

STAR WARS®

Outrespace

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

PLUS
UN MINI-JEU
POUR FIGURINES !



Au-delà de la réalité rassurante de l'espace normal, dans une dimension située juste à l'écart des profondeurs chamarrées de l'hyperespace, des Rebelles héroïques doivent affronter une menace mortelle venue d'une autre galaxie.

**Scanné
par
SKERD**

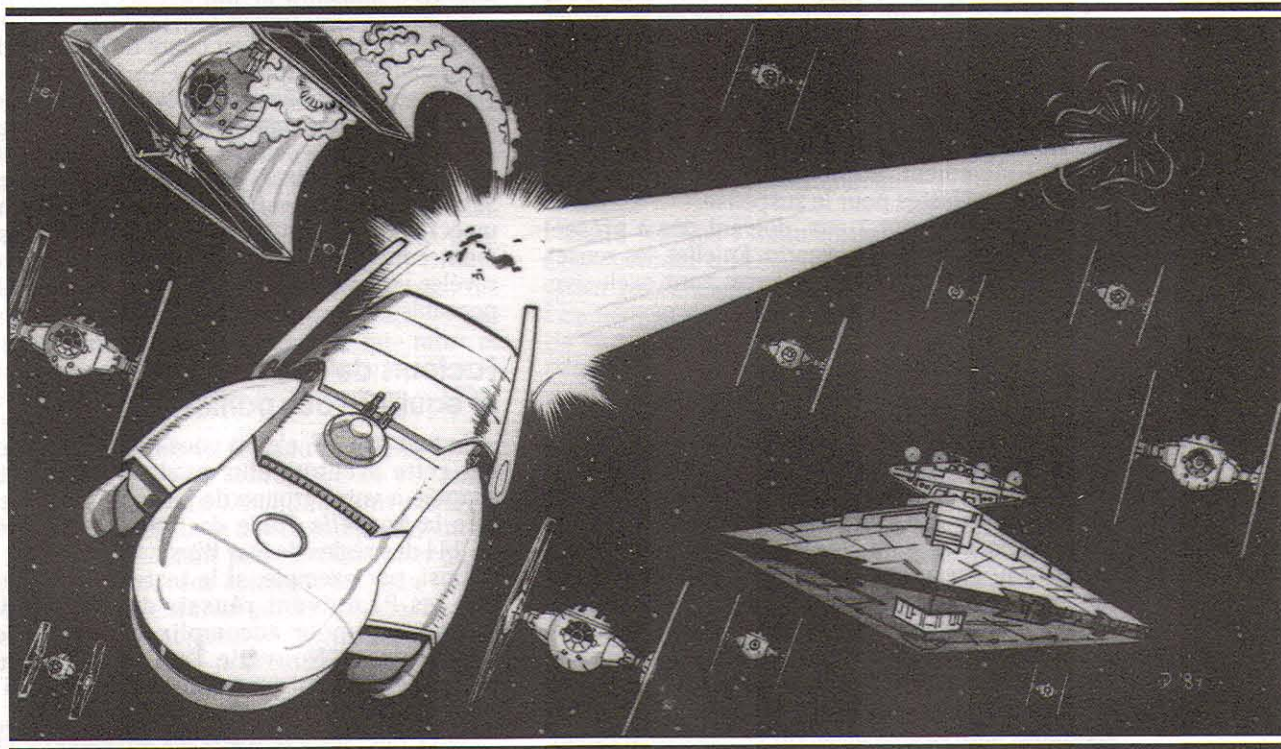


PLAYDWARF OF SEPTEMBER 2007

STAR WARS®

Outrespace

par Bill Slavicsek



Développement et édition : **Greg Gorden** • Développement complémentaire : **C.J. Tramontana**

Direction artistique : **Stephen Crane** • Graphistes : **Bernadette Cahill, Rich Hawran, Sharon Wyckoff**

Couverture et illustrations intérieures : **Jeff Dee** • Plan : **Stephen Crane** • Responsable de production : **Steve Porpora**

Nouvelles règles : **Greg Gorden, Bill Slavicsek**

Traduction : **Catherine Mathis** • Supervision de l'adaptation française : **Jean Balczesak** • Directeur de collection : **Henri Balczesak**

Réalisation, maquette : **Guillaume Rohmer** • Corrections et relecture : **Amédée Briggen et Dominique Balczesak**



JEUX DESCARTES

1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 PARIS CEDEX 15

ATTENTION : les pages 17 à 24 de ce livret forment un encart détachable

Imprimé en France. Edition et Dépôt légal Avril 1991. ISBN 2-7408-0009-6

®, TM & © 1991 LUCASFILM Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

I

Introduction

La salle de cinéma s'obscurcit. Lorsque le suspense est à son comble, le rideau se lève lentement. La lumière éclabousse l'écran, projetant des ombres et des images qui vont tenir les spectateurs en haleine tout au long de la séance. La musique s'intensifie et le générique défile, annonçant le début d'un nouvel épisode palpitant de *Star Wars : Le Jeu de Rôle...*

Outrespace est une aventure de *Star Wars* conçue pour deux à six joueurs, plus un maître de jeu. Le maître de jeu (MJ) doit lire l'aventure dans son intégralité avant de la faire jouer, afin que l'intrigue puisse progresser de façon naturelle en cours de partie. Ceci lui évitera d'avoir à feuilleter ce livret trop fréquemment, au risque de provoquer ainsi des pauses néfastes pour le suspense.

Les joueurs, quant à eux, doivent dès à présent cesser la lecture de ce scénario. En effet, les renseignements contenus dans ce livret sont exclusivement destinés au MJ.

Dans cette aventure...

... Un groupe de héros rebelles va devoir livrer un terrible combat dans un lieu très éloigné de la galaxie que l'Alliance s'efforce toujours de libérer. Un problème d'hyperpropulsion de leur vaisseau les entraînera dans une galaxie située au-delà de l'espace normal, dans une dimension plus mystérieuse encore que les routes chatoyantes de l'hyperespace : l'Outrespace.

Dans cette dimension étrange et encore inexplorée située aux confins de l'hyperespace et de l'espace normal, les Rebelles vont découvrir un cimetière de vaisseaux perdus, dont certains sont de modèles inconnus. Ces épaves sans vie et laissées à l'abandon gravitent autour d'un immense engin spatial ressemblant à un vieil astéroïde qui dérive sur la mer d'ébène de l'espace.

A l'affût à l'intérieur de ce vaisseau obscur et désert, une présence terrifiante guette les Rebelles... Depuis des temps immémoriaux, cette présence n'attendait que leur venue pour s'évader de cet espace intermédiaire. Si elle atteint l'espace normal, la galaxie tout entière sera condamnée !

Matériel d'aventure

En plus de ce livret, *Outrespace* contient :

- *Un Encart Détachable*. Cet encart de huit pages contient le script de l'aventure, les plans du vaisseau de transport de l'Alliance le *Céleste*, la légende de la carte en couleurs destinée au Maître de Jeu, un descriptif des personnages non joueurs (PNJ), des cartes "Brume Rouge" détaillant les effets du

gaz hallucinogène employé par les extra-terrestres et une carte permettant de simuler des combats avec des figurines.

- *Une carte en couleurs*. Cette carte de grand format reproduit l'intérieur du vaisseau extra-terrestre *Désolation*, où la majeure partie de l'action va se dérouler.

- *Des pions de combat*. Ces pions à découper sont destinés à être utilisés au cours de la scène de combat du cinquième épisode.

- *Matériel supplémentaire*. Pour jouer cette aventure, vous aurez également besoin des règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*, de crayons, de feuilles de papier et de plusieurs dés à six faces. Le *Guide de Star Wars*, le *Matériel de Campagne* (qui comprend un écran du MJ mis à jour) et des figurines spécialement conçues pour le jeu, peuvent également se révéler utiles sans toutefois être absolument indispensables.

Facteurs de difficulté et équilibre des parties

En tant que MJ, c'est à vous qu'il revient de modifier cette aventure afin qu'elle soit parfaitement adaptée à votre groupe de joueurs. Consultez pour cela la *Nouvelle Table des Facteurs de Difficulté* (p. 144 des règles de *Star Wars*).

Ainsi, par exemple, si le texte mentionne le fait que les PJ doivent réussir des jets *faciles* en Escroquerie pour accomplir une tâche donnée, consultez la "Nouvelle Table des Facteurs de Difficulté" et choisissez un chiffre entre 6 et 10, selon le niveau de compétence de vos PJ.

Notez que, dans le texte, les attributs et les compétences 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 conçue pour six joueurs débutants ayant des compétences complémentaires. Si vos PJ sont moins nombreux, il vous faudra éventuellement ajuster les événements en fonction de leurs aptitudes.

Présentation de l'Aventure

Entre l'espace normal et l'hyperespace, il existe une autre réalité : l'Outrespace. Là, l'espace est légèrement "faussé" et la lumière a moins d'intensité. C'est une galaxie pleine de choses étranges, familières... et mortelles.

L'Outerspace est devenu la dernière demeure de nombreux vaisseaux qui se sont perdus en voyageant dans l'hyperespace. Ceux qui autrefois vécurent dans cette dimension ont disparu. Il ne reste plus désormais que des vaisseaux flottant silencieusement, tels des mausolées dans un cimetière constellé d'étoiles. L'un de ces vaisseaux est le *Désolation*. Gigantesque, sombre et redoutable, il incarne à lui seul tout ce qu'est l'Outerspace.

Dérivant dans l'espace tel une monumentale forteresse, le *Désolation* est le "point central" autour duquel tournent toutes les épaves. Il attire les vaisseaux perdus tel un puissant phare au cœur d'une tempête ionique. La plupart des appareils naufragés lui sont reliés et forment avec lui un conglomérat hétéroclite et lugubre. Mais de nombreux autres gravitent également autour du *Désolation* : entraînés par la puissance de son attraction, ils se détériorent lentement mais sûrement.

À l'intérieur de ce vaisseau obscur règnent les Charons. Ces extra-terrestres — dont l'apparence n'est pas sans rappeler celle des araignées — sont pour le moment en sommeil et attendent que leur commandant les conduise au sein du Vide.

Les Charons sont des êtres violents et malfaisants, encore inconnus de l'Empire Galactique, dont le chef — Ber'asco — se fait appeler "l'Ultime Prophète". Voyageant de galaxie en galaxie, les Charons ont anéanti tous les mondes qu'ils ont trouvés sur leur passage, ne laissant que mort et dévastation dans leur sillage. L'Outerspace est la preuve même de leur longue expérience en matière de destruction.

Il faut honorer et servir le Vide en détruisant la vie, dit un vieux proverbe charon. Or, les vaisseaux qui gravitent autour du *Désolation* ont révélé à Ber'asco qu'il existe encore des bastions abritant de la vie. Il s'agit maintenant pour le *Désolation* de se rendre vers ces contrées contaminées, afin de les "purifier" de la vie exécrée qui les infecte. Le lent réveil des Charons a commencé ; leur puissant navire pourra bientôt repartir pour un nouveau périple.

Événements récents

Le *Céleste* est un transport rebelle qui a été converti en vaisseau prison. À son bord sont détenus le Commandant Impérial Bane Nothos, les chasseurs de primes Zardra et EL-434, le pirate Celis Mott et le Gouverneur Moff Ravik.

Les PJ ont reçu pour mission d'aller à la rencontre de ce vaisseau, afin de le piloter jusqu'à destination et de régler au mieux tout incident fâcheux qui pourrait survenir pendant le trajet. Mais des événements dramatiques se sont produits à bord du *Céleste* avant qu'ils ne le rejoignent... Après être parvenu à échapper à la surveillance de ses gardiens, Bane Nothos a libéré les autres prisonniers. Les Impériaux ont alors provoqué une déperdition d'énergie qui a eu pour effet d'endommager l'hyperpropulseur du vaisseau. L'évasion a ensuite viré à la mutinerie, après que la majeure partie de l'équipage rebelle — seul et sans espoir de secours

immédiat — eut été contrainte de se soumettre à l'autorité implacable de Nothos et de Ravik. Nothos s'empressa alors d'envoyer un appel de détresse à la base impériale la plus proche.

Le capitaine du *Céleste*, une femme entièrement dévouée à l'Alliance, décida toutefois de tenter le tout pour le tout avant l'arrivée des forces impériales. Bien que consciente des dangers que représentait un moteur défectueux, elle décida de faire passer son vaisseau en vitesse-lumière. Une violente explosion secoua ce dernier quand il quitta l'espace normal, mais il ne cessa pas sa course pour autant. Dans une explosion de lumière noire, le *Céleste* déchira les tourbillons chatoyants de l'hyperespace, avant d'aboutir finalement dans l'Outerspace...

Les Principaux PNJ

Vous trouverez ci-dessous une présentation succincte détaillant les projets et motivations des principaux personnages non-joueurs. D'autres renseignements les concernant sont fournis dans l'encart détachable, ainsi que dans le texte des épisodes au cours desquels ils interviennent.

Bane Nothos : Bane Nothos était autrefois un Commandant de District ambitieux qui rêvait de gravir les échelons de la hiérarchie impériale. Mais l'événement qui aurait dû représenter sa plus grande victoire s'avéra, en fait, être sa plus cinglante défaite... La catastrophe se produisit dans le champ d'astéroïdes de Roche, alors qu'il était sur le point de capturer le chef des Rebelles — Ackbar — ainsi que le projet top secret dont celui-ci avait la charge. Lorsque Nothos ordonna à son vaisseau d'attaquer sans attendre, un groupe d'agents rebelles n'hésita pas à se servir d'une arme secrète pour se défendre. Ackbar et ses hommes parvinrent à s'enfuir et Nothos fut rétrogradé au rang de simple commandant d'une flotte de patrouille dans les Territoires de la Bordure Extérieure. (Pour plus de renseignements à ce sujet, reportez-vous à l'aventure *Commando : Shantipole*.) Fort désireux de retrouver son ancienne position hiérarchique, Nothos donna par la suite l'ordre à son vaisseau d'intervenir dans une échauffourée sans attendre des renforts adéquats. C'est ainsi qu'il fut capturé et se retrouva incarcéré à bord du *Céleste* qui devait le conduire en lieu sûr.

Grand Moff Ravik : le Gouverneur Impérial Grand Moff Ravik a très rapidement gravi les échelons de la hiérarchie impériale, mais cela ne suffit pas à satisfaire son ambition démesurée. Ravik convoitait, en effet, le poste influent qu'occupait jadis feu le Grand Moff Tarkin. Pour s'attirer les faveurs de l'Empereur, Ravik s'appliqua à gouverner le secteur de Tolonda avec une poigne de fer. La crainte qu'il inspirait lui permit de faire régner une discipline sévère sur les planètes placées sous son autorité et Ravik se révéla rapidement être un maître dans l'art de la terreur. Mais, un jour, une équipe de Rebelles parvint à détourner sa navette personnelle alors

qu'il se rendait à un conclave impérial. Il fut ensuite amené à bord du *Céleste*, afin de participer à une réunion d'un tout autre genre... Aujourd'hui, bien qu'il éprouve de la rancœur à l'encontre des Rebelles, sa soif de pouvoir est bien plus impérieuse que son désir de vengeance.

Celis Mott : le chef pirate Celis Mott était à la tête d'une armada spatiale plus ou moins homogène qui opérait sur la route spatiale de Nanth'ri. Il s'était récemment mis au service de l'Empire, de telle sorte qu'il pouvait piller tout navire marchand se trouvant sur sa route, sans avoir à craindre des représailles de la part des Destroyers Stellaires. En contrepartie, Celis Mott devait livrer aux autorités impériales toute personne susceptible d'appartenir à la Rébellion qu'il rencontrerait au cours de ses raids. Les Rebelles envoyèrent alors une flotte, afin de mettre fin aux activités de ce pirate et Mott fut finalement capturé. Il souhaite à présent négocier sa libération et son retour parmi les siens. Il a en effet la conviction que son armada se dissoudra d'elle-même s'il n'est pas là pour la diriger.

Zardra : Zardra est une mystérieuse "chasseuse" de primes qui se délecte des défis et des dangers que chacune de ses traques lui procure. Elle a été très occupée depuis qu'elle s'est engagée à retrouver Adar Tollon (voir à ce propos l'aventure *Chasse à l'homme sur Tatooine*). Aujourd'hui, Zardra travaille encore pour les Impériaux, bien que certains de ses employeurs l'aient rendue responsable de l'échec de la capture de Tallon et qu'elle soit, elle-même, la cible de plusieurs chasseurs de primes. Elle n'a jamais fait confiance à l'Empire, mais son besoin de continuer à servir sous ses ordres et son penchant naturel pour les situations périlleuses lui font considérer ces chasseurs plus comme un nouveau défi à relever, que comme une véritable menace. Sa dernière mission s'est mal terminée, un de ses informateurs ayant pris la décision de se retourner contre elle et de vendre ses informations à l'Alliance. Zardra fut alors capturée par le Rebelle qu'elle traquait. Elle a juré de tout faire pour retrouver l'informateur qui l'a trahie...

EL-434 : EL-434 est l'un des nombreux Droïds assassins qu'emploie l'Empire. Il est très dangereux et aime beaucoup son travail. Sa dernière mission consistait à s'introduire dans une base rebelle et à détruire tout ce qui se trouverait sur son passage. Mais les Rebelles l'attendaient de pied ferme et parvinrent à le maîtriser avant qu'il ne cause trop de dommages. EL-434 a toutefois préféré ne pas s'auto-détruire, dans l'espoir que les Rebelles le conduisent jusqu'à une base importante ou un monde-repaire. Il pourrait alors accomplir ce pour quoi il a été programmé, avec tout le brio dont il est capable...

Ber'asco : chef des Charons et commandant de l'étrange vaisseau *Désolation*, Ber'asco est à la tête du culte de la mort des Charons. Il a longtemps

attendu la révélation mystique que doit lui apporter l'extermination de toute vie, mais ses questions sont pour l'instant restées sans réponse. Après un long sommeil méditatif passé dans le silence de l'Outrespace, la présence de la vie a réveillé le Charon. Ber'asco sait maintenant que sa mission n'est pas encore achevée et qu'il doit répandre la bonne parole dans un autre univers, avant que les espoirs de son peuple puissent se réaliser.

Les Charons : les Charons sont des êtres ressemblant à des araignées, qui viennent d'une région reculée de l'Outrespace. Ces humanoïdes arachnéens sont grands, maigres et dotés de multiples appendices. En combat, leurs griffes tranchantes sont enduites d'un poison qui attaque le système nerveux central de l'ennemi. Ce venin a pour effet de détruire progressivement les cellules nerveuses de leurs malheureuses victimes. La douleur et les hallucinations que celles-ci subissent les rendent d'abord inoffensives, avant de leur procurer une mort lente une fois que toutes leurs cellules nerveuses ont été désagrégées. Excellents grimpeurs, les Charons peuvent utiliser leurs griffes et leurs membres puissants pour franchir la plupart des obstacles qui se présentent sur leur chemin. Ils sont capables de produire une toile visqueuse dont ils se servent de diverses manières. Tous les Charons n'adhéraient pas au départ à la doctrine de destruction systématique de la vie. Cependant, comme le culte de Ber'asco prônait la destruction de l'univers, ces réfractaires furent les premières victimes des croyances de leurs congénères. Dans la croisade qu'ils ont engagée contre la vie, les Charons ont mis au point une technologie utilisant la vie et ses avatars afin de créer une machine de destruction mort-vivante. Ils ont ainsi inventé la "*Brume de la Mort*" dont la composition rappelle celle de leur propre venin naturel. Ils ont la ferme intention de s'en servir pour anéantir tous les systèmes solaires qui existent encore. Les Charons du Désolation voient en Ber'asco leur Prophète Ultime, car c'est lui qui a dirigé les dernières campagnes de la grande croisade qui a ravagé l'Outrespace. Pour l'instant, ils sont plongés dans un sommeil semblable à la mort, en attendant que Ber'asco ait trouvé les réponses aux questions que se pose son peuple. Mais, lorsque que de nouveaux vaisseaux sont venus se perdre dans l'Outrespace, certains Charons se sont réveillés afin de voir de quoi il retournait...

Episode un L'armada TIE

Résumé

L'aventure débute au moment où un groupe de Rebelles vient de partir à la rencontre du vaisseau de transport *Céleste*. Mais, quand leur propre vaisseau sort de l'hyperespace pour se rendre au point de rendez-vous convenu, les Rebelles se retrouvent au beau milieu d'une formation de chasseurs TIE !

Lire à haute voix

Il y a très très longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine... Un petit groupe de Rebelles sillonne l'espace afin de se porter à la rencontre du vaisseau de transport *Céleste*. Ils ont pour mission de prendre les commandes de ce vaisseau et d'acheminer sa cargaison jusqu'à un avant-poste secret dont la localisation ne leur a pas encore été révélée.

Mais l'Empire s'intéresse tout particulièrement à cette mystérieuse "cargaison". En ce moment même, des agents impériaux passent la galaxie au peigne fin en quête du *Céleste*. Les Rebelles ne s'attendent certainement pas à ce qu'ils vont trouver lorsqu'ils sortiront de l'hyperespace...

Débuter l'aventure

Prenez le script dans l'encart détachable et attribuez un rôle à chacun des joueurs (du "1er Rebelle" au "6e Rebelle"). Si votre groupe compte moins de six joueurs, répartissez équitablement les répliques supplémentaires. Nous vous suggérons de faire une photocopie du script pour chaque joueur, mais vous pouvez aussi vous partager l'original si vous n'avez pas accès à une photocopieuse. L'aventure démarre quand la personne du groupe incarnant le "1er Rebelle" commence sa lecture.

Une fois que les joueurs ont fini de lire leurs tirades, reprenez le déroulement des événements avec "L'attaque des TIE" ci-dessous.

L'Attaque des TIE

Lorsque les joueurs ont terminé le script, lisez le passage suivant à haute voix.

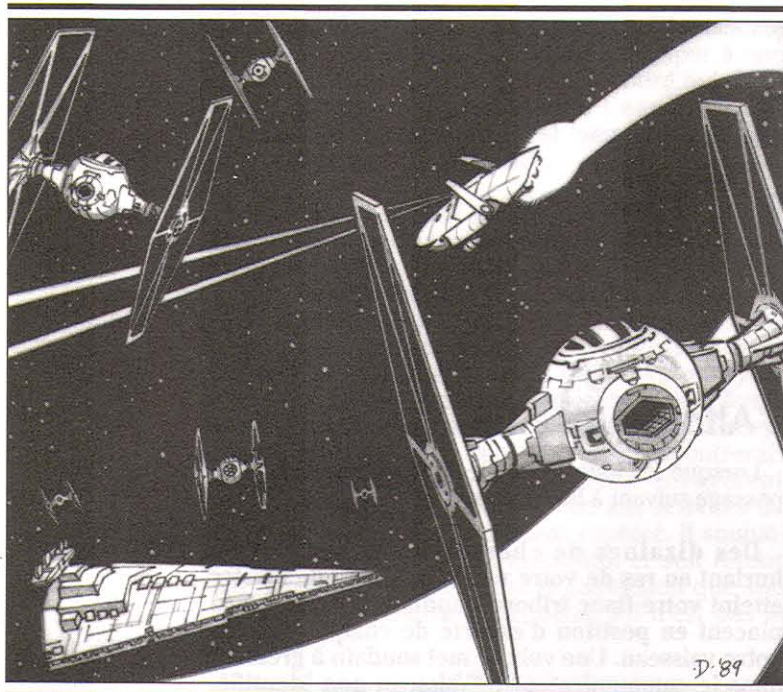
Des dizaines de chasseurs TIE passent en hurlant au ras de votre vaisseau. Un tir de blaster atteint votre flanc tribord, tandis que deux TIE se placent en position d'escorte de chaque côté de votre vaisseau. Une voix se met soudain à grésiller dans le communicateur : "Vaisseau non identifié. Vous venez d'entrer dans un secteur spatial interdit. Au nom de l'Empire, identifiez-vous immédiatement et maintenez votre trajectoire actuelle. Tout changement de cap sera puni sur le champ. Nous ne ferons plus de tirs de semonce."

Il est grand temps que les aventuriers se concertent pour discuter de leurs choix et de leurs options. Ils vont devoir se décider très rapidement. Faites en sorte que la voix déjà entendue vienne sans cesse interrompre leur discussion, pour les menacer et les questionner, de façon à entretenir la tension et précipiter leur décision. Voici les principales options que peuvent envisager les joueurs.

Combattre les TIE

Le vaisseau des Rebelles n'est pas aussi rapide que les chasseurs impériaux, mais il peut encaisser plus de dommages qu'eux et possède de bons écrans. La meilleure solution consisterait pour les Rebelles à faire front et à se défendre tout en se préparant à repasser en vitesse-lumière. Les PJ vont vite se rendre compte qu'ils ne peuvent pas faire face à une formation de TIE et à un Destroyer Stellaire Impérial. Voici la façon dont le combat devrait se dérouler.

