersibles et un grand conduit permettant d'accéder au niveau un.

Écoutilles de lancement. Cinq techniciens, deux soldats et deux membres du personnel de sécurité se trouvent actuellement dans la salle de contrôle attenante à l'unique écoutille de lancement déjà opérationnelle. Cette salle de contrôle surplombe l'écoutille. Elle est dotée de parois en transpacier qui permettent aussi bien d'observer l'océan à

l'extérieur, que le conduit d'accès de l'écoutille. Le sol est également transparent, de façon que les officiers en poste puissent observer les véhicules qui traversent l'écoutille et entrent dans le bassin central. Des projecteurs montés au niveau de la salle de contrôle éclairent l'écoutille et des feux de signalisation conduisent jusqu'à la zone de lancement.

Trois canons-lasers sont installés autour du bassin central, chacun étant pointé sur l'une des trois écoutilles de la base. Ces blasters sont en parfait état de marche et leur tir peut être commandé depuis la salle de contrôle. Un conduit relie le bassin au hangar à véhicules du niveau un.

Chaque salle de contrôle abrite toutes sortes de commandes, de cadrans, d'écrans et de stations de travail à répulsion. Tous les senseurs, scanners, appareils de détection visuels et dispositifs de communication pouvant fonctionner sous la mer sont contrôlés depuis ces salles gigantesques.

Les écoutilles non opérationnelles sont vides et restent en permanence plongées dans une semi-obscurité. Ces zones en cours d'achèvement contiennent seulement des câbles électriques, des panneaux de maintenance ouverts et des équipements partiellement assemblés. Leurs appareillages ne sont pas encore en état de marche. Si la base est placée en état d'alerte, trois soldats des mers viendront monter la garde dans chaque écoutille de lancement.

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

Troupes de choc* : DEX 1D, Blaster 3D, Parade Mains Nues 3D, Esquive 3D ; VIG 2D (3D pour la détermination des dommages subis), Combat Mains Nues 3D. Tous les autres attributs et compétences à 2D. Dommages des blasters : 4D.

*Ces codes tiennent compte des ajustements dus à l'armure.

Personnel de sécurité : DEX 2D+1, Blaster 3D, Esquive 3D+2, Canons 3D. Tous les autres attributs et compétences à 2D. Dommages des blasters : 3D+2.

Canon-laser : Ordinateur de Visée 2D ; Dommages 3D contre les véhicules ; VIG 3D (peut être mis hors service par un résultat "gravement endommagé"). Quand on utilise cette arme contre des personnages, son code de dommages doit être augmenté de 4D, alors que la VIG de la cible est réduite de 2D. Les codes en Esquive des personnages sont cependant augmentés de 3D.

Événement n°3 : Le bassin central

Pek fait entrer les PJ par une écoutille de lancement à l'abandon sans que l'alerte soit donnée. Traverser le bassin central risque toutefois d'être une autre paire de manches. Construite en surplomb du bassin, la salle de contrôle opérationnelle bénéficie d'un excellent champ de vision et les hommes qui travaillent là disposent d'un canon-laser automatique des plus redoutables. Chaque PJ doit réussir un jet *moyen* en Discrétion pour ne pas être détecté lorsqu'il passe devant la baie vitrée de

Personnel et véhicules de la base aquatique impériale

Les chiffres présentés ci-dessous sont le reflet des effectifs très réduits de la compagnie de garnison qui occupe la base à ce stade de l'aventure.

Personnel

Troupes de choc	50
Soldats des mers	30
Pilotes de chasseurs TIE	14
Spécialistes en répulseurs	5
Techniciens des senseurs	2
Artilleurs/spécialistes de l'armement	10
Services secrets impériaux	1
Personnel de sécurité	20
Sentinelles	10
Officiers	5
Personnel diplomatique	2
Personnel de soutien/maintenance	25
Personnel technique	15
Personnel scientifique	8
Personnel médical	10
Total	207

Véhicules

Ecumeurs de vagues	15
Speeders des mers	3
TB-TT amphibie	1
Chasseurs TIE	10
Navettes de combat TIE	2
Navette à marchandises	1
Véhicules divers	6
Total	38

la salle de contrôle. Il suffit ensuite de nager pour accéder au hangar à véhicules du niveau un.

Les PJ peuvent également effectuer un jet *facile* en Perception, ce qui leur permet éventuellement de remarquer que la partie supérieure de leur écoutille de lancement est en cours de construction. L'endroit où doit être installée une nouvelle salle de contrôle est pour l'instant encore rempli d'eau. Ils peuvent donc le traverser à la nage pour accéder à une ouverture qui irradie une légère lueur. Cette dernière est due au champ répulseur installé à cet endroit afin de retenir l'eau (il s'agit de la même technologie employée pour les ponts-hangars des gros vaisseaux spatiaux), afin qu'elle ne se déverse pas dans les couloirs du niveau inférieur de la base. Les PJ peuvent très facilement traverser ce champ. L'eau, quant à elle, reste toujours de l'autre côté de la barrière d'énergie. Une fois dans la place, laissez les joueurs agir à leur guise jusqu'à ce que vous estimiez qu'il est temps de précipiter les événements.

Générateurs principaux. Les portes permettant d'accéder à cette zone sont verrouillées. Il faut réussir un jet de Sécurité *difficile* pour réussir à débloquent leur serrure. Cette immense salle remplie de machines est actuellement occupée par six techniciens qui procèdent à divers tests visant à s'assurer du bon fonctionnement des appareils. Ils fuient

au premier signe de violence. Les PJ qui parviennent à s'introduire ici doivent réussir des jets *difficiles* en Technologie et Démolition pour saboter efficacement les générateurs de façon à les mettre définitivement hors service. Evidemment, cette action a aussitôt pour effet de placer la base en état d'alerte et les systèmes de secours — moins puissants, il est vrai — sont aussitôt enclenchés.

Station de conditionnement de l'air. Les portes de cette station sont scellées. D'énormes conduites émanent de cette salle et alimentent en air toute la base. Toutes sortes de purificateurs d'oxygène et de senseurs hydrothermaux ajustent en permanence la qualité de l'atmosphère. Si les PJ le souhaitent, ils peuvent, comme le font les réparateurs, s'introduire dans les conduites d'aération (qui sont assez larges pour qu'un Wookiee puisse s'y glisser). Celles-ci serpentent dans tout le complexe et peuvent être empruntées pour passer d'un niveau à l'autre.

Générateurs de rayons tracteurs/écrans défecteurs. Ces salles abritent les cellules énergétiques et les commandes qui permettent de contrôler les rayons tracteurs d'ancrage, les écrans défecteurs et les répulseurs de la base.

Unité de traitement des ordures. C'est ici que les détritiques et les eaux usées sont recyclés. Cette unité ressemble beaucoup à celle que l'on voit dans le film *La Guerre des Etoiles*. Même si aucune forme de vie ne s'y est encore installée, cet endroit n'a rien de très ragoûtant. Les portes à fermeture magnétique situées de chaque côté de la pièce sont verrouillées. Le conduit de déversement qui s'ouvre dans le plafond est relié aux vide-ordures de tous les niveaux de la base. Il est tout à fait possible d'utiliser ce conduit pour se déplacer au travers de la base si celle-ci est en état d'alerte.

Patrouilles de soldats impériaux. Trois groupes de trois soldats patrouillent à intervalles réguliers à cet étage. Un résultat de 1 avec un dé à six faces indique que les PJ tombent sur l'une de ces patrouilles (effectuez un jet chaque fois qu'ils sortent d'une pièce). Dans ce cas, ils peuvent éventuellement éviter d'être repérés s'ils réussissent chacun un jet *facile* en Dissimulation-Discretion.

Comme il règne toujours une certaine confusion dans les bases nouvellement établies, les PJ peuvent envisager de se déguiser en techniciens ou en officiers. Pour entrer dans des salles gardées par des soldats, il leur suffit alors de réussir un jet *facile* en Commandement ou en Escroquerie. Bien entendu, si la base est en état d'alerte, les PJ ne peuvent plus essayer de duper les gardes.

Niveau un de la base

D'épaisses portes anti-explosion donnent sur un hangar à véhicules à cinq étages. La partie inférieure de ce hangar est remplie d'eau et communique par l'intermédiaire d'un passage incliné avec le bassin central et les écoutilles de lancement. Un quai fait le tour de cette gigantesque salle et des stalles ont déjà été aménagées en prévision des nombreux véhicules qui équiperont un jour la base. Pour l'instant, on ne peut encore trouver ici que quelques engins.

C omment récompenser les joueurs qui agissent promptement

Il arrive parfois que des joueurs perdent des heures à élaborer des plans, à poser d'innombrables questions et à agir avec la plus grande prudence. Cette attitude est une véritable hérésie dans *Star Wars* où la rapidité d'action garantit toujours des aventures palpitantes.

L'une des raisons pouvant expliquer les comportements timorés est liée à l'esprit qui gouverne les jeux de rôle plus classiques. Les règles de ces jeux encouragent en effet les MJ à se régaler en punissant les joueurs qui n'ont pas pris soin de mettre au point des plans infaillibles. Ils ont donc tout intérêt à essayer d'envisager toutes les éventualités.

Vous pouvez toutefois inciter vos joueurs à accélérer leurs actions en les récompensant quand ils agissent promptement ou quand ils ont des idées originales... même si ces dernières se révèlent par la suite irréalisables. Sans pour autant adopter une bienveillance exagérée, vous pouvez notamment faciliter la réussite de certains projets un peu trop téméraires. Vos joueurs auront alors plus tendance à agir rapidement (traduire : "de façon audacieuse"), plutôt que de s'embarasser à étudier toutes les possibilités qui s'offrent à eux.

L

La bataille du Soleil d'Or Script de l'aventure

Commencez le script

1er Rebelle : J'étais là, à réfléchir à mes petits problèmes tout en montant la garde, quand ce vaisseau a atterri dans un crissement de ferraille juste devant la Base Delta. Et devinez qui en est sorti ?

2ème Rebelle : Tu nous as déjà raconté cent fois cette histoire ! C'était cette sacrée Mon Calamari qui passe son temps agrippée à son bout de rocher : Rekara.

MJ (interprétant Rekara) : Je suis Rekara, celle qui écoute le chagrin.

3ème Rebelle : Elle n'a toujours pas recouvré ses esprits, pauvre petite... Elle a accompli des tas de missions avec Mors Odrion, le dignitaire de l'Alliance, et un jour leur vaisseau a disparu. Et puis, quelques temps plus tard, elle réapparaît à la Base Delta, à moitié folle et incapable d'expliquer ce qui lui est arrivé.

MJ (interprétant Rekara) : Odrion ? Pauvre Odrion. Sur Sedri, l'étrange Sedri. Nous devons lui porter secours ! Nous devons faire cesser les pleurs !

4ème Rebelle : Elle a fait allusion au Soleil d'Or devant les officiers de la base.

5ème Rebelle : Ne serait-ce pas cette nouvelle arme qui était mentionnée dans les communiqués impériaux que nos espions ont interceptés ?

6ème Rebelle : Exactement. Il y a donc de fortes chances pour que la planète sur laquelle nous nous rendons grouille d'Impériaux.

MJ (interprétant Rekara) : Grouiller ? Nager plutôt. Sedri n'est qu'océan... Il n'y a pas de terre. La mer pleure à la nuit tombée, quand ses eaux se changent en or.

4ème Rebelle : Elle remet ça ! Vous êtes sûr qu'il n'y a pas de risque à l'emmener avec nous ?

3ème Rebelle : Le Haut Commandement a dit qu'elle pour-

rait nous être utile et qu'il ne fallait pas la brusquer. Il lui faudra du temps pour récupérer, quelles qu'aient pu être les épreuves qui l'ont rendue cinglée.

2ème Rebelle : J'aimerais juste savoir de quoi elle parle...

6ème Rebelle : J'ai chargé les coordonnées relevées à bord du vaisseau de Rekara dans notre navordinateur, mais il y a quelque chose qui cloche. Tout indique que nous allons sortir de l'hyperespace en plein cœur d'une étoile. L'inhibiteur hyperspatial devrait se déclencher et tout arrêter d'un instant à l'autre...

1er Rebelle : Quand le Haut Commandement nous a demandé de nous renseigner sur le "Soleil d'Or", je ne crois pas qu'il était sous-entendu que nous devions plonger dans un soleil ! Eh, dis-moi, pourquoi le programme de sécurité ne s'est-il pas encore déclenché ?

MJ (interprétant Rekara) : Il ne se déclenchera pas, il n'y a pas de danger ; je m'en suis occupée ! Regardez, voici le module inhibiteur. Il ne nous gênera plus !

5ème Rebelle : Ça y est ! Cette dingue de Calamarienne va tous nous tuer ! Est-ce que quelqu'un peut réparer l'inhibiteur avant que nous sortions de l'hyperespace ?

2ème Rebelle : Trop tard. Nous sommes déjà en train de ralentir pour rentrer dans l'espace normal. Si j'en crois les cadrons, nous devrions sortir juste à côté d'un énorme soleil.

3ème Rebelle : Nous en serons tellement près que nous n'aurons même pas le temps d'en sentir la chaleur avant que notre coque fonde.

1er Rebelle : Pourquoi a-t-il fallu que je sois de garde le jour où son vaisseau est arrivé ? Est-ce que quelqu'un peut me dire pourquoi ?...

MJ : Avant que quelqu'un puisse répondre, l'espace autour du vaisseau change d'aspect. Si les informations fournies par votre navordinateur sont exactes, vous allez tous mourir...

LEGENDE DU PLAN DE LA BASE AQUATIQUE IMPERIALE

Extérieur

- 1 Tour des senseurs
- 2 Tourelles à turbolasers lourds bitubes
- 3 Tourelles à lasers lourds
- 4 Rampe de lancement des chasseurs TIE
- 5 Portes anti-explosion blindées
- 6 Tours de surveillance
- 7 Plate-forme d'atterrissage pour navettes
- 8 Quai pour TB-TT amphibie
- 9 Rampe d'accès
- 10 Ceinture de flottaison
- 11 Ecoutilles de lancement sous-marines
- 12 Rayons tracteurs d'ancrage

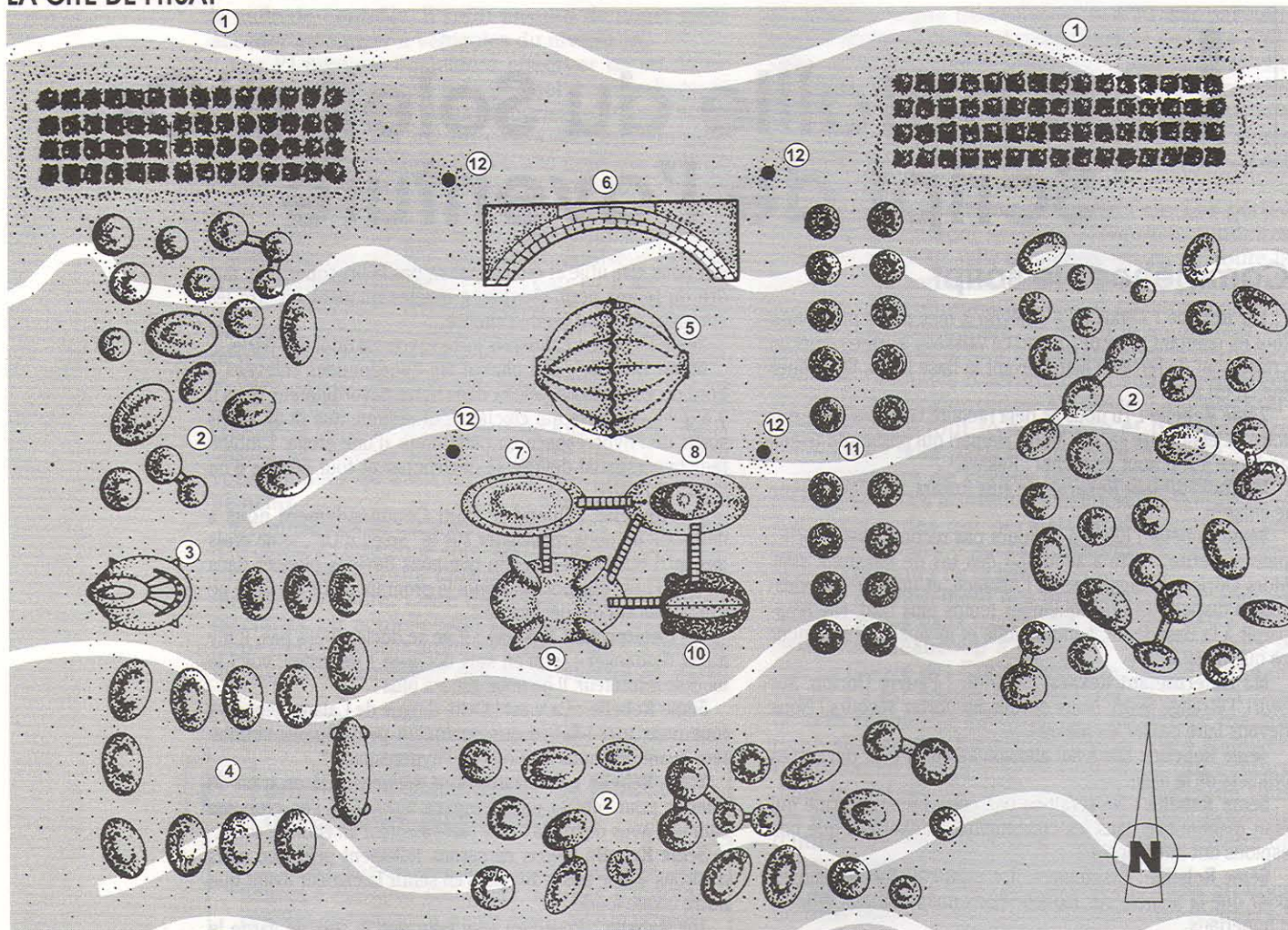
Intérieur

- 13 Bassin central
- 14 Salles de contrôle
- 15 Générateurs principaux
- 16 Station de conditionnement de l'air

- 17 Salle des déflecteurs
- 18 Salle de commande de l'ancrage
- 19 Entrepôt
- 20 Unité de traitement des ordures
- 21 Générateurs de secours
- 22 Niveaux 1-2 : Magasin
- Niveau 3-4 : Armurerie
- Niveau 5 : Salle d'entraînement et de détente
- 23 Niveaux 1-3 : Quartiers des troupes de choc
- Niveaux 4-5 : Quartiers des membres de la sécurité
- 24 Niveaux 1-5 : Postes de sécurité
- 25 Turbo-ascenseurs
- 26 Niveaux 1-5 : Bloc de détention
- 27 Niveaux 1-5 : Quartiers des personnels techniques et de maintenance
- 28 Niveaux 1-2 : Ateliers
- Niveau 3 : Infirmerie
- Niveaux 4-5 : Laboratoires scientifiques

- 29 Niveaux 1-2 : Magasin
- Niveaux 3-5 : Ateliers de réparation des Droids
- 30 Niveaux 1-5 : Hangar à véhicules
- 31 Niveaux 1-5 : Ateliers de maintenance des véhicules
- 32 Salle de contrôle des senseurs, des rayons tracteurs et des écrans
- 33 Salle de l'ordinateur
- 34 Salles de conférence
- 35 Quartiers des officiers et des pilotes
- 36 Mission commerciale, bureaux des services diplomatiques
- 37 Appartement et bureau du commandant de la base
- 38 Salle de briefing des officiers
- 39 Bureaux
- 40 Salle des commandes de la base
- 41 Zone de réception
- 42 Râteliers à chasseurs TIE
- 43 Monte-charge (vers niveau 8)
- 44 Centre de contrôle aérien

