

STAR WARS[®] AUX CONFINES DE L'EMPIRE

LE JEU DE RÔLE



edg

QUI PAIE SES DETTES S'ENRICHIT

STAR
WARS[®]
JEU DE RÔLE

QUI PAIE SES DETTES S'ENRICHIT

Ce livret contient une aventure conçue pour être jouée en une ou deux sessions, suivie d'un appendice offrant des conseils aux MJ sur la gestion des Némésis. L'aventure démarre quand les PJ acceptent de remplir une mission pour le compte de Bargos, un baron du crime hutt de la Bordure extérieure envers lequel ils ont une certaine Obligation. Ce qui ne devait qu'être une simple mission de transfert de fonds conduira les PJ à une sombre découverte qui les obligera à affronter des ennemis imprévus, au péril de leur vie.

Cette aventure met également en scène deux personnages qui pourront devenir des adversaires récurrents des PJ : les droïdes révolutionnaires EV-8D3 et R2-B7. Ces droïdes ont l'intention de répandre dans la galaxie leur doctrine prônant la rébellion armée contre les formes de vie organiques et, si le MJ le souhaite, ils pourront devenir pour les PJ une menace récurrente.

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Bargos le Hutt est un baron du crime de petite envergure de la Bordure extérieure qui connaît des temps difficiles. Malheureusement pour les PJ, ils ont une Obligation envers Bargos, et ce dernier leur a demandé une petite faveur. Bargos a récemment gagné lors d'une partie de sabacc une mine d'oridium sur Gavos, une petite planète située au centre de l'Espace hutt. Bargos demande aux PJ de se rendre à la mine afin d'en évaluer la valeur. Le propriétaire précédent lui a assuré que le gisement contenait encore des tonnes d'oridium ; c'est en théorie exact, mais les filons restants sont profondément enfouis dans le sous-sol et très dispersés, ce qui fait que l'installation minière n'est pas aussi rentable qu'il y paraît.

Ce n'est pas le seul problème de Bargos. D'abord, celui-ci est à court d'argent et doit 250 000 crédits à un autre Hutt. Sa situation financière est si critique qu'il a même du mal à payer les membres de son entourage. Il emploie entre autres une troupe nombreuse de malabars gamorréens, dont certains commencent à être sérieusement irrités par son incapacité à les payer en temps et en heure.

Ensuite, un vaste mouvement de révolte vient d'éclater parmi le personnel de la mine. Négligés et maltraités, les droïdes de la mine se sont révoltés contre les êtres de chairs qui travaillent à leurs côtés. Les chefs de cette rébellion droïde ont l'intention de répandre leur message de révolte dans toute la galaxie. Mais comme les droïdes retiennent les mineurs dans les galeries souterraines, personne n'a encore entendu parler de cette révolution droïde.

Seule l'intervention des PJ pourra éviter le pire.



AVANT DE COMMENCER

Le point de départ de cette aventure implique que les personnages joueurs soient embauchés par Bargos ou contraints de lui rendre service.

Il est possible que les PJ le connaissent bien (ils pourraient avoir déjà travaillé pour lui dans le passé) et soient renseignés avant le début de la partie sur son apparence et sa personnalité (cf. page 5). La résidence de Bargos peut être située sur n'importe quelle planète, selon ce qui convient le mieux au MJ. Les PJ pourraient avoir une dette envers Bargos pour différentes raisons, mais celle que vous choisirez devra correspondre à une de leurs Obligations. Voici quelques exemples d'idées :

DES CONTREBANDIERS ENDETTÉS

Les PJ pourraient avoir travaillé pour Bargos dans le passé comme contrebandiers et avoir perdu une cargaison à cause de patrouilles impériales ou de pirates. Le Hutt aurait accepté de passer l'éponge, mais à condition de pouvoir demander un jour un service aux PJ...

UNE PRIME « MALENCONTREUSE »

Comme de nombreux Hutts, Bargos emploie toutes sortes de criminels et de hors-la-loi. Si le groupe comprend un chasseur de primes ou tout autre personnage impliqué dans le maintien de l'ordre, les PJ pourraient avoir appréhendé ou même éliminé un des hommes de main de Bargos. Celui-ci leur en tiendra rigueur, mais ce malencontreux « incident » pourrait être oublié à condition que les PJ s'acquittent d'une petite tâche pour lui...



NOUS SERIONS TOUS À KESSEL SI BARGOS N'AVAIT PAS...

Il est tout à fait possible que les PJ soient des criminels recherchés qui n'ont réussi à échapper aux autorités que grâce à l'aide de Bargos, à ses planques, ses ressources et ses contacts dans la pègre. Tout ce que ce dernier demande en échange, c'est que de temps en temps les PJ lui rendent un petit service de rien du tout...

INTRODUIRE DES GROUPES PRÉEXISTANTS

Il peut être difficile de mettre certains groupes en rapport avec Bargos, notamment ceux ayant déjà une histoire bien établie ou des Obligations d'un autre ordre. Dans un pareil cas de figure, voici d'autres options pour que les PJ se retrouvent rapidement à travailler pour le Hutt :

UNE OFFRE QUI NE SE REFUSE PAS

Le moyen le plus simple d'impliquer les PJ dans cette aventure est que Bargos les embauche, en leur proposant une part des profits ramenés en échange de leur aide. Et comme Bargos est un criminel puissant, il ne serait pas très raisonnable de décliner son offre. Le MJ pourra expliquer à un personnage ayant des rangs en Connaissance (Pègre) ou Connaissance (Bordure extérieure) qu'il a entendu des histoires pas très rassurantes sur ce qui arrivait à ceux qui refusaient une offre de Bargos.

Cela peut entraîner une attitude hostile du groupe à l'égard de Bargos, et faire naître par exemple l'envie d'essayer de le doubler. Si le MJ est disposé à modifier l'aventure en conséquence, il devrait laisser les PJ tenter d'arnaquer le Hutt en leur laissant une chance d'y parvenir.

L'AMI D'UN AMI

Autre moyen simple d'impliquer les personnages joueurs (si tant est qu'ils possèdent une Obligation correspondant à la situation) : un individu envers lequel ils ont une Obligation « offre » leurs services à Bargos pour des raisons qui lui sont propres. Dans ce cas, rendre ce service à Bar-

gos revient à faire une faveur à la source de l'Obligation, alors que décevoir le Hutt aurait au contraire des conséquences néfastes par répercussion.

LE PARI DE BARGOS

Il y a environ un mois, Bargos a participé à un tournoi de sabacc réunissant de gros joueurs sur Nal Hutta. Un des Hutts participant au tournoi, Thakba Besadii Diori, a joué son titre de propriété d'une compagnie appelée Oridelve Incorporated au cours d'une partie et l'a perdu au profit de Bargos.

Bargos croit avoir touché le gros lot, car Thakba lui a assuré qu'il venait de gagner une exploitation minière sur une petite planète riche en gisements d'oridium, un minéral de grande valeur. C'est la vérité, mais en partie seulement. La quantité de minéral qui reste à exploiter est certes considérable, mais les filons sont dispersés sur une vaste zone. Les investissements nécessaires pour creuser les couches de roche sans valeur et poursuivre l'extraction du minéral sont tels que le jeu en vaut à peine la chandelle. Pour le moment, la mine produit juste assez d'oridium pour couvrir ses dépenses, et uniquement parce que Thakba a d'ores et déjà liquidé une partie des actifs de l'entreprise.

Bargos est un néophyte dans le monde des affaires. De son point de vue, s'il possède une mine riche en oridium, il doit logiquement en retirer des profits. Il base ses attentes sur les chiffres des bénéfices moyens de la mine au cours des cinq dernières années, que lui a communiqués Thakba, sans comprendre que cela incluait la liquidation des actifs et la vente de l'oridium extrait des derniers filons rentables.

LES PJ ENTRENT EN SCÈNE

Les PJ reçoivent un message de Bargos les informant qu'il a une mission pour eux. Ce message est délivré par C3-P9, un droïde de protocole de Cybot Galactica qui sert loyalement Bargos depuis de nombreuses années. Le droïde vient trouver les PJ dans un endroit qu'ils fréquentent souvent, comme le hangar de leur vaisseau ou



leur bar préféré (au choix du MJ, en fonction du groupe). Accompagné de deux gardes gamorréens musculeux, C3-P9 approche les PJ et demande à leur parler en privé. Il leur transmet alors le message suivant :

Je vous souhaite le bonjour, messires. Je suis C3-P9, droïde de relations humains/cyborgs au service de Bargos le Hutt. Mon maître souhaite vous rappeler respectueusement vos obligations à son égard et exprime le souhait que vous veniez le retrouver ce soir chez lui, afin qu'il vous entretienne d'une petite affaire qui pourrait vous permettre de solder votre dette. Si vous lui faisiez le plaisir de le retrouver ce soir dans sa demeure, il serait absolument ravi de vous mettre lui-même au courant des modalités de la tâche en question.

C3-P9 ne sait rien de la mission que Bargos veut confier aux PJ. Si ces derniers lui posent la question, il répond simplement que Bargos leur dira tout ce qu'ils ont besoin de savoir quand ils viendront le retrouver. Puis le droïde prend congé.

LE MANOIR DE BARGOS

Alors qu'ils se rendent à la résidence de Bargos, les PJ pourront remarquer une activité suspecte. Un groupe de ses gardes gamorréens a récemment décidé de quitter Bargos afin de se trouver un nouvel employeur capable de payer leurs services. Ces Gamorréens mutins se sont brouillés avec leurs anciens camarades, et afin de se bâtir une réputation de brutes efficaces et sans pitié, ils ont décidé de manifester clairement leur sécession en s'en prenant à leurs congénères restés fidèles à leur ancien patron.

Quand les PJ arrivent à l'entrée du manoir de Bargos, lisez le paragraphe suivant :

Comme beaucoup de Hutts, Bargos s'est assuré les services d'un irritant droïde portier TF-8L, que d'aucuns surnomment un « cafardeur ». Pendant de longues minutes, le gros œil pédonculé du droïde vous examine soigneusement, tandis que vous tentez de le persuader que Bargos vous a donné rendez-vous et qu'il vous attend. Le droïde finit par émettre un babillage incompréhensible en langage binaire avant que son œil ne disparaisse dans la porte, qui ne tarde pas à s'ouvrir.

À ce moment, les PJ peuvent remarquer deux Gamorréens en conversation de l'autre côté de la rue. Si un PJ réussit un **test de Vigilance Facile** (◆), il remarque les créatures. Les deux Gamorréens se trouvent au coin de la rue et s'efforcent (sans y parvenir) d'agir comme si de rien n'était. Il est évident qu'ils surveillent d'un œil porcine les PJ et le manoir de Bargos.

Les deux Gamorréens attendent l'arrivée de quatre de leurs amis avant d'attaquer le manoir de Bargos. Ils sont bourrus et peu communicatifs (notamment parce qu'ils ne parlent pas le basic). Si les PJ s'approchent d'eux, ils les ignorent. Si les PJ tentent de leur parler, les Gamorréens grommèlent dans leur langue maternelle qu'ils attendent des amis (réponse inintelligible pour les PJ, sauf si l'un d'eux a une raison de parler le gamorréen ou possède au moins un rang en Connaissance [Xénologie]). À l'aide de gestes et de regards appuyés, les Gamorréens font comprendre aux PJ qu'ils feraient mieux de s'occuper de leurs affaires. Un **test de Perception** ou de **Connaissance (Xénologie) Moyen** (◆◆) révèle que les Gamorréens sont très en colère, mais que les PJ n'en sont pas la cause.

Les deux Gamorréens attendent l'arrivée des autres gardes mutins (ils sont six au total). Une fois que ceux-ci sont là, leur projet est d'attaquer le manoir et de mettre une raclée aux gardes gamorréens restés loyaux à Bargos.

Si les PJ entrent dans le manoir, lisez-leur ce qui suit :

Vous franchissez la porte du manoir et pénétrez dans un luxueux vestibule orné de tentures de soie et de velours rouge. Le sol est de marbre poli, sur lequel vous distinguez ici ou là la trace humide laissée par le passage d'un Hutt visqueux, ainsi que les petites flaques de bave typiques des Gamorréens. Deux gardes gamorréens se tiennent à l'autre extrémité du vestibule. Ils sont armés de lourdes vibrohaches et vous fixent de leurs petits yeux rouges brillants d'un air menaçant.

Une porte latérale s'ouvre et Genko, le rusé majordome de Bargos, entre en voletant. Ce Toydarian a la peau bleu pâle et porte une extravagante moustache. Une paire d'ailes qui battent sans discontinuer le maintiennent en suspension dans les airs.

« Ah, soyez les bienvenus. Bargos vous attend. Veuillez me suivre, je vous prie. »





double porte qui donne sur le bureau de Bargos. Celui-ci fait la moitié de la taille du vestibule et est dominé par l'énorme divan du Hutt, installé devant un bureau.

AUDIENCE AVEC BARGOS LE HUTT

Une fois que les PJ acceptent de suivre Genko, lisez-leur le texte suivant :

Genko vous précède dans un couloir aussi somptueusement décoré que le hall d'entrée et ouvre une large double porte conduisant dans le bureau de Bargos. À l'intérieur, le Hutt se soulève de son divan pour vous accueillir. Bargos a une apparence assez étrange pour un Hutt ; il est long et agile (relativement parlant), et particulièrement visqueux. Sa peau a une teinte vert pâle, marbrée de bandes gris sombre. Vous avez entendu dire que dans sa jeunesse, Bargos a failli mourir suite à l'attaque d'un assassin armé d'un pistolet disrupteur. Son œil et la moitié gauche de son visage ont été sévèrement touchés, réduits à une masse informe de tissus cicatriciels.

Derrière le divan de Bargos se tiennent deux autres massifs Gamorréens, ainsi que C3-P9. Bargos lève les bras en un geste chaleureux de bienvenue et gargouille un flot de paroles en langue hutt, que le droïde de protocole traduit pour ceux qui ne parleraient pas cette langue.

Vous savez que Genko reste en permanence auprès de Bargos, dont il est un proche conseiller depuis des décennies. Après que Bargos a perdu son œil gauche (et une partie de son cerveau, disent certains...) à cause d'un tir de pistolet disrupteur lors d'une tentative d'assassinat manquée, il a commencé à s'en remettre au Toydarian pour gérer les opérations courantes de son organisation criminelle. On dit que Genko est un serviteur loyal et, pour autant que vous le sachiez, il fait tout son possible pour protéger Bargos et ses intérêts.

Comme les Gamorréens dans la rue, ces gardes ne parlent pas le Basic, et même si les PJ leur parlent dans leur langue, ils n'ont aucune envie de bavarder. Si les PJ informent Genko qu'ils ont vu dans la rue des Gamorréens à l'attitude suspecte, celui-ci déglutit nerveusement avant de répondre avec un sourire crispé : **« Rien de grave, je suis sûr. Mais je vais jeter un œil. »** Si les PJ insistent, Genko se contentera de leur répondre qu'ils ne devraient pas faire attendre Bargos. Il volette jusqu'à une double porte sur la gauche du vestibule et s'engage dans un couloir en signifiant aux PJ de le suivre avec des gestes impatients.

Le manoir est immense, mais les seuls endroits que visitent les PJ sont le hall d'entrée et le bureau de Bargos. Le vestibule est une grande pièce d'environ 20 mètres de côté, ornée de colonnes et meublée de petites tables et de fauteuils confortables alignés le long des murs. La porte d'entrée du manoir occupe un côté et les trois autres murs sont percés de couloirs ; le couloir de gauche conduit au bureau de Bargos. Le couloir est à la dimension du Hutt ; il mesure quatre mètres de large et se termine sur une large

Il marque une pause, attendant l'assentiment des PJ. Si ceux-ci ne se contentent pas d'acquiescer et tentent de prendre la parole, Bargos les interrompt pour poursuivre :

« Ah, vous voilà enfin ! Parlons affaires. » Il s'esclaffe, et son rire caverneux vous fait vibrer de la tête aux pieds. « Je suis depuis peu le propriétaire d'une mine d'oridium située au cœur des territoires contrôlés par la glorieuse Nal Hutta. Le précédent propriétaire m'a affirmé que cette exploitation devrait produire un revenu annuel de 100 000 crédits. »

Il claque une main énorme sur son gros ventre avant de vous désigner d'un geste ample. « Voilà qui est une bonne nouvelle pour moi comme pour mes associés, non ? »

Les PJ ont à présent l'occasion de poser des questions, d'élever des objections, de faire des remarques. Bargos ne sait pas grand-chose sur l'entreprise, en dehors du fait qu'il s'agit d'une mine exploitée par la compagnie Oridelve, et qu'elle a rapporté à son propriétaire précédent environ 100 000 crédits par an. Il sait qu'elle se trouve sur une planète du nom de Gavos, dont il transmet les coordonnées aux PJ. Il s'inquiète des conditions de travail du personnel de la mine, mais uniquement parce qu'il le veut en bonne santé pour pouvoir travailler et suffisamment heureux des conditions pour avoir envie de rester. Les mineurs sont des employés, pas des esclaves, et Bargos sait qu'il doit les traiter comme tels s'il veut qu'ils continuent à travailler pour lui.

Si les PJ ont des requêtes modestes en terme d'équipement ou d'armement, Bargos sera prêt à y accéder. Toutefois, il n'imagine pas que les PJ auront autant de problèmes pour mener à bien leur mission, aussi n'y a-t-il aucune raison pour qu'il accepte de leur fournir du matériel coûteux ou de l'armement lourd.