Round de Combat 1 : Si les Rebelles font dévier la trajectoire de leur vaisseau (en accélérant, en ralentissant ou en virant de bord), s'ils refusent de s'identifier ou s'ils tentent de faire feu sur les deux TIE les plus proches, le combat s'engage immédiatement. Utilisez alors les règles de combat spatial du jeu de rôle. Les deux TIE sont à courte portée du vaisseau Rebelle. Les autres chasseurs se trouvent à une portée moyenne, mais aucun de ces derniers ne se mêle au combat pendant ce round. Le Destroyer Impérial, quant à lui, est encore hors de portée.



Round de Combat 2 : Quatre TIE supplémentaires prennent part à l'affrontement et se positionnent à moyenne portée du vaisseau des PJ.

Round de Combat 5 : Six TIE de plus se joignent au combat en restant à moyenne portée du vaisseau des PJ.

Round de Combat 6 : Après six rounds de combat, le Destroyer Impérial commence à se placer en position de combat.

Rounds de Combat 7, 8, 9 : A chaque round, deux nouveaux TIE viennent renforcer l'escadrille de chasseurs et se positionnent à moyenne portée du vaisseau des PJ.

Round de Combat 10 : Huit TIE passent à l'attaque. Ils commencent à moyenne portée et exécutent des tirs combinés avec le maximum d'efficacité possible.

Rounds de Combat 13 et + : Au treizième round, le Destroyer, qui est toujours à longue portée, commence à utiliser son rayon tracteur contre le vaisseau rebelle. Si le vaisseau rebelle est touché, il est aussitôt capturé. Passez à la section intitulée "Capturés !"

Le vaisseau des Rebelles n'est autre que le *Long Cours* qui a été détaillé dans le *Matériel de Campagne de Star Wars*. Ses caractéristiques sont reproduites ici afin de vous faciliter la tâche. Les chasseurs impériaux sont des TIE/in normaux.

Yacht de petit tonnage modifié rebelle* : Multiplicateur d'Hyperpropulsion X1 ; Vitesse Sub-Luminique 3D ; Maniabilité 1D ; Coque 4D ; Armes : deux Canons-Lasers (tirent séparément) ; Ordinateur de Visée 3D ; Dommages 5D. Ecrans : 3D.

*Ces caractéristiques concernent le *Long Cours*, le yacht de petit tonnage que l'Alliance a fourni aux PJ. Si les joueurs possèdent un autre vaisseau, utilisez ses caractéristiques.

Chasseurs stellaires TIE/in : Multiplicateur d'Hyperpropulsion zéro ; Vitesse Sub-Luminique 5D ; Maniabilité 2D ; Coque 2D. Armes : deux Canons-Laser (tirent simultanément) ; Ordinateur de Visée 2D ; Dommages combinés 5D. Ecrans : aucun.

Pilotage de Vaisseau 3D+1 ; Canons de Vaisseau 3D+1.

Eviter le combat

Les Rebelles peuvent tenter de s'enfuir à n'importe quel moment, qu'ils en prennent la décision dès le départ ou après plusieurs rounds de combat. S'ils lancent leurs moteurs et tentent de s'enfuir dès le début des hostilités, les rounds de combat se déroulent comme décrits ci-dessus. Toutefois, si les Rebelles commencent à faire les calculs de leur saut avant de s'enfuir, il faut quatre rounds de combat avant que le passage en vitesse-lumière puisse être effectué et les senseurs impériaux ont toutes les chances de détecter les impulsions qu'émet le navordinateur en résolvant ses calculs. Par contre, si les Rebelles tentent le saut sans calcul préalable, les Impériaux n'ont pas le temps de réagir. Consultez alors la section intitulée "Le saut" ci-dessous.

Si les aventuriers commencent leurs calculs en cours de combat (en supposant qu'ils aient combattu sans tenter de s'enfuir), il leur faut dans ce cas survivre pendant 12 rounds de combat avant que les calculs soient achevés et qu'ils aient atteint une vitesse suffisante pour passer dans l'hyperespace. Bien entendu, ils peuvent aussi tenter un saut sans aucun calcul préalable, ce qui ne leur prend alors qu'un seul round.

Reddition

Si les Rebelles jugent qu'ils ne peuvent ni se battre ni s'enfuir, ils peuvent décider de se rendre. Dans ce cas, passez à la section "Capturés !", ci-dessous.

Capturés !

Si les PJ se rendent ou sont faits prisonniers par les rayons tracteurs du Destroyer Impérial, vous serez obligé d'improviser un petit scénario. C'est pourquoi il vaut mieux laisser une bonne chance aux Rebelles de s'en tirer... Mais arrangez-vous quand même pour que cela ne leur soit pas trop facile.

S'ils sont capturés par un rayon tracteur, les Rebelles peuvent néanmoins essayer de plonger dans l'hyperespace. Les PJ ne devraient ensuite pas

être trop étonnés de se retrouver dans l'Outerspace... Ils peuvent également essayer d'intimider le Destroyer Stellaire, en poussant les gaz à fond tout en remontant le rayon jusqu'à sa source. Le capitaine de l'Empire Westen préférera couper le rayon plutôt que de risquer d'endommager sérieusement son bâtiment.

Si les Rebelles sont tractés jusqu'à un pont-hangar, ils y trouvent alors un vaisseau qui vient juste d'être confisqué à des contrebandiers. Les PJ peuvent alors éventuellement se cacher, avant de tenter de monter à son bord. A moins qu'ils ne préfèrent maintenir un feu nourri, avant de courir jusqu'à ce vaisseau.

Si les aventuriers se retrouvent dans le bloc de détention du Destroyer, c'est à vous qu'il revient alors de décider ce qui se passe ensuite. Si vous désirez vraiment faire jouer une évasion à vos PJ, le scénario *Pluie d'Etoiles* peut vous fournir tous les détails concernant l'intérieur d'un Destroyer Stellaire de Classe Victoire.

Gros Plan sur la Passerelle du Destroyer Stellaire

Tandis que les PJ s'enfuient ou se battent contre les TIE, ménagez une petite pause afin de leur lire la scène suivante à voix haute :

EXTERIEUR : LE DESTROYER STELLAIRE IMPERIAL IMPLACABLE. *L'imposant vaisseau de guerre se meut avec grâce sur un fond étoilé. Il se tourne ensuite lentement vers la caméra alors que celle-ci se rapproche et zoome sur la passerelle de commandement. La scène change et révèle alors...*

INTERIEUR : LA PASSERELLE DE L'IMPLACABLE. *Le commandant du vaisseau de guerre se tient devant la baie vitrée avant et observe la brillante danse de guerre des chasseurs TIE. Un officier subalterne attend nerveusement à ses côtés.*

"Lieutenant, avez-vous étudié les trajectoires de saut probables du Céleste ?" siffle le Capitaine Westen.

"Capitaine, nous avons déterminé plusieurs coordonnées possibles, mais aucune ne paraît plus vraisemblable que les autres."

Westen se tourne vers l'officier. "Ce vaisseau rebelle est venu ici pour rencontrer le Céleste. Lorsque ses hommes d'équipage seront sous les verrous, j'irai les interroger. Peut-être que ces Rebelles sont mieux informés que vous, lieutenant. Parlan a déçu le Seigneur Vador et je n'ai aucunement l'intention de faire de même. Si j'échoue... je n'échouerai pas seul. Compris, Lieutenant ?"

Le Lieutenant déglutit avec difficulté et approuve d'un signe de tête, avant de saluer avec une fraction de seconde de retard.

Fondu-enchaîné...

INTERIEUR : LE VAISSEAU REBELLE LONG COURS.

Le saut

Alors que les PJ s'apprêtent à passer en vitesse-lumière, lisez le passage suivant à voix haute :

Les chasseurs TIE qui se rapprochent du vaisseau sont de plus en plus nombreux, mais la programmation de votre ordinateur d'astrogation est pratiquement achevée. Les calculs sont terminés et une trajectoire a été définie. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton de commande.

(Pour accroître le suspense, demandez alors à un joueur d'effectuer un jet en *Astrogation*. Hochez la tête une fois qu'il vous a informé de son résultat, puis reprenez votre lecture.)

L'hyperpropulseur se met à pétarader et à grincer. Pendant une fraction de seconde rien ne se produit : votre vaisseau continue de progresser dans l'espace normal au milieu d'une nuée de TIE qui se rapprochent à toute allure. Puis, tout à coup, votre environnement change d'aspect.

Décrivez aux Rebelles les sensations inhabituelles que provoque ce saut. Tandis que leur vaisseau accélère de plus en plus, des bandes colorées de l'hyperspace semblent perdre de leur cohérence et s'éloigner. D'étranges failles apparaissent alors : des trouées qui s'ouvrent sur des flaques de lumière ou sur des puits d'obscurité totale. Le vaisseau est agité de violentes secousses et les instruments de bord deviennent complètement fous. Soudain, les aventuriers aboutissent en un lieu dont ils n'ont jamais soupçonné l'existence : l'Outerspace.

L'Outerspace

Lisez :

Votre vaisseau émerge de l'hyperspace après le saut le plus étrange que vous ayez jamais connu. Mais tout ne semble pas pour autant être rentré dans l'ordre. Vous devriez normalement contempler la mer d'ébène de l'espace, or vous avez devant vous une sorte de néant grisâtre agité de convulsions. Des volutes de gaz colorés zèbrent une étendue couleur de cendres, telles des éclairs déchiquetés déchirant des nuées orageuses. Toutefois, ce sont les étoiles qui vous offrent le spectacle le plus étonnant. L'espace gris et tourmenté qui vous entoure est en effet constellé non pas de millions de pointes d'épingles scintillantes, mais de milliards de trous d'une noirceur irradiante...

E

pisode deux

La découverte du Céleste

Résumé

Dans cet épisode, les PJ vont découvrir le *Céleste*, dérivant paisiblement à proximité d'un nuage de gaz brûlant. Après être montés à son bord, les PJ vont tenter de déterminer ce qui est arrivé à ce vaisseau en inspectant ses coursives désertes.

L'examen du vaisseau rebelle

Une fois que le danger immédiat représenté par l'attaque de l'escadrille des chasseurs TIE sera passé, les Rebelles vont sans doute chercher à savoir dans quel état se trouve leur vaisseau. Voici ce qu'ils peuvent découvrir grâce à leurs compétences et à leur équipement.

Vérification de l'hyperpropulseur. N'importe quel joueur possédant des compétences en Technique peut examiner l'hyperpropulseur du vaisseau. Un jet de difficulté *facile* en Réparation de Vaisseau révèle alors que le moteur est endommagé. Un jet de Perception *facile* permet ensuite d'attribuer ces dégâts au tir encaissé au moment où ils sont sortis de l'hyperespace pour rencontrer le *Céleste*. Il paraît évident qu'ils sont à l'origine du mauvais fonctionnement du moteur. Ce dernier est à présent inutilisable et il le restera tant qu'il n'aura pas subi d'importantes réparations. Malheureusement, il n'y a pas à bord du vaisseau les pièces de rechange indispensables à ces réparations. Les PJ vont donc devoir trouver — ou fabriquer — un nouveau motivateur d'hyperpropulsion. Or, même si les Rebelles récupèrent toutes les pièces de l'ancien, il leur manquera encore cinq éléments importants : un hypersolénoïde, un condensateur d'influx, un couplage de puissance, un stabilisateur quadraxial et un compensateur d'espace normal.

Vérification des moteurs sub-luminiques. Ils fonctionnent, mais ils ne peuvent en aucun cas — à eux seuls — servir aux Rebelles pour rentrer à leur base. Ces moteurs permettent toutefois de bénéficier d'une bonne maniabilité, ce qui n'est pas à négliger dans un environnement aussi étrange que l'Outrespace.

Examen du navordinateur. Un jet *moyen* en Astrogation permet de soutirer quelques informations au navordinateur. On peut ainsi apprendre qu'une trajectoire correcte avait bien été définie, mais que l'hyperpropulseur a été dans l'incapacité de la respecter. Au lieu du trajet prévu, le moteur endommagé a d'abord projeté le vaisseau dans l'hyperespace, avant de le propulser dans une autre dimension. Il est possible de calculer une trajectoire de retour, mais celle-ci n'aura aucune utilité tant que l'hyperpropulseur n'aura pas été remis en état. Si on demande au navordinateur de déterminer où se trouvent les Rebelles, il utilisera ses circuits sémantiques pour désigner un endroit qui n'est ni l'hyperespace, ni l'espace normal. Il lui attribuera alors le nom d'Outrespace.

Tentative de balayage sensoriel. Malgré les nuages de particules ioniques qui interdisent tout relevé précis, il est néanmoins possible de glaner quelques renseignements à l'aide des senseurs. La difficulté de toutes les opérations de détection doit toutefois être augmentée de 5 points. "Utilisation de senseurs" est une compétence relevant du Savoir. Les balayages réussis révèlent alors la présence d'un vaisseau se trouvant à environ 120 unités sub-luminiques sur tribord avant. Comme il se trouve au voisinage immédiat d'un nuage d'énergie particulièrement dense, il est impossible d'en savoir plus à son sujet avec les senseurs.

Utilisation de la radio sub-spatiale. Le balayage de toutes les bandes de communication révèle que l'Outrespace est presque totalement silencieux. Les Rebelles ne peuvent en effet détecter aucune communication : aucun message de circulation, aucune balise de signalisation, aucune émission sub-spatiale. Le seul canal digne d'intérêt est une onde porteuse émise par un vaisseau de transport sur une fréquence de l'Alliance. Mais, bien que ce canal soit ouvert, aucun message n'est émis. Tout se passe comme si quelqu'un avait ouvert son communicateur avant de l'abandonner. Un jet *facile* en Astrogation suffit pour localiser la source du signal. Elle est située près de l'épais nuage repéré par les senseurs. Si les PJ décident d'aller voir de quoi il s'agit, passez à la section "La nébuleuse", ci-dessous.

La nébuleuse.

Tandis que les Rebelles s'approchent de la nébuleuse, lisez-leur ceci :

Au loin, se découpant sur l'étendue gris acier, tournoie une nébuleuse multicolore. Cette nuée aux teintes chamarrées projette des vagues d'énergie de toutes sortes. Vous remarquez soudain que vos instruments de navigation se mettent à réagir bizarrement. Les voyants deviennent fous et les écrans s'éteignent et se rallument sans arrêt. La nuée est longue de plusieurs kilomètres et émet de nombreux parasites qui ont pour effet de brouiller vos senseurs et de limiter vos observations. Entre le nuage et votre appareil, vous remarquez un vaisseau à la dérive.

Il s'agit du transporteur de l'Alliance *Céleste*. Il est apparemment abandonné et ses systèmes de survie semblent fonctionner au ralenti. Les PJ qui réussissent des jets *moyens* en Perception peuvent noter que plusieurs de ses capsules de sauvetage ont été larguées, alors que les compartiments à marchandises sont encore pleins. Le *Céleste* étant de plus grand tonnage, le vaisseau des Rebelles ne peut s'arrimer à lui qu'au niveau du sas situé au-dessus des moteurs ou de la station d'amarrage aménagée sous les compartiments à marchandises. Les manœuvres d'abordage nécessitent un jet *moyen* en



Pilotage de Vaisseau, car tout en dérivant, le *Céleste* effectue des embardées en tous sens.

L'exploration du *Céleste*

Le transporteur rebelle *Céleste* possède deux ponts supérieurs et des rangées de compartiments à marchandises aménagés sous sa coque. Une trace noirâtre près des moteurs est la seule marque de dommage visible. Un jet de difficulté *moyenne* en Réparation de Vaisseau peut toutefois suggérer aux PJ que les organes internes ont dû subir plus de dégâts. Grâce à un jet de qualité *difficile* en Perception, un PJ peut éventuellement repérer des espèces de filaments accrochés à la plate-forme d'amarrage inférieure (il s'agit de toiles des Charons). Dans la clarté bizarre de l'Outerspace, ces fils ont d'étranges reflets cristallins.

Le *Céleste* est un vaisseau à l'agonie. Il est glacé, obscur et son air est confiné. Certaines de ses pièces n'ont plus de gravité et, seul le système électrique de secours éclaire encore, d'une lumière blafarde, ses coursives et ses salles. Référez-vous aux descriptions ci-dessous pour avoir plus de détails sur ce que les Rebelles peuvent observer et découvrir à bord du *Céleste*.

Description du *Céleste*

Chaque pièce du *Céleste* est numérotée de façon à faciliter son repérage sur le plan de l'encart détachable. Servez-vous de ce plan pour vos descriptions.

1. Sas supérieur. C'est l'un des deux endroits où il est possible de s'amarrer au *Céleste*. Ce sas est tout à fait classique et s'ouvre sur une pièce de l'étage supérieur. Cette pièce contient un placard,

L'Outerspace

L'Outerspace est un univers situé au-delà des frontières de l'espace normal et de l'hyperespace. Contrairement aux étendues bleues et noires de l'espace normal, l'Outerspace est une sorte de néant gris argent, ponctué de nuages d'énergie et d'étoiles noires.

Ces nuages et leurs spirales d'énergie tourbillonnante produisent des tempêtes qui peuvent affoler les ordinateurs, les senseurs et tous les équipements de communication.

Les étoiles noires ressemblent à des trous percés dans l'uniformité grise. Il y a bien des planètes qui gravitent autour de ces gouffres, mais elles sont toutes glacées et dépourvues de vie. Nombre d'entre elles ont été réduites en poussière par la violence systématique déployée par les Charons lorsqu'ils ont écumé cette galaxie.

Totalement dénué de vie, l'Outerspace est à présent une voie de garage pour les vaisseaux qui se perdent dans l'hyperespace. La plupart de ceux qui ont dérivé jusqu'ici, sont aujourd'hui en piteux état. Les tempêtes d'énergie continuelles ne peuvent d'ailleurs qu'endommager et perturber davantage leurs appareillages encore opérationnels. Seuls les derniers arrivés parviennent encore à troubler le silence mortel de l'Outerspace.

P remier récit du Céleste : L'évasion impériale

Les informations qui suivent ne sont destinées qu'au maître de jeu. Ne révélez aucune de ces données à moins que les PJ ne fouillent les endroits appropriés du Céleste et réussissent les jets de dés adéquats.

Assis dans sa cellule, Bane Nothos attendait impatiemment, tout en faisant machinalement tourner la cheville qu'il portait à l'index droit. Il détestait attendre. Il détestait déjà cela quand il était Commandant Impérial de District. Maintenant qu'il était détenu prisonnier à bord du *Céleste*, l'attente lui était encore plus insupportable. Mais ce qu'il attendait se produisit enfin... Le Droïd qui apportait son dîner entra dans la cellule et lui tendit le plateau. Nothos accepta celui-ci un peu plus lentement que de coutume, laissant le temps aux gardes rebelles de poursuivre leur chemin. Il pressa alors sa bague entre le pouce et l'index. Le laser dissimulé dans sa cheville ne contenait qu'une seule charge, mais elle se révéla suffisante pour neutraliser le Droïd. Nothos reprogramma aussitôt la machine et la regarda s'éloigner, avant de se rasseoir pour entamer son repas. Une dernière fois, il attendit. Il s'essuya lentement les lèvres, puis reposa sa serviette sur son assiette vide. Soudain, l'assiette, la serviette et Nothos furent brutalement projetés sur le sol dans un vacarme métallique assourdissant : le *Céleste* venait de dévier de sa trajectoire. Nothos se prit à sourire. Le Droïd reprogrammé avait accompli sa tâche. Les moteurs désynchronisés avaient tellement surchauffé que le vaisseau était maintenant contraint de s'arrêter.

Dans la confusion qui suivit ce désastre, profitant de la faible luminosité fournie par les générateurs de secours, Bane n'eut qu'à pousser le verrou magnétique désormais inutile de sa cellule pour se retrouver libre. Il se dirigea alors vers la chambre du Grand Moff Ravik dont il ouvrit la porte. Ravik l'attendait, debout au centre de la pièce.

"Au rapport, commandant."

Nothos plissa les paupières avant de se soumettre à l'ordre de Ravik. "L'équipage du *Céleste* est tout à fait ordinaire, Grand Moff, et les hommes ordinaires ont tendance à paniquer lorsque leur vaisseau perd sa puissance et sa mobilité. La survie individuelle devient alors l'unique but de chacun".

"Il est facile de commander à des hommes terrorisés," dit alors Ravik, "si on leur promet de les tirer d'affaire..."

"Certains resteront sans doute loyaux à Gryphon."

Ravik aperçut à ce moment-là EL-434 qui sortait en silence de sa cellule. Un sourire déforma alors le visage du Grand Moff. "Je suis sûr que nous trouverons un moyen pour les soumettre, commandant..."

un interphone et une échelle qui mène à l'étage inférieur. Le placard renferme deux scaphandres spatiaux, deux medpacs, une tige lumineuse et des rations concentrées. L'échelle donne dans une cour.

2. Salle de repos. Cette salle est destinée à la relaxation et aux exercices physiques. Comme elle est dépourvue de gravité, les Rebelles voient flotter autour d'eux un équipement de gymnastique, une table d'holo-échecs, ainsi qu'une table de zee-gee (un jeu qui jouit d'une grande popularité auprès des marchands corelliens).

3. Coquerie. A l'intérieur de cette pièce, les Rebelles découvrent des scanofours, des détergents soniques et un garde-manger. La salle est tendue de toiles de Charons. Ces derniers ont emporté les quelques provisions qui restaient afin de les faire examiner par leurs bioscientifiques. Un jet de difficulté facile en Perception permet de noter la présence de traces de griffes sur l'équipement, qui témoignent des recherches hâtives menées ici par les Charons.

4. La salle des machines. La salle des machines s'étend sur deux niveaux et forme une large zone dégagée autour des moteurs principaux. La gravité est très faible dans ce lieu. Un ensemble d'échelles et de passerelles relie les niveaux et les différents postes, consoles, commandes et stations de maintenance. Cette salle est envahie par une épaisse fumée et l'on peut voir, un peu partout, des pièces d'équipement carbonisées et réduites en miettes. Tout joueur réussissant un jet de difficulté facile en Réparation de Vaisseau peut découvrir que quelque chose a désynchronisé les moteurs, ce qui les a détruits et a ainsi ôté toute énergie au vaisseau. Sans cette énergie, le réseau de conditionnement d'air, les systèmes de survie, la navigation sub-luminique et la plupart des opérations informatiques sont devenues impossibles. Les accumulateurs de secours fournissent toutefois suffisamment d'énergie aux ordinateurs pour que l'on puisse s'en servir de façon limitée. Quant à l'hyperpropulseur, ce n'est plus qu'une ruine inutilisable. Rien ne peut être sauvé dans ce moteur.

5. Atelier d'entretien. Ce petit atelier de réparation peut éventuellement être utilisé pour fabriquer certaines pièces de machinerie. Sans énergie, il ne peut toutefois être d'aucune utilité.

6. Infirmerie. Cette infirmerie rudimentaire ne possède même pas le confort le plus élémentaire. L'installation comprend, en tout et pour tout, deux lits et un ordinateur à diagnostic. En fouillant la pièce, les PJ remarquent que la cuve à bacta a été enlevée. Des traces de griffes indiquent clairement que les Charons sont les auteurs de ce vol. La plupart des casiers de rangement ont été dévalisés ; les portes de ces casiers sont maintenant fermées par tout un réseau de toiles. Pour couper ces toiles, il faut réussir un jet moyen en Vigueur. Il y a quatre medpacs à l'intérieur de ces casiers.

7. Quartiers de l'équipage. Ces chambres spartiates contiennent chacune deux couchettes, des bureaux, des chaises et des placards. Divers souvenirs de l'équipage tournoient au centre des pièces, formant comme une espèce de champ d'astéroïdes miniature. Certains vêtements ont été emportés, mais la plupart des affaires sont encore là. En réussissant des jets *moyens* en Recherche, les PJ peuvent découvrir ici deux medpacs, une tige lumineuse, un rouleau de synthécorde, un cube de détonite et un pistolet-blaster.

8. La Passerelle de commandement. La porte menant à la passerelle a été soufflée par une explosion. Les PJ découvrent une pièce déserte, d'aspect sinistre : les instruments ne cessent de clignoter dans l'étrange lumière de la nébuleuse qui filtre par le hublot. Les écrans et les ordinateurs sont encore maintenus en état de fonctionnement par le générateur de secours. Il faut réussir un jet *moyen* en Sécurité pour visionner le journal de bord du vaisseau. Les dernières données qu'il contient se présentent sous la forme d'une image holographique qui fait apparaître des silhouettes transparentes sur la passerelle, aux côtés des PJ.