LA CITE DE FITSAY



LEGENDES DES CARTES

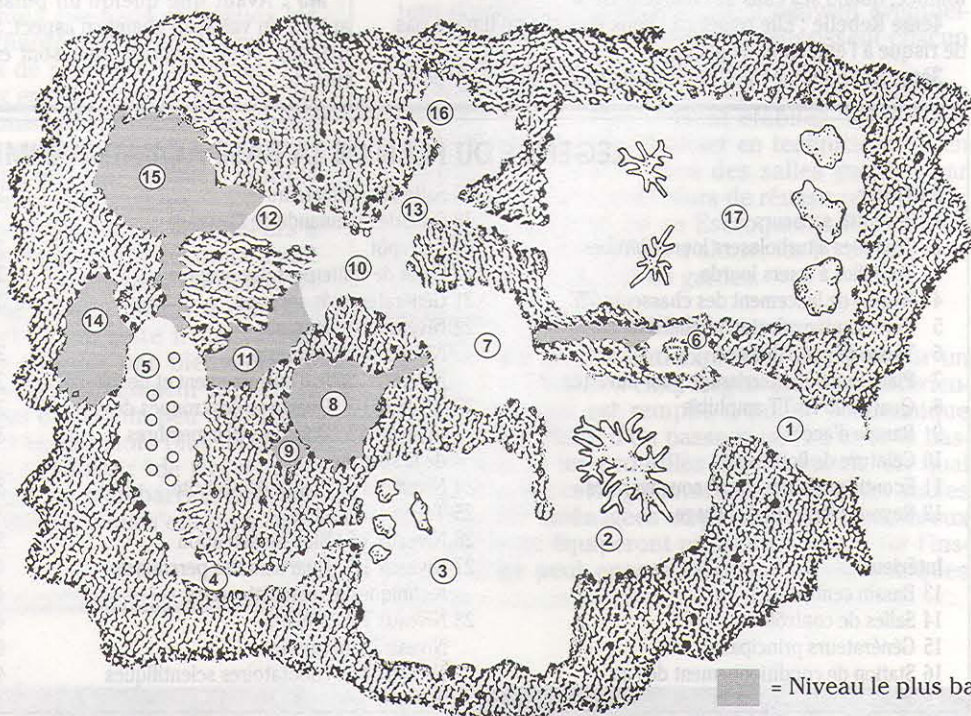
LA CITE DE FITSAY

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1 Fermes | 8 Maison du Grand Prêtre |
| 2 Habitations | 9 Salle des audiences |
| 3 Auberge | 10 Maison de la Guerre |
| 4 Place du marché | 11 Huttes des moines guerriers |
| 5 Grand Dôme de Coquillages | 12 Tours de guet |
| 6 Tribunes sacrées | |
| 7 Maison des prêtres | |

LES CAVERNES DU SOLEIL

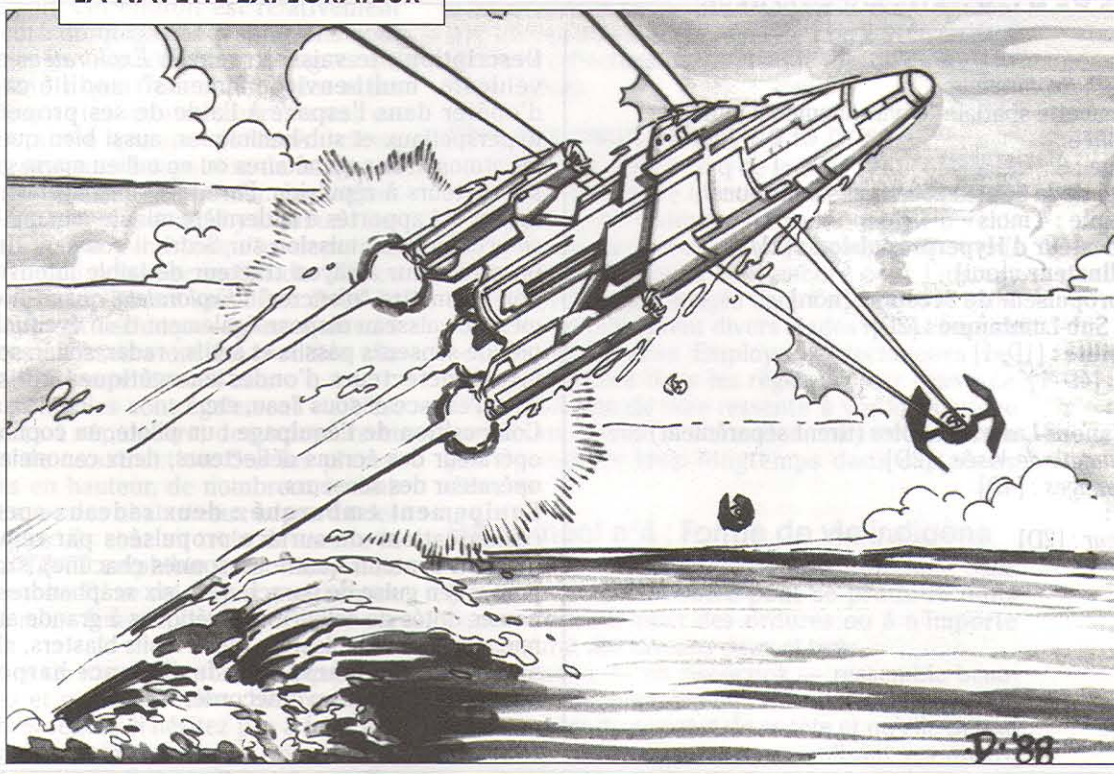
- | | |
|--------------------------------|-----------------|
| 1 Couloir d'entrée | 9 Salle secrète |
| 2 Couloir double | 10 Intersection |
| 3 Salle immense | 11 Couloir n°1 |
| 4 Passage étroit | 12 Couloir n°2 |
| 5 Plantation d'anémones de mer | 13 Couloir n°3 |
| 6 Salle des algues | 14 Salle n°1 |
| 7 Large couloir | 15 Salle n°2 |
| 8 Petite salle | 16 Salle n°3 |
| | 17 Grande salle |

LES CAVERNES DU SOLEIL



■ = Niveau le plus bas

LA NAVETTE EXPLORATEUR



Pek, prêtre sedriain

Type de fiche : Jedi Exalté
Taille : 3m Sexe : masculin

DEX 3D+2

Fusil Solaire 4D+2

Fusil lance-harpons 4D+2

Combat Arme Blanche 5D

SAV 2D+1

Survie en Milieu Marin : 4D+1

MEC 2D+2

PER 3D

Commandement 4D

Recherche 4D+2

VIG 3D

Combat Mains Nues 4D+2

Natation 6D

TEC 2D+1

Médecine 3D+1

Sens (1D)



Aspect physique : Pek est un grand Sedriain au corps bien charpenté. Il porte sur le front un diadème doré incrusté de morceaux de corail.

Équipement : fusil solaire (dommages paralysants 5D), lance (dommages 4D+1), extraits d'algues (équivalent à deux traitements de medpac).

Présentation : Pek est le fils de Cardo, le Grand Prêtre. Il est lui-même prêtre du Soleil d'Or et fait partie de la classe dirigeante sedriaine. On lui a enseigné qu'il devait préserver les coutumes de sa race et protéger les Cavernes du Soleil. Pek s'est plusieurs fois rendu dans ces cavernes afin d'y méditer dans la lumière en compagnie de son père. Ses contacts fréquents avec le Soleil d'Or lui ont permis de développer des pouvoirs limités dans le domaine de la Force. Il n'a cependant pas encore réalisé que les polypes coralliens qu'il vénère constituent une forme de vie intelligente. Il a été amoureux de Fala, mais les agissements de Karak les ont séparés.

Personnalité : Pek est d'un naturel amical, curieux et impétueux. Il a tendance à nager d'abord et à se poser des questions ensuite. Bien qu'il observe les préceptes pacifistes de son père, il est prêt à se battre pour défendre ses idéaux.

Citation : "Je vous emmènerai voir le coquillage flottant des tueurs de poissons, mais d'abord vous devez voir mon père."

Le Commandant Aban et les soldats des mers

Commandant Aban : DEX 2D+2, Blaster 3D+2, Esquive 3D+2 ; SAV 3D, Races Extraterrestres 5D, Bureaucratie 5D+2 ; MEC 3D+2, Canons de Vaisseau 4D+2 ; PER 3D+1, Commandement 6D+1 ; VIG 2D+1, Combat Mains Nues 3D+1 ; TEC 3D, Sécurité 4D+1.

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



Troupes de Choc Aquatiques (soldats des mers) : DEX 2D, Blaster 4D, Parade Mains Nues 4D ; MEC 3D, Pilotage d'Ecumeur 3D+2 ; VIG 2D+2, Combat Mains Nues 3D+2, Natation 4D+2. Tous les autres attributs et compétences à 2D.

Équipement : armure des troupes de choc aquatiques (+3 en VIG pour les dommages subis, n'affecte pas la DEX, ajoute 2D en Natation), communicateur intégré, blaster lance-harpons (dommages du blaster 5D, dommages des harpons 4D), grenades à concussion (dommages 5D).

Présentation : Aban est à la tête de la Base Aquatique Impériale de Sedri. Il a reçu l'ordre de s'emparer de la mystérieuse substance appelée "Soleil d'Or". Sa base manque de personnel et de matériel, mais il dispose de Troupes de Choc et de soldats des mers. Aban est froid, implacable et compétent, mais la tâche qui lui a été assignée n'est pas simple. Il entretiendra des rapports privilégiés avec Karak, tant que sa base ne sera pas achevée. Ses soldats des mers sont de redoutables combattants, entraînés et équipés afin de pouvoir opérer en milieu marin. Leur armure, quoique légère, est bourrée de senseurs, d'unités de propulsion et d'appareils respiratoires.

FICHE DE LA NAVETTE EXPLORATEUR

Vaisseau : *Explorateur*

Type : navette spatiale "environnements multiples" modifiée

Equipage : 6

Capacité de la Soute : 150 tonnes métriques

Autonomie : 4 mois

Multiplicateur d'Hyperpropulsion : [x1/2]

Navordinateur : [oui]

Hyperpropulseur de Secours : [non]

Vitesse Sub-Luminique : [2D]

Maniabilité : [1D+1]

Coque : [4D+1]

Armes :

Deux Canons-Lasers Doubles (tirent séparément)

Ordinateur de Visée : [2D]

Dommages : [4D]

Ecrans :

Facteur : [2D]

Description : le vaisseau rebelle *Explorateur* est un véhicule "multi-environnements" modifié capable d'opérer dans l'espace à l'aide de ses propulseurs hyperspatiaux et sub-luminiques, aussi bien que dans les atmosphères planétaires ou en milieu marin grâce à ses moteurs à répulsion. Parmi les aménagements qui lui ont été apportés à la dernière minute afin qu'il puisse accomplir sa mission sur Sedri, il convient de citer un projecteur à rayon tracteur de faible intensité qui doit permettre "d'ancrer" l'*Explorateur* quand il est en mer. Ce vaisseau dispose également d'un éventail complet de senseurs passifs et actifs : radar, sonar, scanner visuel, détecteurs d'ondes énergétiques utilisables dans l'espace et sous l'eau, etc.

Composition de l'équipage : un pilote, un copilote, un opérateur des écrans déflecteurs, deux canonnières, un opérateur des senseurs.

Équipement embarqué : deux radeaux-speeders (embarcations de surface propulsées par répulsion pouvant contenir quatre personnes chacune), six parapentes (en guise de parachutes), six scaphandres autonomes dotés de cellules énergétiques à grande autonomie, six pistolets-blasters, deux fusils-blasters, six grenades, six medpacs, deux fusils lance-harpons et quatre rouleaux de synthécorde.

Karak, chef renégat

Type de fiche : Evêque de Guerre sedriain

Taille : 3,40m **Sexe :** masculin

DEX 3D+1

Fusil Lance-

Harpons 5D+2

Fusil Solaire 4D+1

Armes Blanches

4D+2

SAV 2D+2

Cultures 4D+2

MEC 2D+1

PER 2D

Commandement 6D

Escroquerie 5D

VIG 4D+2

Natation 6D+2

TEC 1D

Contrôle (1D)

Sens (1D)



Aspect physique : Karak est le Sedriain le plus grand et le plus fort que peuvent rencontrer les Rebelles. Il porte un brassard bleu sur lequel est dessiné un motif représentant un coquillage brisé.

Équipement : fusil lance-harpons (dommages 3D+2), fusil solaire (5D de dommages paralysants), lance (dommages 6D).

Présentation : après avoir été pendant un temps Evêque de Guerre de Fitsay, Karak est aujourd'hui le chef des renégats sedriains. Il prétend que le Soleil d'Or devrait être accessible à tous mais, en fait, il cherche seulement à accroître son pouvoir personnel. Il se déplace toujours avec six disciples et un razort, quand il essaye de convaincre ses compatriotes de rejeter les prêtres du soleil et leurs enseignements.

Pouvoirs de la Force de Karak : lorsque Karak arrivera dans les Cavernes du Soleil (voir l'épisode six), il acquerra temporairement les pouvoirs suivants : Contrôle 9D, Sens 9D, Altération 6D. Karak pourra alors tirer des rayons solaires, rien qu'en utilisant les cristaux coralliens qu'il tient dans son poing (dommages 5D). Grâce à la puissance du Soleil d'Or, il sera également capable d'arrêter les tirs de blasters (quatre par round), de contrôler la douleur (les "blessures" seront sans effet sur lui), d'accélérer sa guérison (deux niveaux par round) et d'infliger des souffrances à autrui (dommages paralysants).

Citation : "Tous les Sedriains doivent bénéficier du Soleil d'Or ! Nous devons briser la coquille qui l'emprisonne et lui rendre la liberté !"

Rekara

Type de fiche : Mon Calamari

Taille : 1,60m **Sexe :** féminin

DEX 3D+1

Esquive 4D+1

SAV 3D+1

Cultures 5D+1

Langages 5D+1

MEC 2D+1

Astrogation 4D+1

PER 2D+1

Marchandage 3D+1

VIG 3D

Résistance 4D

Natation 5D

TEC 3D+2

Prog.-Rep. Ordinateurs 4D



Aspect physique : Rekara est une amphibienne bipède originaire de Mon Calamari. Elle porte une combinaison bleu clair et ne se sépare jamais d'un morceau de roche corallienne.

Équipement : communicateur, morceau de roche corallienne.

Présentation : Rekara est toujours restée aux côtés de Mors Odrion quand ils œuvraient tous deux au sein du corps diplomatique de l'Alliance. Leur travail les a souvent conduits à voyager de système en système afin de trouver de nouvelles sources d'approvisionnement et de nouvelles recrues pour la Rébellion. Au cours d'une de leurs dernières missions, ils ont entendu parler d'un monde qui venait juste d'être découvert : Sedri. L'Empire s'intéressa immédiatement à cette planète après avoir eu vent de rumeurs prétendant qu'elle abritait une arme redoutable appelée "Soleil d'Or". Rekara et Mors Odrion se rendirent donc sur Sedri, où ils furent capturés par Karak. La Calamarienne parvint alors à s'échapper en emportant avec elle un morceau de Soleil d'Or. Mais quand ce morceau de corail quitta sa planète d'origine, il sombra dans un état proche de la mort... ce qui eut pour effet de faire perdre la raison à Rekara.

Personnalité : jadis d'un tempérament enjoué et aventureux, Rekara est désormais folle de douleur, le corail qu'elle emmène partout avec elle l'ayant gravement perturbée au moment de son agonie. Elle n'arrête pas de radoter à propos du Soleil d'Or, d'un peuple de phoques et de terribles pleurs qu'elle est seule à entendre. Cependant, il lui arrive de temps en temps d'avoir un éclair de lucidité, ce qui lui permet, en cas de nécessité, de fournir à ses compagnons une ou deux indications utiles.

Citation : "Nous devons retrouver Mors Odrion avant que la mer ne recommence à hurler et que le Soleil d'Or ne se lève !"

Quoi qu'il en soit, cet endroit est relativement animé. Sur un côté du quai, des techniciens sont affairés à examiner les huit écumeurs de vagues qui sont garés là, tandis que trois soldats des mers essaient les leurs (les quatre autres sont en patrouille). Un autre groupe de techniciens manœuvre les projecteurs à répulsion du hangar et s'occupe de mettre à l'eau un speeder des vagues qui était stationné au niveau deux. Il y a aussi un râtelier à chasseur TIE qui pend jusqu'ici depuis le niveau trois. Bien qu'il puisse accueillir dix TIE, ce râtelier n'en porte actuellement que deux. Si un PJ réussit un jet *moyen* en Technique, il peut d'ailleurs constater que ces chasseurs ont été modifiés afin de fonctionner exclusivement sous l'eau.

Divers autres véhicules sont également visibles, tels que des grues à répulseurs, des tracteurs et d'autres engins de construction. Sur les plates-formes installées en hauteur, de nombreux techniciens travaillent avec des chalumeaux à laser et des perceuses soniques. Ils sont en train de mettre la touche finale au TB-TT amphibie de la base, mais d'où ils se trouvent les PJ ne voient pas grand chose et peuvent seulement émettre des hypothèses sur leur occupation.

Les autres salles du niveau un sont pratiquement toutes terminées et opérationnelles, bien que leur personnel soit très réduit. N'hésitez pas à faire ressortir le contraste existant entre ce niveau et le reste du complexe. Les salles rutilantes sont tellement impressionnantes quand elles sont vides, que les PJ devraient se sentir opprimés. A chaque nouvelle pièce et à chaque détour de couloir, ils peuvent redouter de tomber nez à nez avec une meute

d'Impériaux. A ce propos, faites-leur donc rencontrer quelqu'un sur un résultat de 1 ou 2 avec un dé à six faces (effectuez un jet chaque fois qu'ils sortent d'une pièce).

Niveaux deux et trois de la base

Les niveaux deux à cinq de la base sont conçus et organisés de manière identique : des salles spécialisées aménagées autour d'un vaste hangar à véhicules. Les niveaux deux et trois se singularisent toutefois par le fait qu'ils sont encore pour l'instant inoccupés. Ils sont plongés dans l'obscurité et leurs salles — qui présentent divers stades d'achèvement — sont très humides. Employez les techniques narratives détaillées dans les règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle* afin de faire ressentir à vos joueurs une impression de vide et d'abandon, mais ne les laissez pas déambuler trop longtemps dans ces zones désertes.

Événement n°4 : Forme de vie indigène

Une forme de vie amphibie s'est introduite dans la base. Cette rencontre peut se produire dans l'unité de traitement des ordures ou à n'importe quel endroit des niveaux deux et trois.

La créature — un twenchok — ressemble beaucoup à une pieuvre, bien qu'elle ait quatre yeux disposés autour du sommet de sa tête et qu'elle puisse se traîner sur la terre ferme en utilisant ses quatre tentacules. En temps normal son corps et ses membres sont d'un noir de jais, mais elle possède des dons de camouflage qui lui permettent de s'approcher avec une grande discrétion de ses proies. Comme tous les twenchoks, elle dispose également d'un mécanisme de défense qui lui permet de projeter des dards à distance. Quand les PJ la découvrent, elle les affronte avec ses tentacules et ses dards pendant un round, avant de s'emparer d'un Rebelle. Si ses adversaires lui opposent une résistance trop farouche, elle fuit rapidement en direction du conduit d'aération le plus proche et couvre sa retraite en tirant des dards.

Twenchok : DEX 3D ; PER 1D ; VIG 5D ; Vitesse 2D. Dommages des dards 2D+2 (à chaque round, cette créature peut tirer six dards sur des cibles différentes, à moins qu'elle ne préfère se concentrer sur un seul adversaire auquel elle inflige alors 5D de dommages).