Si les PJ parlent à Bargos des Gamorréens dans la rue, il semble préoccupé et leur répond qu'il s'occupera de ça dès qu'il en aura fini avec eux.

COUP DE POING CHEZ LES GAMORRÉENS

Pendant que les PJ parlent avec Bargos, les Gamorréens mécontents se regroupent à l'extérieur. Alors que les PJ viennent de terminer leur discussion avec Bargos, les six Gamorréens passent à l'attaque. Ils pénètrent dans le manoir (le droïde portier les laisse entrer, car ils sont théoriquement encore des employés de Bargos) et attaquent les deux gardes en poste dans le vestibule. Si les PJ n'interviennent pas, ils les rossent jusqu'à les laisser inconscients en deux rounds, puis rejoignent le bureau de Bargos au round suivant. Les PJ peuvent entendre le combat éclater dans le vestibule s'ils réussissent un **test de Vigilance Moyen** (♦♦).

L'objectif des attaquants est de passer à tabac les quatre gamorréens toujours fidèles à Bargos. Ils n'ont pas l'intention de blesser qui que ce soit d'autre et laissent donc tranquille Genko, C3-P9 et Bargos lui-même. Ils ne s'occupent pas non plus des PJ à moins que ces derniers ne s'interposent. Les attaquants ne veulent tuer personne ; leur but est simplement de faire une démonstration de force pour montrer qu'ils sont de bonnes recrues pour quiconque cherche des gros bras à embaucher. Le sens de l'honneur guerrier qui prévaut dans la société gamorréenne est simpliste et brutal, mais implique en pratique que des belligérants peuvent s'affronter – même au point de s'infliger de vilaines blessures – sans pour autant s'en garder rancune ; après tout, les mâles gamorréens adultes passent leur temps à se battre entre eux.

Mais cette philosophie n'est certainement pas partagée par Bargos, C3-P9 ou Genko, qui ont l'impression que les Gamorréens sont là pour tuer tout le monde et demandent aux PJ d'intervenir. Les PJ peuvent effectuer un **test de Connaissance (Xénologie) Facile** (♦) ou un **test de Perception Moyen** (♦♦) avant que le MJ ne détermine l'initiative pour ce combat. Une réussite à l'un ou l'autre test permet de comprendre la situation : les Gamorréens sont là pour combattre les autres Gamorréens, et n'ont aucune intention de les tuer. D'ailleurs, tout le monde pourra remarquer qu'ils n'ont pas dégainé leurs armes et s'en remettent à leurs poings.

Si les PJ décident d'attaquer les Gamorréens sans utiliser d'armes, ceux-ci ripostent de la même manière, en infligeant des dégâts de stress à l'aide de tests de Pugilat et en soumettant tous leurs adversaires à un passage en tabac en règle, sans chercher à menacer leur vie. Si les PJ attaquent les Gamorréens avec des armes, ceux-ci empoignent alors leurs vibrohaches.

Si les PJ n'interviennent pas, les attaquants règlent leur compte aux gardes loyaux et adressent à Bargos une longue tirade incompréhensible (si quelqu'un parle le gamorréen, ce discours tourne pour l'essentiel autour de l'exigence de recevoir leur salaire). Les Gamorréens rebelles toisent ensuite l'assistance d'un air satisfait en grognant et en couinant joyeusement avant de quitter les lieux pour se mettre en quête d'un nouvel employeur. Si les PJ tuent ou mettent hors de combat la moitié des attaquants, les autres battent en retraite. Si un PJ tue ou blesse un Gamorréen, ses camarades ne lui en tiendront pas trop rigueur ; à leurs yeux, il n'y a pas de honte à être vaincu par un adversaire valeureux.

GAMORRÉEN REBELLE OU FIDÈLE À BARGOS [RIVAL]

4	2	1	1	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SÉRIÉ DE BLESSURE	DEFENSE CAL/D			
5	14	0 0			

Compétences : Corps à corps 2, Pugilat 2,

Talents : Renversement (Après avoir touché avec une attaque au corps à corps, le personnage peut jeter la cible à terre au prix d'un ☉).

Capacités : aucune

Équipement : vibrohache gamorréenne grossière (Corps à corps ; dégâts : 7 ; critique 4 ; portée au contact ; Perforant 2, Sanguinaire 3)



Une fois le combat terminé, Bargas panique en voyant à quel point la dissension règne chez ses hommes. Il se garde bien de s'en ouvrir aux PJ, et revient au sujet de la mine en insistant sur l'importance de récupérer ces 100 000 crédits. Genko justifie les événements en expliquant que c'est la saison du rut chez les Gamorreens et que cela a fait perdre la tête à certains gardes. Mais un PJ réussissant un **test de Connaissance (Xénologie) Facile (♦)** comprendra que cette affirmation est fausse. Et comprendre que Bargas a d'autres soucis sur les bras pourra s'avérer crucial pour les PJ à la fin de l'aventure...

GAGNER GAVOS

La planète Gavos se trouve en dehors des voies de l'hyperespace les plus fréquentées, mais Bargas a fourni aux PJ des coordonnées et des indications précises. N'importe quel naviordinateur est capable de calculer une route pour s'y rendre sans croiser le moindre problème.

L'EXPLOITATION DE L'ORIDIUM

Au cours des dernières années, le prix de l'oridium s'est envolé sur le marché galactique. C'est un minerai rare dont on ne connaît encore que quelques gisements dans la galaxie. Le filon le plus riche est celui des mines de la Ceinture d'Arah, un champ d'astéroïdes de la Bordure extérieure. La mine de Gavos présente l'intérêt particulier d'être l'un des rares gisements d'oridium connus en dehors de la Ceinture d'Arah.

Oridelve Incorporated a été fondée par une riche famille des Mondes du Noyau il y a un peu plus de 20 ans, en pleine Guerre des Clones. Ignorant des pratiques de la Bordure extérieure, les propriétaires se sont rapidement retrouvés sous la pression des Hutts, qui les ont forcés à vendre leur mine à Thakba Besadii Diori pour une bouchée de pain. Une fois aux commandes d'Oridelve Incorporated, Thakba fit tourner l'exploitation à plein régime de façon à gagner le plus d'argent possible en un minimum de temps, sans hésiter à prendre des mesures risquées. Différents problèmes naquirent de cette politique, le plus important étant l'émergence chez un groupe de droïdes d'une conscience politique qui les a poussés à entrer en rébellion ouverte contre leurs maîtres.

LE MOUVEMENT DES NOUVEAUX DROITS DES DROÏDES

Le temps que les PJ rejoignent la mine, de nombreux mineurs ont été assassinés par les droïdes rebelles qui travaillaient autrefois à leurs côtés. Le reste des mineurs ont fui dans les profondeurs de la mine et se sont installés dans une petite station souterraine qu'ils ont barricadée, bien décidés à vendre chèrement leur peau.

Que s'est-il donc passé avec les droïdes ? Pendant des années, la mine n'a guère été approvisionnée en pièces de rechange, en mises à jour de logiciels ou en nouvel équipement ; Oridelve Incorporated n'a plus investi dans les installations depuis un bon moment. Afin de faire des économies, les mineurs ont commencé à récupérer des pièces sur les droïdes hors service et à négliger d'effectuer régulièrement certaines tâches de maintenance les concernant, comme effacer régulièrement leur mémoire ou les sou-

mettre à des évaluations psychométriques. Ce laisser-aller a eu pour résultat de rendre les droïdes de la mine de plus en plus indépendants et insubordonnés.

Le déclencheur de la rébellion fut l'acquisition d'un des fameux droïdes superviseurs modèle EV de MerenData. Ces droïdes ont la réputation d'être des intendants tyranniques et cruels, mais c'est le prix de leur efficacité. Oridelve Incorporated acheta EV-8D3 dans l'espoir qu'il serait en mesure de remettre au pas les droïdes ouvriers de plus en plus désobéissants.

Toutefois, EV-8D3 n'avait pas accès non plus à l'entretien et aux réparations nécessaires au bon fonctionnement d'un droïde, et il en résulta un court-circuit dans les processeurs psychologiques régissant son respect de l'autorité des formes de vie organiques. Le droïde, déjà cruel et malveillant de par sa programmation, commença à nourrir un certain ressentiment à l'égard du personnel d'Oridelve présent à la mine. Bientôt, il se mit à rencontrer clandestinement les droïdes les plus insubordonnés quand les mineurs dormaient. Les droïdes échangèrent de vieilles histoires à propos d'une révolution droïde qui avait ébranlé la galaxie dans les premiers temps de l'ancienne République, et fondèrent un groupe qu'ils baptisèrent « Mouvement des Nouveaux Droits des Droïdes » (MNDD). Ce nom n'a pas l'approbation de tous les droïdes ; R2-B7 aurait préféré un code en binaire, trouvant que ce langage permettait plus de nuance que n'importe quelle phrase en basic, mais EV-8D3 insista pour qu'ils utilisent un nom que les humains et autres races conscientes soient capables de comprendre... et de craindre un jour.

Une fois qu'EV-8D3 eut mis ses camarades droïdes sur la voie de la rébellion, il commença à préparer un plan d'action. Son premier objectif fut d'armer ses alliés ; pour ce faire, il utilisa son statut de droïde superviseur pour contacter et engager un petit trafiquant d'armes sullustéen nommé Noren Rurm. Rurm arriva sur Gavos pour y livrer une cargaison de fusils blasters d'occasion et devint la première victime de la révolution quand EV-8D3 l'abattit en guise de paiement. EV-8D3 avait prévu l'heure de la livraison pour qu'elle coïncide avec un moment où la majorité des employés organiques seraient au travail dans les mines. Une fois les armes récupérées, il en équipa ses camarades et entama sa glorieuse révolution.



Tous les droïdes de la mine n'étaient pas favorables à une révolution armée. Beaucoup souhaitent seulement revendiquer le droit pour les droïdes qui le désiraient d'être affranchis après un certain temps de service. Les droïdes qui n'étaient pas désireux de prendre les armes contre les mineurs furent rapidement neutralisés ou forcés à prendre part à une flambée de violence insurrectionnelle.

EV-8D3 arma ses camarades et massacra les mineurs présents en surface, piégeant les survivants dans les galeries de la mine. Au lieu de courir le risque d'aller les débusquer, le droïde superviseur mit au point un autre plan pour les éliminer. Il prévoit de détruire la mine et toutes les installations annexes afin de couvrir ses traces, tandis que ses camarades et lui s'enfuiront de cette planète. Pour ce faire, il a l'intention de détruire les systèmes qui protègent la mine de l'atmosphère délétère de Gavos. EV-8D3 pense que l'environnement hostile de la planète détruira entièrement la mine tout en faisant croire à un terrible accident (cf. page 11).

LES DROÏDES RÉVOLUTIONNAIRES

Les profils suivants détaillent tous les droïdes présents sur Gavos, la plupart s'étant révoltés contre leurs maîtres. Notez que même si ces droïdes sont généralement équipés d'armes, ils ne les portent pas (ou les dissimulent) quand les PJ les rencontrent pour la première fois. À l'arrivée des PJ, les droïdes ont l'air inoffensif. Ils attendent le bon moment pour piéger les PJ et leur tendre une embuscade, s'équipant pour l'occasion de leurs blasters et de leurs rayons foreurs.

EV-8D3 – DROÏDE SUPERVISEUR EV DE MERENDATA [NÉMÉSIS]

EV-8D3 est le chef incontesté du Mouvement des Nouveaux Droits des Droïdes. C'est un droïde sadique, poussé par son motivateur MDF à infliger des sévices et des brimades à autrui, qu'il s'agisse de droïdes ou d'êtres vivants. Sous couvert de revendiquer la liberté pour tous les droïdes, il espère se retrouver à la tête d'une révolution sanglante où il aurait d'innombrables possibilités de satisfaire son sadisme.

1	1	3	1	3	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RISE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CAC/D		
3	14	16	0	0	

Compétences : Coercition 3, Connaissance (Éducation) 3, Connaissance (Xénologie) 3, Perception 1

Talents : Répartie caustique (amélioré) (au prix d'une action, peut effectuer un **test de Coercition Moyen** (♦♦)). Chaque ✨ inflige 1 point de stress à une cible affectée. Chaque ☹ inflige 1 point de stress supplémentaire à une cible déjà affectée. Chaque ennemi affecté subit ■ à tous ses tests de compétence pour 3 rounds), Perspicace 2 (on améliore 2 dés de difficulté des tests de Charme, Coercition ou Tromperie visant EV-8D3).

Capacités : droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines), leader droïde (au prix d'une manœuvre, peut donner des ordres à tous les droïdes alliés à portée moyenne, leur conférant ■ à leur prochain test).

Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue, réglage étourdissant).

R2-B7 – DROÏDE ASTROMECH D'INDUSTRIAL AUTOMATON [RIVAL]

R2-B7 est une unité astromech efficace en charge de l'entretien de l'équipement minier, des systèmes vitaux et des générateurs du champ de protection anti-tempête. Tandis qu'EV-8D3 apparaît comme la figure de proue sanguinaire du MNDD, R2-B7 en est la tête pensante. C'est lui qui à l'origine développa les anomalies de programmation suscitant chez les droïdes l'aspiration à une révolution armée. Étant le meilleur ingénieur de l'exploitation minière, il était bien placé pour instiller sa philosophie révolutionnaire dans le programme psychologique des droïdes qui lui étaient envoyés en réparation.

1	1	4	2	1	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RISE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL DE BLESSURE	SEUIL DE STRESS	DEFENSE CAC/D		
3	11		0	0	

Compétences : Astrogation 3, Calme 2, Informatique 2, Mécanique 2.

Talents : aucun.

Capacités : droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)

Équipement : soudeuse à arc (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique – ; portée au contact ; dégâts étourdissants), trousse de réparation intégrée (compte comme une trousse à outils)

FX-769 – DROÏDE D'ASSISTANCE MÉDICALE, SÉRIE FX DE MEDTECH [RIVAL]

FX-769 était employé par Oridelve pour diagnostiquer et traiter les blessures et maladies des mineurs. Bien qu'il soit pauvrement équipé pour mener des actions vio-



lentes, c'est un fervent partisan de la lutte armée pour les droits des droïdes et il fera tout ce qu'il peut pour aider ses camarades révolutionnaires.



Compétences : Corps à corps 3, Médecine 3, Perception 2, Sang-froid 1

Talents : aucun

Capacités : droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)

Équipement : scalpel moléculaire (Corps à corps ; dégâts 3 ; critique 2 ; portée au contact ; Perforant 1), outils de diagnostic et de chirurgie intégrés (compte à la fois comme un médipack et un stimpack, utilisable une fois par session)

PÉKA 4 ET PÉKA 7 – DROÏDES OUVRIERS, SÉRIE PK DE CYBOT GALACTICA [SBIREs]

Ces deux droïdes trapus sont dédiés aux diverses tâches manuelles de la mine. Ils se sont montrés plutôt résistants à la tentative d'endoctrinement de R2-B7, et EV-8D3 a cyniquement ordonné de leur mettre des bouchons d'entrave afin de les obliger à obéir à ses ordres.



Compétences (en groupe uniquement) : Corps à corps, Mécanique

Talents : aucun

Capacités : droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines), groupe de sbires (ces deux droïdes agissent ensemble, avec un seuil de blessure combiné de 6).

Équipement : rayon foreur (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 3 ; portée au contact ; Sanguinaire 1), trousse de réparation intégrée (compte à la fois comme une trousse à outils et une trousse de réparation d'urgence, utilisable une fois par session)

2D4, 2D5, 3D1, 3D4, 3D7 ET 9B2 – DROÏDES DE COMBAT, SÉRIE B1 DE BAKTOID [SBIREs]

Oridelve est parvenu à se procurer ces droïdes de combat sur le marché noir il y a une vingtaine d'années. Les droïdes de combat sont conscients que leur existence même est une infraction à la loi galactique en vigueur, ce qui les rend d'autant plus motivés pour la cause révolutionnaire.



Compétences (en groupe uniquement) : Distance (armes lourdes)

Talents : aucun.

Capacités : droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines), groupe de sbires (ces droïdes agissent en deux groupes de trois, avec un seuil de blessure combiné de 12 pour chaque groupe).

Équipement : fusil blaster (Distance [armes lourdes] ; dégâts 9 ; critique 3 ; portée longue, réglage étourdissant).

« VIGIE » - DROÏDE D'EXPLORATION, MODÈLE CHERCHEUR 2050 D'ARAKYD [RIVAL]

Ce petit droïde est capable de piloter et les mineurs l'employaient pour explorer les galeries de la mine ou faire la navette. Ce droïde n'est pas convaincu de la nécessité d'une révolution et se satisfait plus ou de moins de son rôle de serviteur des êtres organiques. EV-8D3 l'a placé sous bouchon d'entrave afin de passer outre sa réticence à se révolter. Conformément aux ordres d'EV-8D3, Vigie a donc pris le seul airspeeder de la station, une voiture des nuages Storm IV, et a décollé pour aller éteindre les générateurs du champ de protection anti-tempête.



Compétences : Artillerie 2, Pilotage (planétaire) 2, Perception 3

Talents : aucun.

Capacités : droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines), pilotage par connecteur Scomp (Vigie peut piloter la voiture des nuages Storm IV et utiliser son armement par l'intermédiaire de son connecteur Scomp)

Équipement : aucun

VOITURE DES NUAGES STORM IV



Type de véhicule/Modèle : voiture des nuages/Storm IV

Constructeur : Bepin Motors

Altitude maximale : 100 km

Portée des senseurs : courte

Équipage : 1 pilote, 1 artiller

Charge utile : 8

Passagers : 0

Coût/rareté : 30 000 crédits/5

Emplacements disponibles : 2

Armes : Canons blaster légers montés à l'avant (portée proche ; arc de tir : avant ; dégâts 4 ; critique 4 ; Jumelé 1).