L'holo-enregistrement défile et leur révèle ce qui suit. Lisez :

Des images holographiques vacillantes apparaissent sur la passerelle lorsque les dernières données inscrites dans le journal de bord sont lues. On peut voir un homme svelte revêtu du sévère uniforme de l'Empire qui se tient devant la station de communication. Des membres de

l'équipage, ainsi qu'un Droïd armé jusqu'aux dents, sont à ses côtés. "Code de secours Impérial trois-delta-delta," dit-il. "Ici le Grand Moff Ravik. Je me suis emparé du vaisseau rebelle *Céleste* et j'attends que le Destroyer Stellaire Impérial *Implacable* vienne me chercher. Je vais à présent vous communiquer mes coordonnées. J'exige une réponse immédiate tant que la situation le permet encore."

Les paroles de Ravik se perdent ensuite dans le vacarme d'une explosion provenant de la porte. Des tirs de blasters fusent au travers de la brèche provoquée par le souffle. Une femme portant un uniforme de capitaine de vaisseau de transport rebelle mène l'assaut. Le Droïd et quelques membres d'équipage font aussitôt feu sur les assaillants, tandis que Ravik s'empresse de se mettre à l'abri. Une voix se met soudain à crépiter dans un communicateur invisible : "*Céleste*, ici l'*Implacable*. Nous avons bien reçu votre message ; nous arrivons immédiatement."

Le capitaine rebelle jette alors un coup d'œil par le hublot et son visage se crispe. Elle se jette alors sur les commandes et enfonce un bouton. L'hyperpropulsion est aussitôt activée. Les images vacillantes de l'extérieur se confondent en traînées de lumière, avant de s'évanouir.

Tout paraît indiquer que le vaisseau s'est jeté dans l'hyperespace sans aucun calcul préalable. Cette manœuvre a dû réduire encore le peu d'énergie qui lui restait et a donc mis fin à l'enregistrement.

Alors que l'hologramme s'estompe, les PJ distinguent un nouvel élément par la baie vitrée de la



S econd récit du *Céleste* : Exode

Tandis que la fumée qui envahissait la passerelle endommagée commençait à se dissiper, un mutin se mit en devoir d'administrer un medpac au Grand Moff Ravik. Zardra et EL-434 conduisirent alors les prisonniers rebelles au quai de chargement inférieur, pendant que Mott et Nothos s'employaient à récupérer autant de données qu'ils le pouvaient. Le pirate poussa un long soupir qui agaça Ravik presque autant que sa blessure.

"Il est fichu, Moff," lança Mott, "Le *Céleste* est mort. Nous ne pouvons absolument rien tirer de cette carcasse."

"Nothos, qu'est-ce que vous avez au sujet de cet espèce d'astéroïde ou planétoïde, là-bas ?" demanda Ravik.

Bane Nothos regarda par le hublot, avant de se pencher à nouveau sur les senseurs. Il revint vers le hublot, s'y arrêta un instant, puis hochait légèrement la tête. "Grand Moff, je pense que la chose que nous voyons là-bas est un vaisseau."

"Est-il abandonné, lui aussi ? Y a-t-il des signes de vie ?"

Nothos hésita. "Il n'est pas abandonné, mais les détecteurs de formes de vie donnent des indications plutôt contradictoires et déroutantes..." Ravik se leva en refusant d'un geste l'aide d'un membre de l'équipage. "Votre opinion, commandant ?"

Cette fois, Nothos n'eut aucune hésitation. "Si c'est bien un vaisseau, je peux le piloter."

Ravik toisa Nothos du regard. Celis Mott concentra son attention sur un écran éteint tandis que Nothos soutenait le regard du Grand Moff. Le pirate attendit jusqu'à ce qu'il entende un léger bruit provenant de la direction du Grand Moff. Il leva alors les yeux et vit Ravik opiner sèchement de la tête.

"Nous possédons à présent une destination pour les capsules de sauvetage. Emmenez-nous là-bas, commandant".

passerelle. Un imposant vaisseau est en train d'émerger du nuage coloré qui emplit l'étendue gris acier de l'Outerspace. C'est un gigantesque bâtiment d'un noir de jais, qui semble défier toutes les théories en matière de conception astronautique. Tout autour de lui, tels de petits satellites, gravitent des centaines de vaisseaux aux dimensions plus modestes. Tous semblent aussi morts, silencieux et glacés que le monstrueux engin.

9. Station de communication. Cette station de communication perfectionnée est équipée d'une radio sub-spatiale, d'un moniteur, de consoles d'enregistrement et d'autres dispositifs de communication classiques. S'il le désire, un PJ peut vérifier les données enregistrées (en réussissant un jet de qualité *facile* en Programmation) afin de s'assurer que la dernière transmission avant la catastrophe fut bien celle adressée à l'*Implacable*.

10. Le bureau du capitaine. Cette pièce confortable contient un bureau, un fauteuil et un divan. L'une des parois est en transpacier et offre une vue à couper le souffle sur l'extérieur. Les divers blocs de données et enregistrements présents ici indiquent de façon évidente qu'il s'agit du bureau du Capitaine Alina Gryphon, commandante du *Céleste*.

11. Les quartiers du Capitaine. Cette cabine luxueuse contient un grand lit, une salle de bains privée, ainsi qu'un coffre de rangement. Un jet *moyen* en Sécurité est nécessaire pour ouvrir le coffre. A l'intérieur, les PJ peuvent trouver un bloc de données rempli d'informations codées. Il s'agit de renseignements concernant la mission de Gryphon, qui peuvent être décryptés grâce à un jet *difficile* en Sécurité. La commandante devait accueillir à son bord un groupe de prisonniers impériaux et se préparer à un voyage de deux mois. Un groupe d'agents rebelles devait, en effet, prendre les commandes du vaisseau pour le conduire jusqu'à un monde-repaire de l'Alliance. Les prisonniers auraient ensuite être livrés aux autorités de la Rébellion, avant que Gryphon puisse reprendre le commandement du *Céleste*.

12. Magasin. Cette pièce est privée de gravité et toutes sortes d'objets flottent dans l'air : des vêtements, de la nourriture, de l'eau potable et d'autres provisions indispensables pour le long voyage que le *Céleste* était sur le point d'entreprendre.

13. Cellules de détention. Ces pièces, initialement conçues pour servir de soutes, ont été converties en cellules afin de permettre le transport des prisonniers en toute sécurité. Même si elles ne sont pas aussi inviolables qu'un bloc de détention impérial, ces chambres scellées sont parfaitement adaptées pour des prisonniers ordinaires. L'énergie ayant été coupée dans le vaisseau, les serrures magnétiques ne fonctionnent plus et les portes peuvent maintenant s'ouvrir sans difficulté. Chaque cellule n'est meublée que d'une couchette aménagée le long du mur du fond. Seules cinq de ces cellules étaient occupées : Celis Mott dans la A, Nothos dans la B et Ravik dans la E. Les cellules C et D contiennent encore des traces de leurs occupants.

Cellule C. Cette cellule, qui fut occupée par le Droïd EL-434, est relativement endommagée. De longues entailles et estafilades dans les murs en métal laissent supposer qu'une personne dotée d'une force herculéenne a tenté de s'évader de cet endroit.

Cellule D. L'air de cette pièce est encore chargé d'un parfum capiteux à base de belladone togorienne. Cette cellule était occupée par Zardra. Tout joueur qui l'a déjà rencontrée au cours de l'aventure *Chasse à l'homme sur Tatooine* reconnaîtra, sans aucun doute, ce parfum étrange et sinistre.

14. Aire de chargement et quai d'amarrage inférieur. C'est en passant par ici que les Charons ont pénétré dans le vaisseau. Les guerriers extra-terrestres se sont immédiatement placés en position

T roisième récit du Céleste : Examen

Une voix interrompt le sommeil méditatif de Ber'asco. Ce n'était pas la profonde et rassurante voix du Vide, mais un grincement frémissant émis par l'un des bioscientifiques. Ber'asco focalisa la plupart de ses yeux sur l'intervenant ; il entendait à présent des mots aussi bien que des sons.

"... à nouveau. La maladie a même envahi notre vaisseau. Nous sommes trop peu nombreux pour que..."

D'un geste synchronisé de trois de ses appendices, Ber'asco intima le silence au bioscientifique. "Tirez les guerriers de leur sommeil de mort. Qu'on leur fasse un rapport sur la maladie qui a gagné notre vaisseau. Emmenez des guerriers ainsi que vos frères jusqu'à leur appareil. Examinez leur métabolisme, leurs biodéfenses et faites une évaluation de leur résistance au traitement. Préparez la Brume. Sortez-moi de ma méditation lorsque vous aurez des réponses à me donner ou des questions à me poser. Laissez-moi à présent."

Le bioscientifique se prosterna, exécutant une génuflexion avec tous ses membres. Avant même qu'il se soit relevé, Ber'asco s'était déjà replongé dans le sommeil.

de défense, comme en témoignent les toiles qu'ils ont tissées. Certains fils sont moitié plus fins qu'un doigt humain, mais ils possèdent néanmoins une Vigueur de 2D. D'autres ont été entrelacés afin de former des câbles plus épais que la cuisse d'un Wookiee. Ces fils tressés sont extrêmement résistants aux dommages : un tir de blaster à bout portant ne peut leur infliger qu'une légère trace de brûlure ou une petite boursoufflure (ces fils tressés résistent aux dommages avec une Vigueur de 9D+2).

Le sol de cet espace dégagé est constitué de plates-formes élévatrices. On peut en abaisser certaines jusqu'au quai d'amarrage ; mais le sol tout entier peut également descendre pour faciliter le chargement d'objets lourds et encombrants. Toutes ces plates-formes, sauf une, sont à présent solidement maintenues en place par des toiles.

Un Droid est étendu à côté d'un terminal informatique endommagé, dans un coin de la salle. Un jet facile en Réparation de Droïd permet de déterminer que son centre moteur a été mis hors d'usage par une décharge de laser. Ses programmes ont été modifiés et son interface informatique a été victime d'une surcharge énergétique qui a fait fondre tous ses circuits. Si un PJ réussit un jet moyen en Réparation de Droïd, il peut parvenir à le faire parler pendant quelques secondes. Il répètera alors sa dernière programmation. "Trouver un terminal. Me connecter. Transmettre un signal aux cellules de puissance pour qu'elles se déchargent toutes

simultanément." Le Droïd est ensuite parcouru de tremblements, avant que ses circuits mémoriels soient définitivement court-circuités.

La plate-forme d'amarrage inférieure est entourée de cinq compartiments à capsules de sauvetage. Quatre de ces compartiments sont vides. Si les Rebelles veulent utiliser la dernière capsule, ils doivent d'abord la dégager du réseau de toiles qui la maintient fermement fixée au sol (ces toiles résistent aux dommages avec une Vigueur de 5D+1).

15. Poste de surveillance. Cette salle de contrôle renferme des moniteurs connectés aux cellules de détention, ainsi que divers appareils de surveillance. Les corps de quatre gardiens gisent par terre. Les Charons en ont emmené deux autres en guise de "spécimen". En réussissant un jet moyen en Perception, on peut constater que deux corps semblent avoir été traînés hors de la pièce. Un PJ réussissant un jet facile en Programmation d'Ordinateur peut, en outre, avoir accès à la liste des prisonniers. Les renseignements suivants s'inscrivent alors sur l'écran d'un moniteur : "Prisonniers extrêmement dangereux : Grand Moff Ravik ; Commandant de District Impérial Bane Nothos ; Droïd assassin EL-434 ; chasseur de primes Zardra ; chef pirate Nanth'ri Celis Mott."

16- Quartiers des gardiens. Cette chambre contient six couchettes et six placards. Il n'y a rien d'intéressant à trouver parmi les effets personnels des gardes.

17- Station de poursuite sensorielle. Un passage voûté relie la salle des gardes à cet endroit. Une échelle monte vers la station de communication. Les Charons ayant presque tout démonté, l'équipement encore présent ici est désormais hors d'usage.

L'étape suivante

Avant que les Rebelles ne se rendent à bord du *Désolation*, lisez-leur le passage suivant :

Gros plan sur le Désolation

Lisez à voix haute :

EXTERIEUR : LA NEBULEUSE TOURBILLONNANTE. Panoramique sur l'étendue de couleurs et les nuées mouvantes qui composent la nébuleuse. La caméra se rapproche, longeant les vaisseaux qui dérivent comme de vulgaires débris spatiaux, avant de se poser sur l'immense vaisseau noir qui émerge du nuage. D'architecture tout à fait inconnue, ce vaisseau semble n'être qu'une épave de plus, perdue sur la mer galactique de l'Outrespace.

Soudain, sans que rien n'ait pu le laisser pressager, d'étranges lumières se mettent à clignoter de manière inquiétante. Le vaisseau mort commence à s'éveiller...

E

pisode trois L'attente du *Désolation*

Résumé

Dans cet épisode, les PJ rebelles vont traverser l'océan de vaisseaux abandonnés pour atteindre le *Désolation*. Au premier niveau de cet immense vaisseau, ils découvrent son étrange architecture et l'étonnante technologie qui les entoure. Ils vont apprendre le destin tragique du Capitaine Gryphon et livrer combat contre le pirate Celis Mott, avant de faire l'expérience des effets hallucinogènes de la Brume de la Mort.

La mer des vaisseaux perdus

Pour approcher le *Désolation*, les Rebelles doivent se frayer un passage à travers la myriade de vaisseaux échoués dans l'Outrespace, qui gravitent autour du vaisseau extraterrestre. Lisez :

Vous manœuvrez précautionneusement tandis que vous traversez l'armada de vaisseaux abandonnés. Le spectacle qui vous entoure vous fait un peu penser à un astroport embouteillé, à une seule différence près : le silence omniprésent. Tous les vaisseaux sont, en effet, plongés dans une quiétude mortelle. Aucun message subspatial ne vient troubler le néant, aucun propulseur directionnel ne rectifie une trajectoire, aucune lumière ne réchauffe ces énormes carcasses vides.

Ici flotte un remorqueur, là un cargo tourbillonne sans fin. Là-bas, au-delà des croiseurs, des transporteurs et autres épaves, se tient le plus imposant de tous les vaisseaux. Alors que vous l'observez, les étranges dômes aménagés à chacune de ses extrémités se mettent à diffuser une clarté surnaturelle...

Les vaisseaux perdus gravitent mornelement autour de cet engin gigantesque. Tandis que les PJ s'en rapprochent, il leur devient progressivement de plus en plus difficile de manœuvrer, tant les épaves sont nombreuses. Le pilote rebelle doit réussir trois jets *moyens* en Pilotage de Vaisseau, s'il veut parvenir à naviguer sans trop de problèmes. S'il rate un de ces jets, il entre en collision avec une épave et son vaisseau encaisse alors 3D de dommages.

Visiter une épave

Si les Rebelles désirent fouiller l'un des vaisseaux abandonnés, ils doivent réussir un jet *moyen* en Pilotage de Vaisseau pour s'amarrer à un appareil désemparé. Si ce jet est raté, le vaisseau rebelle vient percuter l'épave en question (3D de dommages) avant de s'en détacher aussitôt. Les PJ peuvent noter certaines similitudes entre ces épaves et le *Céleste*. Les équipages ont tous déserté précipitamment leur vaisseau, en n'emportant avec eux que le strict minimum. D'étranges bandes de toiles visqueuses pendent çà et là, principalement dans les infirmeries et les salles des machines. Les moteurs, et notamment les hyperpropulseurs, ont invariablement subi des dommages importants. Le matériel a été mis en pièces et des éléments essentiels de la machinerie ont disparu.

Pénétrer dans le vaisseau extraterrestre

Référez-vous à la carte en couleur ainsi qu'à la légende figurant dans l'encart détachable, lorsque vous décrivez l'intérieur du vaisseau inconnu.

Il existe quatre points d'accès apparents à l'extérieur du *Désolation*. Ces ouvertures sont aménagées à intervalles réguliers le long de la coque extérieure. Chacune est orientée vers un agglomérat d'épaves. L'une de ces ouvertures contient les quatre capsules de sauvetage du *Céleste*. Les détails présentés ci-après sont donnés en considérant que les Rebelles choisissent d'emprunter cette ouverture pour pénétrer dans le vaisseau. S'ils optent pour une autre voie d'accès, ajustez les descriptions en conséquence.

L'ouverture béante et obscure qui se trouve devant vous semble vouloir vous avaler tandis que vous vous dirigez vers l'énorme vaisseau. Elle est suffisamment large pour que votre vaisseau puisse la franchir et vous pouvez parfaitement vous poser à l'intérieur. Au moment où vous passez le seuil de cette ouverture, vous rencontrez une faible résistance. Apparemment, une membrane transparente d'une matière indéfinissable recouvre l'entrée ; votre vaisseau parvient toutefois à la traverser sans dommages.

L e vaisseau extraterrestre *Désolation*

Le vaisseau des Charons, le *Désolation*, est une masse irrégulière qui mesure plus de 450 mètres de sa base à son sommet. Des dômes qui diffusent une lumière sinistre coiffent chacune de ses extrémités. Un dôme un peu plus petit, frappé d'un motif bizarre en forme de toile, est planté au sommet d'un promontoire rocheux. La coque est ponctuée de tourelles qui émergent du matériau de surface comme des bourgeons. Ces tourelles peuvent s'escamoter et révéler de gigantesques lance-projectiles couvrant des angles de tir inhabituels. Lorsque ces tourelles sont fermées, elles ressemblent à de grosses excroissances qui défigurent la surface rocheuse du vaisseau.

Des centaines d'épaves gravitent autour du *Désolation*, mais celui-ci a aussi phagocyté bon nombre de vaisseaux abandonnés. Ceux-ci sont désormais arrimés à sa surface déchiquetée et reliés les uns aux autres par de minces filets de toiles gluantes. A certains endroits, leur coque a littéralement fusionné avec celle du *Désolation*. Toutes ces épaves forment des sortes de conglomerats qui recouvrent la surface extérieure du *Désolation*. Non loin d'une de ces concentrations, on peut voir une excavation qui permet d'accéder aux entrailles du vaisseau.

Vu de l'intérieur, le *Désolation* a l'apparence d'une immense caverne organisée autour d'un imposant noyau énergétique central. Ce noyau animé de pulsations est doté de propriétés pour le moins inquiétantes. Conçu par une race extraterrestre inconnue, le *Désolation* était à l'origine destiné à devenir un vaisseau doué de vie. Toutefois, lorsqu'il tomba entre les mains des Charons, ceux-ci procédèrent sans attendre à quelques "améliorations". Aujourd'hui, le *Désolation* est mort — ou plus exactement "mort-vivant" — après avoir été modifié afin d'être conforme aux croyances des Charons. Désormais, il fonctionne exactement comme un être vivant : il absorbe de la matière qu'il transforme en énergie, grandit et peut se réparer tout seul. Il devrait être vivant, *mais il ne l'est pas...*

Un fin réseau de tubes relie le noyau mort-vivant aux parois de la caverne intérieure. L'énergie qui circule à travers ces tubes projette des taches de lumière qui nimbent tout d'une lueur dorée. Ce dispositif étrange n'est pas sans évoquer une toile d'araignée couverte de gouttes de rosée étincelant sous le soleil matinal.

Quatre niveaux superposés sont organisés autour du noyau central auquel ils sont reliés par des conduits. La section inférieure du *Désolation* est encombrée d'espèces d'épais câblages — rappelant un peu les racines d'un arbre géant — qui émanent du noyau central et qui sont connectés aux parois de la cavité. Ces gros câbles baignent dans des volutes de brume rougeâtre.

Cette membrane sert à retenir l'atmosphère du *Désolation*. Lorsque des vaisseaux la franchissent, elle se ressoude automatiquement après leur passage. A l'intérieur de l'excavation, il y a une sorte de piste d'atterrissage creusée dans ce qui semble être un promontoire rocheux. Une des parois de ce promontoire est percée d'une ouverture conduisant dans les profondeurs du *Désolation*, mais le vaisseau des Rebelles est trop grand pour pouvoir s'y glisser.

Si les PJ se posent à côté des capsules de sauvetage, ils peuvent vite se rendre compte qu'elles paraissent être toutes arrivées jusqu'ici sans dommage. A l'intérieur du *Désolation*, l'atmosphère est lourde et humide, quoique respirable. Les PJ n'ont donc pas besoin d'utiliser des masques respiratoires ou des scaphandres spatiaux.

Peu de temps après leur atterrissage, les PJ vont trouver un animal familier très répandu à bord des vaisseaux de tous types. Un jet *très facile* en Races Extra-Terrestres permet de l'identifier comme étant un Félin Adoris, un petit animal ressemblant à un chat qui est très apprécié par le personnel naviguant des cargos et des transporteurs. Quelque chose n'est toutefois pas normal. Bien que l'animal bouge encore et se traîne pitoyablement sur le sol rocheux, les adeptes de la Force qui réussissent un jet *très facile* en Sens ne peuvent déceler en lui aucune trace de vie. En fait, il est impossible de sentir la Force que devrait normalement irradier du félin. Des jets *faciles* en Médecine peuvent alors permettre de découvrir que, bien que l'animal imite les fonctions vitales normales, il a subi de profondes modifications internes et ne fait plus partie du monde des vivants. La plupart de ses cellules nerveuses ont été détruites et certaines ont été remplacées par des circuits, des câblages et des interrupteurs micromécaniques.

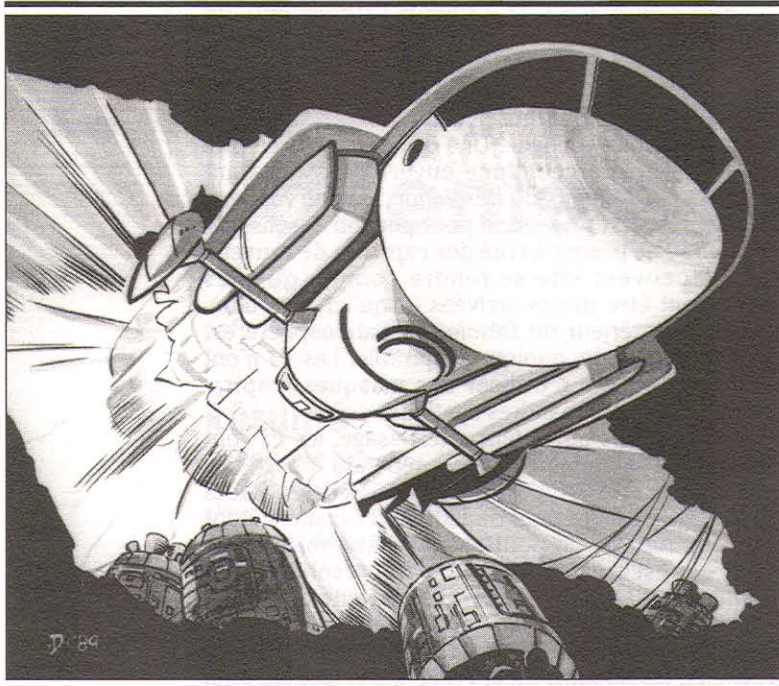
Evénements et rencontres du niveau un

La passerelle de connection

Le portail qui mène aux entrailles du *Désolation* est, lui aussi, protégé par une membrane quasi invisible ; une fois qu'ils l'ont franchie, les Rebelles peuvent l'entendre se ressouder derrière eux. De l'autre côté de cette membrane, une longue passerelle large de trois mètres part du module d'entrée et mène jusqu'à une série de plates-formes qui semblent flotter dans l'air. De minces tubes de lumière s'étendent dans toutes les directions et relient un noyau énergétique central aux parois de la coque qui, de l'intérieur, ressemble à une immense caverne. Très loin en-dessous de cet éclairage, à peine visible car plongée dans l'obscurité, s'étend une épaisse brume rouge. La passerelle mène au premier niveau et au grand hall.

Le grand hall

Cette salle aux contours irréguliers constitue un vaste lieu dégagé, blotti entre des parois de roches organiques hautes de trois mètres. Sur le sol lisse



est gravée une carte stellaire inconnue couverte de motifs en forme de toiles d'araignée.

La salle des cultures

Cette vaste salle aménagée autour du noyau est remplie de bulbes qui poussent sur son sol et ses parois. Ces bulbes sont dotés d'écorces pierreuses et de vrilles épineuses qui recouvrent les sentiers permettant de circuler dans ce lieu. Les disciples de la Force ne peuvent détecter aucune vie dans ces plants (voir l'encadré sur "Le Désolation et la Force").

Les écorces des bulbes, bien que résistantes, peuvent être brisées ; une espèce de pâte jaunâtre et visqueuse s'écoule alors à gros bouillons. Des bulbes éventrés jonchent le sol autour du noyau central. La pâte qui s'en est écoulée a formé des flaques. Ces dernières sont lentement aspirées par de minces radicules vrillées qui émanent du noyau ; la pâte est ainsi littéralement sucée par la colonne palpitante.