Niveaux quatre et cinq de la base

Armurerie. L'armurerie du niveau quatre contient des armures destinées aux soldats de la base qui n'en portent pas en temps ordinaire. On peut aussi trouver ici toutes sortes d'armes et de munitions.

Salle d'entraînement et de détente. Située au niveau cinq, cette salle est complètement achevée. Elle regorge d'engins de sport perfectionnés, tels que des haltères énergétiques et des trampolines à annulation de gravité (un sur le sol et un autre au plafond).

Quartiers des soldats et des membres de la sécurité. En principe, les troupes de choc devraient être casernées aux niveaux un à trois et le personnel de sécurité devrait résider aux niveaux quatre et cinq.



Trouver des indices

Les PJ peuvent éventuellement interroger des membres du personnel de la base, à moins qu'ils ne préfèrent se rabattre sur les terminaux informatiques du complexe. Comme de bien entendu, les membres des troupes de choc et les soldats des mers ne révèlent rien quoiqu'il advienne. Les informaticiens, les agents de la sécurité, les techniciens et les officiers savent tous diverses choses qu'ils n'ont guère l'intention de communiquer aux Rebelles. Plusieurs méthodes peuvent cependant permettre de leur soustraire des informations : les interrogatoires (jets *moyens* en Commandement), les pouvoirs de la Force, la ruse (jets *faciles* ou *moyens* en Escroquerie) et, le cas échéant, l'informatique (jets *difficiles* en Programmation d'Ordinateur). Utilisez les éléments présentés ci-dessous pour répondre aux questions posées par les PJ.

Mors Odrion. Personne de la base n'a entendu parler du dignitaire de l'Alliance. Les officiers peuvent d'ailleurs confirmer qu'il ne se trouve pas ici.

Les Sedriains. La plupart des techniciens et des membres de la sécurité déclarent ne rien savoir sur les Sedriains. L'un d'entre eux peut cependant reconnaître qu'il a aperçu un homme-phoque qui discutait avec Aban.

Nouveaux arrivages. La prochaine livraison de matériel doit arriver d'un moment à l'autre. Elle comprend un servomoteur pour le TB-TT amphibie et est accompagnée par deux escouades de soldats des mers.

Projets en cours. L'ordinateur de la base contient les détails d'un plan conçu par les Impériaux et visant à attaquer les villages sedriains afin de découvrir l'origine du Soleil d'Or. Si Pek apprend cela, il part aussitôt avertir son père.

Codes d'accès. Pour pénétrer dans certaines sections de la base il faut posséder des codes et des mots de passe informatiques. Il est possible d'utiliser la ruse ou la force afin de pousser des membres du personnel de sécurité à révéler les codes concernant les niveaux supérieurs. On peut également les découvrir en réussissant des jets appropriés en Sécurité.

Plan. Il est possible d'obtenir à partir de n'importe quel terminal le plan holographique de la base. S'ils y pensent, les joueurs doivent pour cela réussir un jet *moyen* en Sécurité et un jet *facile* en Programmation d'Ordinateur. Vous n'aurez alors plus qu'à leur montrer l'intégralité du plan joint à ce livret.

Toutefois, tant que les niveaux inférieurs n'ont pas été achevés, les soldats sont cantonnés au niveau quatre et les hommes de la sécurité doivent se contenter du niveau cinq.

Postes de sécurité. C'est ici que le personnel en service se réunit pour attendre ses ordres et surveiller le reste de la base. Cet endroit est actuelle-

ment occupé par quatre hommes de la sécurité armés de blasters lourds. Il n'y a que deux écrans de surveillance en état de marche (trois autres sont en cours d'installation).

Bloc de détention. C'est vers cet endroit que devraient logiquement se diriger les PJ une fois qu'ils se sont introduits dans la base. On peut y accéder en passant par un poste de sécurité ou en empruntant les divers conduits qui s'étendent dans tout le complexe.

Il n'y a pour l'heure aucun prisonnier dans la base. Tous les niveaux du bloc de détention sont vides. Cet endroit est particulièrement sinistre (vous pouvez essayer d'effrayer vos joueurs avec des craquements ou des ombres menaçantes... quitte à leur demander de réussir un jet *facile* en Illégalité pour éviter de tirer impulsivement). Une fouille approfondie révèle que Mors Odrion n'est pas ici et un jet *facile* en Bureaucratie permet même de déterminer qu'il n'y a jamais eu de prisonniers dans ce lieu et qu'il semble qu'on n'en attende pas pour un avenir proche.

La base en alerte

Si les Rebelles commettent un acte susceptible de placer la base en état d'alerte, leur situation devient rapidement très difficile. Des soldats patrouillent activement afin de leur mettre le grappin dessus (rencontre sur un résultat de 1 à 3 avec un dé à six faces) et ne se déplacent alors que par groupes de six.

Infirmierie. L'infirmierie du niveau trois dispose d'équipements ultramodernes. Bien qu'ils ne soient pas encore tous opérationnels, ceux qui le sont déjà suffisent largement pour l'actuelle garnison. En réussissant un jet *moyen* en Recherche, il est possible de trouver ici trois medpacs. Si un personnage est sérieusement blessé, il peut être soigné dans la cuve à bacta de l'infirmierie si un jet *moyen* en Médecine est réussi.

Laboratoires scientifiques. Des laboratoires de recherche scientifique ont été aménagés aux quatrième et cinquième niveaux. Celui du niveau cinq est encore vide pour l'instant, mais celui du niveau quatre est occupé par un biologiste marin et un astrophysicien qui s'emploient à élucider les mystères des ondes gravitiques de Sedri. S'ils sont questionnés à ce sujet, ils peuvent éventuellement révéler aux PJ quelques hypothèses laissant entendre qu'une substance inconnue perturbe le champ gravitationnel local, ce qui a pour effet de produire les phénomènes décrits dans l'introduction de l'aventure.

Atelier de réparation des Droïds. En plus des sondbots qui patrouillent le périmètre extérieur, un petit nombre de Droïds travaillent à l'intérieur de la base. Plusieurs d'entre eux attendent d'être réparés dans cet atelier. Un jet *difficile* en Réparation de

Droïds peut permettre aux PJ de s'attirer les faveurs des Droïds et d'obtenir par la même occasion quelques informations. Les robots refusent toutefois de sortir de l'atelier.

Niveau six de la base

Seul le personnel ayant une autorisation spéciale peut accéder au niveau six. Si les PJ ne possèdent pas les codes informatiques appropriés, ils doivent réussir un jet *moyen* en Sécurité pour que le turbo-ascenseur monte jusqu'à cet étage. Toutefois, si la base est en état d'alerte, l'ascenseur ne peut en aucun cas dépasser le cinquième niveau.

Salle de l'ordinateur. Cet ordinateur centralise les informations fournies par les senseurs de la base et supervise les affectations ainsi que les activités de tout le personnel. Des jets *faciles* en Programmation d'Ordinateur permettent d'obtenir les renseignements suivants (un jet par information) :

- Il n'y a aucun prisonnier dans le bloc de détention.
- Le TB-TT amphibie est prêt à fonctionner et n'attend plus qu'un servomoteur qui doit être amené avec la prochaine livraison de matériel dont l'arrivée est prévue dans les deux prochaines heures.
- Un Sedriain qui se fait appeler Karak est actuellement en train de négocier avec le Commandant Aban dans les bureaux du service diplomatique.
- La base doit être complètement achevée d'ici cinq mois.

Salles de conférence. Cette section est divisée en plusieurs pièces de dimensions variées. Elles sont utilisées pour les briefings et contiennent chacune un enregistreur/projecteur holographique portable en état de marche. La cabine du turbo-ascenseur passe au centre de cet endroit dans un cylindre en transparent.

Bureaux. Vides et plongés dans l'obscurité totale, ces bureaux sont encore inutilisés. Une interface informatique est installée sur l'un des murs et peut être employée afin de réaliser des documents falsifiés d'excellente qualité pouvant être montrés aux gardes et au personnel de sécurité. Cette interface peut aussi servir à soutirer des informations à l'ordinateur de la base (voir "Salle de l'ordinateur", un peu plus haut) si on réussit des jets de difficulté *moyenne*.

Salle des commandes de la base. Des terminaux informatiques permettent de contrôler le conditionnement de l'air, les défenses extérieures, la production d'énergie, les procédures de sécurité, etc. Cette pièce ressemble beaucoup aux bureaux de coordination des services de police d'une grande ville ou à l'intérieur d'une tour de contrôle d'aéroport. Cinq techniciens et deux soldats veillent ici en permanence.

Les niveaux supérieurs

Si les PJ continuent à monter, ils découvrent les niveaux sept et huit. Le septième niveau est un hangar pour chasseurs TIE. Il n'est pas encore terminé, mais abrite néanmoins 10 appareils accrochés à des râteliers suspendus au plafond.

Le centre de contrôle aérien est installé en plein milieu du hangar, exactement en dessous de la tour

des senseurs (avec laquelle il communique). Trois contrôleurs travaillent ici et se préparent à accueillir le vaisseau de ravitaillement qui est attendu d'un instant à l'autre. Quatre soldats et un homme de la sécurité gardent le centre. Au moment où la navette de ravitaillement se pose sur la plateforme d'atterrissage extérieure, les PJ peuvent éventuellement s'emparer d'un vaisseau s'ils en éprouvent le besoin.

Le niveau huit est le pont d'envol des TIE. Il est aussi vide que silencieux.

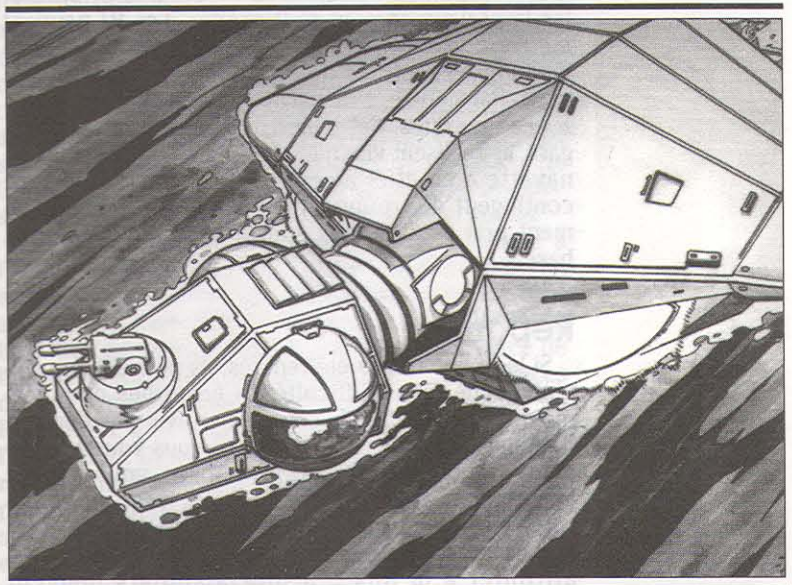
Événement n°5 : Espionner Aban

Si les PJ utilisent les caméras de surveillance ou se rendent discrètement au niveau six, ils peuvent découvrir Aban en train de discuter avec Karak (voir l'encart détachable pour plus d'informations à son sujet). Ce grand Sedriain arbore une expression de profonde méchanceté. Il porte un brassard bleu orné du symbole des renégats : un coquillage brisé. Pek identifie immédiatement l'ancien Evêque de Guerre. Voici la scène à laquelle peuvent assister les PJ :

Le sourire mauvais de Karak révèle une double rangée de dents pointues et acérées. "Ainsi, vous acceptez ma proposition, Commandant Aban ?". Aban sourit à son tour, mais ne parvient pas à paraître aussi sinistre que le Sedriain. "Tout à fait," répond-il. "L'attaque sera lancée dans trois jours." Karak écarte ses grandes mains palmées et les claque violemment avant de poursuivre. "Très bien. Je vous apporterai mon aide pour briser le Grand Coquillage !"

Cette scène peut éventuellement être enregistrée par quelqu'un disposant d'un holo-enregistreur.

Si les PJ envisagent de tenter une action quelconque à l'encontre d'Aban et de Karak, passez immédiatement à l'événement n° 6 détaillé ci-dessous. Une fois que la navette s'est posée, le commandant est rapidement rejoint par plus de soldats que les personnages ne peuvent décemment en affronter...



Événement n°6 : L'arrivée de la navette de ravitaillement

Quand vous estimez que les PJ se sont suffisamment promenés, lisez à haute voix le paragraphe qui suit afin de relancer l'action. Laissez toutefois assez de temps aux joueurs pour qu'ils se procurent des informations et du matériel. Aussi longtemps qu'ils font quelque chose d'intéressant et paraissent s'amuser, laissez-les faire. Mais si la partie commence à se ralentir, passez à la suite...

Soudain des avertisseurs retentissent, tandis qu'une voix résonne dans des haut-parleurs invisibles. "La navette de ravitaillement est arrivée. Tout le personnel technique et les membres de la sécurité sont priés de se rendre au hangar à véhicules afin d'assister au lancement du TB-TT." Brusquement, sans que rien n'ait pu le laisser présager, la base grouille d'Impériaux qui courent en tous sens. Ils ne paraissent pas vous prêter attention, mais cela risque de ne pas durer. Pour l'instant, toutefois, ils foncent en direction des énormes portes anti-explosion menant à la galerie d'observation qui domine le gigantesque hangar à véhicules de la base. Là, suspendu à une grande nacelle, trône dans toute sa splendeur un TB-TT amphibie ! Cet engin de guerre monstrueux paraît aussi impressionnant et redoutable que son homologue terrestre, avec sa tête ressemblant à celle d'un terrible animal, sa carapace blindée résistant aux tirs de blasters et ses formidables canons-blasters qui brillent de façon menaçante dans la lumière artificielle du hangar. Avec un grondement effroyable, des projecteurs à répulsion font lentement descendre le TB-TT jusqu'au niveau de l'eau. L'engin lance alors ses moteurs et plonge rapidement dans les profondeurs de la base.

La navette qui devait amener un servomoteur de rechange pour le TB-TT amphibie est arrivée. Alors que le personnel s'emploie à décharger sa cargaison, il règne une relative confusion dans toute la base. Bien évidemment, c'est le TB-TT qui a la priorité et les Impériaux en sont tout excités. Les PJ peuvent mettre à profit la cohue générale pour descendre jusqu'aux écoutilles de lancement et repartir à la nage. Par contre, s'ils essaient de s'approcher des zones interdites, des salles de contrôle ou des hangars, ils réalisent vite que cela leur est impossible. La navette a en effet amené avec elle un important contingent de troupes fraîches qui ont immédiatement pris position aux endroits stratégiques de la base.

Repartir

Si les PJ n'ont pas été repérés, ils peuvent en principe gagner sans difficulté les écoutilles de lancement. Cependant, s'ils sont poursuivis par des soldats qui les ont découverts, ou si vous voulez seulement compliquer un peu les choses, vous pouvez parfaitement transformer leur trajet jusqu'aux écoutilles en une course échevelée. Les PJ n'ont alors jamais plus de six soldats des troupes de choc à affronter à la fois... lesquels soldats peuvent

d'ailleurs, par leur attitude, leur indiquer où se trouve la sortie. Vous avez aussi la possibilité de faire monter la tension en obligeant vos joueurs à franchir divers obstacles (trous, à-pic, etc.) quand ils traversent les zones encore inachevées de la base.

En cas de poursuite, le turbo-ascenseur se bloque au niveau deux et les PJ doivent dans ce cas filer au plus vite s'ils ne veulent pas voir surgir des Impériaux. Le moyen le plus rapide pour descendre consiste alors à emprunter les conduits et canalisations qui mènent aux niveaux inférieurs. Si les PJ ne s'y sont pas encore intéressés jusqu'à présent, un jet facile en Perception ou en Savoir peut les y faire penser. Du fait de son anatomie, Pek n'est pas capable de se mouvoir sans aide dans les conduits à ordures, mais en réussissant un jet difficile en Levage, il est possible de le faire descendre avec une corde.

Si toutes leurs tentatives ont échoué, les PJ peuvent, en dernier recours, passer par le sas du niveau trois ou se jeter dans l'océan depuis une ouverture quelconque. Donnez à ce moment-là un rythme effréné à l'aventure et ne vous arrêtez que pour décrire, de temps à autre, les tirs de blasters qui s'abattent à peu de distance des Rebelles. En agissant ainsi, personne ne pourra vous reprocher d'être trop "coulant".

Dès que les PJ se sont échappés de la base, et quel que soit le temps qu'ils y ont passé, Pek les emmène aussitôt à Fitsay pour prévenir son père de la trahison de Karak.

Q uelques conseils pour les actions combinées

En règle générale, utilisez toujours votre bon sens pour apprécier si des actions peuvent être "combinées" ensemble. La plupart peuvent l'être, mais ce n'est pas le cas pour toutes. Ainsi, par exemple, ne peuvent pas être combinées les actions ayant trait aux compétences de réaction (ex : Esquive), à l'Equitation, au pilotage d'un véhicule (deux pilotes ne peuvent pas combiner leurs actions, l'un d'entre eux doit toujours se concentrer sur la conduite), à la plupart des compétences dépendant de la Perception (sauf Escroquerie et Recherche), à l'Escalade-Saut (parfois), à la Résistance, à la Natation (parfois) et aux compétences de la Force.

Pour déterminer combien de personnages peuvent s'unir pour accomplir une même action, prenez comme critère le code-dé du plus compétent d'entre eux et soustrayez un au nombre de "D". Exemple : si des joueurs utilisent Recherche alors qu'aucun n'a plus de 4D dans cette compétence, trois (4-1) d'entre eux seulement pourront combiner leur action. Pour les combats, employez Commandement — plutôt que Blaster — afin de déterminer le nombre maximum de tirs qu'il est possible de combiner. Notez par ailleurs que cette restriction ne s'applique pas aux troupes de choc impériales... c'est un de leurs rares avantages.

E

pisode quatre Le raid des renégats

Résumé

Au cours de cet épisode, les PJ doivent défendre Fitsay et le Grand Dôme de Coquillages contre un raid mené par les partisans de Karak. Après avoir interrogé un prisonnier, ils apprennent que Mors Odrion a été capturé par les renégats. Les PJ partent alors pour le camp de Karak afin de récupérer le dignitaire, au besoin par la force. Il n'y a qu'un petit problème... Odrion ne se trouve plus là-bas.

Quoi qu'il en soit, les Rebelles font la connaissance de Fala, la fille de Karak, et peuvent essayer de la convaincre qu'elle fait fausse route. Son attirance pour Pek leur facilite grandement les choses. Si les PJ se montrent persuasifs, ils apprennent ensuite que c'est Karak lui-même (avec ses fidèles gardes du corps et son razort domestique) qui détient Odrion. Le chef des renégats est en train d'élaborer un plan qui lui permettra d'obtenir le pouvoir ultime auquel il aspire tant.

Le retour à Fitsay

Après un rapide fondu-enchaîné très "cinématographique", les Rebelles se retrouvent à Fitsay. (Si les PJ se sont tout de suite rendus à la base impériale et ne sont pas encore venus à Fitsay, jouez d'abord le deuxième épisode avant de revenir ici). Ils sont à peine arrivés (ou ils viennent juste de finir de discuter avec Cardo, si vous en étiez à l'épisode deux) quand l'attaque des renégats commence. Ce raid est conduit par douze partisans de Karak. Si votre groupe ne compte que quatre personnages, réduisez le nombre des assaillants à huit.

Les renégats ont l'intention de voler un morceau de Soleil d'Or afin de remplacer celui que Rekara a emporté avec elle (et qui avait, lui aussi, été précédemment dérobé à Fitsay). Leur plan consiste à occuper les prêtres avec une manœuvre de diversion, afin d'avoir le temps d'ouvrir le dôme et de prélever un petit morceau de Soleil d'Or. Ils comptent ensuite s'enfuir dans les profondeurs de la mer.