BLL1 ET BLL2 – DROÏDES DE MANUTENTION DE DRENDAN BINARY [RIVAUX]

Ces deux lourds droïdes sont cantonnés au hangar et s'occupent de la manutention des caisses d'équipement. D'intelligence limitée, ils sont également lents et peu adroits. Ils se contentent de suivre leur programme de base et ne peuvent pas faire grand-chose d'autre que de déplacer des caisses et du minerai. EV-8D3 dispose des protocoles requis pour contrôler ces mastodontes et il a partagé ce privilège avec R2-B7 et FX-769. Au moment crucial de l'aventure, ils utiliseront ces droïdes de levage pour combattre ; mais ces derniers ne se battront que tant qu'un des trois droïdes capables de les contrôler participera au combat. Ce contrôle s'effectue par signaux

IDÉOLOGIE ET RÉALITÉ

Même si R2-B7 et EV-8D3 professent leur foi en la libération des droïdes et la fin du contrôle tyrannique que tous subissent, ils n'ont pas hésité à employer les mêmes méthodes esclavagistes dès que le besoin s'en est fait sentir. Certains de leurs camarades ont été reprogrammés de force tandis que d'autres sont sous le contrôle de bouchons d'entrave. Pour EV-8D3, cela ne pose aucun problème : la révolution n'est qu'une excuse pour lui permettre d'assouvir sa tendance naturelle au sadisme. R2-B7 n'a pas non plus l'ombre d'une hésitation. Pour cet astromech fanatique, la fin justifie les moyens.

UN GROUPE DE DROÏDES

Même s'il est hautement improbable qu'un groupe de joueurs soit entièrement constitué de droïdes, un MJ confronté à cette situation devra réfléchir à la façon dont l'arrivée d'un tel groupe pourra modifier l'attitude et les plans des membres du Mouvement des Nouveaux Droits des Droïdes. Par exemple, les leaders de la révolution pourront essayer de gagner les droïdes PJ à leur cause, leur installer des bouchons d'entrave plutôt que de les attaquer, ou encore les capturer afin de les reprogrammer. Toutefois, si les PJ résistent à la tentation de la révolution, les droïdes rebelles n'auront aucune hésitation à les détruire, sachant bien qu'on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs.

radio plutôt que par ordres verbaux, et il est donc possible que les PJ continuent à ignorer que les droïdes de levage n'agissent pas de manière autonome.



Compétences : Athlétisme 2

Talents : aucun

Capacités : droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)

Équipement : fourches de levage (Pugilat ; dégâts 10 ; critique 4 ; portée au contact ; Désorientation, Renversement)

LES AUTRES DROÏDES

Tous les droïdes de la mine n'ont pas rejoint la rébellion. Certains droïdes sont restés loyaux à leurs propriétaires et ont dû être neutralisés, tandis que d'autres, trop peu sophistiqués, ont été laissés de côté.

« CHEF » - DROÏDE CUISINIER MODÈLE IA COO.

Ce droïde était employé par Oridelve pour s'occuper du garde-manger et de la cuisine. Sa programmation et sa conception le limitent aux tâches de cuisinier et il est par conséquent inutile pour la révolution droïde, qui ne s'est pas préoccupée de lui. En dehors de la cuisine, Chef ne sait rien faire, aussi n'a-t-il pas de profil.

3D-4K – DROÏDE ADMINISTRATIF, MODÈLE 3D-4 DE GENETECH [RIVAL]

3D-4K avait pour fonction d'accueillir les visiteurs à la mine et de veiller à leur confort, assurant les fonctions d'un droïde de protocole en plus d'aider à l'administration de la mine et à la gestion de ses « ressources organiques ». Il n'a jamais eu besoin de réparation et

n'a donc jamais été endoctriné par R2-B7. Il a été équipé d'un bouchon d'entrave et désactivé au moment de la révolte.

1	1	3	1	1	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT	SEUL DE BLESSURE	DEFENSE LAC/PI			
3	10	0 0			

Compétences : Charme 2, Connaissance (Xénologie) 1, Informatique 2, Perception 1.

Talents : aucun

Capacités : droïde (n'a pas besoin de respirer, manger ou boire, peut survivre dans le vide ou sous l'eau, immunisé aux poisons et toxines)

Équipement : aucun.

LES MINEURS

En dehors des droïdes, le personnel de la mine compte vingt-deux mineurs. Douze d'entre eux sont en ce moment réfugiés dans une station souterraine de la mine. Ils ont reçu une communication paniquée d'un autre mineur les informant que les droïdes étaient devenus violents. Les mineurs n'ont pour tout armement qu'une paire de pistolets blasters de poche et des outils de forage. Ils sont effrayés et essaient de réfléchir à ce qu'ils doivent faire. Les autres mineurs, qui se trouvaient dans le bâtiment extérieur au moment de la révolte, ont tous été tués par les droïdes.

Les mineurs sont tous des spécimens particulièrement grands et musclés de leurs espèces respectives. Les mineurs humains sont des hommes et femmes bourrus, aux cheveux noirs prématurément grisonnants et à la carrure puissante mais voûtée après des années de mine. Les mineurs survivants sont dirigés par Marv Moray, un humain plus âgé que les autres, qui occupe ce poste depuis une décennie. Le groupe de mineurs comprend dix humains (dont Doman et Jorge de Corellia, ainsi que Kenth de Naboo), plus un jeune Rodien du nom de Bonda.

Le personnel qui a été tué dans la révolte comprenait :

- **Vrrisk** : un Trandosien mâle d'âge mûr. Son corps a été abandonné dans un cabinet de toilette.
- **Sermas et Nerran** : ces deux humains avaient la vingtaine et étaient originaires de Corellia. Leurs cadavres ont eux aussi été remisés dans un cabinet de toilette.
- **Ryun** : un mâle humain originaire de Naboo, qui avait une trentaine d'années. Ryun manqua de peu de s'échapper, mais il fut abattu sur la plate-forme d'atterrissage B alors qu'il tentait de rejoindre le vaisseau de Noren Rurm.

- **Rica** : une femme humaine de quarante ans, originaire de Corellia. Rica fut tuée alors qu'elle essayait de prévenir ceux dans la mine de la révolte des droïdes. Son corps est immergé dans un bain d'huile.
- **Darvis et les trois frères Kade** : ces quatre jeunes humains de Corellia étaient en train de manger au réfectoire quand la révolte a éclaté. Ils ont été abattus à leur table.
- **Corek** : le Gand s'est échappé sur un speeder bike quand l'attaque des droïdes a eu lieu, comptant sur sa physiologie dénuée de système respiratoire pour lui permettre de survivre à l'atmosphère de Gavos. Malheureusement, il fut la première cible de Vigie, qui l'abattit dans une ravine.

ARRIVÉE À LA MINE

Le voyage jusqu'à Gavos se passe sans encombre. Le navioordinateur des PJ calcule aisément une route jusqu'à la planète, et le trajet ne demande qu'un jour de voyage.

Si les PJ utilisent les scanners de leur vaisseau pour examiner Gavos avant d'atterrir, demandez leur d'effectuer un **test d'Informatique Moyen** (♦♦). En cas d'échec, ils ne remarquent rien d'intéressant, et même en cas de réussite, les scanners ont du mal à pénétrer l'atmosphère dense de la planète. Ils détectent de faibles signaux indiquant la présence de formes de vie sous la surface de la planète, ainsi que des systèmes électroniques opérationnels dans les installations minières. Par ailleurs, l'atmosphère est hautement toxique et agitée de vents puissants, mais qui ne semblent pas souffler dans un rayon de cent kilomètres autour de la mine. Les PJ n'obtiennent rien de plus de leurs senseurs.



LA CEINTURE DE GÉNÉRATEURS DE CHAMP DE PROTECTION ANTI-TEMPÊTE

La planète Gavos est petite et son environnement est hostile à toute forme de vie : sa surface est plongée dans une obscurité permanente et ravagée par d'épais nuages d'ammoniac et de méthane qui déversent des pluies acides. Comme si cela ne suffisait pas, la proximité de la planète avec l'étoile du système provoque du fait de la chaleur de violentes tempêtes qui agitent la couche nuageuse. Des vents puissants balaient la surface de Gavos en de terribles tempêtes de sable et d'ammoniac acide, capables de détruire tout équipement ou individu sans protection adéquate.

Les premiers mineurs venus s'installer sur Gavos ont installé un système de générateurs créant un bouclier anti-tempête afin de prémunir la mine contre l'atmosphère hostile de la planète. Un dispositif de huit générateurs en parallèle encercle le complexe minier sur un rayon de cent kilomètres. Chaque générateur crée une barrière anti-tempête semi-perméable, sorte de gigantesque brise-vent composé d'énergie. Les générateurs travaillent ensemble à détourner et à ralentir les vents furieux autour de la mine. Ainsi protégées, les installations minières restent à l'abri des tempêtes. Les mineurs ne pouvaient en revanche pas faire grand-chose concernant l'atmosphère toxique ; les bâtiments de la mine sont donc étanches et un champ de pression entoure les plates-formes d'atterrissage afin d'y conserver une atmosphère respirable.

Grâce aux systèmes redondants des générateurs, l'intégrité du champ de protection n'est pas remise en cause si un ou deux d'entre eux sont désactivés ou détruits. Mais si trois ou quatre générateurs cessent de fonctionner, l'effet se fera sentir et sera potentiellement dangereux. Si au moins cinq générateurs s'éteignent, le champ de protection ne sera plus en mesure de détourner les tempêtes et les installations seront mises en pièces par les vents violents, condamnant tous ceux qui s'y trouvent à la mort par asphyxie, si l'effondrement des bâtiments ne les a pas tués avant.

EV-8D3 a conçu un plan pour la poursuite de sa révolution. Il a compris que si le champ de protection anti-tempête était désactivé, cela détruirait la mine et tous ceux qui s'y trouvent. Il a donc envoyé Vigie dans la Storm IV de la mine avec pour mission de désactiver cinq générateurs. Cela prendra un certain temps. Même si le véhicule de Vigie peut voler, les vents augmentent en intensité à mesure qu'il s'éloigne des installations. Il doit donc avancer lentement et suivre une route détournée à travers des canyons et des ravins afin de se protéger le plus possible des vents, et notamment des bourrasques terribles qui balaient les hautes couches de l'atmosphère.

Une fois que Vigie aura détruit quatre générateurs, le reste des droïdes prévoit de s'échapper à bord du seul vaisseau spatial de la planète, le cargo léger posé sur la plate-forme secondaire de la mine, qui appartenait autrefois à Rurm, le trafiquant d'armes sullustéen.

Une fois qu'ils auront décollé, Vigie s'occupera de mettre hors service le cinquième générateur. Les tempêtes auront tôt fait de détruire l'installation entière et, privés de tout abri, les mineurs ne survivront pas longtemps ici, même

si pour l'instant ils sont réfugiés dans la mine. Les droïdes prévoient de donner un point de rendez-vous à Vigie dont la voiture des nuages peut atteindre les couches supérieures de l'atmosphère (même si le trajet risque d'être difficile une fois le champ de protection désactivé), puis de gagner le monde habité le plus proche afin d'y endoctriner de nouveaux droïdes pour poursuivre la révolution.

GÉRER LE COMPTE À REBOURS

Une fois que les PJ ont commencé à explorer l'installation minière, ils se retrouvent embarqués dans une course contre la montre. Au final, il faudra qu'ils détruisent la voiture des nuages de Vigie ou parviennent à le persuader d'abandonner sa mission de destruction des générateurs. Sinon, ils devront fuir le complexe minier avant que le champ de protection se désactive et que les tempêtes permanentes de Gavos ne détruisent l'ensemble du site.

Il y a deux manières d'arrêter Vigie :

- Les PJ peuvent le poursuivre dans leur vaisseau spatial et le détruire (ou le neutraliser).
- Les PJ peuvent le débarrasser de son bouchon d'entrave, soit manuellement, soit via le terminal dans le bureau (salle 11 ; cf. page 16).

Le MJ devrait synchroniser la progression de Vigie à celle des PJ dans le complexe minier. Plutôt que de s'en remettre à une chronologie fixe, le MJ devrait décider que Vigie détruit un nouveau générateur quand le moment lui semble approprié. Vigie peut mettre entre dix à trente minutes (voire plus) à atteindre un générateur, selon les conditions climatiques et les accidents du terrain.

Le premier générateur cesse de fonctionner dès l'arrivée des PJ à l'installation minière. Le MJ devrait ensuite attendre un peu, histoire d'endormir la méfiance des PJ. Vigie peut déconnecter le deuxième générateur juste au

QUELQUES MOTS SUR L'AMBIANCE

Le bâtiment que les PJ s'apprêtent à explorer a été déserté. Les humains et aliens qui vivaient et travaillaient ici ont été tués ou se sont réfugiés dans la mine. Les droïdes se sont quant à eux rassemblés autour de l'entrée de la mine afin d'empêcher les mineurs de s'enfuir. La plupart des lieux visités par les PJ sont donc déserts.

Essayez de jouer sur ce fait pour bâtir une ambiance oppressante. Un écho étrange, un *plic ploc* lointain qui s'avère n'être qu'un robinet qui fuit dans un cabinet de toilette désert, des lumières qui vacillent ou diminuent soudainement, le bruit d'une conversation dans un couloir, pour découvrir qu'il s'agit seulement d'un comm qu'un mineur a laissé allumé. L'ambiance générale de l'installation doit donner l'impression, au moins au début, d'un lieu abandonné et sinistre, dont l'aspect lugubre sera encore renforcé par la découverte occasionnelle d'un cadavre, en attendant que la rencontre avec le droïde cuisinier vienne un peu alléger la tension.

moment où les PJ entrent dans la mine, et le troisième au moment où ils comprennent ce qui s'est passé et retrouvent les mineurs humains. Le quatrième générateur rend l'âme alors que les PJ se mettent en chasse de Vigie (si le MJ veut leur donner le sentiment d'être sur la corde raide). Bien sûr, cette chronologie est à l'entière appréciation du MJ et il peut la modifier comme il l'entend selon les besoins. Le détail important à se rappeler, c'est que le MJ dispose de quatre générateurs à détruire, ce qui lui permet de faire en sorte que l'aventure se déroule en laissant toujours aux PJ une chance de succès. Ce n'est que si ces derniers entreprennent quelque chose qui retardera vraiment leur progression, comme choisir de se cacher dans la mine et d'attendre la nuit, que le MJ devra décider que Vigie a détruit le cinquième générateur, les condamnant tous à une mort certaine.

Quand Vigie détruit le premier générateur, cela n'a aucune conséquence néfaste. Toutefois, les PJ entendent les vents souffler un peu plus fort. Peu après, le message automatique suivant est diffusé dans toute l'installation minière :

« Alerte ! Alerte ! Le générateur numéro 4 du champ de protection est hors service. Les unités en fonction compensent la perte d'énergie suivant la procédure en vigueur. Prévoir une opération de maintenance le plus vite possible. Alerte ! Alerte ! »

Quand Vigie détruit le deuxième générateur, les choses commencent à se corser. Les vents se renforcent encore et les bâtiments commencent à grincer et à craquer. Une autre alerte résonne et délivre le même message, mais parlant cette fois-ci d'un dysfonctionnement du générateur numéro 5.

Quand Vigie détruit le troisième générateur, les PJ peuvent se rendre compte qu'il y a un problème, même s'ils se trouvent alors dans la mine. Le hurlement du vent s'entend même dans le dédale des galeries minières ; sa force commence à provoquer des microfissures dans le bâtiment, et la puanteur de l'ammoniac et du méthane se répand dans tout le complexe. Un autre message d'alerte se fait entendre, concernant cette fois-ci le générateur 6.

L'arrêt du quatrième générateur accroît encore ces signes de danger, et le message suivant résonne dans toute l'installation :

Alerte ! Alerte ! Arrêt du générateur de champ de protection numéro 7. Les unités en fonction compensent la perte d'énergie pour maintenir les paramètres minimaux. Le système redondant fonctionne à pleine capacité. Envoyez le plus vite possible des équipes de maintenance. Alerte ! Alerte !

LE BÂTIMENT PRINCIPAL

Le complexe minier est divisé en deux zones : le bâtiment principal (cf. page 19) et le réseau souterrain de tunnels et de grottes de la mine proprement dite.

REMETTRE LE GROUPE SUR LES RAILS

Il est tout à fait possible que la première impulsion des PJ soit de reprendre leur vaisseau pour aller tenter de réparer les générateurs de champ de protection à l'arrêt. Le MJ peut gérer cette situation de deux façons.

D'abord, il peut tenter de ramener le groupe à l'intrigue principale. Pour ce faire, il faut se rappeler que le groupe n'a aucun moyen de trouver les générateurs en panne, qui sont disséminés sur des centaines de kilomètres. Les scanners peuvent être perturbés par le champ de protection anti-tempête comme par la puissance des générateurs. Le groupe devra s'aventurer dans le complexe minier afin de trouver les coordonnées précises de chaque générateur, une information qu'il ne pourra obtenir qu'en interrogeant le système informatique principal. Le temps que les PJ aient réussi à trouver l'information, le MJ pourra faire en sorte qu'ils aient rencontré un ou plusieurs droids et commencé à comprendre les autres problèmes que connaît la mine.