Premier événement : Le destin du capitaine Gryphon

Quand les PJ explorent la salle des cultures, lisez leur ce qui suit :

La zone devant vous semble avoir été perturbée. Des vrilles et des bulbes ont été écrasés, alors que d'autres portent de profondes cicatrices manifestement dues à des tirs de blasters. Des lambeaux de tissus sont restés accrochés aux épines des monstrueux végétaux. Un blaster a été abandonné sur le bord du chemin et d'étranges toiles sont visibles par endroits.

Après avoir passé quelques instants à examiner cette zone qui semble avoir été le théâtre d'un affrontement, les PJ perçoivent un faible gémissement. Il provient d'un épais massif situé à quelques mètres du chemin. C'est là que gît le capitaine Gryphon. Elle est mortellement blessée. Un jet facile en Médecine permet de constater qu'elle a été sauvagement déchiquetée par des griffes tranchantes et empoisonnées. Il ne lui reste que quelques minutes à vivre.

Un jet moyen en Médecine — ou un jet facile en Contrôle de la Douleur — permet éventuellement d'alléger un peu les souffrances de l'agonisante qui peut alors tenir des propos relativement cohérents. Dans ce cas, voici ce qu'elle déclare :

"La mission ne s'est pas déroulée aussi bien que prévu, n'est-ce pas mes amis ? Et mes hommes ? Avez-vous pu sauver mes hommes ? Des ombres nous ont suivis dès que nous avons mis le pied dans cet enfer. Nous avions pourtant pris nos précautions, mais il est difficile de voir des ombres dans l'obscurité. Une des ombres a emporté Connors et ensuite, c'est l'obscurité tout entière qui est passée à l'attaque. Ravik et les autres se sont enfuis. Nous avons dû combattre seuls, mes hommes et moi. Mais nous ne pouvions rien faire contre des ombres, pas dans le noir..."

Le capitaine Gryphon est agité de tremblements alors que le venin achève son ouvrage destructeur. Il n'y a pas trace du reste de l'équipage, de Ravik, ou des "ombres" dans les parages.

Le surplomb

La salle des cultures s'ouvre sur un espace qui surplombe la cavité inférieure du vaisseau. Lisez ceci :

Le Désolation et la Force

Les adeptes de la Force vont trouver ce vaisseau très inquiétant. En effet, les Charons se sont emparé de ce qui fut, jadis, un être vivant et lui ont ôté à tout jamais son étincelle de vie. Ce n'est plus désormais qu'un automate désincarné dont l'existence même dérange l'ordre naturel des choses.

Tant qu'ils restent à bord de ce vaisseau, les disciples de la Force se sentent très mal à l'aise. Cette impression ne peut que s'accroître au fur et à mesure qu'ils vont s'enfoncer dans les entrailles du *Désolation*. Ils sont, en effet, en présence de quelque chose qui est mort... Et qui pourtant n'a pas eu la chance de mourir. Cela va à l'encontre de tous les principes et les perturbations de la Force qui en résultent sont presque douloureuses pour les PJ sensibles.

Le *Désolation* révèle une absence totale de Force. Tel un trou noir, le vaisseau absorbe la Force mais il n'émane de lui aucune énergie vitale. Il constitue une véritable abomination qui bafoue tous les principes des Jedi.



utrespace Script de l'aventure

Employez le texte suivant pour lancer votre aventure. Votre maître de jeu vous indiquera les répliques que vous devez lire.

Début du script

1er Rebelle : L'hyperespace est vraiment magnifique. Ses couleurs me rappellent les arcs-en-ciel de Kallakea.

2ème Rebelle : Le Haut Commandement de l'Alliance vient de nous confier une mission prioritaire, et toi, tu penses à des arcs-en-ciel !

3ème Rebelle : Vous parlez d'une mission ! Pour l'instant, on ne nous a communiqué que nos coordonnées de saut sous forme d'holo-enregistrement.

4ème Rebelle : En parlant d'holo-enregistrement, c'est le moment de le passer et de connaître nos ordres.

MJ : Une image holographique apparaît et le Commandant Avalon s'adresse à vous. "Maintenant que vous êtes sur le point de sortir de l'hyperespace, sachez que vous devez vous porter à la rencontre du vaisseau de transport de l'Alliance, le *Céleste*. Vous en prendrez les commandes et le conduirez à sa destination. Vous recevrez de nouvelles coordonnées en temps utile."

5ème Rebelle : Pourquoi est-ce qu'ils ne nous donnent jamais toutes les informations en même temps ? Comment peut-on travailler dans des conditions pareilles ?

6ème Rebelle : Tu préférerais risquer de compromettre inutilement le bon déroulement de la mission en sachant trop de choses ? Je vois déjà le tableau si jamais un Droid interrogateur impérial te met la main dessus !

MJ (incarnant le Commandant Avalon) : "Le *Céleste* a dans ses soutes un chargement destiné à un monde-repaire de l'Alliance : des fournitures diverses et du matériel. Il transporte également des prisonniers impériaux qui doivent être transférés en lieu sûr.

Surveillez-les attentivement et essayez d'arriver à bon port sans dommage. Bonne chance, et que la Force soit avec vous." L'image holographique disparaît.

3ème Rebelle : Des prisonniers impériaux ! C'est une mission autrement plus importante que ce que je pensais.

5ème Rebelle : Et plus dangereuse ! Une petite gaffe et on pourrait bien conduire l'Empire tout droit à l'un de nos mondes-repairs.

4ème Rebelle : Une petite minute. C'est quoi, un monde-repaire ?

1er Rebelle : Dis donc, ça fait combien de temps que tu es dans la Rébellion ? Un monde-repaire, c'est une planète qui n'est pas soumise à la tutelle impériale et où l'Alliance a édifié des installations destinées à accueillir les familles des soldats rebelles.

6ème Rebelle : Sur chaque monde-repaire peuvent se cacher des hommes, des femmes et des enfants dont la présence n'est pas absolument nécessaire pour les combats.

2ème Rebelle : Ils sont en sécurité et les soldats du front n'ont pas de souci à se faire pour leurs proches, pendant qu'ils se battent contre l'Empire.

5ème Rebelle : Bon, préparons-nous. On est sur le point de sortir de l'hyperespace.

1er Rebelle : L'espace normal est si morne comparé à toutes les couleurs de l'hyperespace !

2ème Rebelle : Attention ! Nous avons émergé au beau milieu d'une tempête d'astéroïdes non répertoriée ! Et toi qui disais que l'espace normal était monotone...

MJ : Un objet vaguement circulaire vient se fracasser sur l'arrière de votre vaisseau, puis rebondit en projetant des gerbes de flammes. Des avertisseurs lumineux s'allument, mais les appareillages du vaisseau continuent de fonctionner.

4ème Rebelle : Ce ne sont pas des astéroïdes. Ce sont des chasseurs TIE ! Et il y en a des douzaines !

3ème Rebelle : Un escadron entier pour être précis. Et ils sont couverts par un Destroyer Stellaire Impérial.

6ème Rebelle : Je ne vois aucun signe du *Céleste*, mais ces TIE nous ont repérés. Préparez-vous, on va essayer de prendre la tangente !

Les cartes "Brume Rouge"

Note pour le maître de jeu : Lorsqu'un joueur est pris dans la Brume Rouge, donnez-lui une des cartes ci-dessous. Après que le joueur a décrit la scène aux autres membres du groupe, reportez-vous au texte du troisième épisode pour plus d'informations.



Carte Brume Rouge N° 1

Décrivez cette scène aux autres joueurs comme vous pensez que le ferait votre personnage, puis attendez les instructions du MJ.

La brume s'écarte devant vous et vous distinguez les autres membres du groupe. Ils s'amuse et éclatent de rire, ils débordent de vitalité ! Vous les laissez ! Ne voient-ils pas à quel point tout cela est futile ? Seule la mort vous attend dans un endroit pareil. Cette conviction se grave dans votre esprit et il vous tarde maintenant de retrouver paix et sérénité en effectuant le Grand Saut Final. La vie est devenue trop stressante, trop hasardeuse. Il faut la détruire. Vous dégainez votre blaster, prêt à mettre un terme à la malédiction vivante que représentent pour vous les autres Rebelles...



Carte Brume Rouge N° 4

Décrivez cette scène aux autres joueurs comme vous pensez que le ferait votre personnage, puis attendez les instructions du MJ.

Vous errez au milieu de la brume, vous sentez seul et abandonné par le reste du groupe. Des sons étranges résonnent autour de vous et se répercutent au travers des tentacules de brouillard. Des ombres bizarres se matérialisent devant vous. Pendant un moment, vous pensez qu'il s'agit de vos compagnons, mais, au fur et à mesure que ces silhouettes se précisent, vous vous rendez compte qu'il s'agit, en fait, de quatre créatures insectoïdes dont l'apparence semble se modifier sans cesse dans les tourbillons de brume. Telles des ombres éthérées, ces formes commencent à avancer dans votre direction...



Carte Brume Rouge N° 2

Décrivez cette scène aux autres joueurs comme vous pensez que le ferait votre personnage, puis attendez les instructions du MJ.

Au travers des volutes de brume, vous distinguez un grand monolithe noir et massif. Sa pierre lisse absorbe toute lumière, toute chaleur, toute vie dans ses profondeurs ténébreuses. Ce monolithe vous attire et vous invite silencieusement à vous approcher. Vous vous y refusez et essayez de tenir bon dans ce lieu rempli de brume. Alors le monolithe se met à grandir et ses contours obscurs se rapprochent de plus en plus de vous. Vous faites demi-tour pour tenter de vous enfuir, mais les ténèbres vous englobent, comme si le linceul de la nuit éternelle vous enveloppait...



Carte Brume Rouge N° 5

Décrivez cette scène aux autres joueurs comme vous pensez que le ferait votre personnage, puis attendez les instructions du MJ.

Devant vous, dans les nuages tourbillonnants, vous apercevez une pile d'objets étranges. En essayant de vous dégager des volutes écarlates, vous découvrez de grandes cosses qui jonchent le sol. A l'intérieur de chaque cosse, vous distinguez une forme. Votre curiosité vous pousse à vous rapprocher. Soudain, vous vous retrouvez entouré de centaines de cosses. Les plus proches se fendillent, puis s'ouvrent d'un seul coup pour recracher des corps humains sur le sol. Vous essayez de ne pas regarder, mais vous êtes sûr que ces corps sont ceux de vos amis...



Carte Brume Rouge N° 3

Décrivez cette scène aux autres joueurs comme vous pensez que le ferait votre personnage, puis attendez les instructions du MJ.

Vous avancez dans la brume écarlate à la recherche d'une issue, mais chacun de vos pas est de plus en plus pesant. Les volutes gazeuses s'accrochent à vous. Elles tirent sur vos membres et gênent vos mouvements. Elles s'enroulent autour de vous comme des toiles d'araignée. Elles recouvrent et engluent vos armes et votre équipement. La brume devient vite si épaisse que vous ne pouvez plus faire un geste, vous ne pouvez plus rien voir, vous ne pouvez même plus respirer. Puis vous sentez quelque chose qui vous tire vers le bas...

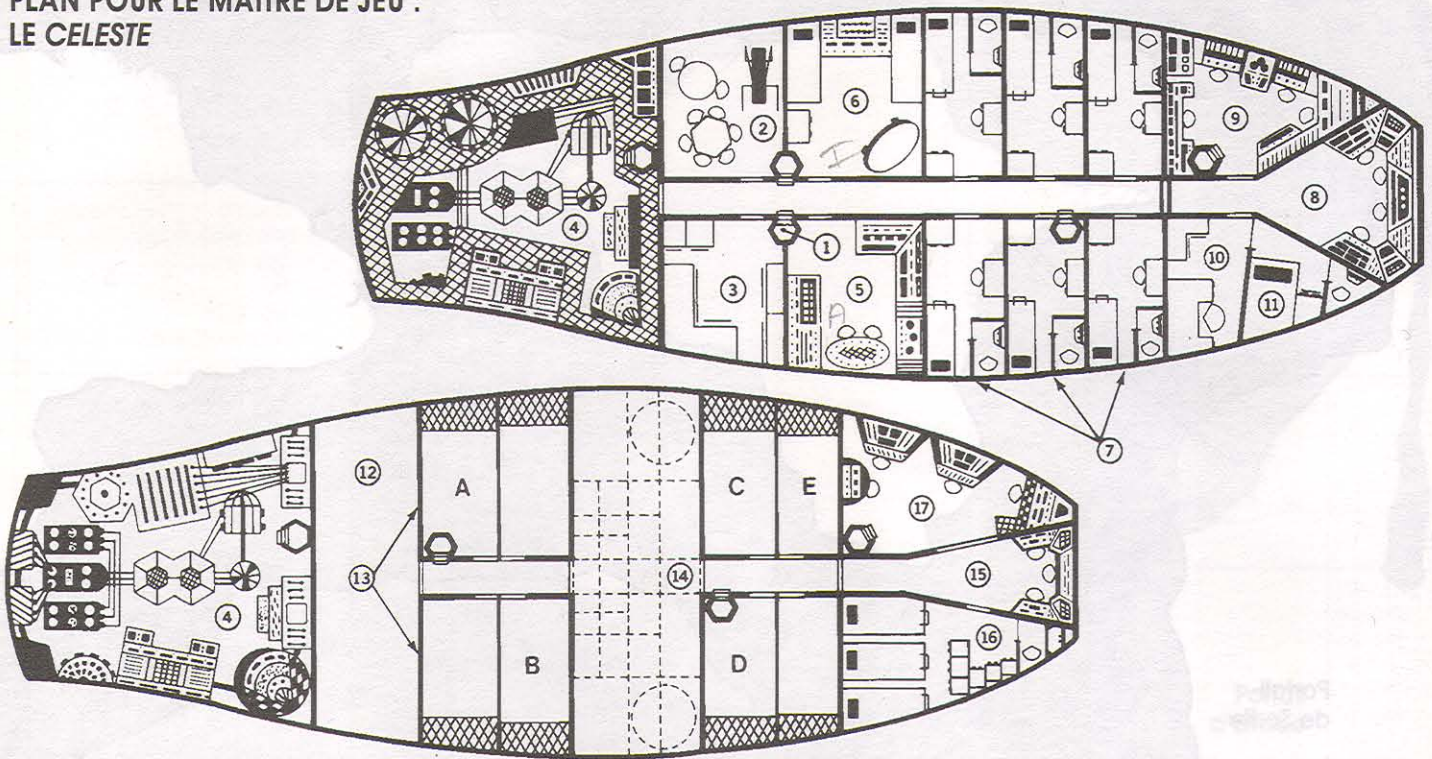


Carte Brume Rouge N° 6

Décrivez cette scène aux autres joueurs comme vous pensez que le ferait votre personnage, puis attendez les instructions du MJ.

Des ombres se meuvent autour de vous, mais vous avez du mal à les distinguer dans cet épais brouillard. Des silhouettes tourbillonnent dans la brume étouffante et vous suivent en silence. Vous continuez à marcher, quand des bruits parviennent à vos oreilles. Quelque chose est en train de gratter le sol de pierre, là, sur votre droite. Ce bruit est rapidement suivi par une véritable symphonie de grattements. Le vacarme s'intensifie jusqu'à ce que les ombres, qui sont toujours plus nombreuses autour de vous, transforment la brume rouge en un rideau noir. Puis, tout à coup, c'est le silence total...

PLAN POUR LE MAÎTRE DE JEU :
LE CELESTE



Histoire et croyances des Charons

L'étoile d'où les Charons sont originaires fut jadis aspirée par un gigantesque trou noir. Leur culte dédié à la mort naquit du besoin d'expliquer ce que les Charons considéraient comme la futilité de leur existence, puisque leur système solaire tout entier était promis à la destruction. A l'origine, le culte était relativement limité — quoique déjà dangereux —, jusqu'au jour où les Charons découvrirent la propulsion sub-luminique. Comme ils possédaient désormais un but grandiose, la doctrine du Vide se répandit au sein du peuple charon comme des radiations après la fuite incontrôlée d'un réacteur nucléaire. Leur propre monde fut la première victime du culte. Comme la majeure partie des fidèles avait quitté la planète, il semblait juste et évident que les hérétiques, restés sur place, soient les premiers à rejoindre le Vide. Les Charons ont semé la mort dans l'Outerspace pendant des milliers d'années. Le document ci-dessous est extrait des holodocs de l'ordinateur de Ber'asco. Il donne une vision d'ensemble des croyances prônées par ce culte de la mort.

"Le Vide est la voie de l'univers, le destin de l'univers, la vérité de l'univers. Tout finira dans le Vide. Il en va ainsi de l'ordre naturel des choses.

"Le Vide dévore tout, et pourtant, nous sommes issus du Vide. Le Vide nous appelle et dans le Vide

nous retournerons. Mais pourquoi le Vide nous a-t-il donné naissance, si ce n'est que pour nous engloutir ensuite ? Des principes régissent le Vide. Il en va ainsi de l'ordre naturel des choses.

"Le Vide nous a choisis. Nous, les enfants du Vide, en concevons une grande fierté. Car le Vide est l'adversaire de la Vie. Toujours changeante, toujours évolutive, la Vie voudrait triompher du Vide. La Vie refuse de reconnaître la suprématie du Vide. Cela est contraire à l'ordre naturel des choses.

"La responsabilité qui nous incombe nous rend humbles. Car, seuls les Charons ont été élus. De tous les êtres vivants, nous sommes les seuls à comprendre que la Vie est contre nature. Nous devons remettre la Vie sur la voie du Vide. Il en va ainsi de l'ordre naturel des choses.

"Parmi nous se lèvera l'Ultime Prophète. Ce prophète nous conduira vers la victoire finale contre la Vie. Ceci accompli, le Vide sera satisfait. Le Vide répondra alors au Prophète et il lui révélera l'ordre de l'univers éternel. Le Prophète nous parlera. Lorsque nous l'aurons entendu, nous serons alors libres de retourner dans le Vide et de nous joindre à l'Eternité. Il en va ainsi de l'ordre naturel des choses."

Portail
de Sortie

+3

+3

2

+3

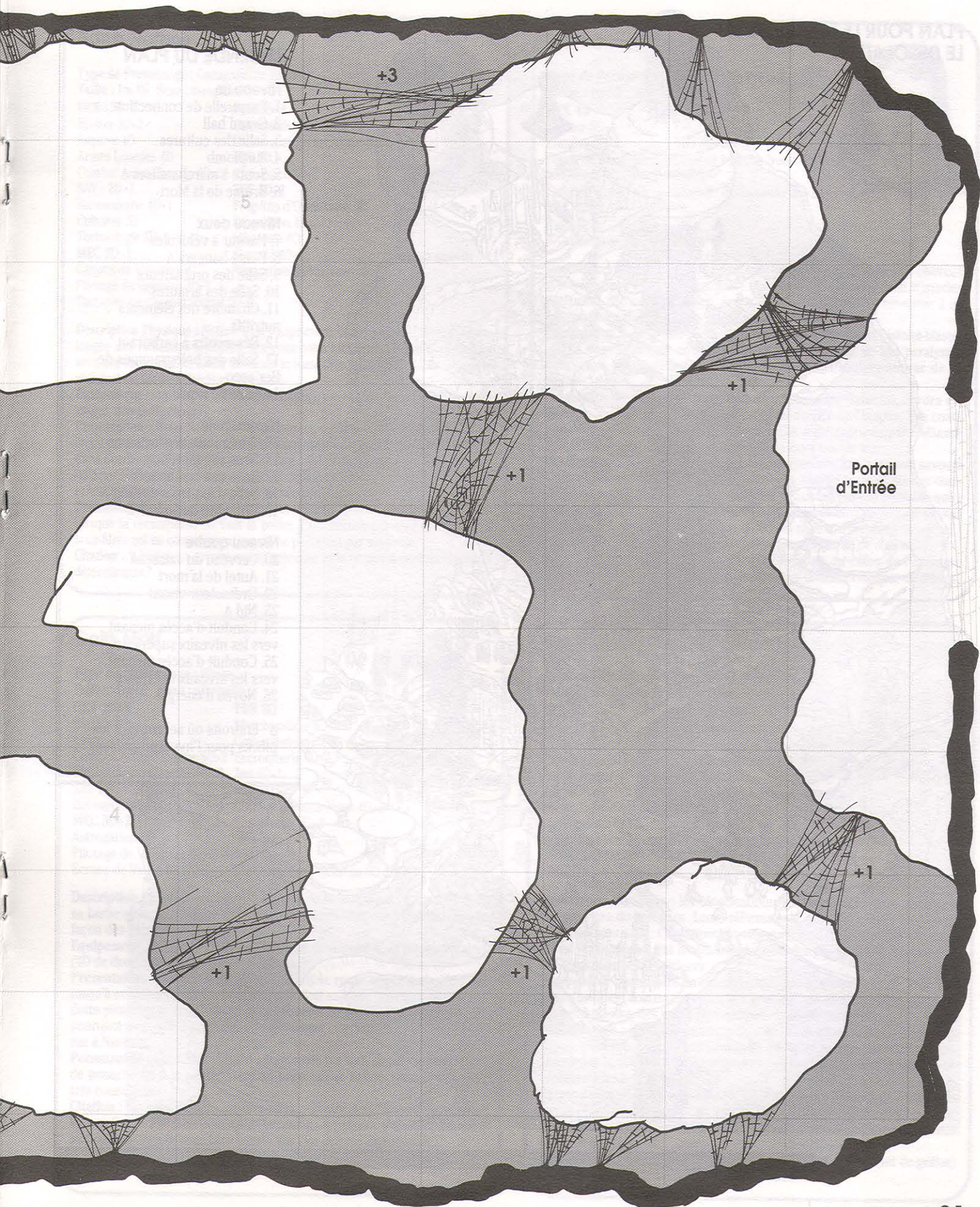
6

+2

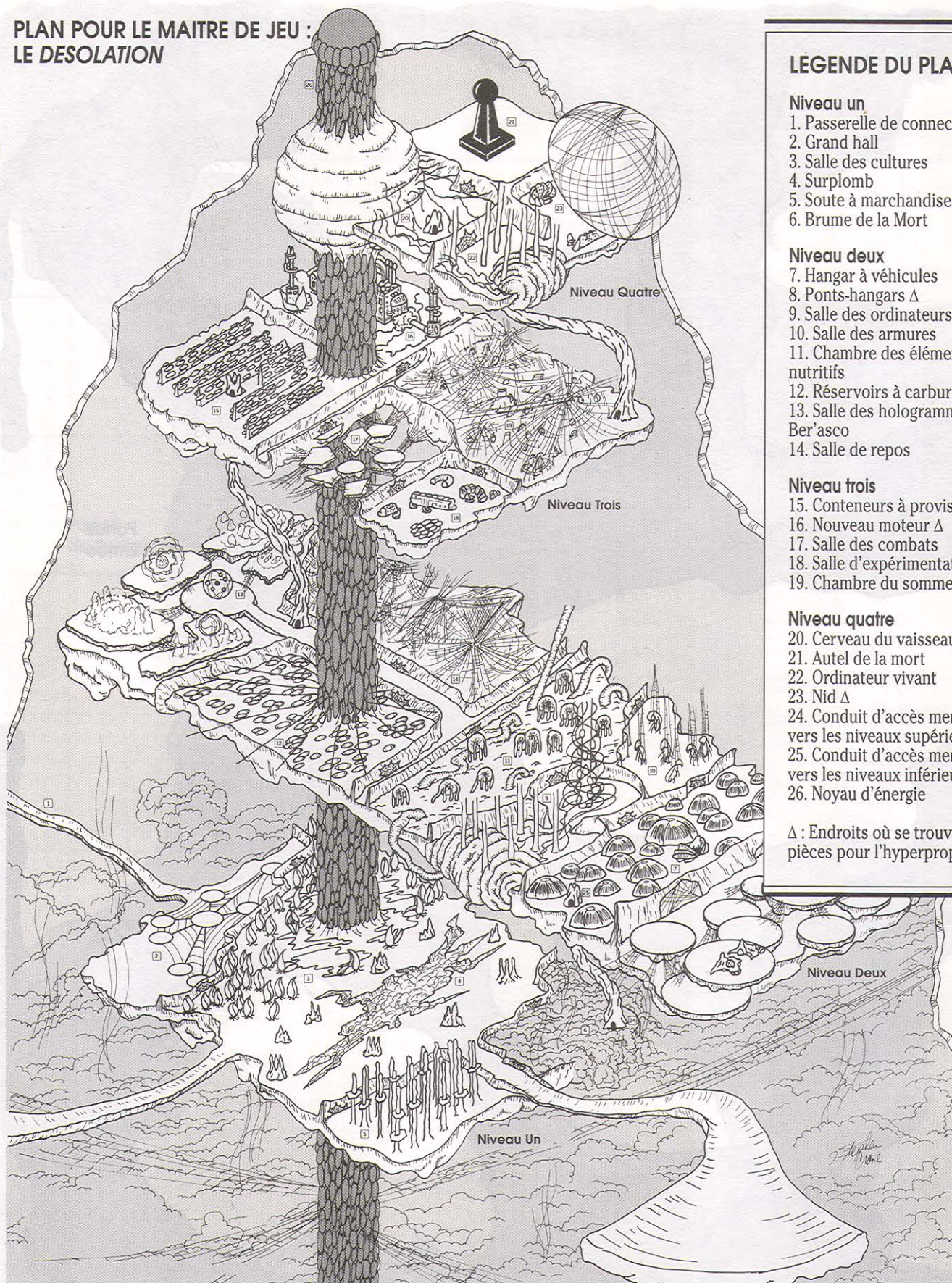
+2

+3

+3



PLAN POUR LE MAÎTRE DE JEU :
LE DESOLATION



LEGENDE DU PLAN

Niveau un

1. Passerelle de connection
2. Grand hall
3. Salle des cultures
4. Surplomb
5. Soute à marchandises Δ
6. Brume de la Mort

Niveau deux

7. Hangar à véhicules
8. Ponts-hangars Δ
9. Salle des ordinateurs
10. Salle des armures
11. Chambre des éléments nutritifs
12. Réservoirs à carburant
13. Salle des hologrammes de Ber'asco
14. Salle de repos

Niveau trois

15. Conteneurs à provisions
16. Nouveau moteur Δ
17. Salle des combats
18. Salle d'expérimentation Δ
19. Chambre du sommeil

Niveau quatre

20. Cerveau du vaisseau
21. Autel de la mort
22. Ordinateur vivant
23. Nid Δ
24. Conduit d'accès menant vers les niveaux supérieurs
25. Conduit d'accès menant vers les niveaux inférieurs
26. Noyau d'énergie

Δ : Endroits où se trouvent les pièces pour l'hyperpropulseur.