Première phase : les assaillants se glissent jusqu'à la ville en passant par la montagne, les pics rocheux de celle-ci leur permettant de rester à couvert pendant leur progression. Ils transportent des sacs remplis de poissons venimeux, de lances, de lance-harpons et de fusils solaires (qu'ils utilisent avec parcimonie car les munitions sont rares). Cette phase intervient avant l'arrivée des PJ (ou avant qu'ils n'aient fini de discuter avec Cardo).

Seconde phase : une "renégate" s'approche du poste de garde situé au pied de la montagne et fait semblant d'être mal en point. Lorsque les gardes de Fitsay viennent lui porter secours, les autres assaillants jaillissent de leur cachette dans les rochers et les circonviennent. A ce moment-là, les PJ peuvent éventuellement remarquer une agitation inhabituelle au pied de la falaise tandis qu'ils retournent à la ville. Demandez aux joueurs d'effectuer un jet *moyen* en Perception. (Si les PJ sont avec Cardo, ils ignorent évidemment tout de ce qui est en train de se passer.)

Troisième phase : les renégats vont discrètement jusqu'à la place du marché et libèrent leurs poissons venimeux. Ces espèces de méduses attaquent aussitôt tout ce qui bouge en se servant de leurs tentacules munis de ventouses venimeuses. Leurs piqûres urticantes ne sont pas mortelles. Un banc de méduses lâché au milieu d'une foule ne peut cependant que provoquer une profonde confusion à la limite de l'émeute. Les moines-guerriers interviennent immédiatement afin de rétablir l'ordre, ce qui les oblige à abandonner pendant un moment leurs postes.

La trompe d'une des tours de surveillance retentit, avertissant ainsi les prêtres du problème. Si les PJ sont en train d'arriver en ville, ils entendent la trompe alors qu'ils sont encore près des fermes édifiées au nord-ouest de l'agglomération. S'ils sont avec Cardo, ils entendent l'alarme depuis la salle des audiences. Pendant qu'ils réfléchissent à ce qu'ils vont faire, les renégats prennent position afin d'attaquer les tours de surveillance. Après avoir abattu les gardes avec leurs fusils lance-harpons, ils s'élancent à la nage en direction du Grand Dôme de Coquillages. Toute personne touchée par un poison venimeux subit 6D de dommages paralysants.

Quatrième phase : les PJ peuvent participer à l'action en se rendant sur la place du marché ou en allant porter secours aux gardes des tours. Dans ce second cas, toutefois, ils ne peuvent qu'arriver trop tard. Les gardes sont morts, le corps transpercé de harpons. Demandez aux PJ ayant des compétences de la Force de faire un jet *facile* en Sens ou en Perception. S'ils réussissent leur jet, ils sentent que l'entité dont ils avaient déjà senti la présence est de retour. Cette fois-ci, elle paraît en proie à la plus profonde panique. Que leurs jets de dés soient réussis ou non, des ondes de terreur s'abattent alors sur eux. Soudain, la mer prend la couleur de l'or : les renégats viennent d'ouvrir le dôme...

Cinquième phase : les deux tiers des renégats sont chargés de défendre l'entrée du dôme et ils sont prêts à soutenir un siège. A l'intérieur, les autres en profitent pour casser un petit morceau de corail, avant de s'enfuir à toute allure vers le nord. Quand les renégats s'approchent du Soleil d'Or, les adeptes de la Force peuvent sentir que les ondes de terreur s'intensifient encore. Brusquement, un cri de douleur qu'ils sont seuls à pouvoir entendre retentit au plus profond de leur âme. Rekara, qui est particulièrement réceptive à ce genre de manifestation, hurle en chœur avec le corail blessé. Voir le chapitre "Les Cavernes du Soleil" pour plus d'informations concernant les grottes coralliennes qui s'étendent sous le dôme.

A ce stade, les PJ devraient entrer en scène, accompagnés par Pek et quatre prêtres. Les renégats qui défendent le dôme n'ayant jamais vu "d'extraterrestres" auparavant ne savent pas trop comment réagir devant les Rebelles. Cet avantage se traduit pour les PJ par le fait que toutes leurs actions sont considérées comme "hâtives" pendant un round. Après cela, les renégats se battent normalement et concentrent leurs tirs sur leurs adversaires. Leur objectif principal est de retarder ces étranges guerriers, le temps que leurs complices s'enfuient. Rekara, pour sa part, presse les Rebelles à secourir "ceux qui ont été séparés" et les invite à se lancer au plus vite à la poursuite des fuyards. Ils doivent prendre cette décision avant le quatrième round de combat, s'ils veulent avoir la moindre chance de rattraper les voleurs à la nage. Cependant, si les PJ pensent à employer un véhicule, ils peuvent continuer à se battre jusqu'au huitième round en ayant néanmoins une bonne chance de retrouver leur trace.

Si le plan des renégats se déroule comme prévu, les Sedriains laissés en arrière-garde se battent juste le temps nécessaire pour que leurs camarades prennent de la distance. Après huit rounds de combat, ils finissent par se rendre et l'un d'entre eux peut éventuellement révéler quelques informations intéressantes. Par contre, si le plan des voleurs est contrecarré par l'intervention des PJ, assurez-vous qu'au moins un renégat est capturé afin qu'il puisse être utilisé pour renseigner les joueurs.

Aux trousses des renégats

Si les PJ se lancent à la poursuite des fuyards moins de quatre rounds de combat (ou moins de huit rounds, s'ils utilisent un véhicule) après être arrivés au Grand Dôme, ils peuvent les rattraper. C'est un tiers des membres du commando renégat qui s'enfuit vers le nord en direction du campement de Karak en emmenant un morceau de Soleil d'Or. Une fois qu'ils ne peuvent plus fuir, les fugitifs font volte-face et affrontent leurs poursuivants, tandis que l'un d'entre eux continue à nager et emporte avec lui le précieux morceau de corail. A moins qu'un PJ ne se lance immédiatement à sa suite, le voleur parvient très vite à se fondre dans les eaux troubles de cette région. S'il est pris, il anéantira la lumière et la vie du corail en l'écrasant entre ses puissants doigts palmés.



Si les PJ attendent trop longtemps avant d'entreprendre la poursuite, les renégats peuvent s'enfuir sans encombre avec leur morceau de Soleil d'Or, un trophée qu'ils s'empressent d'emmener au camp de Karak.

Les Cavernes du Soleil

Quand l'affrontement avec les renégats est terminé (que les fuyards aient ou non été capturés), Cardo est tellement impressionné par les prouesses des Rebelles qu'il accepte de conduire ces derniers dans les Cavernes du Soleil afin de soigner leurs blessures et d'atténuer leurs souffrances. Si les PJ n'ont pas eu le dessus, Cardo estime alors qu'il n'est que justice qu'il sache de quoi il retourne... et qu'ils méritent amplement d'être soignés. Dans tous les cas, il conduit ensuite ses hôtes au Grand Dôme. Lisez à haute voix :

Le Grand Prêtre vous remercie d'avoir contribué à la défense de Fitsay. "Ce que je m'appête à vous montrer est le plus merveilleux présent qui ait jamais été accordé à un peuple indigne. Je vous demande seulement de témoigner le plus grand respect à l'égard de la puissance qui nous a été confiée." Sur ce, Cardo manipule un mécanisme dissimulé juste à côté d'une mince fissure qui peut être remarquée sur la surface du dôme. Malgré sa petite taille, elle irradie une lumière aveuglante. Une vibration sourde se fait soudain entendre et l'étroite fissure commence à s'élargir, diffusant d'éclatants rayons lumineux couleur d'or. Les eaux, qui sont normalement vertes, virent rapidement au jaune pâle avant de prendre — elles aussi — une étincelante teinte dorée. Vous êtes contraints de plisser les yeux et vous vous sentez envahir par l'excitation et une impression de puissance. La lumière dorée vous nimbe et vous caresse ; vos blessures et votre fatigue semblent s'évanouir...

Toutes les blessures des PJ guérissent instantanément sous l'effet de la lumière bienfaitrice du Soleil d'Or. Les parois du dôme continuent à s'écarter et s'escamotent dans le fond de l'océan. Les fabuleuses Cavernes du Soleil apparaissent alors dans toute leur splendeur. Aussi loin qu'il soit possible de voir, la mer semble maintenant s'être changée en or liquide.

Qu'est-ce que le Soleil d'Or ?

Le Soleil d'Or est un organisme vivant et intelligent composé de milliers de minuscules polypes. Ces derniers vivent tous au sein d'un même récif et possèdent une conscience communautaire. Une fois que le Grand Dôme est ouvert, il est possible d'apercevoir le récif en question. Il est percé de méandres qui forment tout un réseau de grottes que les Sedriains appellent les "Cavernes du Soleil".

Les coraux qui vivent ici ont certaines affinités avec la Force, bien qu'ils ne la connaissent pas sous ce nom. C'est pourtant l'influence de la Force, ainsi que l'énergie développée par des milliers d'esprits en totale symbiose, qui sont à l'origine des pouvoirs du Soleil d'Or. Malheureusement, Cardo et les Sedriains n'ont pas conscience du fait que le corail constitue une entité vivante douée d'intelligence. Ils le considèrent comme une sorte d'outil d'une formidable puissance, et non comme une forme de vie.

C'est pourquoi le corail est en proie à la tristesse et à la mélancolie. Il voudrait pouvoir faire partager son bonheur à la planète toute entière... et pas seulement quand le dôme est ouvert. Bien que certains Sedriains possèdent des pouvoirs de la Force, ils ne sont pas aussi puissants que les PJ qui ont des compétences dans ce domaine. Or le Soleil d'Or est fou de joie d'avoir trouvé une autre forme de vie qui peut entendre ses appels et il essaye, autant qu'il le peut, d'entrer en contact avec les Rebelles par l'intermédiaire de la Force. De tous les Sedriains, ce sont Karak et Cardo qui ont les pouvoirs les plus développés. Mais le chef des renégats est avide de puissance et a — à sa façon — sombré du Côté Obscur, alors que le Grand Prêtre s'est refusé à approfondir ses dons et se contente de communiquer de façon limitée avec le corail. Leurs enfants, toutefois, ne sont pas aussi bornés et ils peuvent avoir une "révélation" avant la fin de l'aventure.

Détails supplémentaires concernant le Soleil d'Or

Cardo ignore les effets que produit le Soleil d'Or sur les hyperpropulseurs. Il sait seulement que le corail semble parfois être vivant. Il lui arrive d'ailleurs de rêver qu'il lui parle pendant son sommeil, mais, une fois réveillé, il n'arrive jamais à se souvenir ce qu'il lui a dit. Les fusils solaires sont alimentés par des cristaux chargés d'énergie que l'on peut trouver dans les Cavernes du Soleil. Mais seuls les prêtres et les moines savent comment utiliser cette énergie. Les cristaux sont également employés pour faire fonctionner d'autres ustensiles plus pacifiques.

Parfois, quand on place le soir un Sedriain atteint d'une grave maladie dans les cavernes, il arrive qu'il

soit guéri quand on vient le chercher le lendemain matin. Apparemment, plus on recourt à ce pouvoir, moins il est efficace. Cardo soupçonne le corail d'avoir d'autres propriétés relatives à la clairvoyance et aux voyages spatiaux, mais il n'en fait pas mention.

Le Soleil d'Or entretient des liens étroits avec la Force qui unit l'univers au sein d'une harmonie bienheureuse. C'est à elle qu'il doit la vie qui anime ses coraux et la plupart de ses pouvoirs rappellent ceux-là mêmes que confère la Force à ses disciples. Les êtres qui n'aspirent qu'à la puissance et au Côté Obscur meurent d'envie de s'emparer du Soleil d'Or qu'ils considèrent comme un simple bloc de corail, mais ceux dont le cœur est dévoré par le Mal n'apprécieront guère ses bienfaits.

Les disciples de la Force qui tentent d'employer leurs pouvoirs pour établir un contact ou sonder les cavernes peuvent détecter de la vie... une vie extraordinaire qui s'exprime par des milliers de voix chantant à l'unisson avec une joie débordante ! S'ils ont auparavant réussi les jets de dés qui leur permettaient de détecter une présence dans la Force, ils réalisent maintenant qu'elle provenait d'ici. Ils ne peuvent pas toutefois communiquer véritablement avec elle tant qu'ils n'entrent pas dans les cavernes... chose que Cardo n'a pas l'intention de leur autoriser pour l'instant.

Quand les PJ ont obtenu suffisamment d'informations, un moine-guerrier s'approche de Cardo et lui annonce que le renégat prisonnier s'est réveillé. Passez au chapitre ci-dessous.

Le renégat prisonnier

Lorsque les PJ et Cardo entreprennent d'interroger le prisonnier, celui-ci leur révèle à contrecœur les informations suivantes. Lisez à haute voix :

Le renégat se tient dans une attitude de défi. Il porte toujours son brassard orné d'un coquillage brisé. Il parle d'une voix puissante pour que tout le monde entende bien. "Non seulement tu gardes le Soleil d'Or à l'écart de notre peuple, Grand Prêtre, mais en plus tu traites avec des créatures étrangères animées d'intentions douteuses !" Ayant dit cela, il renifle avec dédain en vous regardant. "Nous libérerons le Soleil d'Or et nous veillerons à ce que tout le monde en bénéficie ! C'est le rêve de Karak. C'est pour cela que nous nous battons. Et ces êtres qui se tiennent derrière toi sont faibles et ne peuvent même pas respirer les eaux porteuses de vie de notre planète. Nous le savons, car nous en détenons un à notre camp. Ce prisonnier payera pour tous les crimes commis contre notre peuple !"

Le renégat explique ensuite que "l'être" en question a été emprisonné parce que c'est un voleur, tout comme cette fausse amphibienne nommée Rekara qui a dérobé un morceau de Soleil d'Or à Karak. Il ignore que son chef a traité avec les Impériaux et s'il l'apprend, cela le plonge aussitôt dans une profonde consternation. Si, en plus, on lui apporte la preuve de la trahison (en lui montrant un holo-enregistrement, par exemple), il renie aussitôt Karak avant de s'abandonner au désespoir parce qu'il réalise soudain que

le peuple n'a plus aucun dirigeant juste et bon vers lequel se tourner.

A ce stade, les PJ doivent certainement avoir envie de lancer une attaque contre le campement de Karak. Cardo déclare alors qu'il est prêt à envoyer des soldats avec eux, mais il souhaite avoir la possibilité de discuter avec Karak avant l'engagement des hostilités. Les PJ pourront rester cachés, si tel est leur souhait (s'ils proposent de s'introduire discrètement dans le camp pendant les pourparlers, Cardo acceptera leur suggestion, non sans quelques réticences toutefois).



Question de distances

La plupart du temps, quand des épisodes se déroulent dans des lieux éloignés les uns des autres, vous pouvez vous contenter de dire aux joueurs "vous voyagez pendant un moment et vous vous retrouvez à tel endroit", à moins que — plus simplement — vous utilisiez la technique du fondu-enchaîné. Dans *Star Wars*, c'est la meilleure façon de traiter les trajets.

Toutefois, les joueurs peuvent avoir envie de connaître les distances qui séparent les endroits qu'ils visitent, afin d'être capables d'apprécier la durée d'un voyage, de savoir où installer un émetteur à longue portée, etc. Aussi, quand vous faites jouer vos aventures, veillez toujours à bien savoir où sont situés, les uns par rapport aux autres, les lieux les plus importants.

Dans *La bataille du Soleil d'Or*, la base impériale se trouve à 200 kilomètres au sud-est de Fitsay, alors que Karak a établi son campement à 300 km au nord de la ville.

Le campement de Karak

L'expédition qui doit aller sauver Mors Odrion est rapidement mise sur pied (inutile de s'attarder sur sa préparation). Pendant ce court laps de temps, lisez ce qui suit à voix haute :

Tandis que les moines se préparent, Cardo emmène le prisonnier dans les Cavernes du Soleil. Ils y restent seulement quelques minutes, mais quand ils ressortent le renégat paraît halluciné et désorienté. Cardo dit alors d'une voix sinistre : "Maintenant je connais le chemin qui conduit au campement de Karak. Partons."

Un PJ adepte de la Force peut tenter un jet facile en Sens ou en Perception. S'il le réussit, expliquez-lui qu'il ressent une brutale et puissante perturbation au sein de la Force au moment où les Sedriains sont encore dans les cavernes. Ce phénomène ne dure pas assez longtemps pour qu'il soit possible de l'analyser, mais il semblerait bien que la Force ait été utilisée d'une façon que réprouvent les Jedi... Ce que les Rebelles ne peuvent pas savoir, c'est que

Cardo a employé le Soleil d'Or afin de lire dans les souvenirs du prisonnier, de la même façon que Karak a lu les pensées de Mors Odrion.

Le trajet jusqu'au camp des renégats n'a pas besoin d'être développé ; contentez-vous d'un fondu-enchaîné. Dites seulement aux joueurs que leurs personnages et leurs compagnons Sedriains (10 moines, Cardo et Pek) voyagent plusieurs heures avant d'arriver à destination. Ils peuvent, s'ils le désirent, observer le campement à distance avant de décider ce qu'ils ont l'intention de faire. Le bivouac des renégats n'est qu'une installation temporaire. Il est constitué d'une grande tente centrale autour de laquelle ont été dressées de nombreuses tentes et huttes de plus petite taille.

L'ouverture des pourparlers

Cardo insiste pour se rendre au camp de Karak avec un étendard indiquant qu'il désire négocier. Les PJ peuvent l'accompagner s'ils le souhaitent, mais il est hors de question qu'ils le fassent changer d'avis et le Grand Prêtre ne leur laisse pas le temps de tenter quoi que ce soit. S'ils veulent s'introduire dans le campement pendant les pourparlers, c'est leur affaire. Une fois que ces détails sont réglés, lisez ce qui suit à voix haute :

Cardo, Pek et les moines s'approchent du campement en poussant de puissants mugissements afin d'annoncer leur arrivée. Ils attendent ensuite patiemment, tandis que les renégats courent en tous sens en proie à la plus totale confusion. Une escouade de Sedriains en armes fait son apparition, mais reste toutefois à distance respectueuse.

Soudain une trompe retentit à l'intérieur de la tente centrale. Un groupe de renégats lourdement armés sort alors de cette dernière, suivi par une superbe Sedriaine. Accompagnée par ses gardes du corps, elle nage aussitôt en direction du Grand Prêtre.

Si les PJ sont restés en arrière, ou sont occupés à essayer de s'introduire sans se faire remarquer dans le campement, sautez les paragraphes qui suivent et passez directement à l'encadré "S'introduire discrètement dans le camp".

Sinon, lorsqu'apparaît la Sedriaine, les PJ peuvent entendre Pek soupirer : "Fala !" Les soldats renégats restent tranquilles, bien que certains manipulent nerveusement leurs armes. La Sedriaine qui vient de faire son entrée en scène est bien Fala, la fille de Karak, qui occupe aujourd'hui la fonction de "véritable prêtresse" des partisans de l'ancien Evêque de Guerre. Gardez toujours à l'esprit que Fala n'est pas mauvaise, elle s'est seulement fourvoyée en suivant son père. Elle est maintenant prête à discuter avec Cardo, lisez à haute voix le passage suivant :

Fala commence à parler : "Ainsi, à ce que je vois, les habitants de Fitsay sont plus corrompus que jamais. Il est manifeste qu'ils n'hésitent pas à traiter avec des tueurs de poissons et des voleuses." (En disant cela, elle désigne du doigt Rekara.) "Je n'arrive pas à comprendre ce qui a pu vous amener ici, mais puisque l'illustre Karak — mon père — est absent pour le moment, je suis prête à parlementer avec vous. Pourquoi êtes-vous venus ?"