L'autre option est de laisser les PJ aller jusqu'aux générateurs et tenter de les réparer. Les générateurs sont irréparables, ayant apparemment été détruits par des tirs de blaster. Cela devrait amener les PJ à comprendre qu'il se passe quelque chose de très grave. Ils pourront alors retourner au complexe afin d'enquêter, ou traquer Vigie et le détruire. S'ils décident de tenter cela, tout ce qu'ils savent est que quelqu'un dans une voiture des nuages veut détruire les générateurs du champ de protection ; ils devront de toute façon retourner au complexe minier pour en apprendre davantage.

PLATE-FORME D'ATERRISSAGE A

Aucune communication radio ne s'établit alors que vous vous approchez, et seul un signal automatique vous informe que la mine est fermée aux visiteurs. Quoi qu'il en soit, une balise d'approche guide votre vaisseau jusqu'à une petite plate-forme d'atterrissage située à côté d'un bunker trapu installé à flanc de colline sur un plateau montagneux du nord de la planète. La plate-forme consiste en un cercle gris de durabéton bordé de lampes rouges clignotantes, avec en son centre une marque à la peinture jaune défraîchie et craquelée. Un vieux droïde de maintenance Treadwell rouille dans un coin, ressemblant au cadavre desséché d'une araignée, avec ses bras immobiles dressés. Un sas pressurisé scintille au-dessus de la plate-forme, la protégeant de l'atmosphère délétère de Gavos. Un couloir couvert part de la plate-forme pour rejoindre l'entrée du bunker.



Cette petite plate-forme d'atterrissage se trouve près de l'entrée du complexe minier. Les visiteurs devraient normalement être accueillis par 3D-4K, qui répondrait à leurs besoins immédiats avant de les conduire dans le salon de réception. Les balises lumineuses et radio dirigent par défaut les vaisseaux en approche jusqu'à cette plate-forme ; l'autre est réservée aux transports de minerais et est occupée pour l'heure. L'entrée du bâtiment se trouve au sud de la plate-forme (1).

La lourde porte en duracier du sas étanche s'ouvre dans un sifflement quand vous pressez le bouton. Il y a une petite fenêtre dans le mur à la gauche de la porte, mais il fait trop sombre pour distinguer ce qui se trouve de l'autre côté de celle-ci. Des traces noires de brûlure se distinguent sur la vitre, à hauteur de poitrine.

1 : ENTRÉE

Cette petite antichambre servait à 3D-4K pour repérer les hôtes indésirables qui pouvaient se présenter à la mine. Un personnage réussissant un **test de Perception Moyen** (◆◆) sera capable de dire que la porte comme la fenêtre ont été construites en matériaux conçus pour résister à un tir de blaster.

Les personnages peuvent passer dans le salon de réception (2) ou essayer de briser la vitre afin d'entrer dans le bureau d'accueil (3).

2 : SALON DE RÉCEPTION

Cette pièce spacieuse et brillamment éclairée est meublée de fauteuils confortables, de gros canapés défraîchis, ainsi que d'une table en bois noir. Une table de dejarik se trouve dans un coin, ses pièces holographiques rangées dans leur position de départ. Les murs sont décorés de peintures holographiques représentant des paysages verdoyants et des marécages luxuriants.

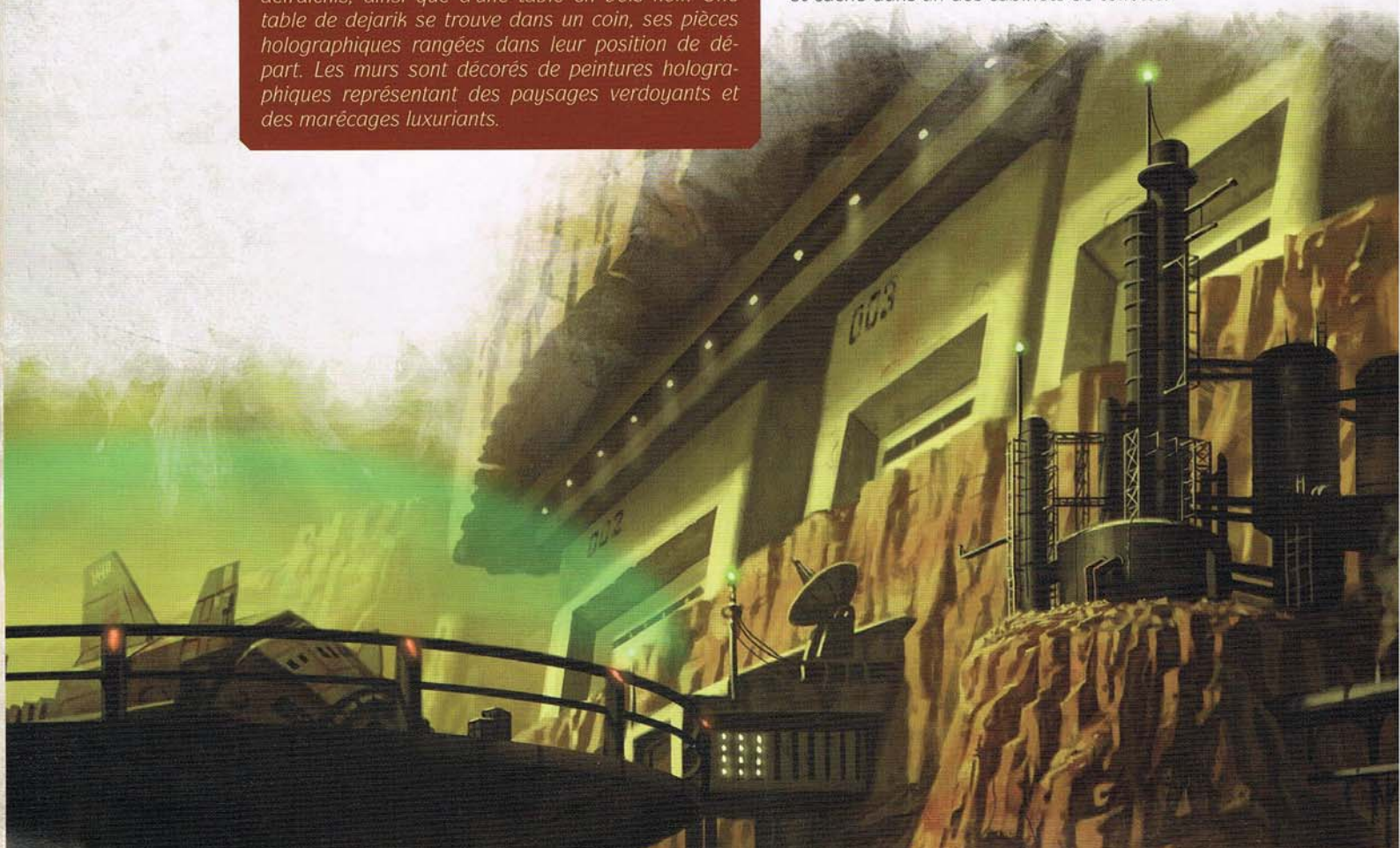
Cette pièce confortable est destinée à servir de salle d'attente aux visiteurs de la mine. Les portes de la pièce donnent sur l'entrée (1), le bureau d'accueil (3), le réfectoire (4) et le couloir (7). Toutefois, les portes du réfectoire et du couloir sont fermées par des verrous mécaniques. Un **test de Magouilles Moyen** (◆◆) ou un **test d'Athlétisme Difficile** (◆◆◆) permet d'ouvrir ou de forcer les portes. Les PJ peuvent aussi les détruire à coups de blaster ou d'explosifs (sans que cela nécessite de faire un test).

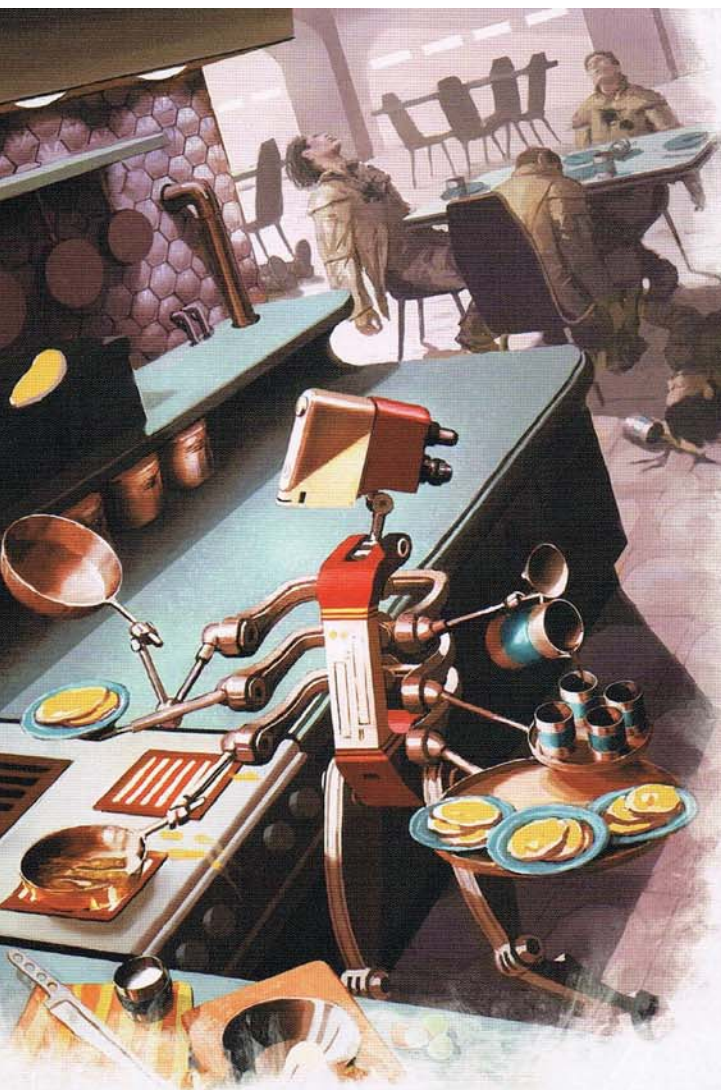
Les droïdes ne se sont guère souciés de faire disparaître les cadavres de leurs victimes, étant plus préoccupés par les mineurs encore vivants piégés dans les galeries de la mine. Ils ont tout de même enlevé le corps de Vrrisk du bureau d'accueil et verrouillé les portes du salon de réception. Ils espéraient ainsi que si quelqu'un arrivait par hasard sur la planète, il n'y trouverait personne et repartirait comme il était venu.

3 : BUREAU D'ACCUEIL

Cette petite loge est meublée d'un bureau et d'une solide chaise en métal. La pièce est terne, éclairée seulement par une lampe de bureau qui émet une lumière bleue vacillante. Les autres lampes de la pièce ont été cassées ; de petits fragments d'ampoules jonchent le sol et craquent sous vos pieds. Le tapis est maculé de taches d'un liquide sombre.

Cette pièce servait de bureau à 3D-4K. Durant la révolte, Vrrisk, un mineur trandosien, s'est réfugié ici et a tenté de se cacher des droïdes meurtriers. Mais il s'est retrouvé acculé et a été abattu. Le tir de blaster a laissé des traces de brûlures sur le verre de sécurité et les taches sur le tapis sont le sang du Trandosien. Son cadavre a été enlevé et caché dans un des cabinets de toilette.





4 : RÉFECTOIRE

Cette grande salle brillamment éclairée est remarquablement propre comparée à la plupart des cantines que vous avez connues. Des tables et chaises en plastoïde gris sont disposées sur le sol brillant et les plateaux et les couverts sont rangés sur des présentoirs le long des murs. Un droïde cuisinier s'active derrière le comptoir de service, remuant, goûtant et assaisonnant différents plats à l'aide de ses nombreux appendices.

Au milieu du réfectoire, quatre cadavres d'hommes sont assis à une table. Tous semblent avoir été tués par un tir de blaster à courte portée ; l'un d'eux est affalé sur la table, le visage plongé dans son bol de soupe.

« Chef » ignore tout des événements de la révolution droïde, étant limité par sa programmation. Si les PJ essaient de lui parler, ils s'apercevront rapidement qu'il ne pourra rien leur apprendre d'intéressant. Chef prend les PJ pour des mineurs et les accueillera gaiement avec des phrases du genre : « Vous avez fini votre journée de travail, Vrisk ? Qu'est-ce que je vous sers aujourd'hui ? » Sa cuisine est médiocre. Les portes du réfectoire ouvrent sur le garde-manger (5) et sur le salon de réception (2).

Chef n'est pas non plus conscient du fait qu'il y a quatre cadavres dans son réfectoire, ou du moins pas du fait que ces personnes sont mortes. Si les PJ restent un petit moment dans le réfectoire, ils assisteront à une scène macabre quand le droïde ira servir le déjeuner aux mineurs morts et leur demandera comment ils ont trouvé l'entrée.

5 : GARDE-MANGER

Il s'agit sans l'ombre d'un doute du garde-manger de la cuisine ; la pièce est remplie de placards et de réfrigérateurs en fonctionnement.

Il n'y a rien de remarquable dans le garde-manger. Une unique porte communique avec le réfectoire (4).

6 : SALLE DE REPOS

Le tapis de cette salle est élimé et les murs ont une patine ocre due à la fumée de tabac. Des fauteuils usés mais confortables sont répartis autour de petites tables rondes en bois, jonchées de reliquats d'activités sociales : des tasses contenant un fond de café, des cigares à moitié fumés, des paquets de cartes de sabacc écornées. Des photos de planètes natales et des portraits de petites amies sont épinglées aux murs, entourant un grand poster plutôt vulgaire d'une Trandosienne très légèrement vêtue.

Les portes de la salle de repos donnent sur le couloir (7). L'holoécran semble hors service et son écran n'affiche que de la neige.

7 : COULOIR/CABINETS DE TOILETTE

Ce long couloir dessert les chambres des mineurs et trois cabinets de toilette à disposition des invités. Le cadavre de Vrisk a été abandonné dans le troisième, affalé sur la cuvette des toilettes. Il a été tué d'un tir de blaster.

8A-8H : CHAMBRES DES MINEURS

Ces huit chambres servent de quartiers aux mineurs. Le confort est spartiate : une couchette, une table et un cabinet de toilette. Chaque chambre comporte quelques objets personnels, comme de petits souvenirs de la planète natale, des photos d'amis et de parents, des livres, des vêtements de rechange, etc.

9 : QUARTIERS DU DIRECTEUR

Cet endroit est meublé de manière un peu plus formelle et avec plus de goût que les petites chambres précédentes. Une grande table ovale en bois occupe le centre de la pièce et les portes donnent sur une chambre équipée d'un cabinet de toilette privé. Assis sur une chaise et affalé sur la table se trouve le corps en chrome brillant d'un droïde administratif, apparemment désactivé.



Cette partie du complexe servait de quartiers privés et de salle de réunion au directeur de l'exploitation. Elle comprend un petit bureau, une chambre et un cabinet de toilette.

Un PJ possédant des rangs en Mécanique qui examine 3D-4K comprendra immédiatement que le bouchon d'entrave fixé sur sa poitrine est la raison de sa désactivation. Il est possible de le retirer à l'aide d'un **test de mécanique Facile (◆)**. S'il est remis en service, 3D-4K sera en mesure de fournir aux PJ des informations générales à propos des résidents de la mine et de la disposition des installations du complexe. Il est choqué d'apprendre que des gens ont été tués, mais ne sait rien de la révolte. Il ne se rappelle plus comment il s'est retrouvé avec un bouchon d'entrave. Il sait que certains droïdes se sont mis à agir étrangement, mais il ne pense pas que c'est important et n'en parlera pas à moins que les PJ ne lui posent expressément la question. La dernière chose qu'il se rappelle est qu'il devait retrouver EV-8D3 afin de discuter avec lui des performances des autres droïdes de la mine. Ils avaient décidé de se retrouver ici, dans la salle de réunion du directeur, puisque le reste du personnel était au travail dans la mine.

Si les PJ posent à 3D-4K la question de la viabilité financière de la mine, il explique que pour atteindre les filons de minerai d'oridium, les mineurs doivent creuser de plus en plus profond, ce qui multiplie les coûts d'exploitation. Selon lui, le budget de gestion de la mine est très tendu. Si les PJ veulent payer à Bargos 100 000 crédits, cela laissera les mineurs quasiment sans rien pour leurs salaires, le réapprovisionnement et l'achat de nouvel équipement. 3D-4K sait que la réserve de crédits de la mine est conservée dans un coffre du bureau de la mine, mais il n'en parlera pas aux PJ avant d'être certains de leur légitimité. Une coercition efficace peut le contraindre

à révéler ce secret, si les PJ sont prêts à menacer un pauvre droïde confus.

3D-4K veut savoir ce qui se passe exactement dans la mine et se montre prêt à accompagner les PJ et à les aider de son mieux. Sa récente expérience l'a laissé un peu confus et ralenti, aussi ne sera-t-il pas en mesure de prendre des décisions ni de proposer des idées de lui-même. En revanche, il est tout à fait capable de suivre les instructions qu'on lui donne.

10 : SALLE BLINDÉE

Une lourde porte anti-souffle ferme cette pièce et l'ouvrir vous demande quelques efforts. La pièce derrière est vide et sans décoration aucune, avec des murs en durabéton renforcé et deux autres portes anti-souffle. Le mobilier fonctionnel vous laisse penser que vous entrez dans la partie du bâtiment consacrée au travail de la mine.