Bane Nothos

Type de Personnage : Commandant Impérial
Taille : 1m 85 **Sexe :** masculin

DEX 2D+2 **PER 3D+1**
Blaster 3D+2 Commandement 5D+2
Esquive 4D Dissimulation-Discretion 4D+1
Armes Lourdes **VIG 3D**
Combat Arme Blanche 4D+2 Résistance 3D+2
SAV 2D+1 **TEC 3D+1**
Bureaucratie 4D+1 Prog-Rép d'Ordinateur 6D
Cultures 3D Démolition 4D
Technologie 5D+1 Médecine 4D
MEC 3D+1 Sécurité 4D+2
Canons de Vaisseau 5D Réparation de Vaisseau 3D+2
Pilotage de Vaisseau 4D+1
Tactiques de Combat Spatial 5D+2



Description Physique : Nothos a un visage carré, tanné par une exposition prolongée aux radiations stellaires. Ses yeux noirs forment un contraste frappant avec ses cheveux d'un blond tirant sur le blanc. Ses mouvements sont brusques et il tient un langage précis et percutant.

Équipement : un blaster (4D de dommages), un anneau-laser (4D+2 de dommages, une seule charge).

Présentation : Bane Nothos a vu sa carrière anéantie après l'échec du Projet Shantipole. Plus tard, alors qu'il était commandant d'une flotte des Territoires de la Bordure Extérieure, il a perfectionné ses talents de stratège. S'il a été capturé par l'Alliance, ce n'est pas suite à une faute de sa part, mais à cause d'une erreur qu'a commise son équipage en exécutant ses ordres.

Personnalité : Nothos est ambitieux et obstiné. Il aime prendre des risques lorsque la récompense en vaut la peine. Il n'a aucune patience à l'égard des sous-fifres qui ne comprennent pas ou ne partagent pas ses idées.

Citation : "L'histoire a prouvé que la précision et la vitesse sont deux éléments déterminants."

Zardra

Type de Personnage : Chasseur de Primes
Taille : 1m 70 **Sexe :** Féminin

DEX 4D **PER 3D**
Blaster 5D+1 Escroquerie 4D
Esquive 4D+1 **VIG 3D+2**
Pique de Force 6D Combat à Mains Nues 4D+2
SAV 2D+2 **TEC 2D**
Cultures 4D+2 Pilotage de Vaisseau 3D+2
MEC 2D+2
Prog.-Rep.
d'Ordinateur 3D



Description Physique : Zardra est une femme assez grande aux cheveux noirs. Il émane d'elle une sensualité troublante. Elle s'enorgueillit d'irradier également une aura de danger. Ses accessoires habituels se résument à un long manteau ample et à une longue pique de force.

Équipement : une pique de force (5D+2 de dommages), un pistolet-blaster (4D de dommages), un détonateur thermal, un couteau, un filet paralysant (provoque 5D de dommages paralysants en s'enroulant autour de sa victime.)

Présentation : après une prestation désastreuse sur Tatooine, Zardra est devenue la cible de chasseurs de primes au service de l'Empire. Elle continue néanmoins à accepter des missions. Elle a été capturée par l'Alliance après qu'un de ses informateurs a décidé de jouer double jeu.

Personnalité : Zardra adore la violence et les combats. Elle a souvent savouré l'idée de renverser les rôles et de se lancer elle-même à la poursuite des chasseurs de primes qui la traquent. Elle n'a jamais accepté la trahison qui a entraîné sa capture. L'informateur qui l'a livrée ferait bien de ramper au plus profond d'un cratère s'il ne veut pas qu'elle lui règle son compte à sa façon...

Citation : "Chéri, je vais bientôt m'offrir une bonne partie de chasse."

Note : Si dans votre campagne, Zardra est morte au cours de l'aventure *Chasse à l'homme sur Tatooine*, remplacez-la par un autre chasseur de primes.

Celis Mott

Type de Personnage : Pirate
Taille : 1m 65 **Sexe :** masculin

DEX 3D+2 **PER 3D**
Blaster 5D Marchandage 5D+1
Esquive 4D+2 Commandement 4D
Combat Arme Blanche 5D+2 Escroquerie 4D+2
Parade Arme Blanche 5D+2 Jeu 4D+1
SAV 2D **VIG 2D+2**
Bureaucratie 4D Combat à Mains Nues 4D+2
MEC 3D+2 Résistance 3D+2
Astrogation 5D **TEC 3D**
Pilotage de Vaisseau 4D+2 Sécurité 4D
Ecrans de Vaisseau 5D+2 Réparation de Vaisseau 5D+1



Description Physique : Celis a l'habitude de bien manger ; les traces dans sa barbe et sur sa poitrine en témoignent. Il tresse et teint ses sourcils à la façon des Péluchiens.

Équipement : un vibro-coutelas (4D+1 de dommages), un pistolet-blaster (4D de dommages), 2 grenades, 6 medpacs.

Présentation : l'armada de Mott écumait la route spatiale de Nanth'ri jusqu'à ce que les Rebelles le capturent. Mott sait très bien que sans lui, sa flotte pirate va se désagréger après une série de querelles intestines. C'est pourquoi il est prêt à conclure n'importe quel marché pour pouvoir retourner à Nanth'ri.

Personnalité : Celis Mott a belle allure, mais n'a tout de même pas autant de panache qu'il le pense. C'est un négociateur habile, mais il n'est pas très courageux.

Citation : "Je vous en prie, asseyez-vous... Goûtez donc un peu de ce whiskey corellien... J'ai bien peur qu'il soit temps à présent d'aborder un sujet fort délicat : vais-je vous faire passer par l'un des sas du vaisseau ?"

Les bioscientifiques charons

Type de Personnage : Guerriers Charons
Taille : 2m10 **Sexe :** Féminin (immature)

DEX 2D **PER 4D**
Esquive 5D Dissimulation-
Parade Arme Blanche 5D Discretion 6D
Parade Combat à Recherche 5D+2
Mains Nues 4D **VIG 2D**
SAV 4D Combat à Mains Nues 3D+1
Races Extra-Terrestres 5D Escalade-Saut 6D
Langages 4D+2 **TEC 4D**
Systèmes Planétaires 5D+1 Prog.-Rep. d'Ordinateur 5D
Technologie 6D+1 Conceptions Mutantes 7D+1
MEC 2D Médecine 6D



Description Physique : les bioscientifiques charons sont plus petits que les guerriers de leur race. Leurs réflexes sont plus lents, mais leur corps est aussi plus agile. Contrairement aux guerriers, dont la teinte terne est uniforme, la plupart des bioscientifiques ont des cils vibratiles irridescents sur leurs membres antérieurs.

Équipement : une filière de toiles (immobilise la victime, 4D de VIG), des pattes griffues (dommages 4D), une medsonde, un senseur à diagnostic, un scalpel à plasma, des micro-plaquettes pour neuro-remplacements.

Présentation : les bioscientifiques se servent de leurs vastes connaissances pour créer des êtres biologiques doués de pensée, mais qui ne possèdent pas la volonté blasphematoire et l'instabilité qui caractérisent habituellement les formes de vie.

Personnalité : les bioscientifiques possèdent une gamme de comportements plus étendue que les guerriers. Ils sont extrêmement consciencieux, car on leur a appris au cours de leur période d'éducation à envisager des objectifs à long terme.

Citation : (sur un ton monocorde) : "S'shss'ssp'spss'okss' (bruit de griffes) swi'spss' (battement de cils vibratiles) sss'a'scs."

EL - 434

Type de Personnage : Droid Assassin

Taille : 1m50 **Sexe :** Aucun

DEX 4D+1

Parade Arme

Blanche 5D+1

Armes Lourdes 7D+1

SAV 1D

MEC 1D

PER 1D

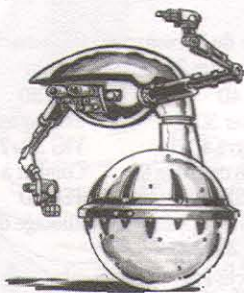
Dissimulation-Discrétion 6D

Recherche 8D

VIG 5D+2 (+1D d'Armure)

Combat à Mains Nues 6D+2

TEC 1D



Description Physique : EL-434 a été construit en alliage de cerillium, ce qui lui confère un lustre foncé. Sa sphère motrice soutient sa partie supérieure en forme de carapace de crustacé. Tous les appareillages vitaux de EL-434 sont bien protégés et le Droid est en excellent état.

Équipement : un canon-blaster (6D de dommages), un lance-missiles à concussion (7D de dommages), une sphère motrice, un récepteur électro-phonique, un senseur infra-rouge, un détecteur de signaux de communication, un détecteur de mouvement, un senseur chimique, des membranes auditives.

Présentation : on sait peu de choses sur EL-434. Ce Droid a manifestement effacé tous les documents qui le concernaient et s'est débarrassé des témoins gênants. Les services de renseignements de l'Alliance supposent qu'il a été construit dans le système Junquers et qu'il sévit depuis de nombreuses années.

Personnalité : il est programmé pour être violent, rusé et impitoyable. Aucune personnalité particulière.

Citation (murmure mécanique) : "Cible dans l'axe."

Grand Moff Ravik

Type de Personnage : Grand Moff Impérial

Taille : 1m90 **Sexe :** Masculin

DEX 3D

Esquive 4D

SAV 4D

Bureaucratie 6D

Langages 5D

Systèmes

Planétaires 6D+1

Technologie 4D+2

MEC 3D

PER 4D

Commandement 6D+2

Escroquerie 5D

Recherche 4D+2

Interrogation 5D+1

Survie 5D

VIG 2D

TEC 2D

Prog.-Rép. d'Ordinateur 4D

Sécurité 4D+1



Description Physique : grand et presque émacié, Ravik semble avoir dix ans de plus que son âge. Il se déplace avec légèreté et aisance.

Équipement : un communicateur, un ordinateur de poche, un pistolet-blaster.

Présentation : Ravik a rapidement gravi les échelons de la hiérarchie impériale. C'est un homme doué pour la vraie nature de l'Ordre Nouveau. La domination sans pitié qu'il a exercée sur le secteur de Tolonda était une ignominie. Ce secteur bénéficie maintenant d'un bref sursis du fait de sa capture ; toutefois, le Grand Moff a conçu des projets pour écraser, à son retour, toute velléité de révolte de la part des habitants de Tolonda.

Personnalité : brutal et sadique, Ravik ne semble éprouver aucune émotion, à part la colère et la haine, dont il ne fait que rarement étalage. Calculateur et convaincu de sa supériorité, Ravik sape peu à peu l'autorité de Nothos afin de pouvoir le remplacer dans ses fonctions.

Citation : "La tragédie des faibles réside dans leur manque d'appréhension de leur valeur en tant que ressource pour les forts."

Guerriers Charons

Type de Personnage : Guerriers Charons

Taille : 2m30 **Sexe :** Masculin (immature)

DEX 4D

Esquive 5D

SAV 2D

Survie 3D

MEC 2D

PER 4D

Dissimulation-Discrétion 6D

Recherche 4D+2

VIG 4D

Combat à Mains Nues 4D+1

Escalade-Saut 5D

TEC 2D



Description Physique : les guerriers charons sont des êtres arachnéens, dotés de huit appendices pouvant leur servir à la fois de bras et de jambes. Ils se tiennent habituellement debout, ce qui leur permet de dominer tous leurs adversaires... A part, bien sûr, les plus grands d'entre eux. Les Charons sont passés maîtres dans l'art de se dissimuler dans l'ombre et de se déplacer en silence ; c'est pourquoi on ne les voit que rarement, sauf s'ils désirent eux-mêmes révéler leur présence.

Équipement : une filière de toile (immobilise la victime, VIG 3D+1), un blaster à plasma (4D de dégâts), des bras griffus (dommages 5D), du poison. Les victimes touchées par leurs griffes empoisonnées doivent réussir un jet moyen en Résistance. En cas d'échec, elles encaissent une blessure supplémentaire. Les Charons mettent un round pour sécréter leur poison.

Présentation : originaires d'une planète qui gravitait autour d'un trou noir, les Charons ont adopté une religion qui vénère le Vide, et par là même, la mort. Des dizaines de milliers de prophètes ont conduit les Charons dans des croisades qui ont entraîné la destruction de millions de mondes. Ber'asco est leur Ultime Prophète.

Personnalité : Les Charons sont persuadés que la vie est un blasphème ; ils ont donc l'intention d'offrir toute vie — y compris la leur — au Vide. Ce sont des chasseurs et ils considèrent tout être vivant comme une proie potentielle.

Citation : (raclement de griffes) "Ss'hss'okss's" (intonation descendant d'un demi-ton).

Ber'asco

Type de Personnage : Chef des Charons

Taille : 3m20 **Sexe :** Masculin (adulte)

DEX 4D

(Réduite à 3D)

Esquive 4D

SAV 4D

Races Extra-

Terrestres 5D

Langages 5D

Survie 4D+2

MEC 2D

PER 4D

Marchandage 4D+2

Commandement 6D

Recherche 4D+2

VIG 4D (+2D d'Armure)

Combat à Mains Nues 5D

Escalade-Saut 4D+1

Résistance 5D+1

TEC 2D

Prog.-Rép. d'Ordinateur 5D



Description Physique : Ber'asco est un Charon adulte, sa carapace naturelle a été améliorée par les soins de ses bioscientifiques et constitue une redoutable armure.

Équipement : Aucun. Tous ses besoins sont pris en charge par les guerriers, les bioscientifiques ou l'ordinateur.

Présentation : Ber'asco conduit la campagne qui vise à éliminer les derniers mondes porteurs de vie de l'Outrespace. Il s'est institué Ultime Prophète. Il doit à présent repartir en croisade afin de détruire la galaxie de l'espace normal.

Personnalité : Ber'asco est persuadé que ses moindres gestes sont dictés par le Vide. Il voit dans la découverte de vie dans une autre dimension la preuve manifeste que sa mission dans l'Outrespace est maintenant achevée. Il pense également que la technologie de l'hyperpropulsion est un autre présage. En effet, en se servant de cette technologie, il pourra anéantir des mondes beaucoup plus vite qu'auparavant.

Citation : "La maladie est grave ; elle résiste avec force. Mais le Vide l'emportera."

Des allées conduisent à une étendue plane. Les quelques roches dentelées qui se dressent ici au-dessus du sol ne sont pas très élevées et n'atténuent en rien le contraste frappant qui existe entre cet endroit et la salle envahie par les plantes. Le sol rocheux n'est, toutefois, pas uniforme. Un large trou béant occupe le centre de la salle. De grosses fissures partent de cette brèche et s'enfoncent dans les profondeurs du vaisseau comme de petits canyons. La lumière éblouissante qui émane de ces fissures éclabousse la salle de reflets rouge sang.

Si les PJ se rapprochent suffisamment d'une des fissures ou du trou béant, ils peuvent éventuellement regarder ce qu'il y a en bas. A leur vue se révèle alors un lieu envahi par une répugnante brume rouge sang. Une membrane sépare la partie inférieure du reste du vaisseau. Malgré cela, d'épaisses bouffées rougeâtres traversent à intervalles réguliers cette barrière et envoient des volutes de brume mortelle vers les étages supérieurs. De temps à autre, les tourbillons brumeux se scindent, permettant ainsi aux PJ de distinguer les racines palpitantes du vaisseau qui sont reliées au noyau énergétique.

Deuxième événement : Le pirate fou

Celis Mott, la bête noire des routes galactiques de Nanth'ri, est devenu fou. Lors de la première attaque des Charons, une volute de brume rouge l'a enveloppé et lui a fait perdre l'esprit. Sa personnalité oscille désormais entre l'assassin talentueux qu'il est, et le fringant pirate qu'il s' imagine être.

Mott a décidé que le surplomb était désormais son territoire, à lui et à ses trois fidèles acolytes, d'anciens membres de l'équipage du *Céleste* qui ont également sombré dans la démence. Lorsque les PJ pénètrent dans cet endroit, Mott va les considérer tour à tour comme des membres d'équipage dévoués devant qui il ne cesse de fanfaronner... et comme des Rebelles qu'il faut dépouiller sans plus attendre avant de les vendre aux Impériaux.

Au début de cet événement, Mott est en phase "assassin astucieux" : il va tendre une embuscade aux Rebelles dans l'espoir de tirer avantage de leur capture. Le pirate et ses trois compères se postent donc derrière des rochers déchiquetés. Au début de leur attaque, ils tirent d'abord en guise d'avertissement, avant de demander aux Rebelles de jeter leurs armes et leur équipement. Les rochers assurent à Mott et à ses hommes une protection "moyenne" (+ 2). Si les Rebelles se soumettent à ses ordres, Mott envoie aussitôt ses hommes de main ramasser leur butin. Mais avant même que les trois hommes n'atteignent les PJ, Mott va passer en phase "fringant pirate".

Lorsqu'il incarne ce rôle, Mott se montre d'une extrême courtoisie et s'excuse de n'avoir pas

Dommages paralysants

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

Dommages paralysants résumés

JD	<	JV	Aucun effet
JD	≥	JV	1 paralysie
JD	≥	2xJV	2 paralysies
JD	≥	3xJV	Inconscience

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

Chaque fois qu'un personnage subit une "paralysie", tous ses codes dés (sauf celui de Vigueur) doivent être diminués de 1D. Ces réductions sont cumulatives. Ainsi, par exemple, un personnage qui encaisse deux fois un résultat "2 paralysies" au cours d'un round doit réduire tous ses codes de 4D pour le reste du round en cours et le round suivant.

Si un personnage subit au cours d'un round plus de "paralysies" qu'il ne possède de "D" en Dextérité, il se retrouve aussitôt réduit à l'immobilité. Les personnages ainsi immobilisés ne perdent pas conscience, mais sont néanmoins incapables d'utiliser des compétences relevant de la Dextérité. Toutefois, s'il leur reste des "D" dans d'autres attributs, ils peuvent éventuellement employer les compétences qui en découlent si celles-ci n'exigent pas de déplacement. Ainsi, 3D de dommages paralysants reçus au cours d'un même round suffiront pour immobiliser un Eclaireur, mais ne l'empêcheront pas d'employer ses compétences en Savoir (avec une réduction de 3D).

Si les dommages paralysants reçus par un personnage excèdent sa *Résistance*, il perd conscience.

Les Medpacs

On peut se servir des Medpac plus d'une fois par jour. Chaque utilisation au-delà de la première a toutefois moins de chances d'être efficace. Ceci est dû aux effets contradictoires des drogues et des diagnostics qui ont été prévus pour l'utilisation d'un seul medpac. Pour chaque medpac utilisé après le premier au cours d'une même journée, augmentez le facteur de difficulté de la guérison de 3 points.



reconnu plus tôt les Rebelles : il lui semble manifeste qu'ils sont de bons et loyaux pirates. Mott tente alors de calmer les Rebelles avec patience et jovialité, même si ceux-ci lui tirent dessus. Après tout, c'est lui qui a accidentellement ouvert le feu et aucun pirate digne de ce nom n'accepterait sans broncher ce genre de chose. Les acolytes de Mott calquent leur comportement sur celui de leur chef.

Celis Mott peut changer de personnalité aussi souvent que vous le désirez.

La brume hallucinogène n'a pas suffisamment affecté le pirate pour qu'il meure. Toutefois, les terribles effets de cette brume ne vont pas forcément se révéler lors de cette première rencontre. En effet, si les Rebelles assomment Celis Mott, celui-ci se réveille ensuite dans son état normal et accepte de les aider jusqu'au moment où ils ne lui seront plus d'aucune utilité. Si les Rebelles le tuent au cours du combat et s'ils le fouillent, un jet *moyen* en Médecine peut révéler que ses tissus nerveux ont été endommagés, mais dans des proportions moindres que ceux du capitaine Gryphon.

Membres d'équipage du Céleste : DEX 2D+1, Blaster 3 D, Esquive 2D+2. Tous les autres attributs et compétences sont à 2D. Dommages des blasters 4D.

La soute à marchandises

Cette salle sert de soute à marchandises aux Charons. Les extraterrestres ont entreposé ici des morceaux d'équipement prélevés sur les épaves qui dérivent dans l'Outerspace. Lorsque les Rebelles entrent dans cette salle, lisez-leur ce qui suit :

Cette pièce aux étranges proportions est divisée par des colonnes qui s'élèvent jusqu'au plafond, à environ 20 mètres de hauteur. Ces minces colonnes effilées ont été taillées dans le matériau

Gros plan sur Ber'asco

Après la rencontre avec Mott, lisez ce qui suit aux joueurs :

INTERIEUR : LE VAISSEAU EXTRA-TERRESTRE. Des morceaux de toiles se déchirent comme à contre-cœur alors que la caméra prend de la vitesse. Elle franchit rapidement plusieurs ouvertures et on ne peut avoir que de brèves visions de mouvements indistincts. Une lumière lugubre s'allume soudain hors du champ de la caméra, rendant encore plus furtives les ombres mouvantes.

Un passage s'ouvre alors et la caméra s'élève vers le niveau supérieur du vaisseau en empruntant un tube vertical, avant de s'arrêter brusquement.

La scène est très sombre, malgré la faible luminosité de l'Outerspace qui parvient à filtrer des hauteurs du vaisseau. Des formes indistinctes rampent dans l'obscurité, à peine discernables dans la clarté ténue. La salle s'illumine soudain et les ombres se profilent alors plus nettement. Mais avant que vous puissiez fixer votre regard sur quoi que ce soit de précis, une ombre remplit l'écran et une multitude d'yeux ignobles semblent vous observer avec cruauté.

"La maladie est de retour, mes enfants," murmure une voix aux accents terrifiants. "Il nous faut la guérir."

La scène s'estompe et laisse place à...

INTERIEUR : LE VAISSEAU EXTRA-TERRESTRE. Un groupe de Rebelles poursuit ses recherches...

rocheux qui est omniprésent dans tout le vaisseau. Des milliers de conteneurs hexagonaux font saillie sur les parois de ces colonnes et forment des voûtes qui surplombent les étroites allées entre les rangées de colonnades.

Comme les Charons ne sont pas très au fait de la technologie utilisée par l'Empire et l'Alliance, des objets en tous genres ont été entreposés dans cet endroit. Si les Rebelles décident d'effectuer une fouille poussée et ouvrent quelques conteneurs, ils peuvent découvrir du matériel courant. L'un des conteneurs contient ainsi des caisses d'équipement qui étaient destinées à une colonie minière. Une autre est remplie de pièces de rechange pour Droïds. Une autre, encore, renferme des tentes de survie.

Si les Rebelles fouillent d'autres conteneurs, laissez-les trouver du matériel pouvant leur être utile, mais veillez bien à ce que celui-ci ne leur confère pas un trop grand avantage sur les Charons. Ils peuvent ainsi découvrir de la synthécorde, des tiges lumineuses, des énergopelles et des vestes protectrices, mais aucune arme, aucun explosif et — surtout — pas d'hyperpropulseur complet !