Cardo répond alors : “Ces marcheurs qui m’accompagnent n’ont rien à voir avec les tueurs de poissons, pour lesquels j’éprouve plus de défiance que quiconque. Ce sont pas non plus des voleurs. Ils sont braves et honorables. Je suis venu avec eux pour deux raisons : afin qu’ils puissent récupérer leur compatriote que vous détenez, et pour vous demander de vous joindre à nous pour lutter contre les tueurs de poissons.”

Les préliminaires sont maintenant terminés. Cardo et Fala se font une courbette et la jeune Sedriane congédie ses gens, ne gardant avec elle que quelques gardes. On demande alors aux PJ et aux moines de déposer leurs armes.

La discussion avec Fala

Au cours des pourparlers qui vont suivre (la conversation est bien moins guindée qu’au cours des préliminaires), Fala écoute avec attention les arguments qui lui sont exposés. Elle a cependant de fortes convictions personnelles. Cardo et Pek font de leur mieux pour présenter leur vision des choses, mais il revient aux PJ de présenter les arguments irréfutables qui vont finalement faire changer d’opinion Fala.

• D’après Karak, Fitsay est soumise à un dirigeant avide de puissance. Fala demande donc à l’un des PJ de dire ce qu’il pense de Cardo. La Sedriane feint d’ignorer Pek.

S' introduire discrètement dans le camp

Si les PJ décident de ne pas prendre part aux pourparlers, ils peuvent rester en arrière-garde ou tenter de se glisser dans le camp. S’ils restent en arrière, Cardo les invite d’un geste à le rejoindre une fois que les négociations préliminaires sont achevées. S’ils préfèrent s’introduire discrètement dans le campement, laissez-leur la possibilité de fouiller quelques huttes et quelques tentes. Ils ne trouvent alors aucune trace de Mors Odrion. Une fois qu’ils ont la conviction que le dignitaire n’est pas ici (ou si vous trouvez que la partie se ralentit trop), 24 soldats renégats les surprennent et les font prisonniers. Ils sont ensuite conduits devant Cardo et Fala (qui ne peut s’empêcher de faire un commentaire désobligeant sur les “voleurs”). Le Grand Prêtre peut cependant décrire la situation en expliquant combien les Rebelles sont inquiets pour leur ami disparu. Passez au chapitre “La discussion avec Fala”.

Si les PJ réussissent, d’une façon ou d’une autre, à ressortir du camp pour aller attendre Cardo à quelque distance, donnez-leur quelques informations fragmentaires sur le déroulement des pourparlers. Fala et douze renégats accompagnent ensuite le Grand Prêtre jusqu’à Fitsay.

• Le Soleil d’Or possède de nombreuses propriétés que Cardo refuse de partager avec le peuple sedriain car il préfère se les réserver pour son usage personnel. Karak a annoncé qu’il avait l’intention d’édifier sa propre Caverne du Soleil (c’est ainsi qu’il a justifié le raid sur Fitsay), afin d’étudier scrupuleusement le corail dans le but de faire profiter tout le monde du résultat de ses recherches. Fala demande à un PJ ce qu’il sait du Soleil d’Or et s’il croit à l’égalité des peuples.

• Les Impériaux sont tellement malfaisants que les personnes qui ont des rapports avec eux ne peuvent qu’être soumis à leur influence. Karak a dit à Fala qu’il voulait anéantir les tueurs de poissons à l’aide du Soleil d’Or. La Sedriane demande maintenant à un autre PJ ce qui les différencie — lui et les siens — des tueurs de poissons.

• Fala reconnaît que les renégats détiennent bien Mors Odrion, mais elle refuse de le libérer sans l’accord de son père. Elle demande en outre que Rekara lui soit confiée afin d’être châtiée. La Calamarienne doit également rendre le morceau de Soleil d’Or qu’elle a subtilisé. Fala a l’intention de garder les deux coupables en prison pendant un certain temps.

En plus des réponses logiques ou passionnées qu’ils peuvent faire aux questions de Fala, les Rebelles disposent de plusieurs autres moyens pour la convaincre et la rallier à leur cause.

Ainsi, s’ils possèdent un holo-enregistrement montrant Karak en compagnie d’Aban, Fala ordonne aussitôt à ses gens d’aider les habitants de Fitsay à défendre les Cavernes du Soleil. Evidemment, elle est consternée d’apprendre que son père a trahi sa confiance et elle met donc 100 de ses soldats à la disposition de Cardo.

Si les PJ n’ont fait qu’entendre la conversation entre Karak et Aban, ils peuvent toujours la rapporter le plus précisément possible (sans oublier le serment de Karak). Les convictions de Fala sont ébranlées et, malgré son incertitude, elle accepte dans ce cas d’accompagner Cardo à Fitsay avec 40 de ses soldats.

Si les Rebelles se contentent de parler de façon vague des méfaits de l’Empire et ont seulement aperçu Karak et Aban de loin, Fala reste neutre et accepte d’accompagner le Grand Prêtre à Fitsay avec une garde d’honneur de 12 soldats en attendant le retour de son père.

Si les PJ lui suggèrent d’analyser leurs sentiments en faisant appel à la Force, elle parvient dans ce cas à établir le contact avec l’un des Rebelles adepte de la Force. Si ce dernier réussit un jet *facile* en Sens ou *moyen* en Perception, il sent alors que l’esprit de Fala s’insinue doucement dans le sien. Mais ce n’est pas tout : Pek se joint également à leur union spirituelle. Le PJ a un court instant une vision empreinte de bonheur qui montre Fala et Pek nageant côte à côte, mais il ne peut savoir s’il s’agit du passé ou de l’avenir. Fala finit par rompre le contact, mais ses manières sont ensuite beaucoup plus aimables et elle consent à laisser les Rebelles voir Mors Odrion.

Si les PJ font valoir d’autres arguments, vous devrez vous débrouiller. N’oubliez toutefois pas que :

- Les démonstrations de force n'impressionnent pas Fala. Les renégats peuvent être vaincus par une puissance de feu supérieure à la leur, mais ils se battent courageusement. Si les PJ se montrent hostiles, une centaine de soldats saura les ramener à la raison.

- Si les PJ parviennent à convaincre totalement Fala de se joindre à eux, elle enverra cent soldats affronter les Impériaux. Par contre, s'ils lui prouvent seulement qu'ils ont le bon droit avec eux, elle enverra quarante soldats défendre les Cavernes du Soleil. Enfin, s'ils arrivent juste à ébranler ses convictions, elle ne dépêchera que douze soldats à Fitsay.

Voir Mors Odrion

Si les PJ réussissent à convaincre la Sedriaine de les laisser voir Mors Odrion, plusieurs gardes montrant quelques signes de nervosité les accompagnent jusqu'à une hutte grossière. Fala donne l'ordre d'ouvrir la porte... mais le dignitaire de l'Alliance n'est plus à l'intérieur ! Décontenancée, Fala exige qu'on lui donne l'explication de ce mystère. Le Sedriain qui montait la garde — un certain Porm — lui révèle alors que Karak est venu chercher le prisonnier sans donner d'explications et qu'il lui a demandé de n'en parler à personne. Cet étrange manège incite Fala à se demander si son père ne l'a pas trahie. Si les PJ ou Pek mettent à profit ce moment de doute pour essayer de la convaincre définitivement, Fala se rend à leurs arguments et augmente le nombre de soldats qu'elle envoie à Fitsay.

Peu de temps après, Fala et les PJ apprennent que Porm a disparu. Manifestement, il avait quelque chose à se reprocher.

Succès ou échec ?

A moins que les PJ n'aient totalement ruiné les pourparlers en laissant passer toutes les opportunités permettant de faire vaciller la loyauté de Fala, cet épisode se conclut quand la Sedriaine et un certain nombre de ses guerriers partent pour Fitsay avec le Grand Prêtre. Si les PJ décident à ce moment-là de se rendre directement à la base impériale, Fala et Cardo tentent de les dissuader. Même Pek refuse de se joindre à eux ! S'ils persistent néanmoins dans leur projet, laissez-les faire (voir "La première salve", ci-après).

Dans le cas où les PJ font échouer les négociations, en refusant de rencontrer Fala ou en se montrant invariablement grossiers à son égard, arrangez-vous pour qu'ils apprennent qu'Odrion n'est plus au campement, d'une façon ou d'une autre (ex : une conversation qu'ils surprennent, la fouille de la hutte/prison). Laissez-leur entendre également que c'est Karak qui a emmené avec lui le dignitaire pour une raison connue de lui seul. Enfin, rappelez qu'Odrion n'est pas à la base impériale ; le chef des renégats doit le retenir quelque part dans la mer. La seule chose qu'ils peuvent faire, c'est retourner à Fitsay.

A ce stade de l'aventure, les Rebelles peuvent être conduits à penser que si Karak est un être mauvais, il ne dit pas forcément que des mensonges. Et bien que Cardo soit foncièrement bon, il n'a peut-être pas fait les choix qui s'imposaient dans l'intérêt de ses compatriotes et du Soleil d'Or. Laissez les PJ réfléchir à tout cela, mais avertissez-les que le moment n'est pas très bien choisi pour s'intéresser à la politique locale, alors que l'Empire reste leur principal adversaire.

I nsert : Karak et Aban

Lisez à haute voix :

INTERIEUR : LA BASE IMPERIALE, APPARTEMENTS DU COMMANDANT ABAN. *Aban et un grand Sedriain à l'expression féroce écoutent ce que leur dit un messager essoufflé.*

"Le TB-TT amphibie est prêt à partir en opération, Commandant. Quels sont vos ordres ?"

"Eh bien, Karak ?" *dit Aban en considérant le Sedriain.* "Etes-vous toujours d'accord pour remplir votre part du marché et nous guider jusqu'aux Cavernes du Soleil de Fitsay ?"

Karak manifeste son assentiment par un hochement de tête, alors qu'une lueur mauvaise brille au fond de ses yeux. "Ensuite je vous remettrai le Rebelle, comme convenu, et vous me donnerez la moitié du Soleil d'Or et assez d'armes pour mes soldats."

C'est au tour d'Aban de hocher la tête, avant de se retourner vers le messager. "Donnez l'ordre de lancer immédiatement l'attaque !" *lui dit-il d'une voix autoritaire.*

Fondu enchaîné...

La première salve

Sur le chemin du retour, les Rebelles tombent sur l'armée impériale qui s'approche de Fitsay. Lisez :

Vous voyez apparaître au loin plusieurs points lumineux. D'abord indistincts, ils deviennent rapidement de plus en plus brillants. L'un d'entre eux est particulièrement puissant. Soudain, vous voyez surgir de l'eau trouble des soldats des mers qui progressent en formations impeccables. Ils sont suivis par un véhicule de la taille d'un quadripode qui se meut à l'aide de répulseurs, au lieu des pattes qui caractérisent généralement ce type d'engin. Sa tête, qui rappelle celle d'un prédateur, effectue un va-et-vient incessant comme si elle cherchait une proie. Ses canons-blasters font brusquement feu et l'eau de mer qui les entoure se met à bouillonner. L'assaut des Impériaux a commencé !

Passez à l'épisode cinq pour poursuivre l'aventure.

E

pisode cinq Les Impériaux passent à l'attaque

Résumé

Guidés par Karak, les soldats des mers et le redoutable TB-TT amphibie de la base impériale se lancent à l'assaut de Fitsay. Alors qu'ils sont sur le chemin du retour, les Rebelles tombent sur les troupes de l'Empire qui s'apprêtent à attaquer la cité. Pendant que la bataille fait rage, Karak et ses gardes du corps s'introduisent discrètement dans les Cavernes du Soleil (emmenant avec eux Mors Odrion) afin de préparer les événements dramatiques qui seront développés dans l'épisode six.

La bataille commence

Les Rebelles voient la colonne de soldats des mers se rapprocher de plus en plus, soutenue dans son avance par les tirs de couverture du TB-TT. La bataille commence après que les PJ ont bénéficié d'un peu de temps pour se faire une bonne idée de la situation.

Si un joueur réussit un jet *moyen* en Commandement, révélez les informations suivantes (sinon, les PJ voient juste un TB-TT amphibie et des "tas" de soldats impériaux) :

- L'assaut est conduit par 45 soldats des mers armés de blasters lance-harpons.
- Ces soldats des mers sont divisés en cinq escouades de neuf hommes chacune. L'une d'entre elles reste en retrait afin de couvrir l'avance du TB-TT. Deux escouades couvrent les flancs du blindé, alors que les deux dernières se lancent à l'assaut de la ville avec l'appui des tirs de soutien du TB-TT.

Le TB-TT amphibie

Ce blindé est une formidable arme de guerre, qui est un peu l'équivalent aquatique du quadripode terrestre. Il se déplace grâce à d'énormes moteurs à répulsion. Sa carapace blindée a été conçue afin de résister aux pressions gigantesques des profondeurs marines et aux tirs d'armes énergétiques. Son habitacle en forme de tête est monté sur pivot, ce qui lui donne l'apparence d'un effroyable prédateur. Ce TB-TT possède des canons-blasters pouvant tirer dans toutes les directions.

TB-TT amphibie : Equipage 5, Passagers 40, Capacité de la Soute 600 kilos, Vitesse 3D, Carrosserie 6D. Armement : deux canons-lasers

lourds modifiés, Ordinateur de Visée 2D, Dommages 3D. Compétences de l'équipage : Pilotage de Véhicules à Répulseurs 3D+2, Canons 3D.

Le déroulement de la bataille

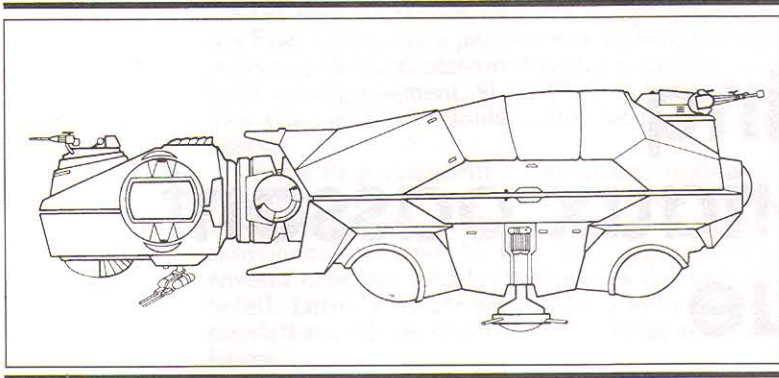
Tout dépend maintenant du degré de succès qu'ont connu les PJ au cours du quatrième épisode. Lisez celui des paragraphes ci-dessous qui correspond au nombre de soldats que Fala a accepté d'envoyer à Fitsay. A titre d'information, nous vous signalons que la "lumière" dont il est question dans le texte est provoquée par l'ouverture du Grand Dôme ; elle signifie que Karak et ses guerriers d'élite ont atteint leur objectif.

Si les PJ sont accompagnés de 100 guerriers renégats, lisez :

Renégats et habitants de Fitsay confondus, les vaillants Sedriains se jettent dans la bataille. Ils sont aussitôt confrontés aux tirs terrifiants des soldats des mers, mais il en faut plus pour calmer leur ardeur. La première vague d'assaut impériale tombe sous leurs coups et, bien qu'affaiblies, les troupes sedriaines trouvent la force de se diviser afin d'attaquer les flancs des Impériaux. Seul le TB-TT amphibie continue sa progression. Tous les soldats des mers se jettent maintenant sur les derniers hommes-phoques. Voyant cela, Cardo vous quitte afin de se rendre en ville pour mobiliser ses moines-guerriers. Soudain, la mer respalendit d'une fabuleuse lumière dorée et le TB-TT semble hésiter. L'opportunité que vous attendiez s'offre enfin à vous...

Si les PJ sont accompagnés par 40 renégats, lisez :

Les Sedriains combattent farouchement les soldats des mers qui sont mieux armés qu'eux. La mer est saturée de tirs de fusils solaires et de blasters. Bientôt, les hommes-phoques doivent battre en retraite. Ah, si seulement il y avait eu plus de renégats, la bataille se serait passée autrement ! La première vague impériale a été décimée, mais les troupes qui défendent les flancs du TB-TT se jettent maintenant sur les derniers Sedriains encore vivants, tandis que le blindé poursuit sa progression. Voyant cela, Cardo vous quitte afin de se rendre en ville pour mobiliser ses moines-guerriers.



Soudain, la mer resplendit d'une fabuleuse lumière dorée et le TB-TT semble hésiter. L'opportunité que vous attendiez s'offre enfin à vous...

Si les PJ sont accompagnés par 12 renégats, lisez :
La première vague impériale s'abat sur les maigres troupes sedriaines. Mais, grâce à leur courage indomptable et à votre aide, les renégats et les habitants de Fitsay parviennent à repousser le premier assaut. Néanmoins, le TB-TT poursuit sa progression. Voyant cela, Cardo vous quitte afin de se rendre en ville pour mobiliser ses moines-guerriers. Soudain, la mer resplendit d'une fabuleuse lumière dorée et le TB-TT semble hésiter. L'opportunité que vous attendiez s'offre enfin à vous...

Si les PJ ne sont accompagnés d'aucun renégat, lisez :

Les soldats des mers sont trop nombreux pour que vous puissiez espérer les arrêter vous-mêmes. Cardo ordonne à ses soldats de rentrer en ville avec lui afin de mobiliser d'autres moines-guerriers. Soudain, la mer resplendit d'une fabuleuse lumière dorée et le TB-TT semble hésiter. L'opportunité que vous attendiez s'offre enfin à vous...

Les PJ ont maintenant la possibilité d'influer personnellement sur le dénouement de la bataille. Passez au chapitre "Les actions des PJ pendant la bataille."

Les actions des PJ pendant la bataille

Alors que la bataille fait rage, les PJ doivent tenter des jets *moyens* en Perception. Ceux qui les réussissent réalisent alors que les Sedriains sont tout à fait capables de s'occuper des soldats des mers, car ceux-ci sont relativement peu nombreux. Par contre, le TB-TT amphibie est bien trop puissant pour eux. Les Rebelles sont les seuls à pouvoir essayer de stopper ce blindé (et encore devront-ils pour cela dépenser un ou deux points de Force à bon escient). Lorsque la mer se met à briller comme de l'or, le TB-TT a un moment d'hésitation, car son équipage et ses ordinateurs sont littéralement aveu-

glés. Cependant, ses répulseurs et son armement restent, quant à eux, tout à fait opérationnels ! Les PJ doivent donc mettre à profit les quelques minutes dont ils disposent avant que le blindé ne reprenne sa progression.

Bien évidemment, il sera plus facile pour les Rebelles de s'approcher du TB-TT s'ils sont accompagnés par un nombre important de renégats. En effet, plus ceux-ci seront nombreux, plus les soldats des mers auront d'adversaires à combattre... ce qui ne peut qu'augmenter la confusion générale.

Avant qu'ils ne puissent atteindre le TB-TT afin de faire la preuve de leur bravoure et de leur audace, les PJ vont devoir affronter les soldats des mers qui protègent l'énorme blindé. Ajustez le nombre d'Impériaux en fonction du nombre de Rebelles (il doit y avoir trois soldats des mers de plus qu'il n'y a de PJ, sans pour autant qu'ils soient plus de neuf). Le TB-TT reste inactif pendant cinq rounds de combat avant que son équipage ne relance ses répulseurs et ne recommence à tirer. Si, pendant ce délai, les PJ ont du mal à vaincre les soldats des mers, arrangez-vous pour que quelques Sedriains viennent leur prêter main-forte.

Une fois que les Rebelles se sont débarrassés des soldats (quelques PJ peuvent éventuellement occuper ces derniers pendant que leurs compagnons essaient d'approcher du TB-TT), passez au chapitre "A l'assaut du TB-TT amphibie".