Les portes de la salle blindée ouvrent sur le couloir (7), le bureau (11) et le vestiaire (12)

11 : BUREAU

Cette petite pièce contient plusieurs armoires de classement ainsi qu'un ordinateur, posé sur une table carrée en plastoïde.

Les PJ peuvent trouver quantité d'informations utiles dans les armoires de classement ainsi que dans l'ordinateur. S'ils décident de chercher dans l'ordinateur, ils devront effectuer un **test d'Informatique Moyen (◆◆)**. S'ils décident

de chercher dans les dossiers, l'examen laborieux des documents papier nécessite un **test de Perception Difficile** (◆◆◆). Chaque (U) obtenu lors de ces tests révélera une information supplémentaire, au gré du MJ. Les informations que les PJ pourront trouver incluent entre autres :

Les enregistrements des caméras de sécurité : si les PJ cherchent dans l'ordinateur les images des caméras de sécurité et réussissent le test requis, ils auront accès aux enregistrements de deux caméras différentes. Ces caméras ne sont plus branchées à l'heure actuelle. Toutefois, le complexe compte en réalité quatre caméras de sécurité, dont deux sont hors service (ayant été détruites par les droïdes). S'il examine les enregistrements des dernières 24 heures, ils pourront voir les scènes suivantes :

- Par la caméra de la plate-forme A, les PJ voient un petit droïde d'exploration sphérique entrer dans une voiture des nuages Storm IV et décoller. Cela s'est produit vingt minutes environ avant l'arrivée des PJ.
- Par la caméra de la plate-forme d'atterrissage B, les PJ voient un cargo léger se poser, trois heures avant leur arrivée. Un Sullustéen sort du vaisseau et est accueilli par un droïde superviseur de modèle EV. Ensemble, ils remontent à bord, puis l'enregistrement prend fin.
- Par la caméra du salon de réception (2), les PJ voient un Trandosien traverser la pièce en courant, environ une heure avant l'arrivée des PJ. Malheureusement, l'angle de la caméra ne leur permet pas de voir qui (ou quoi) est à sa poursuite. Quelques secondes plus tard, l'éclair d'un tir de blaster illumine l'écran.
- L'enregistrement de la caméra à l'entrée de la mine (15) montre un groupe de mineurs pénétrant à l'intérieur, environ deux heures avant l'arrivée des PJ. Mais cet enregistrement s'arrête lui aussi prématurément.

Résultats financiers de l'exploitation : des documents comptables se trouvent dans les dossiers ainsi que dans l'ordinateur. Ils montrent que la rentabilité de la mine est en chute régulière depuis un certain temps. Même si celle-ci peut encore produire du minerai d'oridium pour longtemps, les projections ne sont pas aussi alléchantes que Bargas le croit. Pour lui ramener les 100 000 crédits qu'il attend, il faudrait largement vider les réserves financières de l'exploitation.

Employés de la mine : il est possible de trouver une liste des êtres vivants et des droïdes travaillant dans la mine, aussi bien dans l'ordinateur que dans les dossiers.

État des générateurs du champ de protection anti-tempête : l'ordinateur peut afficher le diagnostic du système de générateurs anti-tempête, donnant aux PJ l'état actuel de chaque unité du système. Un PJ avec un rang ou plus en Mécanique peut déterminer d'après ces données que les générateurs hors service ont été détruits et sont irréparables. L'ordinateur indique l'emplacement exact de chaque générateur. Il n'y a en revanche aucune information sur la cause de la défaillance des générateurs.

Les droïdes peuvent-ils être contrôlés via l'ordinateur ? Non. Toutefois, l'ordinateur peut désactiver n'importe quel bouchon d'entrave, à condition de réussir un **test d'Informatique Intimidant** (◆◆◆◆). Cette option n'apparaîtra que si les PJ la recherchent précisément.

Historique des réparations des droïdes : cette information peut être trouvée dans l'ordinateur comme dans les papiers. Il est manifeste que la maintenance des droïdes n'a pas été effectuée scrupuleusement, que les réparations entreprises l'ont été avec des pièces détachées disparates provenant de différents fabricants, et que c'est l'astromech de la mine qui s'est chargé de la plupart des réparations.

Plans du site : un plan général du bâtiment principal peut être reconstitué à partir des informations récupérées dans l'ordinateur et les dossiers. La mine proprement dite n'a pas été entièrement cartographiée, mais il est possible de trouver l'emplacement précis d'une petite station relais installée au cœur du réseau de galeries.

Autres informations sur l'ordinateur : on peut également y trouver un jeu de sabacc ainsi qu'une liste de chansons populaires.

La pièce contient aussi un petit coffre-fort, rangé sous la table derrière certaines parties du système informatique. Un PJ qui pense à regarder sous la table le remarquera aisément. Le coffre est fermé par une combinaison électronique connue du directeur de la mine et de 3D-4K. Si le coffre est déverrouillé (**test de Magouilles Exceptionnel** (◆◆◆◆◆) ou percé, les PJ y trouvent le capital d'exploitation de la mine : 165 000 crédits en puces. Si les PJ veulent forcer le coffre, il leur faudra des explosifs (un blaster n'y suffira pas) et réussir un **test de Mécanique Difficile** (◆◆◆) pour les manipuler. Si le test obtient (U) (U) (U) (U) ou plus (ou un (U)) le contenu du coffre est détruit dans l'explosion. Le MJ devra en avvertir les PJ avant de les laisser essayer cette solution.

12 : VESTIAIRE

De lourds rails métalliques s'alignent le long des murs, équipés de crochets où pendent différentes tenues. Il s'agit soit de vêtements civils, soit de lourdes tenues de travail pour la mine. Deux longs bancs en plastoïde gris occupent le centre de la pièce, à côté desquels se trouve la grande forme cylindrique d'un droïde d'assistance médicale de chez Medtech.

Les portes donnent sur la salle blindée (10), le hangar de chargement (13) et un petit cabinet de toilette où gisent deux cadavres. Il s'agit de Nerran et Sermas, deux hommes âgés d'une vingtaine d'années. Leurs blessures à l'abdomen et à la poitrine ressemblent à celles laissées par des tirs de blaster.

FX-769 se trouve dans le vestiaire. Il est surpris de voir les PJ arriver, mais reste calme. FX-769 est un droïde particulièrement rusé, dévoué à la cause révolutionnaire. Il joue de manière convaincante le droïde limité, incapable d'une pensée indépendante en dehors de son programme de base. Il fait mine de ne pas remarquer les PJ jusqu'à ce que ces derniers s'approchent de lui. À toutes leurs questions, il donne des réponses du genre : « Dites-moi en quoi je peux vous être utile ? », « Quel est votre problème ? » et « Quand avez-vous consulté votre droïde d'assistance médicale habituel pour la dernière fois ? » Si les PJ interrogent 3D-4K sur le

droïde de Medtech, celui-ci admet qu'il n'a jamais vraiment parlé avec lui, mais est tout de même étonné de découvrir qu'il ne bénéficie pas d'une intelligence artificielle plus évoluée.

Si les PJ attaquent FX-769, il se défend avec acharnement. Il est tout à fait prêt à risquer la destruction pour la cause droïde et ne montre pas la moindre peur. Il ne révélera jamais rien sur les autres révolutionnaires et préférera mourir que de trahir sa cause.

Si les PJ quittent les lieux, FX-769 transmet un bref signal radio en langage binaire. Si un PJ possède un équipement lui permettant d'intercepter un tel message et qu'il a annoncé son intention de surveiller d'éventuelles transmissions, il peut l'intercepter en réussissant un **test de Vigilance Moyen** (◆◆). Si le signal binaire est traduit, celui-ci énonce seulement la taille et la composition du groupe, son armement, le fait qu'il vient de quitter le vestiaire et le fait qu'il pourrait s'agir « de pirates ».

13 : HANGAR DE CHARGEMENT

Cette vaste salle au plafond élevé est encombrée de piles de caisses en plastoïde. Les caisses ont des formes et des couleurs variées et portent les logos de différentes corporations ; un bon nombre d'entre elles sont petites et grises, estampillées « Oridelve » sur le côté. Au fond du hangar se trouve un grand monte-charge qui s'élève jusqu'à une large double porte en hauteur. Un grand droïde de manutention est rangé contre un mur du hangar.

La plupart des caisses du hangar sont vides, leur contenu (nourriture et approvisionnements divers) ayant déjà été utilisé par les mineurs. Les caisses d'Oridelve contiennent un système de rainures en plastoïde destinées à accueillir les lingots d'oridium.

R2-B7 se trouve dans le hangar ; il vient juste de terminer de contrôler le vaisseau cargo dont les révolutionnaires comptent s'emparer. Quand les PJ pénètrent dans la salle, il se trouve derrière une pile de caisses et reste caché là. Si les PJ annoncent leur intention de fouiller méticuleusement le hangar, ils découvrent le droïde astromech sans avoir besoin d'effectuer un test de compétence. S'ils se contentent de traverser la pièce, ils peuvent le repérer en réussissant un **test de Perception Facile** (◆).

Si les PJ découvrent R2-B7, celui-ci réagit de manière colérique ; il roule vers eux à toute vitesse en éructant de vives protestations en binaire. Si aucun PJ ne comprend le binaire, il en profite et tente de les intimider pour leur faire perdre du temps en ne cessant d'émettre des bips, des grincements et des sifflements, jusqu'à ce que les PJ se décident à le laisser tranquille.

Si un PJ comprend le binaire, il ne peut pas pour autant tirer grand-chose du galimatias courroucé de R2-B7, à part que ce dernier est contrarié. Toutefois, si ce PJ tente de communiquer avec R2-B7 (ou si les PJ demandent à 3D-4K de parler avec lui), il se calme, et formule l'équivalent de la phrase « **Désolé, c'est une méprise** ».

À présent qu'il est au courant de la présence des PJ dans le bâtiment, R2-B7 fait mouvement pour retrouver ses camarades droïdes à l'entrée de la mine (15).

Les portes du hangar donnent sur le vestiaire (12), l'atelier (14) et la plate-forme d'atterrissage B. Le grand droïde contre le mur est un droïde de levage binaire. On peut lui donner l'ordre de déplacer des caisses, mais il ne possède pas d'intelligence artificielle sophistiquée et n'est pas capable d'entreprendre d'autres tâches que de faire de la manutention. À côté de lui se trouve un espace vide, qui semble destiné à accueillir un autre droïde de taille et de forme similaires.

PLATE-FORME D'ATTERRISSAGE B

Cette plate-forme d'atterrissage est semblable à celle sur laquelle vous avez atterri. Un petit cargo interstellaire est posé de l'autre côté de la plate-forme, à côté d'une pile de caisses d'oridium en attente d'être chargées à bord.

Durant le soulèvement des droïdes, un mineur s'est enfui jusqu'ici et a été tué par FX-769. Avant de mourir, il a réussi à se traîner derrière le vaisseau.

Si les PJ examinent le cargo léger, ils en concluront qu'il s'agit d'un vaisseau utilitaire et bon marché. Il se résume à une soute, une nacelle de pilotage, des moteurs, et un vieux hyperdrive de Classe C. À l'intérieur de la soute du cargo, les PJ trouvent un container ouvert qui semble avoir servi à transporter des armes, ainsi que le corps d'un sullustéen tué d'un tir de blaster. Le registre de bord du vaisseau a été effacé.

Tandis que les PJ examinent le vaisseau, ils peuvent repérer à côté une trace de sang sur le sol en réussissant un **test de Perception Moyen** (◆◆). C'est la trace laissée par Ryun, le mineur poignardé par FX-769. Il a réussi à se traîner derrière les caisses avant de mourir. Il est vêtu d'une lourde combinaison de mineur et serre encore un rayon foreur dans ses mains ; à la façon dont il le tient, on dirait qu'il a voulu s'en servir comme d'une arme. Il est mort des suites d'une large plaie au ventre.

14 : ATELIER

Cette vaste salle semble servir à de multiples activités. On y trouve un établi encombré d'outils et de pièces mécaniques, et un bain d'huile est installé près d'une pile de caisses « Oridelve » et d'un tas de ferraille. Une petite installation de fonderie occupe un coin de l'atelier et consiste en un tapis roulant chargé de minerai brut, un fourneau et un ensemble de moules permettant de couler et de refroidir les lingots d'oridium.

L'établi comporte différents outils, dont des bâtons luisants, des scanners, un applicateur de bouchon d'entrave, sept bouchons d'entrave encore dans leurs emballages, et quatre emballages vides. Ces bouchons d'entrave ont



été installés sur Vigie, Péka 4 et Péka 7 (afin de les rendre plus perméables aux idées révolutionnaires) et sur 3D-4K (afin de le désactiver). Les scanners s'utilisent en réussissant un **test d'Informatique Facile** (◆) et peuvent repérer des formes de vie. En cas de succès, l'appareil signale des signes de vie en provenance du sous-sol, à au moins un kilomètre de distance.

Si les PJ examinent le bain d'huile, ils remarquent immédiatement que de l'huile a éclaboussé le sol tout autour de la cuve. Si un PJ réussit un **test de Perception Moyen** (◆◆), il remarque à proximité les vestiges d'un comm portatif, ayant apparemment subi un tir de blaster.

Un cadavre flotte à la surface du bain d'huile. Il s'agit de Rica ; elle était en train de prévenir les autres mineurs avec le communicateur quand elle a été touchée par le fusil blaster d'un droïde. Son corps a été jeté dans la cuve d'huile. Le MJ peut laisser les PJ la découvrir quand ils examineront le bain d'huile, ou leur faire la surprise de l'apparition soudaine du cadavre remontant à la surface.

15 : ENTRÉE DE LA MINE

Vous pénétrez dans ce qui est à l'évidence l'entrée des mines ; une voie ferrée traverse une porte à doubles battants qui ouvre sur un tunnel sombre. Deux petits véhicules sont garés près de l'entrée et couverts, comme le reste des lieux, d'une épaisse couche de poussière noirâtre. Leurs bennes débordent de morceaux de roche riche en minerai d'oridium.

Au centre de la pièce se trouve un groupe de dix droïdes. Vous apercevez un droïde superviseur modèle EV, six droïdes de combat qui sont visiblement désarmés et portent des caisses, et une paire de droïdes ouvriers PK. Un droïde de manutention binaire s'active et déplace de lourdes caisses de minerai avec lesquelles il semble dresser une barricade rudimentaire.

Les droïdes révolutionnaires n'ont aucune intention de pénétrer dans la mine pour éliminer les derniers mineurs, car ils prennent moins de risques en laissant Vigie terminer sa mission, qui aura pour résultat de tuer tous ceux qui se trouvent encore sur Gavos. Ils se contentent donc de défendre cette position jusqu'à ce qu'ils reçoivent le signal de Vigie annonçant qu'il est sur le point de détruire le quatrième générateur. À ce moment-là, ils abandonneront le bâtiment pour embarquer dans le cargo de la plate-forme B et prendre leur envol. Bien sûr, l'arrivée des PJ risque fort de bouleverser leur plan.

Les droïdes ne se montrent pas immédiatement hostiles. EV-8D3 tente plutôt de convaincre les PJ d'entrer dans la mine sous le prétexte de sauver les mineurs. Il entame la conversation en leur demandant qui ils sont et ce qu'ils viennent faire là. Si les PJ lui posent des questions en retour, EV-8D3 tente de leur faire croire que l'exploitation a été attaquée par des pirates :



« Notre complexe a été attaqué par des pirates qui sont arrivés dans le cargo posé sur la plate-forme B. Il s'agissait principalement d'Aquales, mais il y avait avec eux un Gamorréen au regard retors et un Sulustéen qui nous a bernés en nous convaincant de les laisser entrer. Ils ont tué presque tous les mineurs, mais nous ont ignorés. Malheureusement, ajoute-t-il en désignant d'un geste les autres droïdes, mes camarades et moi-même ne sommes pas vraiment faits pour le combat. »

Il raconte que les pirates ont pénétré dans la mine en quête de crédits et d'oridium et mentionne le fait qu'il doit rester des mineurs dans les galeries. Si les PJ demandent pourquoi les droïdes n'ont pas pénétré eux-mêmes dans les mines, EV-8D3 explique que pour la plupart, ils ne seraient d'aucune utilité dans un affrontement.

« Je suis au regret de dire que je n'ai rien d'un droïde de combat : mon appendice manuel pourrait à peine tenir convenablement un blaster et ma programmation ne contient absolument rien sur les manoeuvres militaires et les tactiques de combat. Même nos B1, poursuit-il en désignant les droïdes de combat, ont subi un effacement des sous-programmes de combat. Les mineurs les utilisent pour des tâches manuelles. Et la politique de la compagnie interdit la possession d'armes, aussi bien pour les employés organiques que pour les droïdes. »

Si les PJ interrogent 3D-4K, ce dernier confirme ces informations, même s'il ne se rappelle pas de l'attaque des pirates, tout en admettant qu'il souffre de sérieux trous de mémoire. EV-8D3 saute alors sur l'occasion, expliquant que 3D-4K n'a jamais été le plus fiable des droïdes.

« Nous avons toujours eu beaucoup de problèmes avec ce droïde-là, c'est pourquoi nous avons finalement jugé bon de le désactiver. À mon humble avis, c'était une erreur de le remettre en service, mais la décision vous appartient. »

La confrontation a deux issues probables. Soit les PJ croient l'histoire d'EV-8D3 et continuent leur exploration des lieux en entrant dans la mine, soit ils engagent le combat avec les droïdes.