Quoi qu'il en soit, si les PJ réussissent un jet *moyen* en Recherche, ils trouvent ici une des pièces vitales dont ils ont besoin pour réparer leur

vaisseau — un hypersolénoïde tout neuf — qui est l'une des cinq pièces essentielles composant un motivateur d'hyperpropulsion.

La Brume de la Mort

Lorsque les PJ parviennent à cet endroit, ils se heurtent à une membrane plus résistante. Ils doivent réussir des jets *faciles* en Vigueur pour franchir le seuil de cette pièce. En cas d'échec, ils peuvent éventuellement décider de trancher la membrane transparente à l'aide d'un sabre-laser, d'une vibro-lame ou d'un couteau (cette membrane possède une Vigueur de 2D). Les blasters, quant à eux, ne réussiront qu'à percer quelques trous qui se ressoudent aussitôt.

Dès que les Rebelles sont entrés, lisez-leur ceci :

Des volutes de brume rougeâtre flottent dans toute la pièce, masquant le sol et rendant très difficile toute appréciation des distances. Ces nuées écarlates planent librement et dissimulent ou révèlent certaines parties de la salle au gré de leurs déplacements. De temps à autre, vous entrevoiez au loin une sorte de colonne tubulaire s'élevant vers le plafond. Les volutes gazeuses se referment toutefois sur cette colonne avant que vous puissiez en voir davantage.

Malgré la brume qui obscurcit leur vision, les PJ peuvent constater que le sol est lisse et que la pièce est totalement nue. Un conduit d'accès au centre de la salle mène au deuxième niveau du vaisseau.

Cet étrange brouillard n'est autre que la "Brume de la Mort", la principale arme employée par les Charons dans le combat qu'ils mènent contre la vie dans tout l'univers. A petites doses, cette brume provoque des douleurs, la folie et des hallucinations lorsqu'elle attaque les cellules nerveuses du cerveau. Des doses plus conséquentes entraînent une mort inéluctable.

Troisième événement : Les cartes "Brume de la Mort"

Tant qu'ils sont plongés dans la Brume de la Mort, les Rebelles doivent combattre les effets d'une faible exposition à ce terrible gaz. Même des masques respiratoires n'offrent qu'une protection relative, car la brume peut adhérer à toute parcelle de peau nue et s'insinuer par les pores de la peau. Seul un scaphandre spatial hermétique peut permettre de s'en protéger totalement et de traverser cette salle sans encombre. Si les PJ n'en ont pas, ils doivent alors effectuer des jets de Résistance pour combattre les effets de ce poison.

Même si les Rebelles marchent côte à côte tandis qu'ils progressent dans la brume, ils ont l'impression d'être complètement isolés car la visibilité est ici très faible. Chaque Rebelle doit effectuer trois jets de Résistance pendant qu'il traverse la salle, afin de déterminer si la Brume de la Mort produit un

quelconque effet sur lui. Le premier jet est *facile*, le second *moyennement facile* et le troisième *difficile*. Si l'un de ces trois jets est raté, les effets de la brume se font aussitôt sentir en prenant la forme d'hallucinations épouvantables.

Découpez les cartes "Brume Rouge" qui se trouvent dans l'encart détachable. Dès qu'un joueur ne réussit pas un jet de Résistance, donnez-lui l'une de ces cartes (choisie au hasard) afin qu'il la lise. Ne lui donnez aucune information tant que les autres PJ n'ont pas atteint le conduit d'accès ou lu, eux aussi, une carte. Quoi qu'il advienne, les personnages finissent par se retrouver devant le conduit d'accès.

Passez alors à la section suivante : "L'ascension".

T able des effets de la Brume de la Mort

Jet raté	Nombre d'effets
Facile	Trois
Moyen	Deux
Difficile	Un

Chaque "effet" réduit temporairement un attribut de 1D. Le joueur concerné doit lancer un dé à six faces afin de déterminer l'attribut qui sera réduit d'1D pendant toute la durée du prochain épisode. Aucun attribut ne peut toutefois être réduit de plus d'1D. Relancez le dé si le sort désigne deux fois le même.

Jet de Dé	Attribut réduit de 1D
1	Dextérité
2	Savoir
3	Mécanique
4	Perception
5	Vigueur
6	Technique

L'ascension

Les Rebelles ayant traversé sans trop de problèmes la Brume de la Mort, lisez-leur ceci :

Les images horribles qui assaillent votre esprit commencent à se dissiper et les nuées gazeuses s'ouvrent pour révéler une colonne qui monte jusqu'à la voûte de la salle. Vous distinguez une ouverture dans cette colonne ; elle semble donner sur un tube creux.

Il s'agit en l'occurrence d'un conduit d'accès qui mène au deuxième niveau du vaisseau. Les prises visibles sur la paroi de la colonne sont trop précaires et trop espacées pour permettre aux Rebelles une escalade sans histoire. L'ascension vers le quatrième épisode est donc relativement difficile.

E

pisode quatre Au cœur des ténèbres

Résumé

Le second niveau du *Désolation* va donner encore plus de fil à retordre aux Rebelles, d'autant que leurs compétences ont certainement été réduites par la Brume de la Mort. Ils vont cependant en apprendre un peu plus sur le vaisseau et son équipage, avant de rencontrer Bane Nothos.

Rencontres et événements du deuxième niveau

Le hangar à véhicules

Le conduit d'accès aboutit à une sorte de caverne vallonnée. Les monticules qui parsèment sa surface sont en fait d'immenses cocons translucides à l'intérieur desquels on peut distinguer des formes sombres. Un des cocons est déchiré en deux, mais il ne reste plus rien de son contenu.

Un jet *facile* en Recherche permet de découvrir sur chaque cocon une petite saillie circulaire fendue sur toute sa longueur, un peu à la manière d'une poche. Si l'un des PJ tente d'introduire sa main dans l'une de ces "poches", il peut alors sentir sous ses doigts trois excroissances en forme de boutons. S'il réussit des jets *moyens* en Technique, il peut manipuler ces boutons afin d'ouvrir le cocon correspondant. Lisez ceci :

La coquille s'ouvre en deux et chaque moitié d'enveloppe retombe sur le sol avec un bruit flasque. Vous découvrez alors à l'intérieur un énorme objet de facture extraterrestre. Ça ressemble à une machine qui aurait "poussé" toute seule au lieu d'avoir été "fabriquée", comme si des composantes génétiques avaient été manipulées afin de donner naissance à des formes contre nature dans un but inconnu.

En réussissant un jet *moyen* en Technologie, il est possible de déterminer la nature des objets contenus dans les cocons : ce sont des vaisseaux spatiaux dont la technologie relève plus de la bioscience que de l'ingénierie classique. A l'instar de certains chasseurs stellaires, ces vaisseaux semblent pouvoir accueillir deux membres d'équipage. Ils ne possèdent apparemment pas d'hyperpropulseurs.

Les PJ ne peuvent pas espérer comprendre le fonctionnement des vaisseaux charons, à moins de réussir des jets *très difficiles* en Mécanique. Aucun de ces engins n'a été utilisé depuis très longtemps.

Trois issues mènent hors du hangar à véhicules. Une petite ouverture conduit à la salle des ordinateurs, et deux autres — plus grandes — donnent sur les ponts-hangars.

Les ponts-hangars

Passés les cocons à véhicules, les PJ traversent deux larges ouvertures — tendues, elles aussi, d'une membrane — et se retrouvent dans des ponts-hangars. Ces plates-formes circulaires sont recouvertes de dômes rocheux qui peuvent s'ouvrir sur l'Outerspace. Sur l'un des ponts, plusieurs vaisseaux extraterrestres sont stationnés. L'un d'eux est en tout point identique à ceux du hangar à véhicules. Il vient en fait tout juste d'être retiré du cocon vide que les PJ ont découvert.

Si les Rebelles s'approchent de ce vaisseau pour l'examiner de plus près, ils peuvent constater qu'il a été utilisé récemment. La section des machines — qui ressemble au noyau énergétique du *Désolation* — est encore chaude. Des bandes de toiles ont été tissées un peu partout à l'intérieur du vaisseau. Entreposé entre ces toiles, les PJ découvrent un couplage de puissance dont l'origine peut facilement être déterminée grâce à son marquage : il a été prélevé sur le *Céleste*. Voici une nouvelle pièce indispensable à la réparation du moteur d'hyperpropulsion du vaisseau rebelle.

La salle des ordinateurs

Cette salle est en fait formée de deux pièces communicantes. La plus petite, de forme circulaire, contient des câblages animés de pulsations lumineuses qui sont enroulés autour d'un pilier central. Celui-ci est recouvert de moniteurs et d'écrans aux allures d'yeux insectoïdes. La plupart de ces yeux semblent inertes et sont recouverts d'une fine couche de substance membraneuse. D'autres affichent des successions d'inscriptions incompréhensibles sur leurs surfaces convexes. Certains reproduisent des images de l'extérieur et paraissent servir à la surveillance des vaisseaux en perdition.

La pièce contiguë est encombrée d'épais tubes translucides qui vont du sol au plafond. Les liquides aux couleurs ternes qui bouillonnent dans ces tubes

nourrissent les cellules du cerveau mort-vivant qui permet aux ordinateurs de fonctionner. Les Rebelles ne peuvent pas déchiffrer les inscriptions qui apparaissent sur ces étranges écrans et ne possèdent en outre pas les connaissances nécessaires pour se servir de ces ordinateurs conçus par une autre civilisation.

La salle des armures

Derrière le hangar à véhicules se trouve une pièce abritant ce que les Charons ont fait de mieux en matière de bioscience : des armures de combat. Construites à partir de la même roche organique utilisée dans tout le vaisseau, ces armures de combat disposent d'une grande puissance meurtrière.

Quatrième événement : L'attaque des Charons

Quand les Rebelles pénètrent dans la salle des armures, décrivez-leur des formes grotesques et imposantes. Faites à base de roche organique, les combinaisons qui sont rangées ici semblent être douées de vie malgré leur immobilité. L'obscurité qui règne dans cette salle ne peut qu'accroître encore la tension latente. Soudain, une des combinaisons commence à bouger. Lisez alors le passage suivant aux joueurs :

De sombres formes paraissent vous toiser. Vous avez la désagréable impression que ces formes imposantes vont s'animer d'un instant à l'autre. Le silence et l'immobilité du lieu vous enveloppent d'inquiétante façon tandis que vous progressez

L es ténèbres sur le champ de bataille

L'obscurité et divers obstacles peuvent éventuellement masquer des cibles et rendre ainsi les combats plus problématiques. Si une cible est complètement dissimulée, il faut ajouter +10 aux facteurs de difficulté des tirs. L'obscurité qui règne à l'intérieur du *Désolation* n'étant pas totale, il suffit d'ajouter +5 au facteur de difficulté des tirs et des coups. Si la cible visée a été repérée (l'attaquant peut, par exemple, avoir vu le défenseur tirer avec un blaster), il ne faut ajouter que +2 aux facteurs de difficulté, l'environnement étant alors assimilé à un couvert "normal".

Pour détecter une cible masquée par l'obscurité, par exemple, il faut au préalable réussir un jet de Perception (ce qui compte pour une action). Si la cible en question n'a fait aucun bruit et ne s'est pas déplacée au cours du dernier round, il faut faire un jet *difficile*. Par contre, si elle a fait du bruit ou s'est déplacée, la tentative sera de difficulté *moyenne*. Enfin, si la cible s'est servie de son blaster au cours du dernier round, le jet de Perception à réussir est *facile*.

Les Charons sont habitués à la pénombre qui règne à bord du *Désolation*, les facteurs de difficulté de leurs tirs n'ont donc pas besoin d'être modifiés.

dans la pièce. Soudain, sur votre droite, vous percevez une espèce de faible grattement. Tout à coup, alors qu'un hurlement inhumain fracasse le silence, l'une des formes se retourne et s'élance vers vous.

Un guerrier charon s'est introduit dans une combinaison de combat et s'est mis en tête d'éliminer les immondes créatures vivantes qui visitent le *Désolation*. Protégé par son armure, le guerrier se sent extrêmement sûr de lui et peut, de ce fait, commettre des erreurs tactiques lors du combat qui va l'opposer aux P.J. Si la combinaison est mise hors d'usage par les Rebelles, le Charon s'enfuit aussitôt dans l'obscurité, ne laissant entrevoir aux Rebelles qu'une très vague silhouette.

Armure de combat charon : DEX 4D+1, Esquive 4D+2, Canon à Plasma 4D+2 ; VIG 5D, Combat à Mains Nues 5D+2, Escalade-Saut 5D+1, Levage 6D ; Attaques : l'armure ne peut exécuter que deux attaques par round. Canon à Plasma (4D+1 de dommages), Serres (6D de dommages). La technologie biosensorielle des Charons permet en outre à l'occupant de l'armure de localiser immédiatement toute cible masquée par l'environnement. Un jet de Recherche équivalent à une compétence de 6D peut ainsi être effectué pour détecter tout personnage qui se cache ou se déplace discrètement.

La pièce contient six armures. Chacune a été conçue pour être revêtue et manœuvrée par un Charon. Un Rebelle peut toutefois essayer d'en enfiler une s'il réussit un jet *difficile* en Technologie. Comme ces armures n'ont pas été prévues pour des corps humanoïdes, il faut ajouter +2 aux facteurs de difficulté quand les P.J. tentent de s'en servir. A l'intérieur de ces combinaisons, les Rebelles sont à l'abri du poison Charon et de la Brume de la Mort aussi longtemps que leurs armures n'ont pas encaissé suffisamment de dégâts pour être rendues inopérantes.

La salle des éléments nutritifs

Bien que le *Désolation* ne soit pas à proprement parler "vivant", il entretient des systèmes organiques. Certaines sections du vaisseau ont ainsi besoin de substances nutritives pour satisfaire leurs demandes en énergie et pour pouvoir convertir des matériaux. Cette grande salle constitue la principale installation de traitement d'éléments nutritifs du vaisseau. Lorsque les Rebelles pénètrent dans cet endroit, lisez-leur ceci :

Une autre membrane révèle une large pièce qui semble être une espèce de réserve à provisions complètement hermétique, à l'exception des ouvertures membraneuses aménagées à chacune de ses extrémités. Le sol est recouvert d'une épaisse couche de pâte verte et des tubes translucides parcourent toute la salle. Certains de ces tubes acheminent la pâte dans diverses parties du vaisseau, tandis que d'autres la déversent directement ici. De larges globes jaunes flottent paresseusement dans l'air.

Il faut que les Rebelles traversent cette salle afin de pouvoir explorer plus avant le *Désolation*. La hauteur



de la couche de pâte verdâtre atteint presque un mètre et les PJ doivent la traverser pour atteindre la sortie. Des courants, provoqués par les tubes de distribution, rendent la marche très pénible. Il faut réussir quatre jets *faciles* en Dextérité pour traverser ce lieu sans incident. Si l'un de ces jets est raté, l'aventurier concerné dérape. Glisser n'est pas vraiment dangereux en soi, mais il est toujours désagréable de se retrouver plongé dans un magma visqueux. Le véritable danger intervient juste après le premier round de déplacement (voir "Cinquième Événement").

Cinquième événement : La conversion des déchets

Lorsque les Rebelles ont effectué leur jet de Dextérité pour se déplacer dans la pièce, lisez-leur ce qui suit :

La pâte chaude et visqueuse vous engluie, tandis que vous vous frayez tant bien que mal un chemin vers la sortie. Vous remarquez à nouveau les globes flottants, car plusieurs d'entre eux se sont insensiblement rapprochés de vous. Sous ces globes pendent maintenant de longs filaments dont l'extrémité arrondie et hérissée de pointes se balance de façon menaçante...

Ces globes ont pour fonction d'éliminer les déchets. Leurs vrilles servent à hisser toute matière étrangère jusqu'à leur corps creux où des acides puissants la convertissent ensuite en pâte réutilisable. Comme les Rebelles ne sont pas censés se trouver dans la salle des éléments nutritifs, les globes les considèrent tout naturellement comme des déchets. Un joueur ne peut être attaqué que par un seul globe à la fois. Dès que les Rebelles atteignent la sortie, les attaques cessent. Il y a plus de quarante globes dans la salle.

Globes flottants : DEX 3D, PER 2D, VIG 3D, quatre vrilles/masses infligeant 4D de dommages. Poche d'acide causant 6D+1 de dommages. Un globe flottant a droit à une attaque par round avec chacune de ses vrilles terminées par une masse barbelée avec une Dextérité normale de 3D ; il ne faut pas appliquer ici les pénalités pour actions multiples. Si les quatre vrilles atteignent leur but, le PJ attaqué est capturé et remonté vers la poche d'acide du globe.

Les réservoirs à carburant

De longs caissons de faible diamètre parsèment cette pièce qui entoure une partie du noyau énergétique. De minces filaments relient ce dernier aux parois de la salle et passent juste au-dessus des caissons. Ces "réservoirs" rougeaient tant ils sont gorgés de puissance. A intervalles irréguliers de quelques minutes, ils semblent exploser à tour de rôle, libérant ainsi des décharges énergétiques que les filaments acheminent jusqu'au noyau.

Dans ce lieu, les Rebelles doivent réussir des jets *moyens* en Dextérité s'ils veulent éviter d'être pris dans le souffle d'une explosion. Ceux qui ratent leurs jets encaissent 5D+1 de dommages paralytants. On peut détacher les caissons afin de les employer comme bombes, mais comme ils explosent de façon aléatoire, cela peut très mal se finir...

La salle des hologrammes de Ber'asco

Cet endroit est composé de cinq plates-formes qui entourent un écran circulaire. Sur ce dernier se projette une image holographique représentant une galaxie inconnue... Une galaxie dont le centre est totalement dépourvu d'étoiles. Les PJ qui réussissent un jet *facile* en Systèmes Planétaires peuvent deviner que cette "anomalie" est en fait un trou noir. La projection défile à environ un milliard de fois la vitesse réelle.

Tandis que les PJ passent d'une plate-forme à l'autre, de nouvelles holo-images apparaissent sur les écrans.

Sur la première plate-forme, on peut ainsi voir une planète peuplée par une civilisation d'horribles êtres arachnéens. Cette planète est en orbite autour d'une étoile qui se disloque progressivement sous l'effet de l'attraction d'un trou noir. Tandis que la civilisation se développe sous ce spectacle effrayant, l'étoile se laisse, peu à peu, entraîner vers le trou noir qu'elle semble vouloir embrasser comme s'il s'agissait d'un dieu omnipotent qui dévorerait sa source de vie.

La seconde plate-forme montre l'émergence d'un culte puissant à la surface du monde agonisant. Au lieu de s'attacher à sauver l'étoile et ses planètes, ce culte invite au contraire ses adeptes à vénérer tout ce que le vide représente : la fin de l'existence, le néant et la mort.

La troisième plate-forme présente le meneur de ce culte : un être-araignée revêtu d'une armure hideuse, qui s'emploie à superviser la construction d'une armada de vaisseaux rudimentaires. Ces derniers embarquent tous des réservoirs de brume rouge. C'est avec l'un de ces réservoirs que le chef religieux offre un premier sacrifice à son dieu cruel : il déverse la brume sur la planète et une grande partie de son peuple trouve la mort dans la folie et la souffrance.

La quatrième plate-forme détaille la destruction d'innombrables mondes. Les scènes d'horreur défilent à une vitesse étourdissante. Les êtres arachnéens adaptent chaque fois les découvertes technologiques des civilisations anéanties et leur armada devient de plus en plus imposante. Soudain l'image se fige sur une flotte composée de vaisseaux ressemblant beaucoup au *Désolation*, à l'exception près que ces vaisseaux irradient une vie intense. L'image se focalise alors sur un seul vaisseau et l'on peut voir les êtres-arachnéens ramper sur toute sa surface. À l'aide d'étranges instruments, ils injectent une substance mystérieuse à l'intérieur même du vaisseau. Les images défilent ensuite à toute vitesse. Sous les yeux des Rebelles, le vaisseau – à l'origine plein de vie – commence à se détériorer pour devenir le *Désolation*, tel qu'il est aujourd'hui. Cette transformation achevée, l'écran s'éteint.

La dernière plate-forme montre le *Désolation* qui traverse d'innombrables galaxies en semant sur son passage le néant et la mort. Les holo-images pâlisent peu à peu pour laisser place à la projection montrant le trou noir qui poursuit son œuvre de destruction de l'univers...

La salle de repos

Ce grand hall sert de salle commune aux Charons. Des toiles recouvrent tout le plafond, formant une voûte dans laquelle les êtres-arachnéens peuvent se dissimuler et se reposer. C'est au moment où les Rebelles entrent dans cette salle que se produit le sixième événement.

Sixième événement : Bane Nothos se manifeste

Le Grand Moff Ravik est passé maître dans l'art de la manipulation. Depuis que la plupart des membres du *Céleste* ont été soit capturés, soit tués, Ravik et Bane Nothos n'ont pas cessé de se disputer le droit de commander les quelques hommes restants. Les chasseurs de primes n'ayant pas voulu se joindre aux militaires, sont partis de leur côté. Depuis, Ravik est parvenu petit à petit à saper l'autorité de Nothos, jusqu'à finalement se retrouver à la tête de l'équipage. Bane Nothos s'est alors promptement rallié au reste du groupe. Quand Ravik décida de négocier avec les Charons, il ordonna à Nothos de surveiller les arrières afin d'empêcher toute attaque surprise. En fait, il s'attendait plus à avoir des problèmes avec les chasseurs de primes qu'avec les Rebelles.

Nothos considère les PJ comme un problème tactique qu'il lui faut résoudre au plus vite. S'il reconnaît des Rebelles ayant participé à l'aventure *Commando : Shantipole*, il ne manquera pas cette occasion de se venger sa défaite. Lorsque les Rebelles pénètrent dans la salle commune, lisez-leur ceci :

Les toiles pendues au plafond confèrent à ce lieu un caractère oppressant et vous êtes certains qu'il y a là-haut quelque chose qui vous épie. De petits bruits furtifs confirment d'ailleurs vos craintes, mais avant que vous ayez pu faire quoi

que ce soit, une voix impérieuse vous interpelle. "Membres de l'Empire Galactique, jetez vos armes par terre, au nom de Bane Nothos !"

Que les Rebelles s'exécutent ou non, quatre guerriers charons se laissent soudain tomber à terre et se jettent sur les Rebelles. Ils n'ont pas d'armes, mais sont néanmoins pourvus de griffes meurtrières. Dans l'ombre, à une vingtaine de mètres de la scène, Nothos tente toujours de persuader les Rebelles de se rendre. Il insiste sur le besoin de "nouveaux soldats pour une nouvelle ère", mais refuse d'en dire plus sur ce sujet, qu'il se contente d'évoquer en termes sibyllins.

Si les Rebelles refusent de se joindre à lui, Nothos ordonne aux Charons de les exterminer sur le champ. Les quatre guerriers se battent alors jusqu'à la mort, tandis que Nothos évite de prendre part au combat, car il ne comprend pas encore suffisamment les tactiques et la langue des Charons pour coordonner ses actions avec les leurs. Le peu qu'il connaît de ces extraterrestres lui a été très succinctement révélé par Ravik entre deux péripéties mouvementées. Pendant l'affrontement, Nothos tire un détonateur thermal de sa ceinture et s'avance vers les combattants. Si un PJ lui tire dessus avant qu'il ait eu le temps de le lancer, le détonateur s'écrase aux pieds de l'Impérial et explose, provoquant l'effondrement d'une partie du sol. Nothos tombe alors dans le trou béant au milieu des débris et des toiles d'araignées, disparaissant ainsi à la vue des Rebelles.

Le conduit d'accès

Dans le couloir qui relie la salle de repos aux réservoirs de carburant, les PJ remarquent un conduit d'accès qui mène à l'étage supérieur.

C onseils pour les actions combinées

Utilisez votre bon sens lorsque vous devez déterminer si une action peut ou non être combinée. La plupart des actions *peuvent* l'être.

Parmi celles qui ne peuvent pas l'être, on notera toutes les compétences de réaction, tous les jets de déplacements, Equitation, Pilotage (les co-pilotes ne combinent pas leurs actions, ils doivent chacun accomplir des actions différentes), Escalade-Saut (bien qu'en certaines circonstances il puisse être possible de combiner Escalade), Résistance, Natation (quelquefois) et les compétences liées à la Force.

Pour savoir *combien* de personnes peuvent collaborer à une action combinée, prenez la compétence du personnage le plus doué. Ainsi, par exemple, si ce personnage a 4D en Recherche, trois personnes au maximum pourront exécuter une fouille avec lui. En combat, utilisez la compétence *Commandement*, plutôt que *Blaster*, pour déterminer le nombre maximum de personnes pouvant participer à un tir combiné. Notez à ce propos que les troupes de choc de l'Empire *ne* sont pas soumises à cette restriction, c'est là un de leurs avantages.