A l'assaut du TB-TT amphibie

Les Impériaux ont été stoppés à l'extérieur de la ville par les guerriers Sedriains. Cependant, bien que les PJ aient vaincu les soldats qui le défendaient, le TB-TT recommence à progresser en direction de Fitsay après s'être arrêté à cause d'une surcharge énergétique provoquée par l'ouverture du Grand Dôme de Coquillages. Les Rebelles doivent maintenant se charger de cette effroyable machine de guerre, de la même façon que Luke Skywalker a affronté un quadripode dans le film "L'Empire Contre-Attaque".

N'oubliez pas que les armes de poing ne peuvent pas endommager le blindé, sauf coup de chance exceptionnel. Les PJ peuvent toutefois s'approcher suffisamment près pour utiliser des grenades ou des mines, à moins qu'ils ne préfèrent essayer de forcer une écoutille. Grâce aux éléments présentés ci-dessous, vous allez pouvoir décrire l'assaut qui conduira finalement à la destruction du TB-TT amphibie dans une véritable apothéose dramatique ! Ajustez la difficulté des jets de dés en fonction du nombre de renégats qui ont accompagné les PJ jusqu'à Fitsay. Tous les jets seront *faciles* s'il y a 100 renégats ; *moyens* s'il y en a 40 ; *difficiles* s'il y en a 12 ; *très difficiles*... s'il n'y en a aucun.

S'approcher du blindé. Chaque PJ doit réussir un jet en Natation (difficulté variable en fonction du nombre de renégats) afin de déterminer avec quelle rapidité il atteint le TB-TT. Si ce jet est réussi, cela signifie qu'il a nagé aussi vite que possible et il n'a plus alors qu'à réussir un jet en Dissimulation-Discretion pour ne pas être repéré. Si le jet de

Natation est raté, il a été trop lent et doit donc réussir deux jets en Dissimulation-Discrétion pour ne pas être vu.

Si un personnage rate un jet en Discrétion, l'équipage du blindé le repère et fait feu sur lui. Reportez-vous au paragraphe "Les batteries lasers". Par contre, si tous les Rebelles ont réussi leurs jets, passez au paragraphe "Le champ répulseur".

Les batteries lasers. Un PJ qui rate un jet en Dissimulation-Discrétion est automatiquement repéré par l'équipage du TB-TT. Les deux batteries de blasters moyens du blindé font alors feu dans sa direction et tirent quatre projectiles qui portent à température d'ébullition la mer environnante. Le PJ doit réussir des jets de Natation pour esquiver les tirs et ne pas être blessé. S'il est touché, enlevez 2D à sa Vigueur (elle ne peut cependant pas être inférieure à 1D) et doublez le code de dommages des armes du TB-TT.

Le champ répulseur. Une fois que les PJ se sont rapprochés du blindé, ils vont être confrontés à un nouvel obstacle. Le champ répulseur créé par les moteurs forme une véritable barrière autour du TB-TT. Ce champ a pour propriété de repousser les objets matériels qui entrent en contact avec lui. Les Rebelles vont donc devoir le pénétrer en force, à moins qu'ils ne décident de nager jusqu'à la partie supérieure du blindé. Pour franchir par la force le champ répulseur, chaque PJ doit réussir un jet en Vigueur. Si ce jet est raté, le personnage concerné est rejeté violemment en arrière et encaisse 4D de dommages en heurtant le sol.

La trappe d'accès. Les PJ doivent maintenant exécuter un jet en Recherche pour trouver une trappe d'accès qu'ils peuvent ouvrir en réussissant un jet en Sécurité. Il leur faut ensuite s'occuper des Impériaux qui se trouvent à l'intérieur.

De l'autre côté de la trappe, les Rebelles tombent sur des soldats des mers trois fois plus nombreux qu'eux (il y en a 40 en tout dans le TB-TT).

Ce problème doit d'abord être résolu avant qu'ils puissent tenter un jet *moyen* en Technique afin de localiser un point faible permettant de détruire le blindé.

Une bonne charge explosive et un jet *facile* en Démolition suffisent alors pour mettre hors d'état de nuire l'énorme engin impérial.

Détruire le TB-TT. Si les PJ le désirent, ils peuvent très bien chercher un point faible à l'extérieur du blindé. Ils doivent dans ce cas réussir un jet *facile* en Recherche et un jet *moyen* en Technique pour trouver un endroit où placer des explosifs. Ceux-ci peuvent ensuite être amorcés à l'aide d'un jet *facile* en Démolition. Après cela, passez au paragraphe suivant.

L'explosion du blindé impérial. Si vos PJ n'ont pas d'explosifs, utilisez votre sens de la progression dramatique pour déterminer les effets que peuvent produire diverses armes quand on les utilise contre les points faibles du TB-TT. Si tous les jets de dés sont réussis, la destruction du blindé est inéluctable. (Note : voici une excellente occasion d'utiliser des points de Force.) Dans tous les cas, les PJ vont devoir filer au plus vite avant que le TB-TT

n'explose. Concluez cette scène en lisant à haute voix le passage ci-dessous :

Le TB-TT amphibie a un ultime sursaut avant de s'arrêter. On peut alors entendre un grondement sourd provenant des entrailles de sa carapace impénétrable. De brillantes explosions illuminent brusquement toutes ses ouvertures et le redoutable blindé commence bientôt à sombrer dans les profondeurs de la mer, laissant derrière lui une longue traînée de flamme et de fumée.

Q u'a fait Karak ?

Pendant la bataille, Karak et ses six gardes du corps se sont rendus directement au Grand Dôme de Coquillages. Au moment où ils ont forcé l'ouverture de ce dernier, la fabuleuse lumière du Soleil d'Or s'est déversée dans la mer. Cardo a bien essayé de les arrêter, mais Karak a répliqué et a blessé grièvement le Grand Prêtre. Après cela, les renégats sont entrés dans les Cavernes du Soleil en entraînant Mors Odrion avec eux.

Karak est persuadé qu'il trouvera le secret de la puissance absolue au fond des cavernes. Grâce à elle, aucun Impérial ou Sedriain ne pourra lui résister. Il finira par découvrir cette puissance au cours du prochain épisode et seuls les Rebelles venus d'un autre monde pourront alors l'arrêter...

Le siège des Cavernes du Soleil

Bien que le TB-TT amphibie ait été détruit, la bataille se poursuit autour des Rebelles. Lisez :

Les derniers soldats des mers continuent à se battre, mais les défenseurs de la ville sont de plus en plus nombreux à se jeter dans la bataille. Soudain, Pek pousse un formidable gémissement qui couvre le fracas des combats. "Mon père," dit-il d'une voix déformée par le chagrin, "les Cavernes du Soleil !" Il se précipite alors, tel une fusée, en direction du Grand Dôme de Coquillages et vous vous lancez dans son sillage. Le Dôme est ouvert et Cardo est allongé à quelques pas de là dans la lumière dorée. Il vit encore, mais la blessure qui a déchiré sa poitrine aurait dû le tuer sur le coup, s'il ne s'était pas trouvé aussi près des Cavernes du Soleil. Malgré cela, il se pourrait bien que le Grand Prêtre vive ses derniers instants.

Pek se porte immédiatement au chevet de son père qu'il prend dans ses bras. Cardo tremble terriblement, mais il parvient à prononcer quelques syllabes d'une voix faible avant de perdre conscience : "Karak... les cavernes..." La rage déforme alors les traits du jeune Sedriain et le cri qu'il pousse résonne avec une force terrible au travers de l'océan. "Karak !"

Passez à l'épisode six.

E

pisode six

Au cœur des Cavernes du Soleil

Résumé

Les Rebelles, Pek, Fala et Rekara doivent maintenant se lancer sur les traces de l'infâme Karak et entrer dans les Cavernes du Soleil. Tout ne se passera pas aussi facilement qu'ils pourraient le croire. Ils devront non seulement affronter Karak, ses six gardes du corps et son redoutable razort, mais aussi le Soleil d'Or qui va tenter de se défendre contre les intrus. De plus, quand les PJ trouveront Karak, celui-ci aura déjà découvert la puissance à laquelle il aspirait... Pour que les Rebelles réussissent leur intervention, ils doivent arrêter Karak, sauver Odrion et libérer le Soleil d'Or. S'ils échouent, il se pourrait bien que Mors Odrion et les pouvoirs du Soleil d'Or soient perdus à jamais.

Sur le seuil des cavernes

Les Rebelles et leurs compagnons découvrent Cardo mortellement blessé à l'entrée des Cavernes du Soleil. A ce moment-là, la Force est agitée par des remous mêlant haine et terreur qui reflètent les états d'âme actuels du Soleil d'Or. Rekara presse alors les PJ à se dépêcher, selon ses propres mots, ils doivent "expulser les êtres obscurs des cavernes de la lumière." Mais Pek veut d'abord que l'on s'occupe de son père. Un medpac et un jet *difficile* en Médecine peuvent stabiliser son état. Ceci étant fait, Pek se tourne ensuite avec un air sombre vers l'entrée des Cavernes. Fala déclare à ce moment que Karak est habituellement accompagné par six de ses meilleurs gardes du corps — qui sont tous d'excellents guerriers — et par Toooh, son razort domestique. Rekara supplie alors que l'on fasse bien attention en utilisant les armes, car des tirs manqués peuvent faire du mal au corail vivant. C'est finalement Pek et Fala qui entrent les premiers dans le dôme.

Note : un PJ adepte de la Force va jouer un rôle de premier plan dans les événements qui vont suivre. S'il n'y a aucun disciple de la Force parmi les Rebelles, choisissez le personnage qui a le code le plus élevé en Perception (voir "L'ultime affrontement").

Le plan des Cavernes

La carte des Cavernes du Soleil présentée dans l'encart détachable n'est pas destinée à être montrée

aux joueurs, car cela anéantirait certaines des surprises que réserve le présent épisode.

N'oubliez pas que ces cavernes sont entièrement constituées de corail... elles s'enfoncent directement dans le récif du Soleil d'Or. Le sol des grottes est jonché de débris coralliens cristallisés. Ils sont gorgés d'énergie et peuvent être employés afin d'alimenter les fusils solaires ou pour renforcer les compétences en Force (voir à ce propos "L'ultime affrontement").

Sous l'effet de la frayeur, le Soleil d'Or est en proie à la plus grande confusion. Pour lui, tous les intrus sont dangereux. Les parois de corail vont se mouvoir imperceptiblement pour égratigner les personnages, des passages vont se refermer derrière eux et des ondes émotionnelles vont s'abattre sur les adeptes de la Force.

Ces "ondes" sont des manifestations de la façon dont le corail emploie la Force. Quand ils entrent dans certaines salles particulières, les PJ doivent tous réussir des jets en Survie. La première fois ils sont *très faciles*, mais leur difficulté augmente ensuite d'un niveau à chaque fois. Si un personnage rate un de ces jets, ses attributs sont aussitôt réduits de 1D comme s'il avait été blessé. Un deuxième jet a pour effet de *neutraliser* le personnage en question. Les adeptes de la Force résistent mieux que les autres à ces effets. Bien qu'ils doivent également exécuter des jets de Survie, ils ne peuvent pas être neutralisés.

Lorsque les PJ entrent dans les Cavernes, lisez ce qui suit :

A l'intérieur des Cavernes, la luminescence qui émane du Soleil d'Or est moins intense, mais elle n'en reste pas moins très impressionnante. Les parois vivantes semblent solides comme de la roche et il règne dans ce lieu une atmosphère mystérieuse et irréelle.

Tandis que les PJ visitent les Cavernes du Soleil, employez les détails présentés ci-dessous afin de décrire ce qu'ils voient. Veuillez noter que Karak a disposé ses six renégats et son razort en divers points du dédale. Ils ont pour ordre de retarder suffisamment les PJ pour que leur chef ait le temps de trouver ce qu'il cherche.

1. Couloir d'entrée. Ce large couloir est brillamment illuminé. Un autre grand couloir part vers la gauche et, sur la droite, il est possible de trouver un

étroit passage incliné, dont l'entrée est dissimulée derrière des éboulis (on la repère en réussissant un jet *moyen* en Recherche). A peine entrent-ils ici que les PJ sont frappés de plein fouet par une puissante onde énergétique. Tout le monde doit effectuer un jet en Survie.

2. Couloir double. Ce haut et grand couloir est en fait une grotte qui est divisée en deux par une épaisse colonne de corail qui se dresse en son centre et monte jusqu'au plafond. Sa paroi est percée de larges ouvertures. Un jet *moyen* en Illégalité peut éventuellement suggérer aux joueurs que c'est un endroit idéal pour une embuscade... à juste titre d'ailleurs, puisque Dragob, l'un des gardes du corps de Karak, est dissimulé de l'autre côté de la colonne. Si un personnage vient à sa portée, ou si Dragob pense que les PJ sont sur le point de le découvrir, il jaillit brusquement de sa cachette et adresse trois tirs "hâtifs" aux nouveaux venus (cinq, s'il bénéficie de la surprise) avec son fusil lance-harpons. Il tente ensuite de s'enfuir, mais comme les issues se sont refermées entre-temps, il est alors obligé de se battre jusqu'à la mort.

Une fois que le combat est terminé, les PJ peuvent constater qu'ils ne peuvent plus sortir d'ici. Rekara prend alors le morceau de corail (qui émet maintenant une vague lueur) dont elle ne s'est jamais séparée et le pose contre la colonne centrale. Il se produit un éclair aveuglant et le morceau se retrouve intégré à la paroi. "S'il vous plaît," demande-t-elle, "aidez-nous." Sur ce, les issues s'ouvrent à nouveau.

Dragob : il a les mêmes caractéristiques qu'un moine-guerrier, à deux exceptions près : Fusil Lance-Harpons 4D+2, Armes Blanches 5D.

3. Immense salle. Cette salle est vide. Au pied de la paroi opposée à l'entrée, on peut remarquer un éboulis. A six mètres au-dessus du niveau de sol se trouve la seule issue : un orifice étroit qui s'enfonce dans le corail. Spodan, un autre garde de Karak, est caché derrière l'éboulis. Il va attendre que tout le monde se soit glissé dans l'orifice cité plus haut, avant de se jeter sur le dernier personnage (en essayant d'éviter de faire du bruit) pour le piquer avec un oursin venimeux. Après avoir mis sa victime hors d'état de nuire, il va se positionner à l'intersection (voir plus loin). Si les PJ fouillent les éboulis, l'un d'entre eux finit par trouver Spodan qui le pique alors avec son oursin, même s'il n'a aucune chance de s'en sortir.

Spodan : il a les mêmes caractéristiques qu'un prêtre, sauf : Combat Mains Nues 5D, Escalade-Saut 5D. L'oursin ne peut être utilisé que deux fois et inflige 4D+2 de dommages paralysants.

4. Passage étroit. Ce passage tortueux est juste assez large pour que deux personnes puissent progresser de front. Il ne contient rien de remarquable, mais les PJ doivent effectuer ici un deuxième jet de Survie.

5. Plantation d'anémones de mer. Cette longue salle tubulaire est remplie d'anémones de mer. Un jet *facile* en Survie peut indiquer aux personnages que ce lieu est dangereux : certaines espèces d'anémones sont en effet très venimeuses.

C'est ici que se cache Glish, qui se dissimule dans une anfractuosité de la paroi. Dès qu'il entend les personnages, il bondit hors de sa cachette et leur adresse deux tirs hâtifs (quatre s'il bénéficie de la surprise) avec son fusil lance-harpons. Après quoi il fuit en direction de l'autre extrémité de la salle en suivant un chemin qu'il a repéré au préalable entre les anémones pour aller se cacher dans le passage incliné menant à la salle n°2.

Si les PJ le suivent, ils doivent réussir un jet *moyen* en Perception pour remarquer qu'il suit un chemin bien particulier, ainsi qu'un jet *facile* en Dextérité pour suivre ce même chemin. Glish tire alors avec son fusil solaire sur le premier de ses poursuivants avant de sortir de la grotte. Si un personnage rate son jet de Dextérité ou est touché par le fusil solaire de Glish, il tombe alors en plein milieu de la plantation d'anémones. Faites dans ce cas un jet de 5D opposé à un jet de Résistance pour ce malheureux. Si le résultat des anémones est



supérieur à celui du PJ, ce dernier est "blessé" (peu importe l'écart entre les deux scores).

Glish : il a les mêmes caractéristiques qu'un moine-guerrier, sauf : fusil lance-harpons 4D+1, Natation 7D.

6. Salle des algues. Un buisson d'algues ondule doucement au centre de cette petite salle circulaire. Apparemment, il n'y a ici aucune autre issue que le passage permettant d'entrer. En fait, les algues dissimulent l'entrée d'un tunnel (jet *facile* en Recherche). Ce conduit très étroit est juste assez large pour laisser passer un homme.

Un jet *très difficile* en Recherche ou en Sens peut permettre de détecter une présence dans le conduit. Il s'agit de Toooh, le razort de Karak. S'il n'est pas repéré, il attend que les personnages soient tous engagés dans le tunnel pour passer à l'attaque. Les razorts sont des créatures aquatiques ressemblant à des loutres féroces et vicieuses. Ces animaux possèdent de longs crocs, une carapace articulée et une queue tranchante comme un rasoir, ce qui fait d'eux de redoutables prédateurs. Malgré tout Karak est parvenu à en dresser un, qui lui est désormais entièrement dévoué.

Toooh attaque deux fois par round... une fois avec ses crocs et une fois avec sa queue acérée. Du fait de son exceptionnelle rapidité, ses deux attaques comptent comme une seule action. Quand vous décrivez l'affrontement avec le razort, inspirez-vous des scènes de combats sous-marins avec des alligators que l'on voit dans les films de *Tarzan*. La victime du razort ne peut pas utiliser ses armes énergétiques, car Toooh se jette littéralement sur elle.

Toooh : DEX 5D, PER 3D, VIG 4D+2. Morsure 3D+1, Queue Acérée 5D.

7. Large couloir. Ce grand passage s'ouvre juste à côté du couloir double détaillé précédemment. En passant ici, les adeptes de la Force ont tout à coup l'impression qu'on leur parle. Un jet *moyen* en Sens peut alors leur permettre d'apprendre que trois "méchants" sont embusqués un peu plus loin, ce qui anéantit l'effet de surprise dont auraient pu bénéficier les serviteurs de Karak dissimulés dans les couloirs. Il faut également, dans ce lieu, réussir un jet de Survie.

8. Petite salle. Cette petite grotte qui se trouve à l'extrémité d'un étroit tunnel mesure environ quinze mètres de diamètre. Au premier abord, elle semble tout à fait normale et vide. Mais un jet *facile* en Recherche peut permettre de découvrir l'ouverture secrète aménagée dans la paroi du fond. Si les PJ réussissent alors un jet *difficile* en Illégalité, le fait d'avoir trouvé aussi facilement la porte secrète devrait les inciter à la prudence... il y a peut être un piège.

9. Salle secrète. Pour entrer dans cette salle, il faut écarter quelques branches de corail. Karak a installé à cet endroit un fusil lance-harpons qui doit tirer dès que quelqu'un touche au corail. Il faut réussir un jet *moyen* en Sécurité pour découvrir ce piège, avant de le désamorcer avec un jet *moyen* en Dextérité.

10. Intersection. Cet endroit est tout à fait tranquille ; les hommes de Karak attendent un peu plus loin, dissimulés dans les couloirs.

11. Couloir n°1. Ce passage descendant est éclairé par un alignement de coraux cristallisés lumineux. C'est ici qu'est caché Burborok, l'un des serviteurs de Karak. Sans se montrer, il va défier Pek en combat singulier. C'est en fait une ruse destinée à permettre à ses camarades d'attaquer par derrière. Un jet *difficile* en Commandement peut dissuader Pek de relever le défi qui lui est lancé.

Burborok : il a les mêmes caractéristiques qu'un prêtre, sauf : Combat et Parade Mains Nues 5D, Combat et Parade Armes Blanches 5D.