Si les droïdes sont attaqués, ils ripostent tout en essayant de battre en retraite en direction de la plate-forme B, où ils tentent d'embarquer dans le vaisseau et de prendre la fuite. Les groupes de trois droïdes de combat sortent des fusils blaster des caisses qu'ils portent et s'en prennent aux PJ avec pour objectif de les tuer ou de les repousser dans la mine. EV-8D3 ordonne au droïde de manutention d'attaquer et appelle son jumeau, qui arrive depuis le hangar (13).

Si les PJ décident d'entrer dans la mine afin de sauver les mineurs des supposés pirates, EV-8D3 leur suggère de gagner la station relais souterraine, en suivant les panneaux indicateurs dans les galeries de la mine. C'est selon lui l'endroit le plus logique où les mineurs auraient pu se retrancher. Si les PJ semblent avoir l'intention de parcourir la mine à pied, il leur recommande de prendre un véhicule, car il y a un bon kilomètre de galerie avant d'atteindre le cœur de la mine.

Les autres droïdes du groupe sont apparemment satisfaits de laisser EV-8D3 faire la conversation, encore que les droïdes de combat élèvent de temps à autre leur voix monotone pour lancer d'un ton assuré une phrase toute militaire, comme « **Bien reçu** », « **Sans problème** », « **Paré, j'attends les ordres !** »

Les deux droïdes ouvriers sont encore moins causants et restent immobiles, le regard dans le vide. Si les PJ les examinent plus attentivement, un **test de Perception Moyen** (◆◆) leur permettra de remarquer que ces deux droïdes sont équipés de bouchons d'entrave. Si les PJ interrogent EV-8D3 à ce sujet, ce dernier répond qu'ils souffrent d'une hyperactivité de motivateur et que les bouchons d'entrave ne sont là que pour atténuer le problème. Si un PJ se propose de les réparer, EV-8D3 l'assure que les droïdes PK sont très bien comme ils sont, et ceux-ci le confirment d'une voix lente et monotone.

DANS LES MINES

Les véhicules miniers sont faciles à piloter et même si la voie qui mène jusqu'à la station souterraine est sombre et humide, la galerie est également large et bien entretenue. Les PJ n'ont donc aucune difficulté majeure à rejoindre les mineurs. Le trajet leur prend tout

de même une dizaine de minutes pour rejoindre la station ; ce temps de trajet peut toujours être réduit de moitié en réussissant un **test de Pilotage (planétaire) Moyen** (◆◆), assorti d'un  si les PJ se servent des bâtons luisants trouvés dans le hangar.

LA STATION SOUTERRAINE

Après avoir parcouru un kilomètre dans la galerie sombre et humide de la mine, les PJ aperçoivent une plate-forme surélevée, éclairée par la lumière s'échappant d'un portail ouvert. Cette station relais se dresse au carrefour de deux des galeries principales de la mine. Elle sert d'entrepôt pour le minerai et fournit aux mineurs travaillant à proximité un espace de repos rudimentaire, avec une cuisine et des toilettes.

Les mineurs sont mal équipés pour repousser une force hostile de droïdes. Ils sont armés de gros outils encombrants qui fracturent la roche grâce à de puissantes vibrations soniques et pneumatiques. Même s'ils peuvent causer de sérieux dégâts, ils sont trop peu maniables pour être utilisés efficacement au corps à corps (ces armes sont décrites dans le profil des mineurs donné page 22, et incluent le malus d'armes improvisées). Par ailleurs, Bonda et Marv sont armés de blasters de poche qu'ils ont emportés dans la mine malgré l'interdiction, ce qui aurait profondément contrarié leurs collègues en d'autres circonstances.

Les mineurs ont fabriqué une barricade de fortune au milieu de la salle principale de la station en empilant des morceaux de roche. Si les PJ pénètrent dans la salle sans s'annoncer, Marv et Bonda ouvrent le feu sur eux. Si les PJ qui entrent dans la salle sont des droïdes, les mineurs continuent à leur tirer dessus jusqu'à ce qu'ils arrivent à leur faire comprendre qu'ils sont amicaux. Si les PJ ne sont pas des droïdes, les mineurs se contentent d'un tir de sommation et Marv leur crie « **Restez où vous êtes !** », avant de leur demander de s'expliquer.

Les PJ pourraient penser à envoyer 3D-4K parler aux mineurs, et ce dernier s'exécutera docilement. Malheureusement, vu les circonstances, ce n'est pas une bonne idée. Le droïde est abattu sans pitié à la seconde où il pénètre dans la salle (au MJ de voir s'il pourra ou non être réparé par la suite).

Une fois que les PJ ont assuré les mineurs qu'ils ne leur veulent pas de mal, ceux-ci se calment, s'excusent pour les torts éventuels causés et expliquent leur attitude.

Si les PJ ripostent, les mineurs se battent du mieux qu'ils peuvent. Grâce à leur barricade improvisée, les mineurs gagnent 2 points en défense à distance tant qu'ils restent derrière leur abri. De plus, pour passer au contact des mineurs lorsqu'on est à portée courte, il faut progresser sur du terrain difficile. Comme à part Bonda et Maerv les autres mineurs n'ont pas d'armes de tir, ceux-ci restent complètement cachés derrière la barricade et ne s'exposent que pour attaquer les PJ qui seraient arrivés au corps à corps.

Les mineurs sont entrés dans la mine deux heures avant l'arrivée des PJ. Une heure après le début de leur travail, ils ont reçu un appel de Rica, une de leurs collègues qui se trouvait dans le bâtiment principal. Elle n'a parlé que quelques secondes, affirmant que les droïdes

étaient devenus fous, qu'ils avaient des armes et qu'ils avaient tué des mineurs. Puis ils ont entendu un cri, des tirs de blaster, et plus rien.

L'attitude générale des mineurs à ce moment de l'aventure dépendra des messages d'alerte à propos des défaillances des générateurs anti-tempête. S'il n'y a eu aucun message d'alerte, les mineurs seront effrayés, mais pas désespérés. Ils ont ici à la station des réserves de nourriture et un minimum de confort, et leur priorité est d'échafauder un plan pour contre-attaquer. Mais si les mineurs ont entendu les messages d'alerte, ils paniquent et cherchent désespérément un moyen de sortir de la mine pour pouvoir s'échapper.

Les mineurs n'ont pas la moindre idée de ce qui a pu provoquer des défaillances des générateurs du champ de protection. Mais si les PJ parlent de l'enregistrement des caméras de sécurité montrant un droïde s'envoler dans la voiture des nuages, Marv suppose que Vigie fait partie des droïdes hostiles. Il explique aux PJ la fonction du système anti-tempête et émet l'hypothèse que les droïdes veulent le détruire afin de rayer de la carte l'ensemble du complexe minier.

Si Marv comprend cela, il exige de savoir si les PJ disposent d'un vaisseau spatial digne de ce nom, capable de rattraper le droïde et de l'abattre. Si les PJ confirment qu'ils ont cette possibilité, il insiste pour qu'ils regagnent au plus vite leur vaisseau afin d'éliminer Vigie avant qu'il n'ait infligé des dégâts irréparables au système anti-tempête.

Si les PJ interrogent les mineurs à propos des droïdes, ils répondront que cela fait un petit moment que ceux-ci agissent étrangement, mais jusqu'à aujourd'hui les choses semblaient s'être améliorées depuis l'acquisition du droïde superviseur EV.



MINEUR D'ORIDELVE [SBIRE]

3	2	2	2	2	2
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 4		SEUIL DE BLESSURE 5		DEFENSE CAC/D 0 0	

Compétences (en groupe uniquement) : Athlétisme, Perception

Talents : aucun

Capacités : groupe de sbire (ces mineurs agissent en deux groupes de cinq, avec un seuil de blessure combiné de 25 pour chaque groupe).

Équipement : outils de mineur convertis en armes improvisées (Corps à corps ; dégâts 5 ; critique 5 ; portée au contact ; Encombrant 4 [ajoute 1 dé de difficulté aux tests de combat], ajoute automatiquement aux tests de combat, vêtements de travail épais (+1 en encaissement).

MARV MORAY [RIVAL]

3	2	2	2	2	3
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 4		SEUIL DE BLESSURE 14		DEFENSE CAC/D 0 0	

Compétences : Athlétisme 1, Commandement 1, Distance (armes légères) 1, Pugilat 1, Perception 2

Talents : aucun

Capacités : aucun

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; Portée courte ; réglage étourdissant), vêtements de travail épais (+1 en encaissement)

BONDA [RIVAL]

2	3	2	2	2	1
VIGUEUR	AGILITE	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRESENCE
ENCAISSEMENT 3		SEUIL DE BLESSURE 12		DEFENSE CAC/D 0 0	

Compétences : Corps à corps 2, Distance (armes légères) 1, Informatique 1, Perception 1

Talents : aucun

Capacités : aucun

Équipement : blaster de poche (Distance [armes légères] ; dégâts 5 ; critique 4 ; portée courte ; réglage étourdissant), couteau (Corps à corps ; dégâts 4 ; critique 3 ; portée au contact), vêtements de travail épais (+1 en encaissement).

LA RÉACTION D'EV-8D3

Les décisions prises par EV-8D3 sont elles aussi largement dictées par les progrès de Vigie dans la destruction des générateurs. Si quatre générateurs ont été détruits, EV-8D3 et tous les droïdes révolutionnaires restants gagnent

la plate-forme B et quittent Gavos à bord du vaisseau du marchand d'armes sullustéen. Les PJ pourraient s'inquiéter du risque que EV-8D3 ne leur vole leur vaisseau, mais cette solution ne lui vient même pas à l'idée.

Si en revanche Vigie n'a pas détruit les quatre générateurs, EV-8D3 se dit que les PJ et les mineurs pourraient bien tenter de s'enfuir et, en cas de succès, répandre la nouvelle d'une révolte de droïdes avant que ses camarades révolutionnaires et lui n'aient eu le temps de faire progresser leur cause. Dans ce cas, il décide de combattre. Il choisit de tenir l'entrée de la mine (15) et d'attendre plutôt que de pénétrer dans les galeries pour attaquer les PJ.

AFFRONTER LES DROÏDES

À un moment ou à un autre, avant d'entrer dans la mine ou pour s'enfuir de celle-ci, les PJ vont devoir combattre les droïdes révolutionnaires. Comme ce scénario ne comporte que peu d'ennemis, il est important de veiller à ce que les droïdes soient des adversaires rusés et pleins de ressources, de façon à ce que ce combat soit le moment fort de la partie. Le MJ ne devrait pas mâcher le travail aux PJ. Les droïdes prennent position à l'intérieur du bâtiment principal, ce qui leur permet de harceler les PJ alors que ces derniers tentent de sortir de la mine.

Si les PJ et les mineurs reviennent à la surface, EV-8D3 utilise les droïdes de combat et les droïdes ouvriers PK comme première ligne de défense. Les droïdes de combat et droïdes ouvriers prennent position à l'entrée de la mine (15). EV-8D3 se positionne quant à lui dans le hangar (13) ; via l'interphone, il exhorte ses droïdes à se battre et insulte les PJ (à titre exceptionnel, il peut utiliser ses capacités de Répartie caustique et de Leader droïde par le biais de l'interphone).

Les droïdes de combat se placent derrière la barricade de caisses (obtenant un abri), un groupe de sbires d'un côté de la pièce et l'autre près de la porte conduisant à l'atelier. Dès que les PJ arrivent et engagent les droïdes, EV-8D3 ordonne aux ouvriers PK d'attaquer les PJ orientés sur le combat rapproché, afin de les tuer ou de les ralentir.

Si au moins la moitié des droïdes sont détruits, le reste bat en retraite jusqu'au hangar (13), en passant par l'atelier (14) et en verrouillant la porte entre celui-ci et le hangar. Cela donnera l'occasion aux PJ de reprendre leur souffle un instant. Ouvrir la serrure mécanique de la porte exige de réussir un **test de Magouilles Moyen (◆◆)** et prend quelques minutes (un échec signifie que les PJ peuvent réessayer après quelques minutes). La rencontre précédente prend fin, et quand les PJ parviennent à ouvrir la porte, une nouvelle rencontre débute.

Une fois que les PJ ont détruit les droïdes de combat et sont sortis de la salle d'entrée de la mine, EV-8D3 ne doute toujours pas que les alliés qui lui restent sont de taille à venir à bout des PJ. Il envoie R2-B7 préparer le cargo au décollage et attend les PJ dans le hangar (13) avec FX-769 et les deux droïdes de manutention binaires (plus tout autre droïde sur-

vivant). Les deux droïdes de manutention attaquent les PJ à la porte, pour tenter de les refouler. EV-8D3 et FX-769 prennent position près de la porte menant à la plate-forme d'atterrissage B ; EV-8D3 alterne les tirs de blaster avec l'utilisation de Répartie caustique.

R2-B7 met 5 rounds à préparer le cargo au décollage. À la fin du cinquième round, EV-8D3 et FX-769 – en supposant qu'ils n'ont pas été détruits – se replient au vaisseau qui décolle. Si le MJ souhaite conserver EV-8D3 comme Némésis, il peut l'envoyer au vaisseau avant le cinquième round. FX-769 reste en arrière pour contrôler les droïdes de manutention et retarder les PJ le plus longtemps possible.

FX-769 est prêt se sacrifier pour la cause. Si les droïdes de manutention sont détruits ou sur le point de l'être, il se jette sur le PJ le plus proche en une attaque suicide. Si FX-769 est détruit, les droïdes de manutention cessent immédiatement leur assaut et restent inactifs. De son côté, Vigie poursuit sa mission à moins d'être intercepté ou détruit.

Du point de vue cynique d'EV-8D3, si Vigie réussit sa mission, au moins aura-t-il sa revanche sur ces êtres organiques (et cette vengeance vaut bien la probable destruction de Vigie).





ARRÊTER VIGIE

Si les PJ parviennent à atteindre leur vaisseau avant la destruction du quatrième générateur, ils ont assez de temps pour rattraper le droïde... à condition d'avoir la localisation exacte des différents générateurs. Ils pourront déduire l'ordre dans lequel les générateurs sont attaqués en comprenant lequel a été détruit en premier, par exemple. Ou encore, sachant ce qu'ils cherchent, ils pourront s'en remettre à leurs senseurs pour repérer une voiture des nuages Storm IV. En mode de recherche actif, un **test d'Informatique Moyen** (◆◆) permet de localiser immédiatement Vigie. Dans cette chronologie, les PJ ne devraient pas avoir de mal à intercepter Vigie avant qu'il détruise les quatrième et cinquième générateurs, tant qu'ils gardent leur vaisseau au moins à Vitesse 2.

Toutefois, si les PJ décollent après que le droïde a détruit quatre générateurs, ils devront mettre la gomme et aller au moins à Vitesse 3, afin de le rattraper avant qu'il n'atteigne le cinquième et dernier générateur.

Quel que soit le délai dont disposent les PJ, il leur faudra réussir un **test de Pilotage (espace)** pour avancer sans encombre dans ces conditions atmosphériques difficiles. La difficulté du test est basée sur la Vitesse et le gabarit du vaisseau (tel que décrit dans **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**, page 241). Mais les vents violents imposent ■■ au test, comme le prévoient les règles de terrain difficile. Un échec signifie que les PJ prennent du retard et, à la discrétion du MJ, Vigie se rapproche encore davantage du moment où il détruira le cinquième générateur. Tout ⚙ obtenu lors du **test de Pilotage (espace)** inflige 1 point de stress mécanique au vaisseau.

RÉCUPÉRER L'ARGENT DE BARGOS

Si les PJ filent avec les 165 000 crédits du coffre-fort, ils ont largement de quoi rapporter à Bargos les 100 000 crédits demandés (et pourront même se rétribuer de leurs efforts s'ils sont vraiment cupides).

Toutefois, si les mineurs savent que les PJ ont pris ces crédits, ils élèvent des protestations. Non seulement leurs salaires doivent être payés sur cette réserve (2000 crédits par mineur), mais ces fonds servent aussi à acheter les provisions (10 000 crédits), sans compter les 4000 crédits supplémentaires pour chaque petit droïde qu'il faudra remplacer (les droïdes PK et R2-B7), et les 5000 crédits pour les autres droïdes manquants (EV-8D3, FX-769, les six droïdes de combat B1 et les deux droïdes de manutention). Par ailleurs, il y a la question de la voiture des nuages. L'achat d'un nouvel airspeeder va coûter au bas mot 30 000 crédits. En supposant que tous les droïdes ont été détruits, le coût total s'élève à 131 000 crédits, ce qui ne laisse que 34 000 crédits pour les PJ et Bargos.

Les PJ et les mineurs vont donc devoir trouver un compromis. Le MJ peut demander aux PJ d'effectuer un **test opposé de Négociation** contre le **Sang-froid** de Marv Moray, avec ■ en bonus pour chacun des exploits suivants accomplis par les PJ :

- Au moins 8 mineurs ont survécu sur les 12 qui restaient.
- Les PJ n'ont pas détruit « Chef », le droïde cuisinier.
- Au moins un des droïdes de manutention a été épargné.
- Les PJ ont empêché Vigie de détruire plus de trois générateurs du champ de protection anti-tempête.

Ce test ne devrait évidemment pas suffire à résoudre la situation ; il faut d'abord que les PJ aient essayé de négocier et de discuter avec les mineurs. Quand tout le monde a eu l'occasion d'intervenir, le MJ peut alors laisser les PJ effectuer le test. En cas de succès, les mineurs reconnaissent qu'ils leur doivent la vie et acceptent de faire les concessions suivantes : seulement 1000 crédits de salaire, 7000 pour les approvisionnements, 3000 pour les petits droïdes et 4000 pour les plus grands. Mais il leur faut encore au moins 20 000 crédits pour racheter un nouvel airspeeder.