E

pisode cinq Le grand combat

Résumé

Trois événements majeurs vont pimenter cet épisode. Tout d'abord, les Rebelles découvrent ce qui est arrivé aux équipages des navires naufragés qui gravitent autour du *Désolation*. Ils sont ensuite confrontés à des mort-vivants créés par les Charons lors d'un combat organisé par les bioscientifiques extraterrestres. Et pour finir, ils assistent au "grand réveil" au cours duquel les guerriers charons vont répondre à l'appel de leur prophète.

Rencontres et événements du troisième niveau

Note pour le MJ : les effets de la Brume de la Mort se dissipent quand les Rebelles atteignent ce niveau. Leurs attributs et leurs compétences reviennent alors à leur niveau normal. Il ne faut cependant pas oublier de tenir compte des pénalités ou des dommages subis par ailleurs.

Les conteneurs à provisions

Le conduit du deuxième niveau mène les Rebelles jusqu'à un endroit frais et humide. Tout comme dans la soute du premier niveau, cette pièce renferme des casiers reliés aux parois qui compartimentent la pièce. Il s'agit d'une réserve à provisions : des membres d'équipage de toutes les épaves alentour sont "entrepasés" ici ! Lisez le passage suivant à haute voix :

Des milliers de conteneurs sont entassés dans cette pièce. Ils sont tous connectés aux murs de cloisonnement. L'air est frais et provoque la condensation de votre haleine tandis que vous explorez cette salle. A l'intérieur des conteneurs, vous distinguez des formes qui vous semblent familières, sans parvenir toutefois à les identifier correctement au travers de leur enveloppe translucide.

Si les Rebelles décident d'ouvrir les conteneurs, ils trouvent à l'intérieur des membres des équipages de divers vaisseaux naufragés. Il y a ici des Humains, des Wookiees, des Calamariens... et même des représentants de races inconnues. Un jet facile en Médecine suffit pour examiner l'un des corps. Il se révèle alors qu'il n'est pas "mort" à proprement parler, on lui a seulement administré suffisamment de

toxines pour que la plupart des tissus nerveux de son cerveau soient détruits.

Soudain, les Rebelles peuvent observer de longues vrilles qui tombent du plafond et viennent s'arrimer à l'un des conteneurs. Elles dégagent ce dernier de la cloison à laquelle il est relié, avant de l'emporter vers le noyau énergétique. Au moment où le conteneur atteint ce dernier, le noyau s'entrouvre pour accueillir le réceptacle et son occupant.

Les PJ ne peuvent ranimer aucune des victimes des Charons. Toutefois, s'ils poursuivent leurs recherches, ils peuvent éventuellement découvrir les "cadavres" de dix membres d'équipage du *Céleste*.

Le nouveau moteur

Derrière le noyau énergétique se trouve une pièce où les Charons ont entrepris une nouvelle expérience. C'est là, en effet, que leurs bioscientifiques travaillent à combiner la technologie "mécanique" des vaisseaux qu'ils détruisent et la technologie "organique" du *Désolation*. Lisez ce qui suit à vos joueurs :

Un conglomerat inquiétant de métal et de matériau organique a été édifié au centre de cette pièce. Il s'agit d'une création hybride, mêlant certains appareillages de vaisseau à des éléments de technologie organique d'origine extraterrestre. Cette monstruosité est reliée au noyau central et forme un appareil dont les principes de fonctionnement sont difficiles à déterminer.

En réussissant un jet moyen en Technologie, les Rebelles peuvent deviner que ce conglomerat est, en fait, un moteur à hyperpropulsion ayant subi des modifications. Il est pratiquement achevé et devrait bientôt être opérationnel.

En fouillant la pièce (Recherche), les Rebelles peuvent découvrir un stabilisateur quadraxial au sein de l'effroyable machine hybride. C'est une des pièces nécessaires à la remise en état du motivateur d'hyperpropulsion du *Long Cours*.

La Salle des Combats

Un portail tendu d'une membrane poisseuse donne sur une salle fort étrange. En effet, elle est dépourvue de plancher et contient plusieurs petites plates-formes bizarrement dessinées, suspendues dans le vide. Chacune de ces plates-formes est reliée à sa voisine par une petite passerelle apparemment

fragile, tissée en toiles d'araignée. C'est ici que les bioscientifiques charons s'adonnent à leur "expérience" préférée : opposer des créatures vivantes à des êtres mort-vivants, afin de déterminer quelles améliorations ils peuvent apporter à leurs créations.

Septième événement : Le grand combat

Prenez le plan de la Salle des Combats dans l'encart détachable. Découpez soigneusement la bande de pions fournie avec ce scénario. Placez les pions "PJ1" à "PJ6" à l'extérieur du portail d'entrée. Positionnez ensuite les six pions des êtres mort-vivants numérotés de 1 à 6 sur les cases numérotées correspondantes. Enfin, recouvrez le pion "EL-434" avec un pion "Toile" et posez cet empilement sur la case dans laquelle est dessinée une toile grise. Pour l'instant, les autres pions doivent être placés à côté du plan.

Cet affrontement va être l'occasion d'utiliser le système de combat du jeu de rôle avec un plateau de jeu. Si vous possédez des figurines spécialement conçues pour *Star Wars*, n'hésitez pas à les employer à la place de certains pions.

Les Rebelles sont obligés de traverser les plates-formes pour atteindre la sortie. Des créatures mort-vivantes leur bloquent malheureusement le passage. Leur force vitale a été "manipulée" afin d'en faire des zombies aux ordres des Charons. A l'instar des robots, ces créatures obéissent aveuglément aux ordres de leurs maîtres. Toutefois, contrairement aux Droids, elles n'ont pas de personnalité propre.

Chaque case du plan est censée avoir deux mètres de côté. Pour se déplacer sur ces surfaces instables interconnectées par des toiles, il faut réussir des jets de déplacements, de Dextérité ou d'Escalade-Saut. C'est au joueur qui se déplace de choisir la compétence qu'il utilise. Un personnage qui marche peut se déplacer de deux cases par round s'il réussit un jet de déplacement *très facile*. En courant, un personnage peut se déplacer de cinq cases, mais cela nécessite dans ce cas un jet de déplacement *facile*. Les passerelles de toiles qui relient les plates-formes sont particulièrement instables. Ajoutez le chiffre imprimé à côté de chaque toile à la difficulté du déplacement lorsqu'un personnage franchit une portion d'une de ces passerelles. De plus, chaque case (ou portion de case) franchie en sautant ajoute +3 à la difficulté du déplacement. Si un personnage rate un jet de déplacement, il trébuche et tombe, ce qui a pour effet de lui infliger 1D de dommages paralysants. Les "faux pas" interviennent toujours à la fin des déplacements annoncés.

La salle des combats est aussi obscure que le reste du vaisseau. N'oubliez donc pas de tenir compte des modificateurs dus à l'obscurité, lorsque les Rebelles se battent ici. Les ténèbres n'ont aucune incidence sur les créatures des Charons.

Les créatures

C1 (le Tisserand) : DEX 3D+1, Esquive 4D+1 ; CON 2D ; MEC 1D ; PER 2D+2 ; VIG 2D+1 ; TEC 1D. Les bioscientifiques extraterrestres ont construit le

Tisserand en privilégiant la capacité à tisser des toiles que possèdent les Charons (Tisser 5D, Vigueur 5D/3D+1 ; voir ci-dessous). Au cours de chaque round, le tisserand peut se servir de sa toile de l'une des trois façons suivantes :

1. Obstruction. Le Tisserand tisse une toile très résistante dans une case et bloque ainsi le passage à tout personnage qui voudrait la traverser. Cette toile a une Vigueur de 5D et permet à tout personnage qui décide de se cacher derrière de bénéficier d'un "léger couvert" (+1 à la difficulté des attaques). Il faut que la toile ait encaissé des dommages équivalents à "neutralisé" ou "mortellement blessé" pour qu'on puisse la franchir.

2. Empêchement. Il s'agit d'une "attaque avec arme blanche" qui peut être exécutée à distance. La difficulté de base pour toucher est de 5, plus 2 par case séparant le Tisserand de sa cible. Ainsi, si le Tisserand désire "empêtrer" un personnage qui se trouve dans une case adjacente à la sienne, il lui suffit de réussir un jet en Tisser supérieur ou égal à 5. Ce type d'attaque peut être paré par un jet réussi en Parade avec Arme Blanche. Toutefois, lorsqu'un personnage est empêtré dans une toile, il ne peut ensuite plus rien faire. Il peut juste essayer de se dégager en déchirant ou en endommageant d'une façon quelconque les fils qui le retiennent prisonnier. C'est seulement quand ces derniers ont subi des dommages suffisamment importants, que le personnage retrouve sa liberté d'action. Ce genre de toile n'a qu'une Vigueur de 3D+1, car les fils qui la composent ne sont pas filés selon un schéma précis et ne possèdent pas une bonne intégrité structurelle lorsqu'ils sont projetés à distance.

3. Bouclier. "Tisser" peut être utilisé comme une compétence de réaction, un peu à la manière d'Ecrans de Vaisseau. Le jet en Tisser est alors ajouté au facteur de difficulté "pour toucher" de l'adversaire. Si ce dernier réussit un jet supérieur ou égal à ce facteur modifié, son attaque atteint directement le Tisserand. Par contre, si son jet est supérieur ou égal au facteur de difficulté normal, tout en étant inférieur au facteur de difficulté modifié, la Vigueur de 3D+1 de la toile est ajoutée à celle du tisserand ; le jet de dommages doit alors être opposé à une "Vigueur totale" de 5D+2. Employée de cette manière, la toile peut protéger le Tisserand de toutes les attaques menées contre lui au cours d'un round de combat. Seul le monstre lui-même peut bénéficier de cette fonction de bouclier.

C2, C3 (Foudroyeurs) : DEX 3D+1 ; Blaster 4D+1 ; CON 2D ; MEC 2D ; PER 3D, Dissimulation/Discretion 5D ; Recherche 5D ; VIG 3D ; TEC 1D. Les Foudroyeurs possèdent chacun un blaster intégré à leur appendice avant droit. Cette arme inflige des dommages de 4D et a la même portée qu'une carabine-blaster.

C4, C5 (Bondisseurs) : DEX 2D+2 ; CON 1D+2 ; MEC 1D ; PER 3D ; Recherche 6D+1 ; VIG 4D+2 ; Escalade-Saut 8D ; TEC 1D. Les Bondisseurs ont été conçus afin de capturer les êtres "malades" (c'est-à-dire

“vivants”) en leur infligeant aussi peu de dommages que possible, afin de permettre ensuite aux bioscientifiques charons d’étudier leurs processus vitaux. Ils sont donc programmés pour n’infliger que des dommages paralysants. Ces créatures combattent “à mains nues”, même quand elles attaquent en sautant. Dans ce cas, elles peuvent attaquer un personnage se trouvant jusqu’à 15 cases (30 mètres) d’elles. La difficulté de base de leur jet d’Escalade-Saut est alors de 5, plus 2 points par case franchie. Quel que soit le type d’attaque qu’elles choisissent, elles infligent des dommages “normaux” (4D+2). Les Bondisseurs peuvent, en outre, choisir le saut comme mode de déplacement normal, avec une difficulté de 2 par case franchie.

C6 (Réflecteur) : DEX 4D+1 ; CON 3D ; MEC 1D ; PER 3D ; VIG 3D ; TEC 1D. Pouvoir Réfléchissant 5D. Le Réflecteur a été inspiré par une forme de vie qui a jadis été anéantie par les Charons. Le pouvoir réfléchissant que possédait cette race n’a toutefois pas encore été complètement assimilé par les Charons eux-mêmes et ils ont donc dû se contenter de programmer cette créature au mieux de leurs possibilités. Lorsque le Réflecteur vise un adversaire, placez un marqueur “Cible” sous le pion du personnage concerné. Il suffit ensuite au mort-vivant d’un jet *facile* en Pouvoir Réfléchissant pour toucher, à moins que le PJ ne réussisse à esquiver en utilisant son code en Contrôle ou en Savoir. Il est toutefois rare que l’on parvienne à esquiver le pouvoir du Réflecteur... Note : il n’est pas nécessaire de courir pour réussir une “esquive mentale totale”, même si ce type d’esquive fonctionne en grande partie de la même manière que l’esquive physique.

Savoir peut aussi être utilisé pour résister aux effets du pouvoir réfléchissant :

Jet de Dommages < Jet de Savoir : Aucun effet.

JD ≥ JS : La victime est replacée sur le pion “Cible” ; si elle ne s’est pas déplacée entre temps, il ne se produit aucun effet (à part quelques vibrations déconcertantes pour le système nerveux central).

JD ≥ 2xJS : La victime est projetée en un point se trouvant exactement à l’opposé de l’endroit où elle se trouvait par rapport au marqueur “Cible”. Ainsi, par exemple, un personnage qui s’est déplacé de deux cases vers le bas et de trois cases vers la droite sera “réfléchi” à deux cases vers le haut et à trois cases vers la gauche du pion “Cible”. Si la victime se retrouve alors à l’extérieur d’une plate-forme... elle tombera dans le vide. Si la victime ne s’est pas déplacée pendant le round (et ne peut donc pas être réfléchi), l’énergie de l’attaque la submerge et lui inflige 1D de dommages paralysants.

JD ≥ 3xJS : La cible est projetée dans n’importe quelle case du plan, au choix du Réflecteur. Dans ce cas, il choisit toujours une case ne se trouvant pas sur une plate-forme.

Les bioscientifiques charons

A trente mètres au-dessus de la salle, juchés sur des toiles plongées dans une obscurité totale, les bioscientifiques charons observent le combat... Ils

T omber dans le Désolation

L’intérieur du *Désolation* a subi de profondes modifications depuis que les Charons s’y sont installés. Ces derniers ont tissé des toiles un peu partout en guise de gréement, de soutien et de voies de communication. Ainsi, lorsqu’un personnage tombe d’une plate-forme — à quelque niveau que ce soit — il a de grandes chances de retomber dans une de ces toiles au lieu d’aller s’écraser en contrebas. Un personnage qui chute a droit à trois jets de Dextérité : le premier est moyennement facile, les deux suivants sont faciles. S’il réussit l’un de ces jets, il se retrouve aussitôt empêtré dans les fils d’une toile. Si c’est le premier jet qui est réussi, le personnage peut remonter sur une plate-forme en cinq rounds. Si c’est le deuxième, il lui faut alors 10 rounds pour remonter. Enfin, si c’est le troisième, il lui faut dans ce cas 20 rounds. Lorsqu’un personnage fait une chute dans la Salle des Combats et parvient à se rattrapper à une toile, il peut ensuite resurgir sur n’importe quelle plate-forme.

vont suivre le déroulement de l’affrontement avec beaucoup d’intérêt, tout en restant d’un calme impavide. Si les Rebelles sont vaincus, les bioscientifiques ordonnent alors à des guerriers de les ligoter et de les conduire dans les salles de recherche afin qu’ils puissent faire l’objet d’études plus approfondies.

Les bioscientifiques battent en retraite dans les cas suivants : si plusieurs personnages se mettent à leur tirer dessus (y compris EL-434), si au moins deux Rebelles atteignent le portail de sortie, ou si toutes leurs créatures sont vaincues.

EL-434

EL-434 se trouve pris à l’intérieur de trois toiles enchevêtrées, avec les restes mutilés du Tisserand qui lui avait lancé la première de ces toiles. Le Droïd tente désespérément de se dégager, un exploit qui lui demande au moins trois rounds. Si les joueurs se débrouillent bien, vous pouvez éventuellement retarder un peu sa libération.

Lorsque le Droïd assassin émerge enfin de sa gangue, il va passer un round à évaluer la situation. Bien que l’idée de tuer des Rebelles le réjouisse particulièrement, il ne va pas attaquer les PJ dans cette salle, à moins qu’ils ne décident eux-mêmes de l’attaquer. Pour l’heure, le Droïd se met à tirer en l’air en visant les bioscientifiques charons qui sont cachés dans l’obscurité. En effet, ces derniers aimeraient bien démonter EL-434, afin de comprendre comment un être mécanique dénué de vie a pu développer la capacité d’outrepasser sa programmation. Aux yeux des bioscientifiques, ce comportement n’est pas sans évoquer un virus mortel qui se régénérerait spontanément dans un réceptacle stérile. Il faut donc l’étudier, puis l’éradiquer. EL-434, quant à lui, a d’autres projets en tête... Une fois sorti de la salle, il va se comporter avec les Rebelles comme un allié perfide (au mieux !).

Zardra

Faites intervenir Zardra lorsque le combat est déjà bien avancé. Elle pénètre alors dans la salle, en empruntant la porte de sortie, avec des guerriers charons à ses trousses (un seul si les aventuriers ont déjà beaucoup de mal à s'en sortir, mais il peut y en avoir jusqu'à quatre s'ils mènent le combat sans problèmes ; utilisez vos marqueurs pour représenter les guerriers). C'est Ravik qui a ordonné aux Charons de la traquer.

Zardra fuit dans l'intention de rejoindre Celis Mott ou EL-434, en espérant trouver ensuite un moyen de quitter le vaisseau extraterrestre. Lorsqu'elle aperçoit les Rebelles, elle va modifier légèrement ses projets : après tout, leur vaisseau ne peut pas être pire que le *Céleste*. Elle va donc tenter — tout en se battant — de parvenir à un arrangement avec eux : le transport hors du *Désolation* et au moins 100 crédits en rémunération de ses services... Ce qui n'est vraiment pas cher payé pour un chasseur de primes de sa trempe. Si les Rebelles refusent sa proposition, elle se dirige aussitôt vers la porte d'entrée.

La salle d'expérimentation

Il s'agit là du laboratoire des bioscientifiques. De nombreux corps sont entassés dans cette salle en attendant de subir les transformations qui feront d'eux les esclaves des Charons. Huit bioscientifiques se trouvent dans le laboratoire (moins si certains ont été tués dans la salle des combats). S'ils n'ont pas la possibilité de s'enfuir, ils sont déterminés à se battre.

En réussissant un jet *facile* en Recherche, les PJ peuvent trouver dans cette salle un condensateur d'influx, une autre pièce nécessaire pour la réparation de leur moteur d'hyperpropulsion.

La chambre du sommeil

Lisez ceci lorsque les Rebelles pénètrent dans cette pièce :

Un silence profond règne dans cette salle tapissée de toiles. Au fond, vous apercevez un conduit d'accès qui monte vers le niveau supérieur. Du fait des toiles qui pendent un peu partout, vous ne parvenez pas à distinguer le plafond de la pièce. Tandis que vous avancez en direction du conduit d'accès, vous percevez un faible grattement. De seconde en seconde, le bruit se précise et se fait plus insistant. Vous entendez alors le son produit par un matériau que l'on déchire.

Les guerriers charons s'éveillent et sortent de leurs cocons de sommeil au moment où les Rebelles se trouvent dans cette pièce.

Huitième événement : Le réveil des Charons

Les Rebelles voient des espèces de cocons au-dessus d'eux s'ouvrir en deux, laissant apparaître des Charons. Une fois que les guerriers se sont extraits de leurs enveloppes, ils se laissent ensuite pendre aux toiles accrochées au plafond afin de renifler l'atroce odeur de vie que dégagent les PJ.



200 Charons vont s'éveiller dans cette pièce, mais au cours de ce premier round, cinq seulement sont prêts à combattre. Si les PJ s'élancent immédiatement vers le conduit d'accès, ils ont une chance de pouvoir échapper à ces monstres. Sinon, ils vont devoir se battre pour sortir. Tous les six rounds, cinq nouveaux Charons vont venir s'ajouter aux combattants déjà en action.

Les Charons peuvent se déplacer dans le conduit bien plus rapidement que les Rebelles. Si ces derniers parviennent au niveau supérieur, ils ont alors tout intérêt à bloquer le passage en tirant avec leurs blasters, ou en utilisant des explosifs. Ces méthodes peuvent en effet provoquer l'écroulement du conduit, condamnant ainsi les guerriers charons à rester en bas.

E

pisode six Dans le nid

Résumé

Dans cet épisode, les Rebelles se retrouvent au niveau le plus élevé du *Désolation*. Ils vont maintenant devoir affronter le Grand Moff Ravik et Ber'asco — le chef des Charons — s'ils veulent sauver leurs vies... et leur galaxie !

Rencontres et événements du quatrième niveau

Le cerveau du vaisseau

Le conduit d'accès débouche dans une pièce édifée autour du noyau d'énergie. C'est ici que se trouve le "cerveau" du vaisseau, un ordinateur organique qui contrôle tous les appareillages du *Désolation*.

D'innombrables câbles émergent du noyau et des milliers de vrilles d'épaisseurs diverses viennent se ramifier dans cette pièce, avant de disparaître dans les murs. La salle toute entière vibre et palpite du fait de l'énergie qu'elle contient. Comparé au silence de mort dans lequel est plongé le reste du vaisseau, le vacarme qui règne ici est assourdissant.

L'Autel de la Mort

Cette salle est un temple que les Charons ont dédié au trou noir qui a détruit leur planète. Au centre se dresse un énorme monolithe noir. Il dégage une puissante aura de mort et les Rebelles sensibles à la Force vont immédiatement éprouver à son égard une irrépressible aversion. Ce monolithe incarne véritablement l'absence totale de Force que les Rebelles ont déjà pu ressentir en parcourant le vaisseau. Tel un trou noir, il "aspire" littéralement les ondes vitales des PJ. Tant qu'ils restent soumis à son influence, les Rebelles doivent être considérés comme étant "blessés". Toutefois, ces "blessures" disparaissent dès qu'ils sortent de la pièce. Des medpacs ou d'autres remèdes peuvent éventuellement être utilisés avec succès, mais les dommages réapparaissent alors deux rounds après leur "guérison". Si un personnage réussit un jet *difficile* en Contrôle, le monolithe ne produit aucun effet sur lui.

Monolithe : VIG 7D+2, blesse temporairement toute créature vivante autre que les Charons.

Neuvième événement : Le Hérichat

Le Hérichat est une autre des créations des Charons. A la base, c'est une créature féline de grande taille revêtue d'une armure. Mais le Hérichat a été doté d'une caractéristique supplémentaire : les Charons ont en effet greffé sur son corps mort-vivant une queue hérissée de pointes prélevées sur un Oiseau Barbelé ithorien (trouvé à bord d'un navire en perdition). Ce nouvel appendice permet au félin de bénéficier d'une attaque supplémentaire par round.

Le Hérichat bondit dans la salle de l'Autel de la Mort et combat les PJ au mieux de ses capacités. Il s'en prend d'abord aux adeptes de la Force. La créature n'étant pas vivante, elle ne subit pas les effets du monolithe.

Hérichat : DEX 4D, PER 1D, VIG 3D+1 (4D+1 avec l'armure). Dommages des griffes 5D+2, dommages de la queue hérissée de pointes 4D+1.

L'ordinateur vivant

Il s'agit d'une réplique des ordinateurs vivants que l'on trouve dans tout le vaisseau. Il ressemble notamment beaucoup à celui du deuxième niveau. Cet engin possède de nombreuses interfaces cérébrales à cet étage — y compris dans le nid — afin de faciliter les communications avec les principaux appareillages dont est équipé le *Désolation*.

Se raccorder à l'une de ces interfaces cérébrales n'est pas une tâche difficile en soi, mais il vaut mieux avoir l'estomac bien accroché ! Si un PJ plonge la main dans une interface, il a aussitôt l'impression que le bout de ses doigts est réduit en charpie, tandis que des milliers de micro-incisions sont pratiquées sur sa main afin que des mini-filaments puissent se raccorder à ses terminaisons nerveuses. Une fois ces connections établies, le PJ peut ensuite essayer d'utiliser l'ordinateur en tentant un jet *difficile* en Programmation-Réparation d'Ordinateur. Le réseau informatique comprend le basic depuis que Ber'asco a permis à Ravik de programmer ses circuits de traduction. L'ordinateur livre les renseignements qui lui sont demandés, mais il ne modifie en aucun cas le statut actuel du vaisseau. Seul Ber'asco est habilité à le faire et il utilise pour cela un code d'identification basé sur sa pensée et sa formule d'ADN.



Le nid

Abrité sous un étrange dôme de toile, le nid est en fait la passerelle de commandement du *Désolation*. La lumière de l'Outerspace filtre au travers du dôme et projette d'étranges ombres dans toute la salle. Un pupitre de commandes adapté à la physiologie particulière des Charons occupe la plus grande partie de la pièce. Les PJ peuvent apercevoir des ordinateurs organiques de petite taille, installés dans deux alcôves.