12. Couloir n°2. K'hondo, un autre renégat, se dissimule au milieu d'un empilement de rochers et de coraux. D'un naturel pacifique, il n'est armé que d'un fusil solaire. Il l'utilise en principe plusieurs fois sur la même cible dans l'espoir de lui faire perdre conscience.

K'hondo : il a les mêmes caractéristiques qu'un prêtre, sauf : Fusil Solaire 6D.

13. Couloir n°3. Porm s'est abrité à cet endroit derrière une barricade de roche et de corail édifée à la va-vite. Il est armé d'un blaster impérial que lui a confié Karak. Il possède également une grenade qu'il utilisera s'il est blessé ou s'il risque d'être vaincu. Il faut effectuer ici un nouveau jet de Survie.

Porm : il a les caractéristiques d'un renégat classique, sauf : Blaster 2D, Parade Mains Nues 4D, Combat et Parade Armes Blanches 5D.

14. Salle n°1. C'est la première des trois salles qui sont habituellement utilisées pour soigner les Sedriains gravement blessés qui doivent passer une nuit dans les Cavernes du Soleil. Cette grotte abrite quelques-unes des concrétions coralliennes les plus puissantes que l'on puisse trouver dans le dédale. Tant qu'il est perturbé, le Soleil d'Or ne soignera aucune blessure.

15. Salle n°2. Une autre salle de soins. C'est ici que se trouve Karak. Reportez-vous au chapitre "L'ultime affrontement", un peu plus loin.

16. Salle n°3. Encore une autre salle de soins. Cependant, quand les PJ s'approchent de cet endroit, ils peuvent remarquer que l'eau est anormalement trouble.

Un jet *difficile* en Systèmes Planétaires peut alors leur permettre de se souvenir d'une créature de la planète aquatique Ashash qui a pour habitude d'émettre des gaz pour se défendre... Il n'est peut-être pas prudent de pénétrer dans cette salle. En effet : Porm a lâché un poisson vénéneux ici ; son poison est capable de faire perdre conscience à n'importe quel personnage qui entre, à moins qu'il ne réussisse un jet *moyen* en Résistance.

17. Grande salle. Cette caverne est la plus grande de toutes. A son extrémité, on peut voir un gros amoncellement de rochers, plus connu sous le nom de "Trône de Pierre". C'est ici que Cardo et Pek viennent régulièrement pour méditer sur les mystères du Soleil d'Or. Aujourd'hui, cette salle est prête à se défendre contre les intrus, sauf s'ils parviennent à convaincre le corail qu'ils sont des amis. Les murs de ce lieu peuvent émettre des rayons solaires. Un adepte de la Force peut entrer en contact avec le corail en réussissant un jet *moyen* en Sens.

L'ultime affrontement

Les PJ doivent se retrouver finalement face à face avec Karak qui est l'un des plus puissants Sedriains que l'on puisse rencontrer. Il manie avec une dextérité meurtrière toutes sortes d'armes et il excelle en combat rapproché. Mors Odrion est ligoté non loin de lui, et il est prêt à s'en servir comme bouclier en cas de besoin.

L'ultime affrontement se produit dans la salle n°2. C'est en effet dans cet endroit d'ordinaire réservé aux soins que Karak est enfin parvenu à trouver la puissance qu'il convoitait. La grotte toute entière est maintenant polluée par le Côté Obscur et sa lumière dorée s'est ternie pour prendre des reflets maléfiques. C'est avec les mains pleines de cristaux coralliens que Karak attend d'essayer ses nouveaux pouvoirs sur les étrangers qui ont aidé Pek...

Karak a perverti l'intégrité du Soleil d'Or. Par la force de sa volonté, il est parvenu à dominer et à contrôler les coraux effrayés qui constituent les parois de cette grotte. Pour en savoir plus sur les pouvoirs du Côté Obscur dont dispose le chef des renégats, reportez-vous à sa fiche qui est présentée dans l'encart détachable. Lisez à haute voix :

La salle qui se trouve devant vous paraît plus sombre que les autres. Les coraux de ses murs semblent devenir de moins en moins lumineux et leur éclat doré pâlit progressivement. Il y a quelque chose qui ne va pas ici. Il règne en ce lieu une froide atmosphère de mort. Soudain vous entendez une voix démoniaque : "Approchez mes pauvres petits ! Venez vous incliner devant la puissance de Karak !"

Avec les pouvoirs que lui confère le Soleil d'Or, Karak est un adversaire des plus redoutables. Il irradie, tellement il est chargé d'énergie, et la lueur qui émane de son corps devient plus brillante d'instant en instant, alors que les coraux pâlisent de plus en plus. Arrangez-vous pour que le combat qui va suivre soit hautement dramatique. Les PJ vont devoir chercher un point faible à exploiter. Toutefois, bien que certaines attaques puissent affecter Karak, les Rebelles n'ont qu'un seul véritable espoir : que le Soleil d'Or choisisse parmi eux un champion pour vaincre le chef des renégats.

La tactique de Karak : Karak n'arrête pas de nager d'une paroi à l'autre, sans cesse de tenir Odrion devant lui avec une aisance déconcertante. Ses mouvements rapides le rendent plus difficile à toucher (+10 au facteur de difficulté). Il peut se servir des cristaux qu'il tient dans ses mains pour tirer des projectiles énergétiques sur ses adversaires. Du fait de l'influence maléfique qui règne ici, ces projectiles infligent des dommages normaux ! Karak peut également utiliser les cristaux pour réfléchir les tirs de blasters qui lui sont adressés, ou pour dissiper l'énergie employée à son encontre. Son objectif est de vaincre les Rebelles et leurs alliés sedriains pour pouvoir ensuite soumettre à sa volonté le reste du Soleil d'Or.

Pendant tout le déroulement du combat, Rekara, Pek et Fala ne peuvent pas entrer dans la salle de soins. En effet, les hurlements des coraux emprisonnés par



Karak dépassent de beaucoup ce qu'ils peuvent supporter. Des PJ adeptes de la Force peuvent pénétrer dans la grotte, bien qu'ils éprouvent quelques sensations désagréables. Le Soleil d'Or va essayer sans arrêt d'entrer en contact avec eux, sans qu'ils puissent toutefois comprendre ce qu'il leur dit.

Si un PJ adepte de la Force essaye de communiquer avec le Soleil d'Or, il lui faut d'abord réussir un jet *moyen* en Sens. Il entend alors un millier de voix mélodieuses qui aspirent à la paix, à l'harmonie et au bonheur. Elles voudraient s'unir avec les Sedriains et demandent au personnage de les rejoindre au sein du soleil. Apparemment, Rekara, Pek et Fala entendent le même appel car ils se prennent par la main et se collent contre les parois de corail. Ils sont aussitôt nimbés de lumière et invitent le PJ à se joindre à eux.

Si aucun Rebelle n'a de compétences de la Force, le Soleil d'Or choisit dans ce cas de s'adresser à celui qui a le code le plus élevé en Perception. Cet "élu" a alors une vision. Lisez à haute voix :

L'appel mélodieux gagne peu à peu en puissance et en intensité. Des formes colorées passent devant tes yeux et une chaude luminescence t'enveloppe progressivement. Des milliers de voix, tristes mais pleines de sagesse, te chantent les beautés d'un monde où régneraient la paix et la tolérance. Les formes colorées semblent ensuite se dissiper et tu aperçois devant toi le corail, gorgé de puissance et d'énergie. Des ondes

d'effroi te parcourent un instant de la tête aux pieds, avant de céder bientôt place à un sentiment de profonde résolution. C'est alors que le corail explose, libérant toute son énergie en vagues de joie et d'exaltation. Après cela, la vision s'estompe. Tu te trouves toujours à l'intérieur du récif corallien et tu tiens toujours la main de Pek et des autres. Non loin de toi, tu entends l'écho du combat que tes camarades livrent à Karak.

Les PJ devraient avoir l'intuition que le seul moyen de vaincre Karak consiste à éliminer la source dont il tire ses pouvoirs. Pour ce faire, ils peuvent éparpiller les coraux afin de diluer leur énergie dans la mer. Si les Rebelles ne devinent pas cela tout seuls, laissez Rekara leur suggérer cette possibilité. Pek oppose un refus catégorique à cette proposition, car il ne tient pas à ce que les Sedriains perdent leur source d'énergie. Par contre, Fala est de l'avis de la Calamarienne (qui paraît avoir recouvert tous ses esprits), mais elle déclare que rien ne peut être tenté si tout le monde n'est pas d'accord. Si à ce moment-là le PJ choisi par le Soleil d'Or accepte de tenter le coup, Pek réitère son refus avec la dernière énergie. Le Rebelle va devoir le convaincre rapidement... un peu de jeu de rôle et un jet facile en Marchandage devraient faire l'affaire.

Pendant ce temps-là, les autres PJ continuent à se battre contre Karak. Quoique des attaques normales et quelques points de Force puissent éventuellement vaincre leur adversaire, leur objectif principal devrait être de l'occuper pendant que le champion du Soleil d'Or tente de convaincre Pek.

Une fois que Pek a changé d'avis, les deux Sedriains, Rekara et le PJ unissent à nouveau leurs mains et informent le corail de la décision qu'ils viennent de prendre. Lisez :

Le corail écoute vos déclarations et, soudain, les cavernes explosent dans un grand déferlement de lumière. Le récif s'éparpille jusqu'aux confins de la planète, et les océans se mettent à chanter la puissance du Soleil d'Or. L'obscurité est dissipée et toutes vos blessures guérissent instantanément. Vous sentez ensuite que le Soleil d'Or pénètre la conscience de tous ceux qui avaient été tenus à l'écart de son antre. Sa présence devient alors constante — quoique nettement plus faible — car il ne fait désormais plus qu'un avec la planète toute entière. Au milieu des ruines des Cavernes du Soleil, Karak nage lentement. Il n'est plus surpuissant, mais reste néanmoins dangereux.

Karak, dont les caractéristiques sont redevenues normales, peut facilement être vaincu. Une fois que c'est fait, lisez à haute voix :

Pek et Fala vous accompagnent jusqu'à votre vaisseau. "Karak sera emprisonné pour ses crimes, et mon père devra aussi rendre des comptes pour ses erreurs," explique Pek. "Fala et moi sommes les nouveaux Grands Prêtres. Nous vous remercions de votre aide et nous aimerions en savoir plus sur votre fameuse Alliance." Rekara sourit doucement, son esprit a été complètement guéri par l'explosion de joie du Soleil d'Or. Mors Odrion déclare alors qu'il est prêt à rester sur

Sedri en tant que représentant de l'Alliance Rebelle, ce qui lui permettra par la même occasion de surveiller les activités de l'Empire dans le secteur. Mais, comme le pouvoir du Soleil d'Or s'est dissipé, les Impériaux n'ont plus guère de raison de venir ici.

Récompenses

Les PJ adeptes de la Force peuvent augmenter leur compétence en Sens de 1D (s'ils ne la possédaient pas déjà, ils l'apprennent automatiquement) du fait des contacts qu'ils ont eus avec le Soleil d'Or. Si un personnage sans compétence de la Force a été choisi comme champion par le corail, il acquiert la compétence en Sens et devient un Jedi Exalté. Si jamais les Rebelles demandent à emmener une parcelle de corail, cela leur sera refusé. Ils devraient d'ailleurs se souvenir que le morceau de Rekara était tombé en léthargie une fois qu'il avait quitté Sedri.

Donnez entre deux et huit points de compétence à chaque PJ, en fonction de leur comportement et de la façon dont ils se sont conformés aux préceptes de l'Alliance. Attribuez des points de la Force comme il est indiqué dans les règles. Tout joueur qui aura pensé à garder son dernier point en prévision du combat final, en recevra automatiquement un en plus.

Si les PJ ont toujours besoin d'énergie pour leur vaisseau, Pek leur donnera les derniers coraux cristallisés dont il dispose.

I nsert : La défaite impériale

Quand tout a été réglé, lisez à haute voix la scène finale ci-dessous :

INTERIEUR : LA BASE DE GARNISON IMPERIALE. Le Commandant Aban se tient, le visage blafard, devant un holo-projecteur. Il appuie sur un bouton et commence à parler tandis que la caméra tourne autour de lui.

"Nous pensons que des Rebelles ont dû aider les indigènes. L'étrange pouvoir du Soleil d'Or semble avoir faibli. Les perturbations gravitationnelles se sont dissipées. J'aurais besoin de plus de..."

Aban est brutalement interrompu par une voix froide teintée de colère.

"Non commandant, vous n'aurez rien de plus. Débrouillez-vous avec ce que vous avez."

Aban se détourne alors de l'holo-projecteur et regarde par un hublot en transpacier.

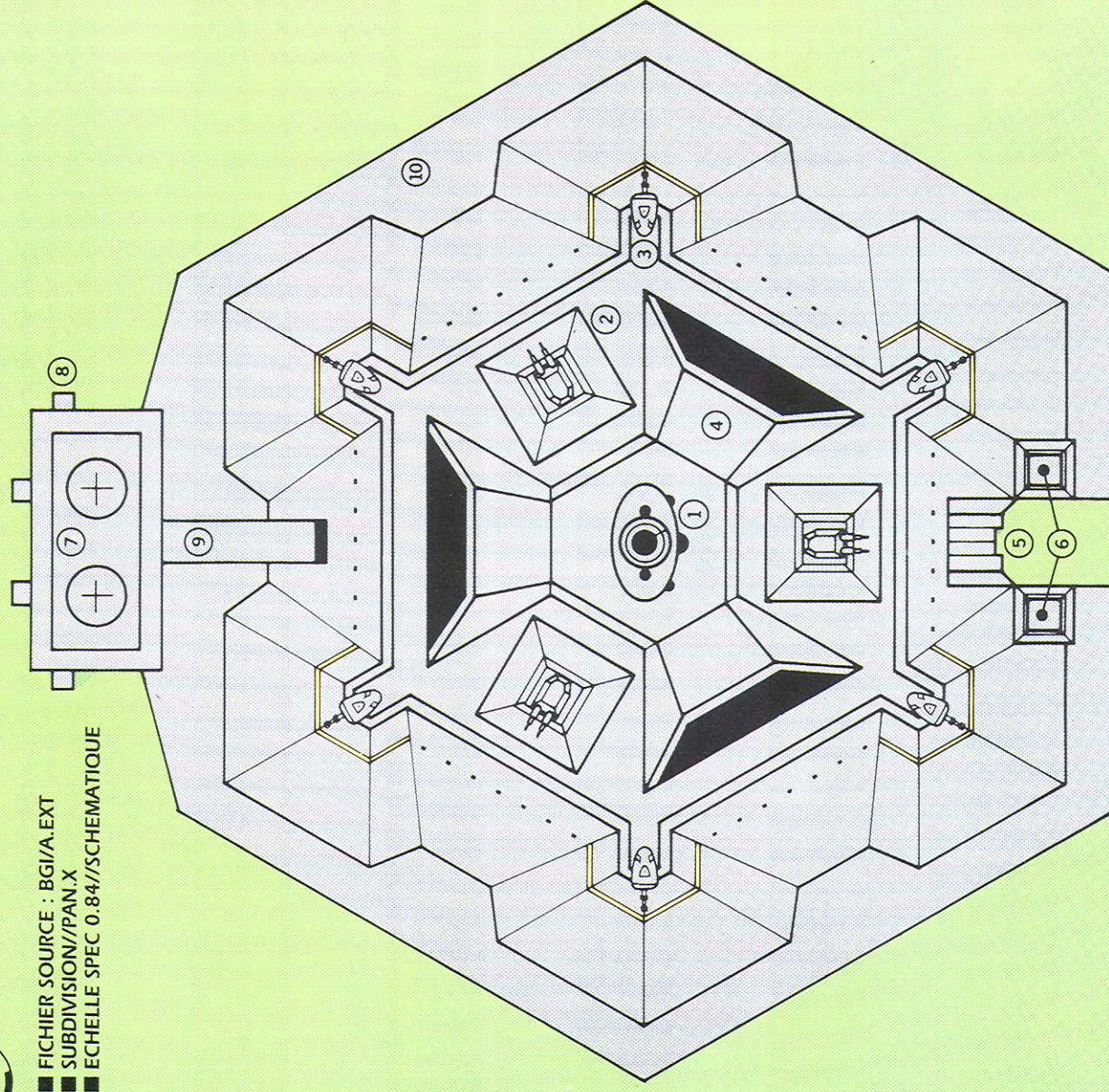
EXTERIEUR : L'OCEAN DE SEDRI. Sur un petit atoll, deux Sedriains sont debout et regardent la base impériale. Leur attitude exprime la défiance et le mépris. Ils poussent un profond mugissement avant de plonger dans les vagues dorées...

Fondu enchaîné. Générique et thème final...



VUE AERIEENNE EXTERIEURE

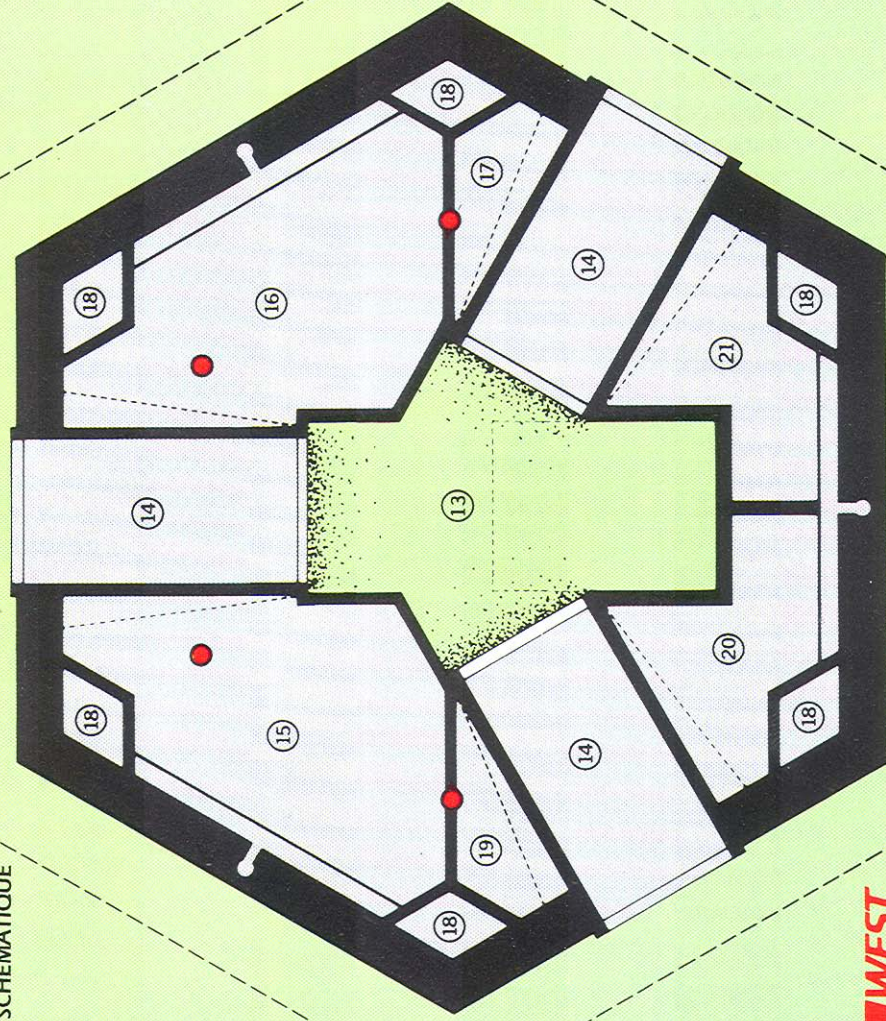
- FICHER SOURCE : BGI/A.EXT
- SUBDIVISION//PAN.X
- ECHELLE SPEC 0.84//SCHEMATIQUE