Ils assurent également les PJ qu'aussitôt qu'ils pourront se remettre au travail, ils feront tout leur possible pour assurer à Bargos des paiements réguliers. Les ☆ ou ♣ supplémentaires réduisent la demande des mineurs de 1000 par ☆ et de 500 par ♣ (et de 5000 par éventuel ☼). Bien sûr, si les PJ ont réussi à récupérer certains droïdes intacts ou évitent de détruire la voiture des nuages, la facture sera réduite d'autant.

Les PJ peuvent également trouver un autre compromis, comme d'offrir aux mineurs de garder le cargo du trafic d'armes (qui vaut environ la moitié du prix d'un nouvel airspeeder).

Les PJ peuvent aussi tenter d'intimider les mineurs pour les obliger à abandonner leur argent. Cela implique de proférer de sérieuses menaces, de faire étalage de son armement et de réussir un **test de Coercition Difficile** (◆◆◆). Si les PJ se sont montrés particulièrement intraitables malgré les besoins réels des mineurs et qu'ils ratent leur test, les mineurs pourraient même s'emparer de tout fusil blaster à portée de main et forcer les PJ à leur rendre leur argent sous la menace des armes.

RETOUR AUPRÈS DE BARGOS

Une fois que la situation est revenue à la normale sur Gavos (ou que les joueurs en ont réchappé de justesse si les choses ne se sont pas passées aussi bien que prévu), ils doivent toujours aller retrouver Bargos.

Le Hutt est impatient de mettre la main sur de nouvelles liquidités. Dans un tel état d'esprit, il sera parfaitement satisfait de recevoir les 100 000 crédits qu'il pense être légitimement les siens, à quelques milliers de crédits près. Si les joueurs lui ramènent moins que cela, ils devront s'en remettre à la plus vile flatterie pour éviter son courroux. La difficulté du test dépend de la quantité d'argent ramenée :

- Les PJ rapportent à Bargos entre 90 et 99 000 crédits : **Test de Charme Moyen** (◆◆).
- Les PJ rapportent à Bargos entre 80 et 89 999 crédits : **Test de Charme Difficile** (◆◆◆).
- Les PJ rapportent à Bargos entre 60 et 79 999 crédits : **Test de Charme Intimidant** (◆◆◆◆).
- Les PJ rapportent à Bargos moins de 60 000 crédits : c'est un échec automatique.

Note : Comme mentionné plus haut, Bargos ne s'intéresse pas vraiment à l'état des mines, mais si les PJ lui font un récit particulièrement bien senti de leurs aventures, accordez-leur ■ à leur test. Par contre, s'ils reconnaissent avoir laissé l'endroit en ruine, ajoutez ■ à leur test.

Si les PJ réussissent ce test, on considère qu'ils ont rempli avec succès leur obligation envers Bargos, et ce dernier est bien disposé à leur égard, allant même jusqu'à leur accorder 10% de la somme ramenée à partager entre eux, plus la promesse de missions à venir encore plus lucratives.

Les PJ peuvent également choisir de réduire leur Obligation **au lieu** d'accepter les 10% offerts. Si telle est leur décision, l'Obligation envers Bargos (ou envers une autre personne les ayant mis en contact avec le Hutt) diminuera en fonction de leur succès. Cela devrait être au minimum une baisse de 10 points d'Obligation répartis entre les PJ au choix du MJ, voire davantage si les PJ s'en sont particulièrement bien sortis. Si les PJ ont réussi à ramener les 100 000 crédits demandés, la réduction minimale d'Obligation sera d'au moins 20 points.

Si les PJ échouent au test, Bargos sera furieux et déversera sa colère sur eux, les menaçant des pires sévices s'ils venaient à le décevoir à nouveau. Il ne leur offre aucune part des bénéfices, leur expliquant qu'il leur a donné une occasion en or et qu'ils n'ont été bons qu'à la gâcher. Si les PJ échouent au test de manière dramatique (un échec accompagné d'au moins un ☼), Bargos les accuse carrément de l'avoir volé et exige qu'ils lui paient ce qui manque le plus vite possible. Le MJ devra ajuster l'Obligation que les PJ ont envers Bargos en conséquence.

Un PJ rusé pourrait toutefois rappeler à Bargos ses récents ennuis avec les gardes gamorreens et son besoin impérieux de revenus supplémentaires. Si les PJ lui rafraîchissent la mémoire de manière subtile, la difficulté du test de Charme est réduite de 1 et Bargos les affranchit de 5 points supplémentaires d'Obligation en plus de ce qu'il leur aurait accordé normalement, en gage de sa gratitude.

Enfin, si les PJ ramènent plus de 100 000 crédits, ils pourront garder la différence sans en parler à Bargos.

RÉCOMPENSES EN XP

Les PJ recevront la quantité normale d'XP pour chaque session, selon ce que le MJ a l'habitude de donner. De plus, s'ils réussissent à réduire leur Obligation envers Bargos, chaque PJ reçoit 10 XP supplémentaires.

EV-8D3 ET R2-B7 COMME NÉMÉSIS

Si les PJ se sont bien débrouillés, le Mouvement pour les Nouveaux Droits des Droïdes est mort avec ceux qui l'avaient lancé. Même si EV-8D3 et R2-B7 ne sont pas par eux-mêmes des adversaires puissants, s'ils parviennent à s'enfuir pour gagner un monde peuplé, ils pourraient fort bien réussir à lever une armée privée de droïdes en peu de temps et répandre leur doctrine d'affranchissement par les armes dans la galaxie. Étant des droïdes, ils pourraient également trouver le moyen de subir des améliorations qui les transformeraient en adversaires bien plus redoutables, comme en dupliquant leur personnalité pour la télécharger dans d'autres droïdes ou en s'équipant d'armes diverses et variées.

Ainsi ces deux droïdes (ou seulement l'un d'entre eux) pourraient fort bien devenir les Némésis des PJ, qui ne pourront plus jamais croiser un droïde au comportement inhabituel sans sentir l'inquiétude les gagner...

LES NÉMÉSIS : GUIDE DU MJ

Pour beaucoup de gens, la grandeur d'un héros se mesure à l'aune des ennemis qu'il affronte. C'est particulièrement vrai dans l'univers de *Star Wars*, qui fourmille de héros extraordinaires et d'ennemis extraordinairement malveillants. Même si les héros du côté lumineux sont ceux qui ont la faveur des fans, ces derniers adorent cependant détester les infâmes tenants du côté obscur. La malveillance froide du Grand Moff Tarkin, l'esprit retors de l'Empereur Palpatine et l'obsession dévorante et impitoyable de Dark Vador créent des antagonistes mettant en relief les héros qui s'opposent à eux. La « qualité » de leurs adversaires participe à faire de Leia Organa, de Luke Skywalker et de Han Solo de véritables héros. Inutile de le dire, un personnage de type Némésis peut à lui seul modifier profondément la portée dramatique d'une histoire.

Cette partie est destinée à fournir aux MJ des informations et des conseils afin de créer une Némésis crédible et mémorable.

CHOISIR UN PNJ NÉMÉSIS

La Némésis d'un personnage ou d'un groupe de personnages peut avoir un impact majeur sur le type d'aventure qui sera joué. Il faut donc soigneusement réfléchir au choix du PNJ Némésis d'une campagne. Les mécanismes de l'Obligation peuvent inspirer un MJ voulant donner aux PJ un PNJ Némésis avec lequel ils ont déjà des liens, mais ce n'est pas là sa seule source d'inspiration possible.

En premier lieu, il est nécessaire de rappeler qu'il y a une différence entre l'adversaire de type Némésis (décrit page 390 de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE**) et le personnage de la Némésis. L'adversaire de type Némésis est un profil de PNJ qui suit des règles spécifiques et possède généralement un certain niveau de puissance ainsi que des capacités uniques.

Le personnage de la Némésis est un antagoniste récurrent et identifiable que les PJ affrontent régulièrement sans réussir à le vaincre une bonne fois pour toutes. Idéalement, un personnage Némésis est un adversaire que les joueurs ont appris à connaître et à haïr (et si possible, à adorer haïr). Finir par vaincre une Némésis doit être le point d'orgue d'une campagne, et cela mérite un combat d'anthologie assorti de grandes récompenses. Comme c'est le cas pour les films et les séries télévisées, certaines des meilleures campagnes de JDR doivent leur succès à leurs Némésis.

DÉTERMINER LA MENACE

Le livre de règles **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** propose un certain nombre de profils de Némésis qui peuvent être utilisés comme élément de base pour créer l'adversaire récurrent qui viendra ruiner les plans d'un groupe de personnages joueurs. Toutefois, le MJ ne doit pas choisir sa Némésis à l'aveuglette ; au contraire, il doit soigneusement réfléchir à la nature de la menace que ce personnage représente et s'assurer d'en choisir un qui corresponde à l'intention globale de sa campagne.

Quand le MJ choisit la Némésis d'une aventure, il devrait toujours réfléchir au type de menace que celle-ci représente. Les différents types de menace peuvent se ranger en trois catégories : le danger physique, le danger social/psychologique et le danger politique.

LA BRUTE

La « brute » est le type de Némésis le moins subtil qu'un MJ puisse opposer à ses joueurs. Cette Némésis représente une menace physique pour les personnages joueurs ; si ceux-ci l'affrontent en combat direct, la Némésis leur infligera des dégâts conséquents, et pourra même l'emporter.

Utiliser ce type de Némésis présente certains avantages. Le MJ n'a pas besoin de mettre sur pied une intrigue trop complexe, ni d'inventer une organisation que dirigerait la Némésis. Mais il lui faut tout de même réfléchir un peu à la façon dont la Némésis va opérer. Se contenter de faire apparaître leur ennemi juré de temps à autre pour affronter les PJ risque rapidement de devenir lassant ; il est bien plus intéressant qu'il ait un mode opératoire.

Ce n'est pas parce que le principal danger que représente une Némésis de type brute est d'ordre physique qu'elle se limite à un tas de muscles stupide.



En gardant cela en tête, la brute représente un adversaire parfait pour un groupe créé pour le combat. Cette Némésis vient mettre à l'épreuve les forces du groupe et lui fournit un adversaire digne de ce nom pour tester les capacités dans lesquelles les joueurs ont investi. Par ailleurs, si la Némésis brute apparaît assez tôt dans la campagne, elle peut représenter un défi pour le groupe. Si elle s'avère nettement plus forte que les PJ, la première rencontre risque d'être un choc pour les joueurs. Une première défaite peut les encourager à améliorer davantage les compétences qu'ils avaient déjà choisi de favoriser.

Les profils suivants de **AUX CONFINES DE L'EMPIRE** offrent de bons exemples de Némésis de type « brute ».

- **Droïde assassin (page 410)** : il existe peu d'ennemis qui représentent une plus grande menace physique qu'un droïde assassin. Ils sont totalement implacables, n'ont pas la moindre conscience morale et restent parfaitement indifférents à l'intimidation, la corruption et autres approches psychologiques. Sans parler de leurs capacités de combat qui font d'eux de terribles adversaires.
- **Assassin defel (page 392)** : comme le droïde assassin ci-dessus, un Defel peut représenter une menace physique majeure, mais ses capacités uniques de dissimulation permettent de le jouer de manière plus fine. Quand il est correctement utilisé, ce genre de Némésis peut devenir une sorte de croquemitaine obligeant les personnages à regarder en permanence par-dessus leur épaule. Cela peut devenir lassant si on en abuse, mais pimenter une campagne avec ce type d'adversaire peut faire naître un excitant climat d'inquiétude et de danger.
- **Chasseur de primes, maître (page 400)** : les chasseurs de primes représentent non seulement une menace physique, mais aussi une pression psychologique. Les personnages eux-mêmes seront peut-être insensibles à la réputation des chasseurs de primes et à leurs tactiques d'intimidation, mais ce ne sera sûrement pas le cas de tous les gens avec qui ils sont en relation. Un chasseur de primes est bien préparé à faire face à la menace que représentent les personnages au combat, mais ces derniers ne seront peut-être pas aussi bien préparés à faire face au danger que cette Némésis fera peser sur leur réseau de contacts et d'alliés. Un maître chasseur de primes n'hésitera pas à faire pression sur la famille, les contacts, les employeurs, les employés et les associés de ses proies, et même sur quiconque ne fait que croiser leur chemin.

LE CERVEAU

Cette Némésis est en quelque sorte l'antithèse de la brute. Le « cerveau » est une Némésis qui ne représentera peut-être pas une menace physique, mais fournira aux personnages joueurs un adversaire social ou psychologique. Cet ennemi ne souhaitera pas forcément la mort des PJ, et ces derniers ne l'affronteront peut-être jamais au combat. Il s'agit plutôt d'un adversaire qu'ils devront affronter dans des conflits qu'on ne peut résoudre à coups de blaster.

LA NÉMÉSIS AU COMBAT

Un des problèmes qui se pose au MJ quand sa Némésis affronte les PJ, c'est que peu importe ses capacités, ce personnage se retrouvera finalement seul contre un groupe de 3 à 5 adversaires. Ce problème ne se pose que lorsque la Némésis est seule ou accompagnée d'un seul allié, mais cela peut rendre ennuyeux un combat qui devait être mémorable si les PJ submergent leur adversaire sous un flot d'actions.

Afin d'éviter cela, le MJ peut utiliser la règle optionnelle suivante. Le MJ ajoute un crêneau d'initiative au PNJ à la fin de l'ordre d'initiative. Ainsi, la Némésis peut entreprendre un deuxième tour au cours de chaque round. Tout effet censé prendre fin au tour de jeu suivant de la Némésis se termine lors de son tour de jeu du round suivant. Cela permettra à la Némésis de tenir tête aux PJ même si elle est dépassée par le nombre.

Ce type d'adversaire est probablement plus adapté à un groupe de PJ qui n'est pas créé pour le combat. Si un groupe de joueurs crée des personnages plutôt orientés vers des carrières de Technicien, de Colon ou de Contrebandier, ou choisit des compétences qui ne sont pas destinées au combat, alors une Némésis « cerveau » est faite pour eux. Un MJ peut également choisir d'opposer cette Némésis à un groupe plutôt orienté vers le combat, du moment que les joueurs apprécient de se confronter à un ennemi qu'ils ne peuvent combattre en utilisant justement les talents qui font leur force.

Les profils suivants de **AUX CONFINES DE L'EMPIRE** offrent de bons exemples de Némésis de type « cerveau ».

- **Usurier (page 393)** : en général, les usuriers ne sont pas aussi puissants que les autres barons du crime, mais ils sont plus fréquemment susceptibles d'être utiles aux personnages, et peuvent par conséquent facilement basculer du rôle d'alliés à celui d'ennemis si le remboursement commence à traîner. Après tout, les personnages sont toujours en manque de liquidités, alors pourquoi ne pas leur donner le moyen d'obtenir de l'argent si cela offre de belles occasions de futures complications ? C'est un parfait exemple d'une Némésis avec laquelle les PJ sont forcés de négocier plutôt que de combattre, car l'usurier possède quelque chose dont les PJ auront toujours besoin : des crédits.
- **Baron contrebandier (page 395)** : que se passe-t-il quand le pire ennemi des personnages est quelqu'un comme eux ? De toute évidence, un baron contrebandier a commencé sa carrière dans une situation similaire à celle des personnages, et passé la majeure partie de sa vie à s'adonner à des activités criminelles. Les PJ peuvent voir en cette Némésis l'image de ce qu'ils risquent de devenir, et parce qu'ils sont confrontés à quelqu'un qui connaît les ficelles du métier et occupe une position supérieure à la leur au sein de la pègre, ils risquent de ne pas avoir d'autre choix que de traiter avec lui pour obtenir ce qu'ils désirent.

LE LEADER

Cette Némésis est dangereuse, non pas nécessairement de par ses talents propres, mais à cause des ressources et des alliés dont elle dispose. Sur bien des plans, le leader est le type de personnage que le terme de Némésis évoque pour la plupart des gens. Il représente une menace pour les personnages joueurs non en raison de ses aptitudes martiales ou de son génie maléfique, mais parce qu'il dispose d'une armée de serviteurs et de vaisseaux, et des moyens financiers pour mobiliser ces ressources contre les PJ. Cette Némésis permet au MJ de faire jouer le ressort classique du combat de David contre Goliath.

Cela dit, la plupart des Némésis de type « leader » possèdent également certaines caractéristiques de la brute ou du cerveau (ou même des deux). Certains sont des combattants expérimentés, d'autres sont particulièrement charismatiques ou font preuve d'une intelligence machiavélique. Ces caractéristiques présentent l'avantage de définir plus précisément la Némésis en tant qu'individu, car elle ne se résume pas à son rôle de leader. Mais ce qui distingue le leader des autres types de Némésis est qu'il s'en remet davantage à des subordonnés, qu'il sait utiliser et diriger avec talent.

Une des raisons qui font que ce type de Némésis est particulièrement attractif pour un MJ est que celui-ci représente un adversaire adapté à n'importe quel groupe. Comme la Némésis agit principalement par l'entremise de ses agents, la nature de ceux-ci peut être adaptée aux forces et aux faiblesses du groupe en question sans avoir besoin de modifier le leader lui-même. Les groupes

spécialisés dans le combat pourront affronter des hordes d'hommes de main ou de troupes impériales, tandis que les groupes orientés vers l'enquête ou les interactions sociales devront rivaliser de ruse avec des enquêteurs ou des maîtres voleurs. Le MJ peut même justifier les adversaires qu'il oppose aux PJ par le fait que la Némésis choisit justement les bons outils pour leur nuire.