Dixième événement : Le projet du Grand Moff

Ravik a beaucoup appris en consultant l'holo-bibliothèque de Ber'asco et maintenant, il comprend le langage charon. Il pense, en outre, avoir trouvé un moyen de gagner les extraterrestres à sa cause... En effet, connaissant les désirs destructeurs de cette race, Ravik a eu l'idée de proposer un marché à Ber'asco : le Grand Moff mènera les Charons vers une nouvelle galaxie, si ceux-ci l'aident à exterminer ses ennemis. Apparemment, les Charons ont accepté son offre.

Toutefois, Ravik est suffisamment intelligent pour ne pas faire confiance aux extraterrestres plus qu'il n'est nécessaire. Il espère en fait rallier les Rebelles à sa cause, afin qu'ils soient ses émissaires auprès de l'Alliance. Il voudrait que celle-ci joue un rôle de "balancier" afin de maintenir un certain équilibre avec les Charons jusqu'à ce que l'Empire soit complètement anéanti. Ravik a ensuite l'intention de renforcer sa position personnelle, de telle sorte qu'il puisse prendre la place de l'Empereur à la tête de la galaxie. Pour ce faire, Ravik est tout prêt à détruire la Rébellion si cela s'avère nécessaire. Lisez le passage suivant aux joueurs :

Vous percevez le bruissement produit par des guerriers charons qui se déplacent dans les toiles

juste au-dessus de vos têtes. Soudain, les ombres semblent s'écarter pour révéler une silhouette qui se tient à 15 mètres de vous. Lorsqu'elle se rapproche, vous reconnaissez le grand homme svelte que vous avez déjà vu dans le journal de bord holographique du *Céleste*. "Je suis le Grand Moff Ravik. J'espère que vous aurez l'intelligence et la décence de vous joindre à moi pour une grande et noble cause : l'anéantissement de l'Empereur Palpatine et de l'Ordre Nouveau."

Le Grand Moff va essayer de minimiser les obsessions meurtrières des Charons et de mettre l'accent sur l'aide indispensable qu'ils peuvent apporter pour détrôner l'Empereur. Ravik exagère par ailleurs beaucoup sa capacité à contrôler les Charons. Il cherche avant tout à apaiser les craintes soulevées par le danger que représentent les Charons pour l'Alliance et ses mondes-repairs.

Onzième événement : La rencontre avec Ber'asco

Qu'ils aient accepté ou refusé l'offre de Ravik, les Rebelles vont rencontrer Ber'asco. Lisez ceci :

Au-dessus de vous, les Charons commencent à produire des bruits de frôlement et de grattement furtifs et précipités, tandis que des claquements parcourent la voûte obscure. Un silence profond succède à ce brouhaha. Une grande silhouette revêtue d'une armure émerge alors de l'enchevêtrement de toiles. Il s'agit de l'un de ces êtres arachnéens que vous avez déjà affrontés, mais celui-ci est plus imposant et plus solennel que les autres. Quand il s'arrête, vous distinguez la lueur diffuse émise par une interface informatique activée qui se reflète sur les plis de son armure. L'être fait alors crisser ses griffes les unes contre les

L e tombeau du nid

Les aventuriers vont découvrir les corps de vingt hommes et femmes entortillés dans une gigantesque toile. Ce sont les cadavres des derniers membres d'équipage du *Céleste*. Le venin mortel des Charons a détruit leurs cerveaux en laissant leurs corps intacts. C'est Ravik qui a offert l'équipage à Ber'asco en gage de sincérité...

Soigneusement rangés dans cette toile, les Rebelles découvrent également dix scaphandres spatiaux charons suspendus près des corps. Bien que ces scaphandres n'aient pas été conçus pour des êtres humains, les Rebelles peuvent quand même les enfiler. Ils fonctionnent comme des scaphandres normaux et fournissent un environnement artificiel adapté à la survie dans l'espace interstellaire.

Les Rebelles vont aussi pouvoir trouver ici un élément important. Il s'agit du compensateur d'espace normal, la dernière pièce dont ils ont besoin pour reconstruire leur moteur d'hyperpropulsion. C'est Ber'asco lui-même qui a apporté cette pièce dans le nid pour que Ravik lui en explique le fonctionnement.

autres en guise de salutation. Les douzaines de Charons tapis dans l'ombre répondent de concert.

Si les Rebelles ont conclu un marché avec Ravik, reportez-vous à la section "Le discours" ci-dessous. S'ils attaquent Ber'asco, celui-ci plonge aussitôt l'une de ses mains griffues dans son interface cérébrale pour ordonner à l'ordinateur de le défendre. Tandis que son armure réfléchit les premiers tirs qui lui sont adressés, il a largement le temps d'organiser sa défense. Passez alors directement au paragraphe "La défense du nid".

Le discours : Si les Rebelles laissent parler Ber'asco, celui-ci plonge d'abord sa main dans son interface cérébrale. La voix générée alors par l'ordinateur organique, bien que s'exprimant en basic, n'en est pas moins rauque et déconcertante. "La maladie ne s'est que très rarement infiltrée à bord du *Désolation* ; elle n'avait encore jamais atteint le nid. Votre race semble des plus résistantes. Ravik m'a convaincu de votre valeur, mais il faut que vous vous mettiez au service du Vide. Je suis le Prophète Ultime des Charons. Je suis Ber'asco. Soumettez-vous à la volonté du Vide ; nos bioscientifiques peuvent évaluer et développer votre résistance. Acceptez de subir quelques modifications : nous pouvons vous croiser avec nos meilleurs guerriers. Acceptez-vous notre offre ?"

Ber'asco va faire preuve de patience avec les Rebelles, aussi longtemps que ces derniers parviendront à le convaincre qu'ils peuvent éventuellement accepter son offre. Toutefois, si les PJ se dérobent

trop longtemps, ou s'il réagissent de façon agressive, Ber'asco va défendre le nid. Du point de vue de l'extraterrestre, "agir de façon agressive" comprend également le fait "d'infecter" d'autres parties du nid en se déplaçant...

Et si les PJ acceptent l'offre de Ber'asco, que se passe-t-il ensuite ? Pour commencer, on va leur injecter du poison charon... Et si les Rebelles vont jusqu'à là, l'aventure est terminée pour eux et Ber'asco a gagné. Faites-leur bien comprendre qu'ils vont devenir des PNJ s'ils acceptent cette intervention, puisqu'elle leur fera perdre toute volonté.

La défense du nid : Si les Rebelles ne se soumettent pas à sa volonté, Ber'asco active aussitôt les défenses du nid. Six vrilles se déroulent alors et se dirigent vers les PJ. Chacune de ces vrilles est terminée par une sphère incandescente qui projette des boules de plasma, à raison d'une par round. En outre, chaque vrille possède deux appendices qui lui servent à capturer et à maintenir sa proie. Ber'asco, quant à lui, va dès le début du combat se réfugier dans l'obscurité, avant d'ordonner à ses guerriers d'évacuer le nid et de se poster aux entrées.

Vrilles du cerveau : DEX 3D, PER 2D+2, VIG 2D+2. Les boules de plasma infligent 3D+1 de dommages. Si un appendice touche un joueur, il s'enroule instantanément autour de ce dernier, réduisant ainsi sa DEX de 1D.

Au moment où les Rebelles semblent prendre le dessus, lisez-leur ceci :

Ber'asco est littéralement illuminé par l'activation de plusieurs interfaces cérébrales. Son armure change soudain de forme, pour lui recouvrir les yeux et l'envelopper totalement. Un de ses membres est encore relié à une interface. Poursuivant sa fonction traductrice, l'ordinateur annonce : "Nettoyez la blessure." Mais ces sons déformés se perdent dans le fracas étourdissant provoqué par le dôme qui se déchire brusquement en deux. L'air du vaisseau commence à s'échapper dans l'espace dans un vacarme assourdissant. Il ne vous reste guère de temps avant d'être vous-mêmes aspirés par l'Outrespace...

Les Rebelles disposent de six rounds pour revêtir des scaphandres avant d'être aspirés. Il faut au moins deux rounds pour enfiler les lourdes combinaisons charons, tandis que l'air s'échappe du vaisseau. Les Rebelles doivent réussir à chaque round un jet *facile* en Vigueur. Il est éventuellement possible d'exécuter une action combinée, à condition qu'il n'y ait pas plus de deux personnages qui tentent d'en aider un troisième à enfiler sa combinaison.

Les PJ peuvent s'agripper à l'extérieur du dôme s'ils réussissent des jets de Dextérité *très faciles*. Les coussinets collants situés sur les appendices des scaphandres permettent en effet d'adhérer à la coque du vaisseau. Les Rebelles doivent ensuite remonter le fuselage pour regagner leur propre vaisseau et passer au septième épisode.

Episode sept Retour dans l'espace normal

Résumé

Les Rebelles doivent parvenir à s'échapper dans des conditions particulièrement difficiles. Il leur faut non seulement s'enfuir du vaisseau des Charons revêtus de scaphandres encombrants, mais en outre remettre en état leur hyperpropulseur, tout en subissant les attaques de chasseurs stellaires charons.

S'échapper du Désolation

Les Rebelles doivent retrouver leur chemin vers le module d'entrée où les attend leur vaisseau. Parcourir la coque irrégulière et criblée de trous du *Désolation* n'est pas une mince affaire. Pour se déplacer en marchant, il leur faut réussir un jet *facile* en Dextérité (ou en Escalade-Saut). S'ils courent, ce jet sera *difficile*. En cas d'échec, le personnage concerné n'adhère plus à la paroi. Il se met alors à flotter et à dériver, en s'éloignant de la surface du *Désolation* car ce dernier ne possède qu'une gravité naturelle extrêmement faible.

Les Rebelles doivent parcourir une centaine de mètres sur cette surface escarpée pour retrouver la caverne d'entrée et leur vaisseau. Pendant le trajet, les PJ peuvent apercevoir derrière eux des Charons qui ont revêtu des scaphandres et se sont lancés à leur poursuite.

Retourner au vaisseau rebelle

Lorsque les Rebelles pénètrent dans la caverne par le module d'entrée, ils trouvent leur vaisseau à l'endroit où ils l'avaient laissé... Mais il est maintenant recouvert d'une épaisse couche de toile ! Quatre guerriers charons attendent ici les PJ et sont décidés à les empêcher de réintégrer leur appareil. Une fois qu'ils ont été vaincus, les Rebelles peuvent en voir des douzaines d'autres envahir les parois, le sol et le plafond de la caverne, avant de se jeter sur le *Long Cours*.

Qu'est-il arrivé à Zardra ?

Si Zardra est parvenue à sortir de la Salle des Combats (si elle a été renversée par un monstre, elle s'est rattrapée à une toile en contrebas), elle est

alors arrivée au *Long Cours* avant les Rebelles. Pendant que les personnages engagent le combat avec les guerriers, lisez-leur ce qui suit :

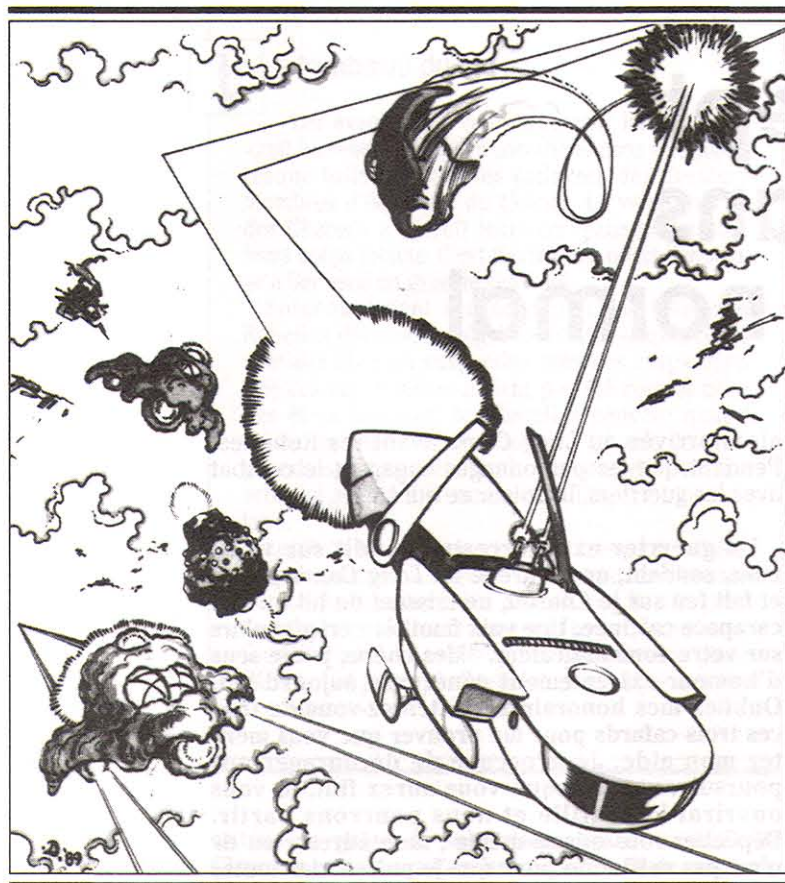
Un guerrier extraterrestre bondit sur vous, mais, soudain, une tourelle du *Long Cours* pivote et fait feu sur le Charon, ne laissant de lui qu'une carapace calcinée. Une voix familière crépète alors sur votre communicateur. "Mes chéris, je me sens d'humeur extrêmement généreuse aujourd'hui. Oubliez mes honoraires, contentez-vous de tuer ces trois cafards pour me prouver que vous méritez mon aide. Je m'occupe de décourager nos poursuivants. Lorsque vous aurez fini, je vous ouvrirai l'écouille et nous pourrons partir. Dépêchez-vous quand même ; mon adresse au tir n'est pas suffisante pour que je puisse tuer toutes ces bestioles."

Tout remettre en ordre

Les Rebelles peuvent décoller à vitesse sub-luminique tandis qu'ils commencent à monter leur hyperpropulseur. Ils ont besoin pour cela des cinq éléments suivants : un hypersolénoïde, un condensateur d'influx, un couplage de puissance, un stabilisateur quadraaxial et un compensateur d'espace normal. Un jet *très difficile* en Réparation de Vaisseau est en outre nécessaire pour accélérer les réparations et garantir un fonctionnement parfait. Après tout, les aventuriers ne disposent pas de beaucoup de temps et les pièces ne sont pas toutes de première jeunesse ! Si les Rebelles n'ont pas peur de faire fondre leur motivateur pour de bon, ils peuvent éventuellement permuter certaines pièces et le faire fonctionner avec un jet *facile* en Réparation de Vaisseau. Ne communiquez pas aux joueurs le facteur de difficulté de la première tentative de réparation : laissez-les tenter le jet *très difficile*. S'ils échouent, les Rebelles entendent ensuite un bruit atroce au moment où ils tentent leur saut dans l'hyperespace. Laissez-les alors permuter les pièces et passer en vitesse-lumière.

Les chasseurs stellaires charons

Tandis que les Rebelles sont occupés à réparer leur vaisseau, le pilote remarque deux échos sur



l'écran des senseurs. Ils signalent la présence (à portée longue) de deux chasseurs charons. Deux autres chasseurs se joignent à eux après trois rounds de combat (ils commencent aussi à portée longue). Les Rebelles vont devoir les affronter tant que leur moteur ne sera pas réparé.

Les chasseurs seront de plus en plus nombreux à jaillir du Désolation, mais ces renforts ne pourront toutefois pas atteindre les PJ avant que le motivateur d'hyperpropulsion soit en état de marche.

Chasseurs stellaires charons : Multiplicateur d'Hyperpropulsion : aucun ; Vitesse Sub-Luminique : 5D+1 ; Maniabilité 2D ; Coque 3D+2. Armes : Canon-Laser à Pulsations Tritubes (asservi) ; Ordinateur de Visée 1D+2 ; Dommages Combinés 7D. Boucliers : 1D.

Pilotes : Pilotage de Vaisseau 5D, Ecrans de Vaisseau 5D. Canonnières : Canons de Vaisseau 4D+2.

L'espace normal ou rien !

Les Charons se rapprochent rapidement, mais l'hyperpropulseur est maintenant prêt à fonctionner. Un jet facile en Astrogation suffit pour calculer la trajectoire et un autre jet facile — en Pilotage cette fois — est également nécessaire pour passer en vitesse-lumière :

L'étendue grisâtre paraît se modifier et se distordre au moment où votre vaisseau s'élance. Pendant de longues minutes, des étoiles noires strient l'immensité devant vous. Enfin, vous voyez de la lumière et des couleurs quand votre vaisseau pénètre dans l'hyperespace. Les instruments de bord deviennent fous et vous vous calez au fond de votre siège. Les étoiles défilent comme des arcs-en-ciel multicolores. Puis tout redevient calme, et vous vous retrouvez dans l'espace normal.

Récompenses

Attribuez à chaque joueur entre 5 et 10 points de compétence pour avoir mené à bien cette aventure. Si les PJ ont découvert autant d'informations qu'ils le pouvaient sur les Charons, en essayant de faire parler Ravik et Ber'asco, au lieu d'engager immédiatement le combat, augmentez leur récompense en conséquence. Remplacez tous les points de Force dépensés au cours de l'aventure. Si un joueur a fait preuve d'un comportement exemplaire, accordez-lui des points de Force supplémentaires. Consultez les règles de *Star Wars* à la page 94 si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire en ce qui concerne les règles applicables en la matière.

Gros plan sur l'Outerspace

Lisez à haute voix :

EXTERIEUR : LE DESOLATION

La caméra fait un panoramique sur la sombre coque du vaisseau extraterrestre. L'objectif remonte ensuite jusqu'au dôme formé de toiles. Zoom sur...

INTERIEUR : LE NID

Ber'asco est assis dans la passerelle de commandement et démonte négligemment le blaster d'un Rebelle. Des bioscientifiques se pressent autour de lui avec des instruments chirurgicaux sanguinolents. Ber'asco s'adresse alors à quelqu'un situé hors champ.

"Ceux de votre race se sont enfuis et se sont réfugiés en un lieu que nous ne pouvons pas encore atteindre. Le Vide est déçu. Il ne nous reste plus que vos connaissances, Ravik. Nous prendrons toutes les précautions nécessaires pour vous transformer. Lorsque vous serez libéré de votre maladie, vous pourrez nous conduire jusqu'à votre race. Le Vide est patient et sa patience sera bientôt récompensée."

Fondu enchaîné...

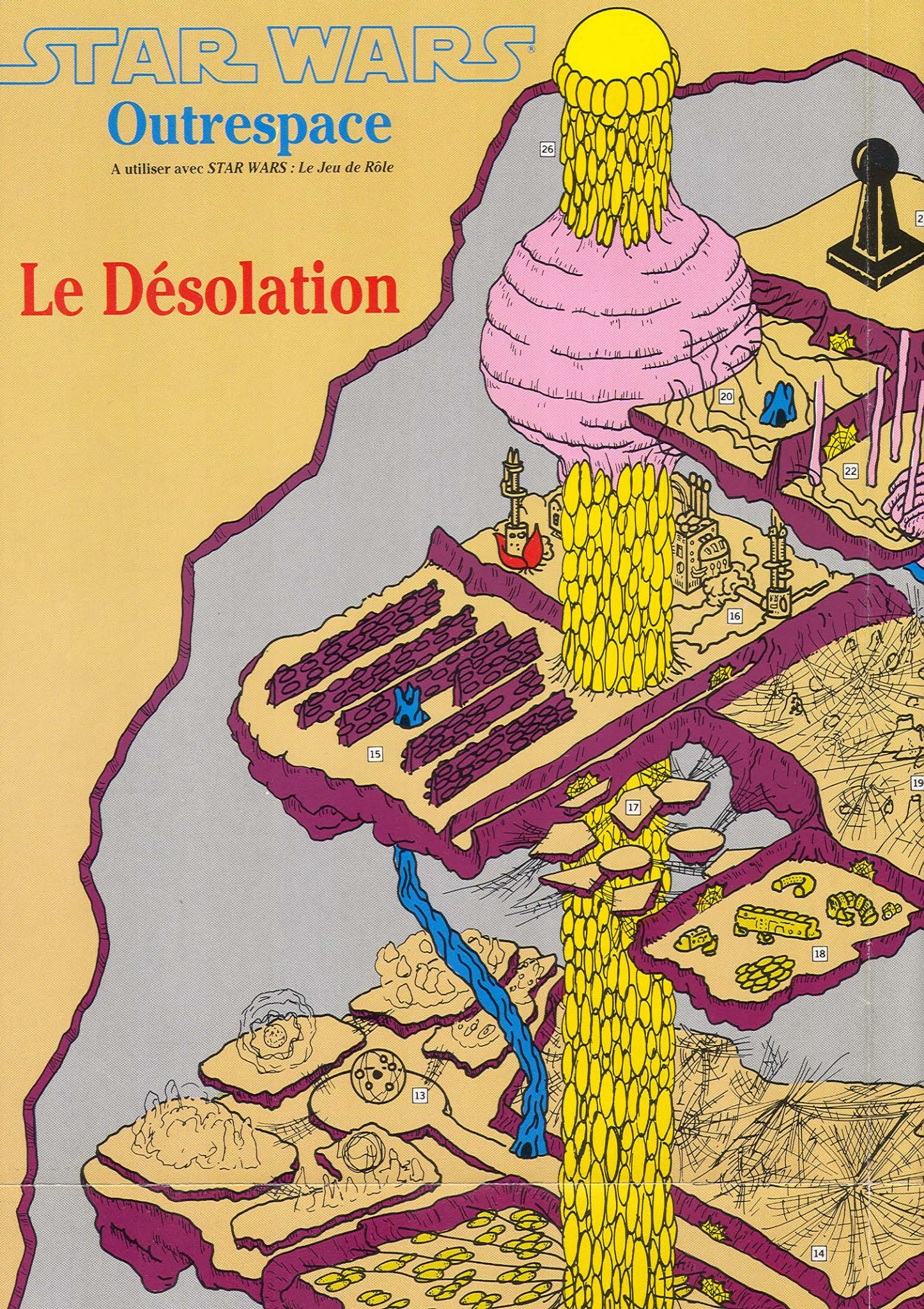
GENERIQUE ET THEME FINAL

STAR WARS

Outrespace

A utiliser avec STAR WARS : Le Jeu de Rôle

Le Désolation





TM & © 1991 LUCASFILM, Ltd. (LFL). Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.
RIP: METALBOX - 80110 SANNOIS

Niveau



14

11

9

10

7

25

8

4

6

24

Niveau Un

Niveau Deux

STAR WARS®

Outrespace

par Bill Slavicsek

Au-delà de l'espace normal, plus loin que les routes hyperspatiales qui distordent toute notion de temps, il existe une autre galaxie qui attend d'être découverte. Après que l'hyperpropulseur d'un vaisseau de l'Alliance transportant des prisonniers a subi de graves avaries, des membres de la Rébellion et des Impériaux se retrouvent perdus dans une étrange dimension encore inexplorée, située entre l'hyperespace et l'espace normal.

Ici, des vaisseaux abandonnés provenant de l'univers connu dérivent au milieu d'autres d'origine inconnue. Toutes ces épaves gravitent autour d'un bâtiment immense, attirées comme des papillons par une flamme... ou une toile d'araignée.

Dans les entrailles de cet immense vaisseau obscur, les Rebelles et les Impériaux vont découvrir un nouveau champ de bataille et de nouvelles armes pour s'entre-tuer. Mais ils vont aussi être confrontés à quelque chose d'inhumain, quelque chose qui pourrait bien les trouver avant qu'eux-mêmes ne la découvrent. Cette chose veut s'échapper de l'Outrespace pour atteindre l'espace normal. Si elle y parvient, alors la galaxie mourra !



Dans ce livret de 40 pages, vous découvrirez :

- Un script destiné à lancer rapidement l'aventure et à plonger immédiatement les joueurs dans l'ambiance de la galaxie de *La Guerre des Etoiles*.
- Des plans du vaisseau de transport rebelle *Céleste* permettant de visualiser les actions rapides.
- Des détails concernant de nouvelles races extra-terrestres et de nouvelles créatures que vous n'aviez encore jamais rencontrées dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*.
- Des fiches de personnages non-joueurs, des accessoires destinés aux joueurs et diverses aides de jeu.

Ce livret inclut également :

- Une grande carte en couleurs représentant le vaisseau extra-terrestre *Désolation*, accompagnée de descriptions complètes et de rencontres pré-établies.
- Un scénario pour simuler un combat avec des figurines, ainsi qu'un plan et des pions en couleurs.
- Des cartes événements qui ajoutent une nouvelle dimension à *Star Wars : Le Jeu de Rôle*.

Une aventure complète pour *La Guerre des Etoiles : le jeu de rôle*. Pour un maître de jeu et plusieurs joueurs.

STAR WARS®

Une aventure de



® , 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 Pierré Avia
75503 Paris cedex 15



68 F



9 782740 800096
ISBN : 2-7408-0009-6