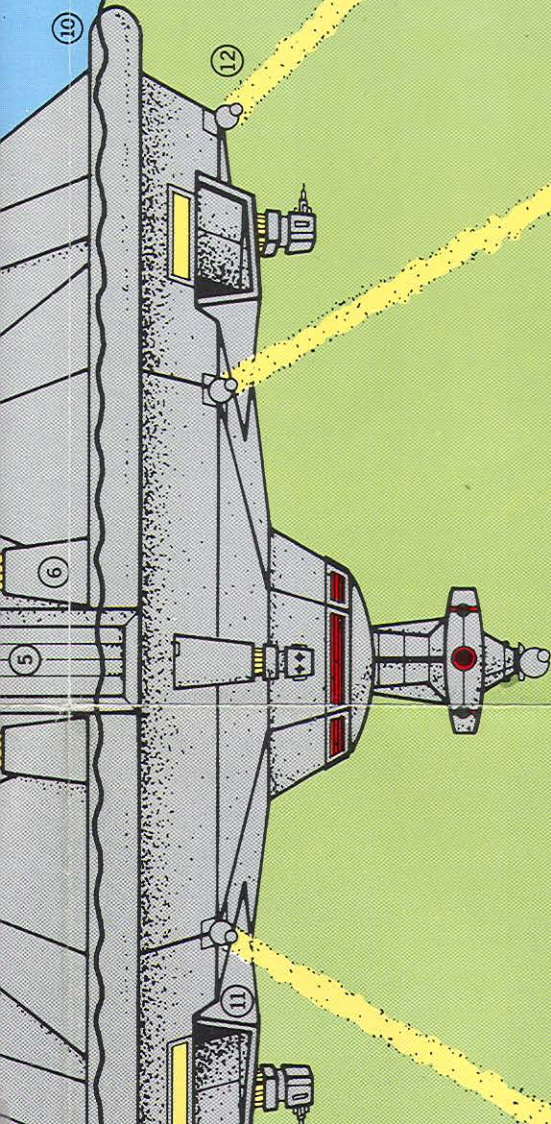




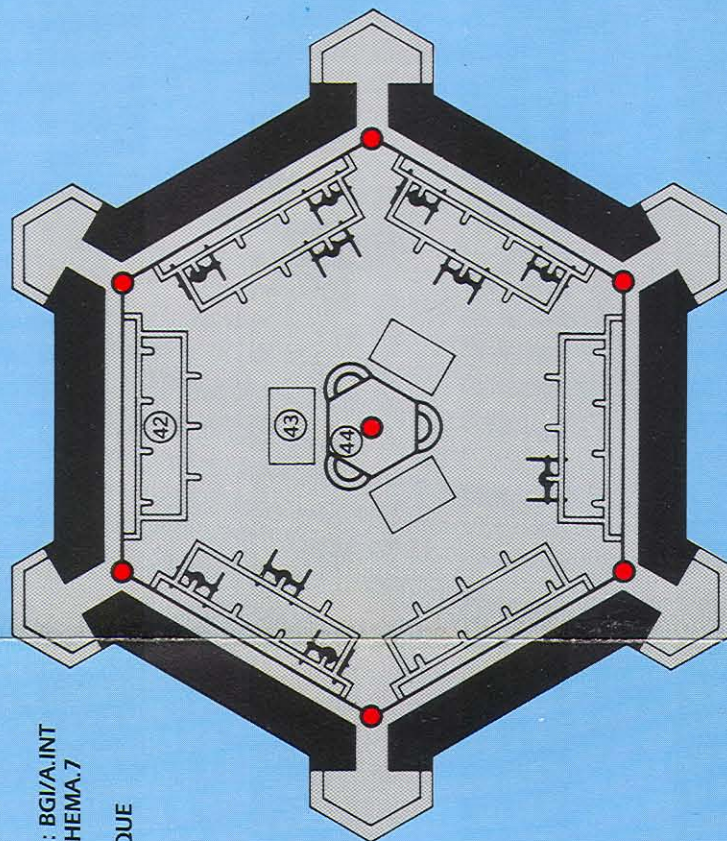
NIVEAU INFÉRIEUR A

- FICHIER SOURCE : BGI/A.INT
- SUBDIVISION//SCHEMA-1
- ECHELLE SPEC 0.84//SCHEMATIQUE





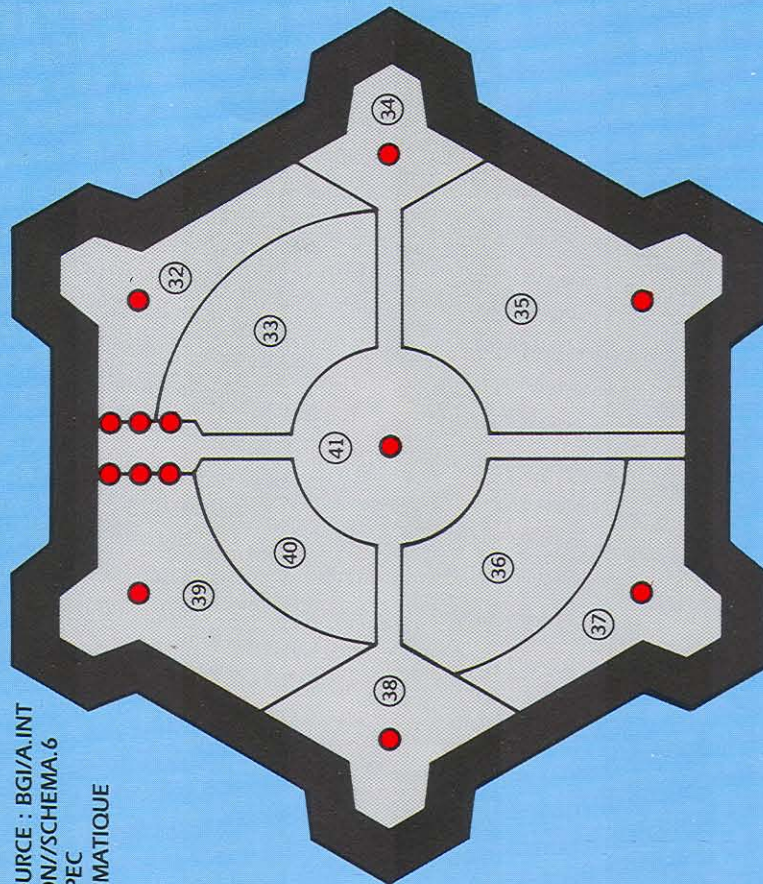
NIVEAU 7



- FICHIER SOURCE : BGI/A.INT
- SUBDIVISION//SCHEMA.7
- ECHELLE SPEC
- 0.84//SCHEMATIQUE

NIVEAU 6

- FICHIER SOURCE : BGI/A.INT
- SUBDIVISION//SCHEMA.6
- ECHELLE SPEC
- 0.84//SCHEMATIQUE



- SYS.COM.RET
- 923//09...2//988/FIN

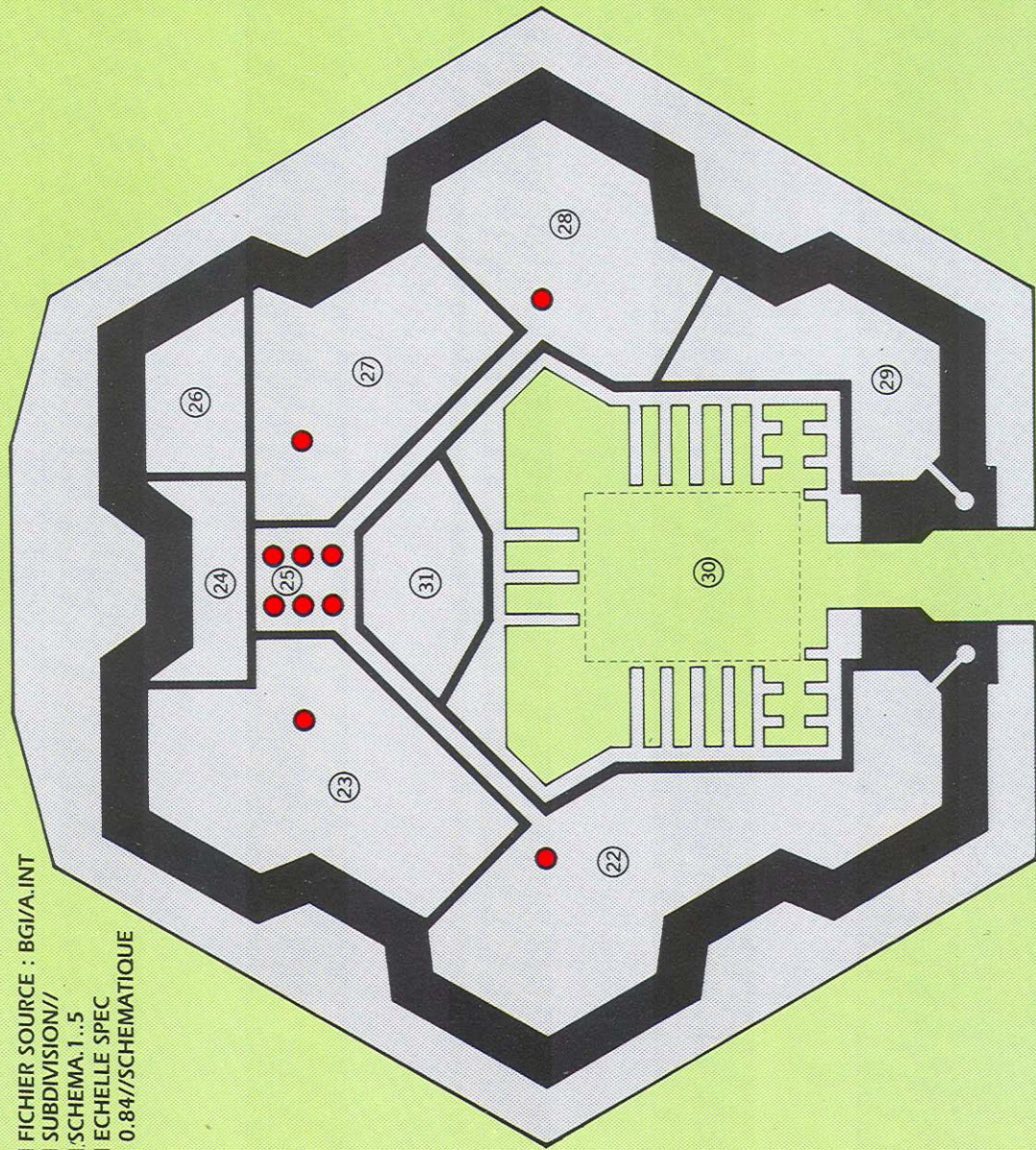


e. Prune



NIVEAUX 1-5

- FICHIER SOURCE : BGI/A.INT
- SUBDIVISION//
- SCHEMA: 1..5
- ECHELLE SPEC
- 0.84//SCHEMATIQUE



STAR WARS®

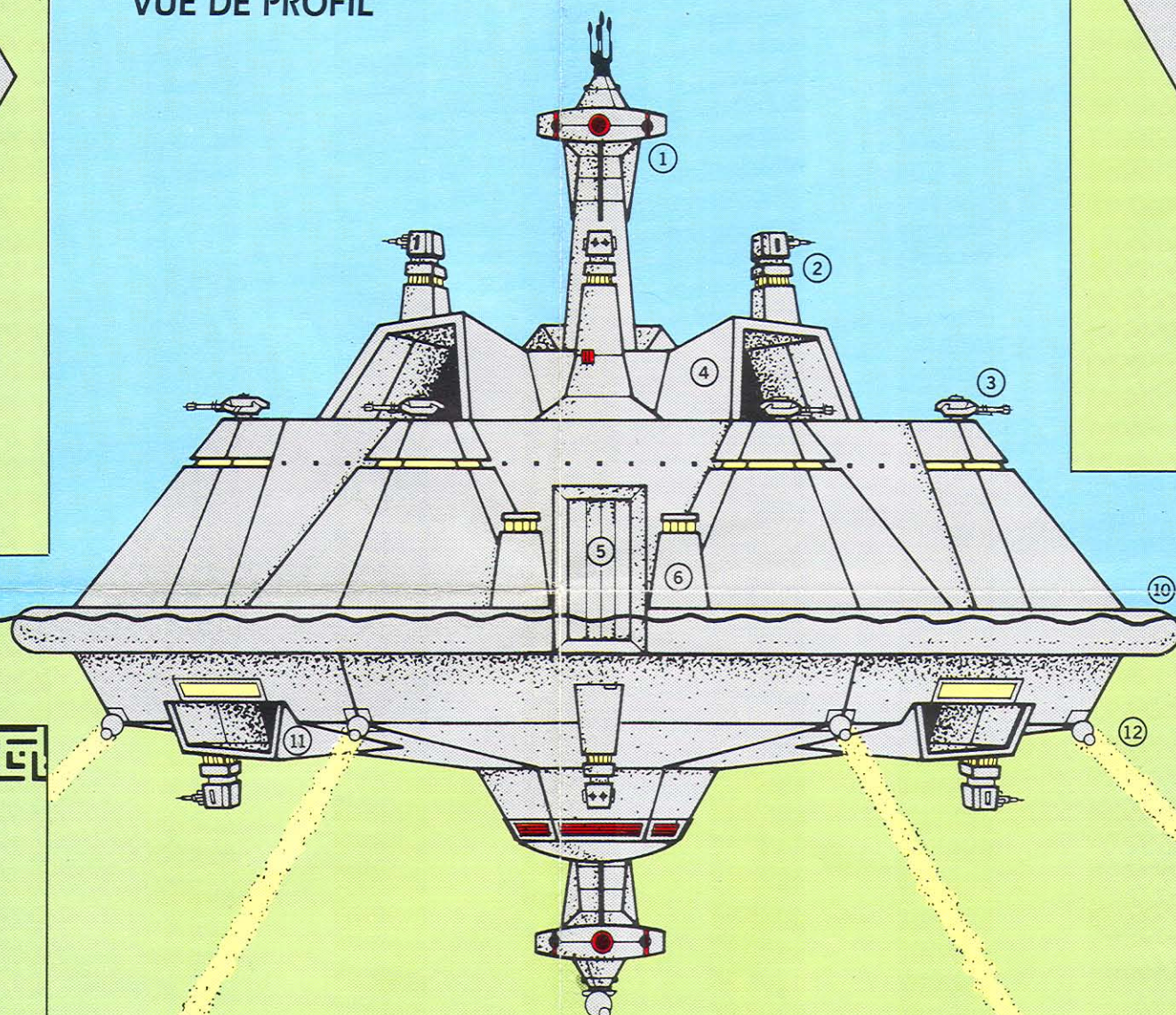
La bataille du Soleil d'Or

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

Base de Garnison Impériale/ Version Aquatique

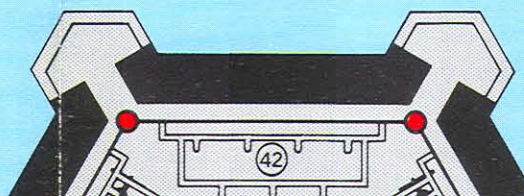
- RECHERCHE DE DONNEES
- PROG40017
- FICHIER SOURCE : BGI/A
- REPERTOIRE 8809/23P//BGI.INL//SC
- VUE ECHELLE 0.93//SIMULATION

VUE DE PROFIL



NIVEAU 7

- FICHIER SOURCE : BGI/A.INT
- SUBDIVISION//SCHEMA.7
- ECHELLE SPEC
- 0.84//SCHEMATIQUE



- FICHIER SOURCE : BGI/A
- SUBDIVISION//
- SCHEMA.1..5
- ECHELLE SPEC
- 0.84//SCHEMATIQUE



- FICHIER
- SUBDI
- ECHE
- 0.84//

STAR WARS

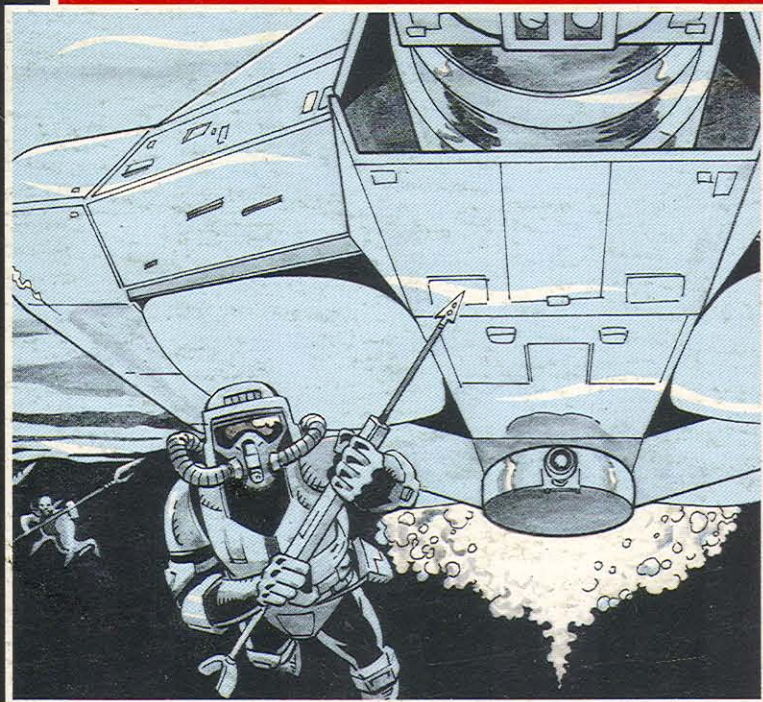
La bataille du Soleil d'Or

par Douglas Kaufman

Un incident de navigation a permis à l'Empire de découvrir le mystérieux et légendaire monde aquatique de Sedri. Les réseaux d'espionnage de l'Alliance ont transmis des rapports alarmants au Haut Commandement de l'Alliance : des rumeurs disent que Sedri abriterait le secret du Soleil d'Or... un secret d'une telle puissance qu'il pourrait permettre à l'Empire d'écraser la Rébellion une fois pour toutes !

Un jeune et impétueux dignitaire de l'Alliance a disparu alors qu'il enquêtait sur ces rumeurs lourdes de menaces. Des volontaires rebelles, triés sur le volet, vont maintenant entreprendre une mission extrêmement dangereuse. Guidés par une Calamarienne à moitié folle, ils doivent se rendre sur Sedri, trouver le dignitaire porté disparu, éviter d'avoir des ennuis avec l'Empire et découvrir la nature exacte du Soleil d'Or.

Si les rumeurs ont un fond de vérité, alors ces quelques héros vont avoir la lourde tâche d'empêcher l'Empire de prendre le contrôle de la Galaxie...



Ce livret de 40 pages comprend :

- Un script palpitant qui permet à chaque joueur de donner vie à son personnage et de le plonger directement au cœur de l'action.
- Les descriptions détaillées et les plans d'un village sous-marin et des mystérieuses Cavernes du Soleil.
- Des informations complètes sur une race amphibie qui vit sur la planète Sedri.
- Un encart détachable regroupant des fiches de personnages non-joueurs pittoresques qui ajouteront encore à votre plaisir de jouer.

Et aussi :

- Un poster en couleur reproduisant le plan d'une base aquatique impériale... avec les descriptions des endroits importants, des équipements spéciaux et des troupes de choc amphibies qui composent sa garnison.
- De multiples conseils permettant aux maîtres de jeu de toujours maintenir la qualité de leurs parties, tout en s'amusant.

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

STAR WARS

Une aventure de

**WEST
END
GAMES**

©, TM et © 1991 Lucasfilm Ltd. (LFL)
Tous droits réservés.

Marque utilisée par
Jeux Descartes
avec l'autorisation
de LFL.

Edition française :
Jeux Descartes
Editeur, 1 rue du
Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15

A partir de 12 ans



66 F



9 782740 800058

ISBN : 2-7408-0005-3