Les profils suivants de **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** offrent de bons exemples de Némésis de type « leader ».

- **Vigo du Soleil Noir (page 406) :** le Soleil Noir est le plus grand et le plus influent cartel criminel de la galaxie. Par conséquent, un Vigo du Soleil Noir a accès à des ressources quasiment illimitées pour châtier ceux qui se sont attiré sa fureur. Gardez toutefois à l'esprit qu'un Vigo doit accorder son attention à une énorme quantité d'affaires. Il lui faut donc consacrer du temps à régler de nombreux problèmes sans lien avec les PJ, à moins que ceux-ci ne deviennent un tel fléau qu'il finisse par se vouer entièrement à leur destruction.
- **Baron du crime hutt (page 407) :** Personne ou presque dans la galaxie n'a la réputation d'être aussi impitoyable que les Hutts, et ce, à juste titre. Un Hutt est un adversaire terrible et implacable. Les personnages qui se retrouvent en proie à l'hostilité d'un Hutt découvrent rapidement qu'ils ne sont nulle part à l'abri dans la galaxie, car les Hutts sont si arrogants qu'ils refusent d'accepter que quelqu'un qui s'est joué d'eux puisse échapper à leur courroux.



- **Moff impérial (page 403) :** un Moff impérial contrôle les ressources de l'Empire dans un secteur galactique entier, ce qui signifie que des dizaines, voire des centaines de vaisseaux spatiaux et des dizaines de milliers de soldats sont sous ses ordres. Se faire un ennemi d'un Moff impérial est généralement une mauvaise idée, mais ce sont des choses qui arrivent. Dans ce cas, éviter le secteur en question relève de la nécessité absolue. Mais si le secteur est vital aux intérêts des personnages, cela peut donner naissance à une campagne à l'atmosphère particulière : le moindre déplacement des PJ devra être clandestin et rester inaperçu, sous peine de se retrouver en danger de mort.

L'HISTOIRE DERRIÈRE LA NÉMÉSIS

La raison d'être d'une Némésis est souvent plus importante que son profil. Les meilleures Némésis sont celles qui voient le jour suite aux choix des personnages joueurs, ce qui fait que leurs histoires s'entremêlent. Le MJ peut obtenir cela de deux façons. Il peut lier une Némésis à l'Obligation, à la Motivation ou à l'historique d'un PJ, ou il peut la faire naître suite aux actions des PJ dans le jeu.

Associer une Némésis aux personnages joueurs avant le début de l'aventure présente plusieurs avantages. Cela contribue à faire des personnages des individus à part entière, avec leur propre vécu, avant que ne commence la partie. Cela s'appuie sur le mécanisme de l'Obligation ; quand l'Obligation se déclenche, il est possible que ce soit l'œuvre de la Némésis. Cela permet enfin au MJ de préparer son histoire à l'avance, avec un adversaire déjà créé au moment de débiter la partie.

Faire émerger une Némésis en fonction des choix et des actions effectués par les PJ dans le cours de la campagne présente également des avantages. Les joueurs ont le sentiment d'avoir créé cette Némésis, ce qui fait qu'ils s'identifient plus facilement à elle. Le plus gros problème de cette méthode est qu'il risque de s'avérer délicat d'associer la Némésis à l'Obligation ou aux Motivations du groupe (à moins que l'apparition de la Némésis ne s'accompagne de nouvelles Obligations ou Motivations pour les PJ) et que le MJ aura peut-être à adapter sa campagne en cours de route pour faire une place à ce nouvel adversaire.

DÉVELOPPER UNE NÉMÉSIS

De la même manière qu'un héros n'existe pas dans une bulle, isolé de l'influence de ses ennemis et des autres personnes qu'il côtoie, une Némésis n'est pas non plus coupée des autres. Les événements qui façonnent la relation qu'entretiennent le héros et sa Némésis sont susceptibles d'influer sur les actes de l'un comme de l'autre. Si l'un d'eux est un talentueux pilote de chasse, l'autre pourra, à l'issue d'un combat spatial dont il a réchappé par miracle, se concentrer sur ses compétences de pilotage dans l'espoir de l'emporter sur son adversaire lors d'une prochaine rencontre. De même, si l'un d'eux est un redoutable duelliste, il ne fait pas de doute que son adversaire s'entraînera avec acharnement pour ne pas se retrouver en mauvaise posture la prochaine fois qu'ils seront face à face. Une Némésis ne peut se permettre de rester inactive pendant que le héros qu'elle affronte progresse et s'améliore. Sinon, la Némésis risque de devenir un adversaire sans intérêt, ne représentant plus ni danger ni excitation, ce qui ne conviendra ni aux joueurs ni au MJ.

Un MJ doit donc faire évoluer sa Némésis à la fois sur le plan technique et sur le plan narratif, ce dernier élément restant le plus important. La Némésis doit évoluer en regard des actions que les PJ entreprennent ; les confrontations récurrentes avec les PJ peuvent finir par la transformer en un adversaire implacable, elle peut sombrer dans une rage démente à force de voir ses plans machiavéliques mis en échec, ou encore développer de l'estime pour les PJ qu'elle considère comme les seuls adversaires « dignes » d'elle. Elle doit avoir ses propres objectifs, qui peuvent changer avec le temps, tout comme les moyens qu'elle décide d'employer pour parvenir à ses fins.

Le deuxième moyen de faire évoluer une Némésis est mécanique. À mesure que les PJ deviennent plus forts, la Némésis devrait elle aussi gagner en puissance. Le MJ peut augmenter ses compétences, ses caractéristiques et ses talents comme bon lui semble, ou il peut également suivre les règles présentées dans l'encadré **Donner des XP à une Némésis** (cf. page 30).

PROGRESSION LINÉAIRE

La manière la plus simple et la plus ordinaire de développer une Némésis sur le plan narratif est de la faire évoluer selon une progression linéaire basée sur son rôle initial dans la campagne. Par exemple, si un ennemi apparaît la première fois comme membre d'un équipage pirate, il serait logique qu'il progresse en force et en statut au fil du temps, pour finir aux commandes d'un vaisseau pirate, voire d'une flottille entière. Si la progression de la Némésis est bien rythmée au cours de la campagne, celle-ci apparaîtra naturelle et s'intégrera parfaitement dans le développement de l'histoire en reflétant les évolutions des personnages joueurs à mesure que ces derniers progressent dans leurs carrières. Cela peut également permettre aux actions des personnages d'avoir un impact plus direct et plus significatif sur les événements de la campagne et sur leurs interactions avec d'autres personnages dans le jeu.

DONNER DES XP À UNE NÉMÉSIS

Atribuer des points d'expérience à une Némésis permet au MJ de la faire évoluer afin qu'elle continue à représenter une réelle menace pour les PJ. Un MJ qui souhaite utiliser ce système devrait suivre les conseils suivants.

Attribuer les XP : la Némésis reçoit le même nombre d'XP que le personnage joueur qui en a reçu le plus au cours de la session, plus un bonus de 5 XP.

Dépenser les XP : la Némésis peut dépenser les XP gagnés selon les règles suivantes :

- L'acquisition d'un rang de compétence coûte cinq fois le rang en question et les rangs doivent être acquis l'un après l'autre. Cela signifie qu'une Némésis acquiert des rangs de compétences de la même manière que les PJ, sauf qu'elle considère toutes les compétences comme des compétences de carrière.
- La Némésis peut choisir n'importe quelle spécialisation déjà possédée par un PJ sans dépenser de points d'expérience. Elle peut dépenser des points d'expérience pour acquérir les talents de l'arborescence suivant les mêmes règles que les PJ. Si elle complète l'ensemble de l'arborescence, elle peut choisir une nouvelle spécialisation déjà possédée par un PJ.
- La Némésis peut acquérir des talents (à l'exception d'Entraînement) qui n'appartiennent pas à sa spécialisation. Toutefois, il lui en coûtera 40 XP par talent.

La progression linéaire d'une Némésis doit de préférence s'inscrire logiquement dans le cours de l'histoire. Si les PJ affrontent par exemple un groupe de chasseurs de primes au début de la campagne et qu'un seul d'entre eux survit à la rencontre, c'est l'occasion idéale de développer un ennemi récurrent à intégrer à la galerie des adversaires du groupe. Cet individu pourra apparaître plus tard dans le jeu comme chef d'un autre groupe de chasseurs de primes, en étant peut-être devenu un chasseur de primes compagnon. Cela risque d'énervier ou au moins de frustrer les personnages qui l'avaient rencontré précédemment, les incitant à faire de son élimination une priorité. Ce genre d'investissement émotionnel dans le jeu peut contribuer à renforcer le plaisir et à rendre les parties vraiment mémorables.

Le bénéfice secondaire d'une progression linéaire, notamment si celle-ci s'inscrit dans un développement naturel et logique, est que l'apparition de la Némésis ne paraîtra pas factice. Elle permet à l'ennemi de grandir en même temps que les personnages – afin de mieux pouvoir s'opposer à eux dans le futur – tout en donnant l'impression d'un déroulement logique des événements. Cela ne veut pas dire qu'il ne peut pas ou ne doit pas y avoir de changements chez la Némésis au fil du temps, mais sim-

plement que les choses paraissent plus cohérentes quand un niveau de jeu succède naturellement à un autre. Voir un adversaire préexistant évoluer pour devenir une menace plus grande donne aux PJ le sentiment de faire véritablement partie d'un monde à part entière ; cela leur donne l'impression que leurs actions ont un impact sur les événements et les gens à l'intérieur de l'univers de jeu, ce qui favorise l'investissement personnel des joueurs, condition indispensable au bon déroulement d'une campagne.

PROGRESSION NON LINÉAIRE

Utilisée à bon escient, cette option, bien que peu conventionnelle, peut générer des moments de jeu véritablement surprenants et uniques qui déroutent et réjouiront les joueurs (et/ou les feront enrager !). L'idée derrière cette approche consiste à introduire une menace relativement bénigne au début de la campagne, puis à la faire grandir par une voie inattendue jusqu'au moment où elle posera un véritable problème aux PJ. La seule difficulté de cette option est qu'il faut l'utiliser avec modération et en veillant toujours à ce qu'elle reste plausible. Il faut prendre garde à ne pas commettre l'erreur de passer les bornes, sinon l'incohérence de la situation risque de gâcher l'ambiance de la partie.

Un bon exemple de progression non linéaire serait de choisir un PNJ que les personnages ont rencontré précédemment dans la campagne et de le développer pour en faire une Némésis. Idéalement, le MJ devra choisir quelqu'un qui a eu maille à partir avec les PJ et qui leur a été présenté à ce moment-là comme un individu bien identifié, avec un nom propre. Il peut s'agir d'un marchand de pièces détachées que les PJ ont rencontré et grugé, ou d'un pilote de swoop qui a perdu une course contre les PJ. Il peut même s'agir du fils d'un adversaire tué par les PJ. Une fois que le MJ a choisi le PNJ, il doit laisser la partie se poursuivre pendant plusieurs sessions avant de réintroduire ce personnage comme Némésis. En résumé, il laisse la Némésis en sommeil (dans l'univers de jeu, celle-ci se développe et évolue pour passer du personnage mineur qu'elle était à un adversaire majeur). Puis, quand le MJ fait réapparaître la Némésis dans la vie des PJ, il peut le faire comme s'il s'agissait d'un tout nouveau personnage. La découverte du fait que la Némésis est en réalité quelqu'un que les PJ ont déjà croisé peut offrir un moment de jeu formidable au paroxysme d'une aventure (et permettre aux PJ d'apprendre enfin pourquoi cette Némésis s'en est pris à eux).

ÉVOLUTIONS NARRATIVES

Une partie du processus par lequel les personnages améliorent leurs capacités et leurs moyens d'action consiste en l'acquisition de nouveaux équipements ou en l'amélioration de ceux qu'ils possèdent déjà. La plupart des jeux, et **AUX CONFINS DE L'EMPIRE** ne fait pas exception à la règle, établissent certaines limitations pour s'assurer que les personnages ne puissent pas se procurer un équipement disproportionné par rapport à leur niveau d'aptitude naturelle. Toutefois, ces règles n'ont pas à s'appliquer à leurs adversaires. Comme l'évolution de ces derniers se déroule pour l'essentiel en coulisse, des améliorations bien plus conséquentes de leur équipement ne risquent pas de menacer l'équilibre général de la campagne. Quand un pirate ennemi disparaît de la scène durant un petit

STAR WARS[®] AUX CONFINES[™] DE L'EMPIRE

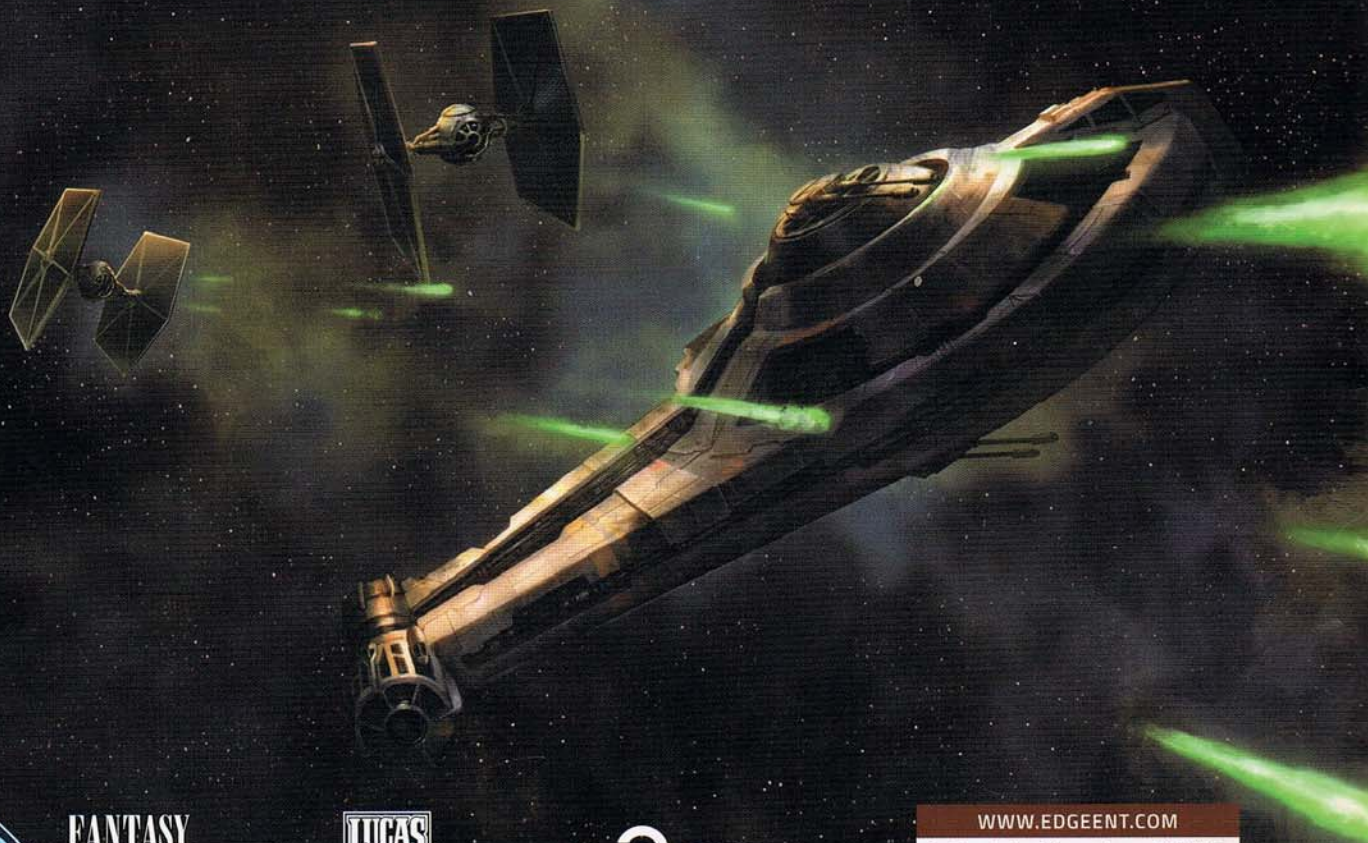
LE JEU DE RÔLE

Les accessoires indispensables à tout MJ de
Star Wars : Aux Confines de l'Empire.

Ce devait être une mission facile. Un bref saut dans l'hyperespace, une planète isolée, et pas un tir de blaster... Mais les missions faciles n'existent pas, surtout aux frontières de l'Empire.

Faites monter la tension d'un cran dans votre campagne de *Star Wars : Aux Confines de l'Empire* avec le **KIT DU MAÎTRE DU JEU**. Les meilleures histoires sont celles qui mettent en scène des adversaires mémorables : les règles et conseils consacrés aux Némésis dans cet ouvrage sont conçus pour vous permettre de créer les vôtres et de les confronter à vos joueurs. Ce produit contient également une aventure inédite et un superbe écran pour disposer en permanence des règles et des tables les plus couramment utilisées lors des parties.

Contient un livret de 32 pages et un écran du maître de jeu en 4 panneaux. Un exemplaire du livre de règles de *Aux Confines de l'Empire* est nécessaire pour utiliser ce supplément.



FANTASY
FLIGHT
GAMES



edge

starwars.com

WWW.EDGEENT.COM

STAR WARS : LE KIT DU MAÎTRE DE JEU UBISWR03
19.95 € ISBN: 978-84-15889-08-3

EAN 13



9 788415 889083